



**KEEFEKTIFAN MODEL *ROLE PLAYING*
BERBANTUAN MEDIA AUDIO TERHADAP HASIL
BELAJAR MUPEL IPS KELAS V SDN GUGUS
SULTAN AGUNG PECANGAAN JEPARA**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh
Mohammad Ilham
1401416249**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Role Playing* Berbantuan Media Audio Terhadap Hasil Belajar Mupel IPS Kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara”, karya

nama : Mohammad Ilham

NIM : 1401416249

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Diketahui oleh,

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP. 19600820 198703 1 003

Semarang, 5 Mei 2020

Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Munisah", with a horizontal line underneath.

Dra. Munisah, M.Pd.
NIP 195506141988032001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Role Playing* Berbantuan Media Audio Terhadap Hasil Belajar Mupel IPS Kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara” karya,

nama : Mohammad Ilham

NIM : 1401416249

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa, tanggal 7 Juli 2020

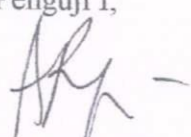
Semarang, 3 Agustus 2020

Panitia Ujian

Ketua,

Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd.
NIP. 195908211984031001

Penguji I,

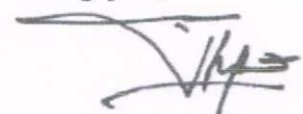

Dra. Afini Estiastuti, M. Pd.
NIP. 1958061919870220001

Sekretaris,

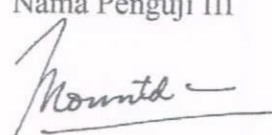


Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum
NIP. 19800505200801015

Penguji II,


Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP. 198507212014041001

Nama Penguji III


Dra. Munisah, M.Pd.
NIP. 195506141988032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

nama : Mohammad Ilham

NIM : 1401416249

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

judul : *Keefektifan Model Role Playing Berbantuan Media Audio
Terhadap Hasil Belajar Mupel IPS Kelas V SDN Gugus Sultan
Agung Pecangaan Jepara*

menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar karya saya, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 5 Mei 2020
Peneliti



Mohammad Ilham
NIM 1401416249

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Pendidikan adalah bekal terbaik untuk perjalanan hidup.” – Aristoteles

"Apapun yang dilakukan oleh seseorang itu, hendaknya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, bermanfaat bagi bangsanya, dan bermanfaat bagi manusia di dunia pada umumnya." - Ki Hadjar Dewantara

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta, Bapak Sunoto dan Ibu Sri Wahyuningsih yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Ilham, Mohammad. 2020. Keefektifan Model *Role Playing* Berbantuan Media Audio Terhadap Hasil Belajar Mupel IPS Kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara. Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Mu'nisah, M.Pd. 154 Halaman

Proses pembelajaran memiliki peran dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Pentingnya peran guru menerapkan model pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran. Hasil pra penelitian di kelas V SDN di Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara menunjukkan proses pembelajaran kurang keterlibatan secara aktif dari para siswa, yang berdampak perolehan hasil belajar muatan pembelajaran IPS belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dan menguji keefektifan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *quasi experimental*. Prosedur penelitian menggunakan *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara. Teknik pengambilan sampel adalah *cluster random sampling* dengan SDN 1 Pecangaan Wetan sebagai kelas eksperimen dan SDN 5 Pecangaan Wetan sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data menggunakan teknik tes berupa *pretest-posttest* dan non tes berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, homogenitas, uji hipotesis, uji gain, dan analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan model pembelajaran menggunakan model *role playing* berbantuan media audio efektif digunakan pada muatan pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara. Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 3,013 > t_{tabel} = 2,002$, sehingga H_a diterima. Hasil uji n-gain kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol ($0.418 > 0.260$) kriteria sedang. Hasil uji ketuntasan belajar diketahui bahwa pada kelas eksperimen diperoleh $Z_{hitung} = 1,476 > Z_{tabel} = -1,645$, maka H_0 diterima. Observasi aktifitas siswa menunjukkan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 82% dibandingkan kelas kontrol yaitu 64%.

Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran *role playing* berbantuan audio efektif terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara. Saran agar pembelajaran muatan pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran inovatif seperti model *role playing* berbantuan media audio sesuai materi dan sintaks model *role playing* sehingga pembelajaran menjadi efektif dan memperoleh hasil yang optimal.

Kata Kunci: audio; hasil belajar; IPS; *role playing*

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Model Role Playing Berbantuan Media Audio Terhadap Hasil Belajar Mupel IPS Kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Dra. Munisah, M.Pd., Dosen Pembimbing dan Penguji 3;
5. Dra. Arini Estiastuti, M. Pd., Penguji 1;
6. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., Penguji 2;
7. Zainudin S.Pd., Ani Nursilastuti S.Pd., Risang Purwari Budi M. S.Pd., Kepala SDN di Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara;

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, 7 Juli 2020
Peneliti



Mohammad Ilham
NIM 1401416249

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.6.1 Manfaat Teoritis	11
1.6.2 Manfaat Praktis	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Kajian Teoritis.....	13
2.1.1 Hakikat Belajar.....	13
2.1.2 Teori Belajar.....	17
2.1.3 Hakikat Pembelajaran	22
2.1.4 Model Pembelajaran.....	27
2.1.5 Media Pembelajaran.....	36
2.1.6 Hasil Belajar.....	42
2.1.7 Hakikat IPS SD	47
2.2 Kajian Empiris	58

2.3	Kerangka Berfikir.....	65
2.4	Hipotesis Penelitian.....	69
BAB III METODE PENELITIAN.....		70
3.1	Desain Penelitian.....	70
3.1.1	Pendekatan Penelitian	70
3.1.2	Jenis Penelitian.....	70
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian	73
3.2.1	Lokasi Penelitian.....	73
3.2.2	Waktu penelitian	73
3.3	Poupulasi dan Sampel	75
3.3.1	Populasi.....	75
3.3.2	Sampel.....	76
3.4	Variabel Penelitian	77
3.4.1	Identifikasi Variabel.....	77
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	78
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	80
3.6.1	Teknik Pengumpulan Data.....	80
3.6.2	Instrumen Pengumpulan Data	83
3.7	Teknik Analisis Data.....	85
3.7.1	Analisis Data Pra Penelitian.....	85
3.7.2	Uji Instrumen	88
3.7.3	Analisis Data Awal	95
3.7.4	Analisis Data Akhir.....	97
3.7.5	Analisis Lembar Pengamatan.....	102
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		105
4.1	Hasil Penelitian	105
4.1.1	Hasil Belajar Siswa	105
4.1.2	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	107
4.1.3	Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol....	108
4.1.4	Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	109
4.1.5	Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...	110
4.1.6	Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	111
4.1.7	Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	112
4.1.8	Uji Ketuntasan Belajar (Uji Z).....	114

4.1.9	Persentase Aktivitas Guru dalam Penerapan Model	115
4.1.10	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	116
4.1.11	Diskripsi Proses Pembelajaran	127
4.2	Pembahasan.....	129
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian	130
4.3	Implikasi Hasil Penelitian	142
4.3.1	Implikasi Teoritis	143
4.3.2	Implikasi Praktis	143
4.3.3	Implikasi Pedagogis	144
BAB V PENUTUP.....		146
5.1	Simpulan	146
5.2	Saran.....	148
DAFTAR PUSTAKA		149
LAMPIRAN.....		155

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KI dan KD	53
Tabel 2.2 KD dan Indikator	54
Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen	72
Tabel 3.2 Data Siswa Kelas V.....	76
Tabel 3.3 Definisi Operasional Variabel	78
Tabel 3.4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara dengan Guru	83
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Observasi Model <i>Role Playing</i> Untuk Guru	84
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen	85
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba	90
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Uji Coba	92
Tabel 3.9 Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba	93
Tabel 3.10 Hasil Uji Daya Pembeda instrumen Uji Coba	94
Tabel 3.11 Hasil Uji Analisis kelayakan Instrumen Uji Coba	95
Tabel 3.12 Kriteria Skor Gain	101
Tabel 3.13 Persentase Kriteria Aktivitas Pelaksanaan Model oleh Guru	103
Tabel 3.14 Persentase Kriteria Aktivitas Siswa	103
Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa	106
Tabel 4.2 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	107
Tabel 4.3 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	108
Tabel 4.4 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	109
Tabel 4.5 Uji homogenitas Data <i>Posttest</i>	110
Tabel 4.6 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	112

Tabel 4.7 Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	113
Tabel 4.8 Uji Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Uji Z).....	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Nilai Ketuntasan PAS Siswa	4
Gambar 2.1 Peran Guru dan Siswa dalam Pembelajaran	24
Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	37
Gambar 2.3 Alur Kerangka Berfikir	68
Gambar 3.1 Desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	71
Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Rata-tata Hasil belajar	113
Gambar 4.2 Presentase Aktivitas Guru dalam Penerapan Model	116
Gambar 4.3 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1	117
Gambar 4.4 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 2	118
Gambar 4.5 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 3	119
Gambar 4.6 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 4	120
Gambar 4.7 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1	122
Gambar 4.8 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 2	123
Gambar 4.9 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 3	124
Gambar 4.10 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 4	125
Gambar 4.11 Rata-rata Aktivitas Siswa	126

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	155
Lampiran 2 Instrumen Pra Penelitian	157
Lampiran 3 Data Nilai Pra Penelitian	159
Lampiran 4 Uji Normalitas Data Pra Penelitian	161
Lampiran 5 Uji Homogenitas Data Pra Penelitian	167
Lampiran 6 Kisi – kisi Soal Uji Coba	171
Lampiran 7 Soal Uji Coba	175
Lampiran 8 Kunci Jawaban dan Penskoran Soal Uji Coba	187
Lampiran 9 Daftar Hasil Uji Coba	188
Lampiran 10 Skor Uji Coba Tertinggi dan Terendah	189
Lampiran 11 Analisis Soal Uji Coba	191
Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba	203
Lampiran 13 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	206
Lampiran 14 Kunci Jawaban dan Penskoran Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	213
Lampiran 15 Daftar nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	214
Lampiran 16 Skor Tertinggi Terendah <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	215
Lampiran 17 Daftar nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	219
Lampiran 18 Skor Tertinggi Terendah <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	220
Lampiran 19 Uji Normalitas <i>Pretest</i>	224
Lampiran 20 Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	225
Lampiran 21 Uji Normalitas <i>Posttest</i>	226
Lampiran 22 Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	227

Lampiran 23 Uji Hipotesis	228
Lampiran 24 Uji N-Gain	230
Lampiran 25 Uji Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Uji Z)	233
Lampiran 26 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru dalam Penerapan Model ...	235
Lampiran 27 Presentase Aktivitas Guru dalam Penerapan Model	237
Lampiran 28 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen	238
Lampiran 29 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Kontrol	240
Lampiran 30 Presentase Aktivitas Siswa kelas Eksperimen	242
Lampiran 31 Presentase Aktivitas Siswa kelas Kontrol	247
Lampiran 32 Rata-rata Presentase Aktivitas Siswa	252
Lampiran 33 Silabus dan RPP Kelas Eksperimen	253
Lampiran 34 Silabus dan RPP Kelas Kontrol	340
Lampiran 35 Dokumentasi Penelitian	401
Lampiran 36 Surat Ijin Penelitian	403
Lampiran 37 Surat keterangan Telah Penelitian	406

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan menuju bangsa yang maju tidak lepas dari peran pendidikan, namun banyak yang beranggapan bahwa pendidikan hanya untuk mendapatkan nilai. Sejalan dengan keadaan pendidikan saat ini banyak anak-anak usia sekolah dasar tidak cakap dalam berbicara dan sopan santun terhadap orang tua sangat kurang. Memperkuat pendapat akan kemunduran hasil kompetensi lulusan di jenjang sekolah dasar. Kurikulum yang setiap waktu mengalami perubahan menambah kesulitan bagi pendidik dalam menyesuaikan kurikulum. Akibatnya maksud dan tujuan dari kurikulum yang berlaku tidak dilaksanakan secara optimal oleh pendidik serta siswa tidak dapat menerima dengan baik ilmu yang di sampaikan. Kondisi tersebut tidak sejalan dengan prosedur pendidikan menurut undang-undang no 20 tahun 2003. Bawasannya proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang sudah direncanakan untuk membuat suasana belajar yang bisa meningkatkan secara aktif siswa mengembangkan diri dalam hal kecerdasan, kepribadian, spiritual, akhlak, dan keterampilan sosial yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Permendikbud nomor 21 tahun 2016 menjelaskan bahwa pengetahuan, keterampilan, dan sikap merupakan 3 ranah kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa yang diperoleh dari proses yang berbeda. Pengetahuan siswa diperoleh dari kegiatan seperti memahami, mengetahui, menganalisis, menerapkan,

mengevaluasi, dan mencipta. Sedangkan ranah keterampilan siswa terbentuk dari aktifitas menanya, mengamati, mencoba, menyaji, menalar, dan mencipta. serta ranah sikap melalui aktifitas menghargai, menerima, menjalankan, menghayati, dan mengamalkan.

Kegiatan belajar menurut standar proses pendidikan di sekolah dasar seharusnya memberikan banyak kesempatan di dalam kelas bagi siswa untuk meningkatkan minat, bakat, kemandirian, kreativitas, psikologis dan perkembangan fisik siswa dengan menyelenggarakan pembelajaran yang menantang, interaktif, menyenangkan, inspiratif, sehingga membuat siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, (Permendikbud nomor 22 tahun 2016).

Peraturan pemerintah nomor 32 tahun 2013 menyatakan bahwa struktur kurikulum sekolah dasar meliputi: (1) pendidikan kewarganegaraan; (2) pendidikan agama; (3) bahasa; (4) ilmu pengetahuan alam; (5) matematika; (6) ilmu pengetahuan sosial; (7) pendidikan jasmani dan olahraga; (8) seni dan budaya; (9) muatan lokal; dan (10) keterampilan/kejuruan.

Dari peraturan pemerintah diatas IPS merupakan muatan pembelajaran yang dipelajari pada jenjang pendidikan dasar. Dijelaskan lebih lanjut pada Permendikbud nomor 21 tahun 2016 bahwa IPS menelaah seperangkat fakta, konsep, peristiwa, dan generalisasi yang berkaitan dengan permasalahan sosial. Muatan pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar memuat materi seperti ekonomi, sejarah, geografi, dan sosiologi. Muatan pembelajaran IPS disusun secara tematik dengan muatan pembelajaran lainnya.

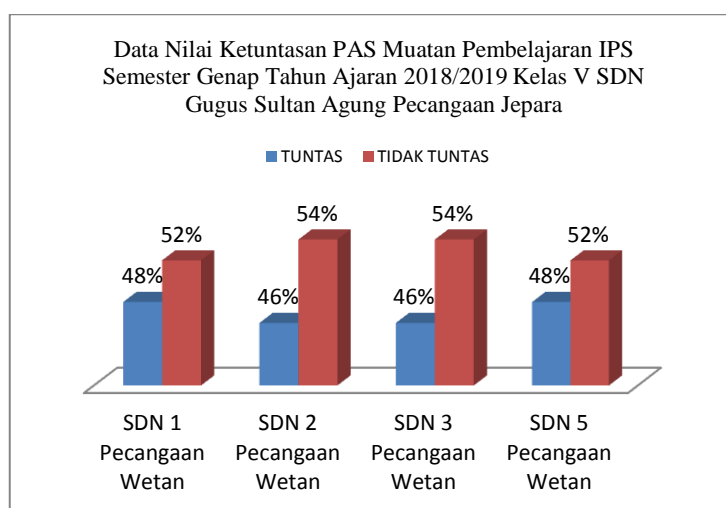
Susanto (2016:139) menjelaskan IPS adalah perpaduan antara kehidupan manusia dan ilmu sosial yang mencakup ekonomi, antropologi, sejarah, hukum, geografi, sosiologi, filsafat, agama, psikologi, dan ilmu politik. Tujuan utamanya ialah untuk mengembangkan wawasan dan kemampuan siswa secara komprehensif tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial. Menurut Nursid Sumaatmadja (dalam Hidayati, 2008:1-24) pendidikan IPS memiliki tujuan untuk melatih peserta didik menjadi warga negara yang baik serta memiliki kepedulian, keterampilan, dan pengetahuan sosial yang berguna untuk dirinya sendiri, masyarakat, dan negara.

Muatan pembelajaran IPS memiliki tujuan untuk peserta didik menguasai kompetensi, antara lain: (1) dapat berperilaku sosial dalam masyarakat yang mencerminkan budaya dan jati diri bangsa Indonesia. (2) dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dapat mengenalkan konsep ruang, waktu, dan aktifitas manusia didalamnya. (3) dapat menceritakan hasil mengeksplorasi kehidupan bangsa Indonesia. (4) dapat menceritakan kelembagaan politik, budaya, sosial, dan ekonomi dalam masyarakat. (5) bijaksana dan bertanggung jawab dalam menjaga kelestarian lingkungan hidup. (6) dapat meneladani tingkah laku pemimpin bangsa dalam kehidupan sosial berbangsa dan bernegara. (Permendikbud nomor 21 tahun 2016).

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian pada kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara peneliti menemukan persoalan dalam proses pembelajaran dikelas yaitu penggunaan model pembelajaran oleh guru yang belum optimal. Penerapan model pembelajaran berupa *Direct Instructions*

(berpusat pada guru), namun ada beberapa guru sudah menggunakan berbagai macam model pembelajaran seperti *Think Pair Share (TPS)* dan *Jigsaw*, namun penerapannya juga masih belum optimal. Guru menggunakan metode ceramah, diskusi lalu melakukan tanya jawab yang berlangsung secara kelompok maupun klasikal. Untuk media pembelajaran, rata-rata guru menggunakan alat bantu berupa gambar print out lalu ditunjukkan secara klasikal di depan kelas.

Data kualitatif tersebut di perkuat dengan dokumentasi hasil nilai PAS muatan pembelajaran IPS kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara. Diketahui ketuntasan di SDN 1 Pecangaan Wetan (48%), SDN 2 pecangaan Wetan (46%), SDN 3 Pecangaan Wetan (46%), dan SDN 5 Pecangaan Wetan (48%). Djamarah (2010: 108) menyebutkan bahwa berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran apabila 75% siswa yang mengikuti proses pembelajaran memperoleh hasil ketuntasan di atas KKM. Berikut disajikan diagram ketuntasan hasil belajar siswa :



Gambar 1.1 Data Nilai Ketuntasan PAS Siswa

Dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa butuh suatu perencanaan pembelajaran untuk membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berguna dalam mengembangkan sikap, pengetahuan maupun keterampilannya, dalam rangka menunjang kompetensi lulusan yang optimal. Penggunaan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa menjadi salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Joyce (dalam Majid 2015: 13-14) menjelaskan model pembelajaran merupakan rencana dalam menentukan perangkat pembelajaran yang akan digunakan. Pembelajaran yang akan dilaksanakan harus memiliki model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam muatan pembelajaran IPS adalah model pembelajaran *role playing*. Huda (2018:115-116) menjelaskan *role playing* adalah sebuah model pembelajaran yang diperoleh dari pendidikan sosial atau kelompok maupun individu. Model ini membuat siswa mampu mendapatkan peran setiap individu dalam kehidupan sosial, serta membuat siswa mampu memecahkan permasalahan individu atau kelompok yang disebabkan oleh hubungan sosial antar sesama. *role playing* mempermudah siswa untuk belajar menganalisis kondisi sosial secara bersama-sama. Model ini juga dapat dijadikan model pembelajaran untuk membantu mengembangkan sikap demokratis dan sopan dalam menghadapi sebuah permasalahan. Manfaatnya membuat siswa dan guru terlibat secara aktif dalam keadaan permasalahan sosial

dan timbulnya keinginan untuk memecahkan permasalahan dari suatu keadaan yang sudah dipahami melalui peran.

Menurut Shaftel (dalam Hidayati, 2008: 7.37) *role playing* memiliki tujuan dan manfaat seperti: (1) Agar mengetahui secara jelas kejadian yang terjadi pada keadaan asli di masyarakat; (2) Untuk memahami sebab dan akibat dari suatu kejadian; (3) Gunanya untuk mengasah indera dan perasaan peserta didik terhadap suatu kejadian; (4) Untuk menyalurkan perasaan dan melepaskan ketegangan; (5) Sebagai media menilai keadaan kemampuan peserta didik; (6) Melatih siswa membuat konsep atau memahami sesuatu hal secara mandiri; (7) Menggali perasaan seseorang dalam kejadian yang terjadi di dalam masyarakat; (8) Untuk membina peserta didik dalam kemampuan berfikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi, analisis, dan cara hidup di dalam kelompok masyarakat; (9) Melatih peserta didik untuk mengendalikan perasaan, perbuatan, dan berfikirnya.

Kegiatan pembelajaran melalui model pembelajaran *role playing* akan lebih optimal apabila ditunjang dengan media pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2017:2), media pembelajaran mampu membantu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran, antara lain: (1) meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa; (2) memperjelas bahan pengajaran atau materi yang sedang diajarkan sehingga mudah di pahami oleh siswa; (3) metode pembelajaran akan lebih bervariasi tidak hanya dalam bentuk komunikasi verbal yang membuat siswa merasa bosan dan guru tidak terlalu menghabiskan tenaga namun materi masih tersampaikan sepenuhnya; (4) penggunaan media membuat

siswa melakukan aktivitas belajar secara langsung, seperti melakukan, mengamati, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya.

Klasifikasi media salah satunya dramatisasi atau bermain peran, pada penelitian ini penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat dijadikan media untuk pemahaman siswa terhadap materi. Selanjutnya peneliti juga menggunakan media audio berupa rekaman. Menurut Sudjana dan Rivai (2017: 129) media audio dalam pembelajaran digunakan menjadi bahan yang berisi pesan untuk merangsang perhatian, perasaan, pikiran, dan kemauan siswa dalam bentuk auditif. Diharapkan siswa akan tetap fokus pada penampilan peran yang ditampilkan namun melalui media audio juga dapat membantu siswa memahami materi atau informasi saat kegiatan pembelajaran sehingga dapat menambah pengetahuan serta memunculkan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu peneliti akan menguji keefektifan model dan media pembelajaran yang inovatif yaitu model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Firosalia Kristin (2018) tentang seberapa berdampak hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa jika menggunakan model pembelajaran *role playing*. Dengan metode penelitian meta analisis yaitu mengumpulkan hasil penelitian yang relevan dengan menelusuri jurnal elektronik melalui *google scholar* menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa berdampak lebih baik jika menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Penelitian lain yang mendukung ialah penelitian yang dilakukan oleh Yanuarius (2017) tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan model

pembelajaran *role playing* dengan media gambar seri. Dalam penelitian ini menjelaskan upaya untuk mengatasi masalah kurangnya partisipasi dari siswa pada proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kultur atau kebiasaan siswa. Agar pembelajaran lebih interaktif, siswa sebaiknya memiliki peran aktif ketika proses pembelajaran, penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat menciptakan suasana yang bermakna, suasana menyenangkan untuk siswa berfikir dan bereksperimen dengan perilaku tokoh yang diperankan. Siswa menjadi berfikir secara kreatif dalam menyelesaikan permasalahan terutama menyangkut kehidupan sosial antar manusia. Sehingga proses pembelajaran menjadi optimal yang melibatkan kognitif, emosi, dan psikomotorik siswa.

Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* bukan hanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa namun memberikan pengaruh terhadap keterampilan sosial yang harus dimiliki siswa. Pembelajaran IPS yang berisi permasalahan sosial akan lebih mudah dipahami jika keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran tercipta. Siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran ketika disampaikan melalui cara-cara konvensional. Perlu adanya usaha untuk memunculkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan strategi dan metode yang tepat.

Diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Aan Budi Santoso (2016) tentang seberapa pengaruh *role playing* pada muatan pembelajaran IPS terhadap keterampilan sosial siswa kelas. Temuan hasil penelitiannya menjelaskan dalam kehidupan bermasyarakat keterampilan sosial sangat diperlukan, sehingga

keterampilan sosial penting diajarkan pada anak sebagai kemampuan dasar mereka dengan metode, pendekatan, atau teknik pembelajaran yang inovatif. Penelitiannya menunjukkan adanya perbedaan antara kelas eksperimen yang jauh lebih baik daripada kelas kontrol.

Dari penjelasan diatas, peneliti akan mengkaji permasalahan pembelajaran dengan judul “Keefektifan Model *Role Playing* Berbantuan Media Audio Terhadap Hasil Belajar Mupel IPS Kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara”

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan hasil observasi pra penelitian pada kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara tentang permasalahan atau kendala yang di dapat dalam proses pembelajaran, diperoleh kecenderungan beberapa masalah antara lain :

1. Kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah, diskusi lalu melakukan tanya jawab yang berlangsung secara kelompok maupun klasikal belum berjalan dengan optimal.
2. Kurangnya keikutsertaan siswa dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang melibatkan siswa tidak selalu diterapkan setiap hari.
3. Penggunaan media pembelajaran guru menggunakan alat bantu berupa gambar print out lalu ditunjukkan secara klasikal di depan kelas atau menggunakan gambar-gambar yang sudah ada di dalam kelas yang jumlah dan jenisnya terbatas.

4. Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran IPS dikarenakan kurangnya minat dan motivasi belajar siswa.
5. Hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS belum optimal ditunjukkan dengan data nilai PAS yang belum mencapai 75% ketuntasan pada kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah pada masalah nomor (2) Kurangnya keikutsertaan siswa dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang melibatkan siswa tidak selalu diterapkan setiap hari, dan (5) Hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS belum optimal ditunjukkan dengan data nilai PAS yang belum mencapai 75% ketuntasan pada kelas. Oleh karena itu peneliti akan mengkaji keefektifan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio pada muatan pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran muatan pembelajaran IPS menggunakan model *role playing* berbantuan media audio di kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara?
2. Apakah model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio efektif terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran muatan pembelajaran IPS menggunakan model *role playing* berbantuan media audio di kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara.
2. Menguji keefektifan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu memberikan informasi penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio dalam pembelajaran sehingga dapat memberikan alternatif solusi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan hasil belajar muatan pembelajaran IPS. Selain itu dapat dijadikan bahan kajian untuk kegiatan penelitian di kemudian hari yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio pada muatan pembelajaran IPS.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Peneliti

Dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio pada muatan pembelajaran IPS diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti dalam penggunaan model pembelajaran inovatif yang

dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran sebagai bekal di dunia pendidikan nanti.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Siswa dapat memiliki pengalaman baru menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio saat pembelajaran serta dapat menambah minat dan motivasi belajar siswa karena menerima pengalaman belajar yang baru dalam memahami materi dengan cara kreatif dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS optimal.

1.6.2.3 Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi alternatif peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model *role playing* berbantuan media audio. Memberikan pengalaman bagi guru mengenai model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran lain.

1.6.2.4 Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan dapat dijadikan referensi pedoman tolak ukur dalam mengambil kebijakan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada tempat yang dijadikan penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Kegiatan belajar seseorang tidak terlepas dari hal-hal baru yang mereka temukan setiap hari dalam aktivitas kehidupan yang mereka lalui. Menurut Slavin (dalam Rifa'i dan Anni, 2016:68) belajar merupakan hasil dari pengalaman yang seseorang dapat sehingga menyebabkan perubahan pada dirinya.

Slameto (2010:2) menjelaskan belajar merupakan hasil dari interaksi dengan lingkungan yang merubah tingkah laku seseorang dari sebelumnya secara keseluruhan. Selanjutnya, gagne (dalam Susanto, 2016:2-3) menjelaskan bahwa segala sesuatu yang di pelajari manusia di kelompokkan menjadi lima katagori, antara lain: (1) Keterampilan motoris, dapat terlihat dari gerakan badan seperti, berlari, bertepuk tangan, menulis, dan meloncat; (2) Informasi verbal, yang dipengaruhi oleh kemampuan intelegensi atau kemampuan seseorang seperti memahami hasil percakapan seseorang, menggambar, serta memahami simbol-simbol yang tampak (verbal) lainnya; (3) Kemampuan intelektual, contohnya mampu membedakan ukuran, bentuk dan warna; (4) Strategi kognitif, yang sangat di perlukan peserta didik untuk belajar berfikir dan mengingat. Dan harus di pelajari secara berulang-ulang karena tidak dapat dipelajari secara sekali; (5) Sikap atau attitude dalam proses belajar merupakan faktor penting, karena tanpa

attitude belajar tidak akan berhasil dengan optimal. Attitude akan tergantung pada kepribadian, pendirian, dan keyakinan. Perlu kesadaran diri dan tidak dapat dipelajari atau di paksakan.

2.1.1.2 Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2016:82-83) prinsip belajar di bedakan menjadi 2 yaitu prinsip pada kondisi eksternal dan internal. Prinsip pada kondisi eksternal yang mempengaruhi belajar antara lain: keterdekatan atau *contiguity* yaitu dalam penyampain stimulus harus di sampaikan sedekat mungkin terhadap peserta didik; penguatan atau *reinforcement* yaitu suatu hal baru akan diperkuat jika kegiatan belajar yang sebelumnya di ikuti hasil perolehan yang baru dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk mempelajari hal-hal baru lainnya; dan pengulangan atau *repetition* yaitu situasi respon peserta didik dan stimulasi yang di berikan perlu di ulang-ulang dan di praktikkan, untuk meningkatkan retensi belajar dan memperbaiki kualitas belajar.

Disamping mengakui pentingnya ketiga prinsip pada kondisi eksternal yang mempengaruhi belajar, gagne juga mengemukakan prinsip pada kondisi internal. Prinsip tersebut meliputi: informasi faktual atau *factual information* yang dapat di peroleh dari tiga cara, seperti peserta didik mempelajari terlebih dahulu sebelum memulai belajar hal-hal baru, berdiskusi dengan guru, mengingat kembali pengetahuan yang pernah peserta didik dapatkan sebelumnya; yang kedua strategi yaitu setiap kegiatan belajar memerlukan strategi belajar untuk memunculkan stimulus yang kompleks, mengingat kembali pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya, dan memecahkan masalah; dan yang terakhir kemahiran intelektual

atau *intellectual skill* yaitu peserta didik dalam mempelajari dan memahami hal-hal baru harus mempunyai banyak cara dalam menyelesaikannya.

Slameto (2010:27-28) menyebutkan prinsip-prinsip belajar dibagi menjadi tiga. Pertama prinsip belajar berdasarkan prasyarat yang diperlukan. Seperti: keaktifan siswa dalam pembelajaran harus nampak, motivasi siswa saat proses pembelajaran harus muncul, lingkungan yang menantang dan adanya interaksi dengan lingkungan. Yang kedua sesuai dengan hakikat belajar. Seperti: harus kontinyu, bertahap dari mulai organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan discovery, serta hubungan pembahasan materi yang dipelajari bersifat menyeluruh yang satu dengan yang lain hal harus ada sehingga dapat menumbuhkan kemampuan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Yang terakhir yaitu memiliki sarana yang cukup dan adanya repetisi atau ulangan berkali-kali guna memperkuat pemahaman peserta didik.

2.1.1.3 Faktor-faktor dalam Belajar

Dalam kegiatan belajar ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, menurut Rifa'i dan Anni (2016:83-84) dibedakan menjadi dua. Pertama kondisi internal siswa seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar (sosial), kesehatan dari anggota tubuh (fisik), kemampuan emosional dan intelektual (psikis). Dan kondisi eksternal siswa seperti variasi stimulus yang diberikan disesuaikan dengan tingkat kesulitan materi yang akan dipelajari siswa, tempat atau sarana belajar siswa, suasana lingkungan, dan budaya dan iklim belajar siswa.

Menurut Slameto (2010:54-72) belajar dapat dipengaruhi dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal ialah faktor yang timbul dari peserta didik sendiri. Faktor internal meliputi jasmani seperti kesehatan atau kondisi tubuh, yang kedua faktor psikologis seperti intelegensi, perhatian, kematangan, bakat, minat, kesiapan, dan yang terakhir faktor kelelahan pada peserta didik. Sedangkan faktor eksternal ialah faktor yang bersumber dari luar peserta didik, dibedakan menjadi tiga faktor. Yang pertama faktor keluarga seperti keadaan ekonomi, latar belakang kebudayaan, suasana rumah dan cara mendidik anak. Yang kedua faktor sekolah seperti pergaulan antar teman, kualitas pembelajaran di dalam kelas, sumber daya dan kualitas guru pengajar, fasilitas dan sarana prasarana sekolah dalam menunjang kegiatan belajar siswa. Serta yang terakhir faktor masyarakat seperti pengaruh teman bermain, kegiatan yang dilakukan dalam masyarakat, dan pengaruh media kabar.

Menurut beberapa pendapat diatas yang mempengaruhi belajar siswa terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal timbul dari peserta didik sendiri seperti kondisi fisik, kondisi sosial, faktor psikologis, kecakapan, minat, bakat dan kebiasaan. Sedangkan faktor internal mencakup lingkungan disekitar peserta didik yang melingkupi faktor lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kedua faktor tersebut sangatlah penting bagi berlangsungnya proses belajar siswa.

2.1.2 Teori Belajar

2.1.2.1 Bruner

Slameto (2010:11-12) didalam proses belajar untuk meningkatkan keaktifan siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda diperlukan lingkungan “*discovery learning environment*”, lingkungan dimana siswa dapat melakukan eksplorasi. penemuan-penemuan baru yang sebelumnya belum pernah ada dan belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan apa yang sudah diketahui siswa. Terdapat berbagai hal yang dapat dipelajari siswa dalam lingkungan, hal itu dapat digolongkan yaitu sebagai berikut:

1. *Enactive* merupakan seperti anak belajar menaiki sepeda, dengan berbagai ketrampilan motorik yang dimiliki sebagai pendahulu dalam hal belajar.
2. *Iconic* ialah sebagai contoh anak mengenali jalam menuju rumahnya, mengingat kembali buku yang diletakkan sebelumnya.
3. *Symbolic* ialah seperti menggunakan kalimat-kalimat dan menggunakan formula.

Pada tahap perkembangan anak menurut Rifa’i dan Anni (2016:37) yaitu tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik. Tahap yang pertama yaitu enaktif, anak memahami lingkungannya sendiri, itu yang terjadi pada tahap ini. Tahap yang kedua yaitu ikonik, di tahap ini anak membawa informasi dengan cara penggambaran. Tahap yang ketiga ialah simbolik, di tahap ini anak melakukan tindakan tanpa pemahaman perseptual yang telah berkembang dan pemikiran lebih dahulu.

2.1.2.2 Piaget

Slameto (2010:12-13) teori belajar piaget mengenai perkembangan proses belajar pada anak meliputi:

1. Anak berbeda dengan orang dewasa, dapat terlihat dalam struktur mental yang dimiliki. Mereka mempunyai cara tersendiri dalam menyampaikan kenyataan dan memahami dunia sekitarnya.
2. Perkembangan mental pada anak akan melewati tahapan yang berbeda, menurut urutan yang sama dalam semua anak.
3. Meskipun tahapan perkembangan itu berlangsung melalui suatu urutan yang tidak sama, namun rentang waktu yang dipakai dalam berlatih dari tahap satu ke tahap selanjutnya tidaklah selalu sama antara satu anak dengan anak lain.
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan mental anak seperti interaksi sosial, kemasakan, pengalaman, dan *equilibration*, ialah suatu proses dari ketiga faktor sebelumnya bersama-sama untuk memperbaiki dan membangun struktur mental anak.
5. Ada 3 tahapan perkembangan, antara lain berfikir secara intuitif pada usia ± 4 tahun, beroperasi secara konkret pada usia ± 7 tahun, beroperasi secara formal pada usia ± 11 tahun

Tahap perkembangan kognitif teori piaget menurut Rifa'i dan Anni (2016:32) terdiri dari tahap sensorimotorik, preoperasional, dan operasional. Yang pertama tahap sensorimotorik pada umur 0–2 tahun dimana pemahaman disusun oleh anak melalui sensorik (indera) mereka seperti mendengar dan melihat serta melalui motorik (otot) seperti menyentuh dan menggapai. kedua tahap

preoperasional yang bersifat simbolis, intuitif, dan egoisentris. Pada tahap ini terdiri dari dua tahap yaitu, tahap simbolis pada umur 2–4 tahun anak sudah mampu menyajikan objek yang tidak kelihatan serta mulai berkembang pemakaian bahasa oleh anak. Sehingga egoisme dan animisme pada anak mulai muncul. Selanjutnya tahap intuitif pada umur 4-7 tahun dimana mereka mengetahui sesuatu tanpa pemikiran rasional. Anak menggunakan rasa ingin tahu dan penalaran primitif. Disebut intuitif karena anak yakin merasa akan pemahaman dan pengetahuan yang diperolehnya. Tetapi belum mengetahui bagaimana cara untuk memperoleh informasi yang anak ingin ketahui. Yang terakhir tahap operasional yang terdiri dari dua tahap. Yang pertama tahap operasional kongkrit pada umur 7-11 tahun anak masih melalui benda konkrit mampu mengoperasikan berbagai logika. Penalaran intuitif disini sudah digantikan dengan penalaran logika, akan tetapi hanya pada situasi konkrit, serta mampu menggolong-golongkan namun masalah abstrak belum mampu di pecahkan oleh anak. Tahap terakhir dari operasional yaitu tahap operasional formal umur 7–15 tahun anak sudah mampu berfikir idealis, logis, dan abstrak.

2.1.2.3 Gagne

Menurut Rifa'i dan Anni (2016:70-71), teori Gagne menuturkan unsur belajar ada empat yaitu rangsangan (stimulus), peserta didik, respon dan memori. Unsur-unsur itu dapat dijelaskan sebagai kegiatan belajar yang terjadi pada peserta didik apabila rangsangan yang diberikan oleh guru berhasil menambah isi memori atau pengetahuan baru peserta didik. Sehingga membuat adanya perubahan perilaku dari sebelum dan sesudah adanya rangsangan yang diberikan

oleh guru tersebut. Jika terjadi perubahan perilaku pada peserta didik, maka dapat dikatakan peserta didik telah melaksanakan kegiatan belajar.

Menurut Slameto (2013:14) teori Gagne belajar memakai berbagai simbol yang menyatakan keadaan yang ada di sekelilingnya, seperti huruf, angka, gambar, diagram dan sebagainya, merupakan tugas intelektual (membaca, menulis, berhitung, dan sebagainya). Apabila anak sekolah telah memperoleh tugas ini, maka dia telah mampu belajar banyak hal sampai hal yang sangat kompleks. Gagne menjelaskan pula bahwa segala sesuatu yang dipelajari oleh manusia dapat dibagi menjadi 5 katagori, yang disebut *'The domains of learning'* yaitu:

Keterampilan motoris, diperlukannya koordinasi dari berbagai gerakan badan, misalnya melempar bola, main tenis, dan mengemudi mobil.

Informasi verbal, yaitu menjelaskan sesuatu dengan berbicara, menulis, dan menggambar, dalam hal ini dapat diketahui bahwa untuk mengatakan sesuatu itu perlu intelegensi.

Kemampuan intelektual, manusia melakukan interaksi dengan dunia luar dengan menggunakan simbol-simbol. Kemampuan belajar cara inilah yang disebut "kemampuan intelektual", misalnya membedakan huruf m dan n, dan menyebut tanaman yang sejenis.

Strategi kognitif, merupakan keterampilan dari diri sendiri yang perlu untuk belajar mengingat dan berfikir. Kemampuan ini berbeda dengan kemampuan intelektual, karena ditunjukkan ke dunia luar, dan tidak dapat dipelajari hanya

dengan berbuat satu kali serta memerlukan perbaikan-perbaikan secara terus menerus.

Sikap, kemampuan ini tidak dapat dipelajari dengan ulangan-ulangan, tidak tergantung atau dipengaruhi oleh hubungan verbal seperti domain yang lain. Serta sikap ini penting dalam proses belajar kerana tanpa sikap, belajar tak akan berhasil dengan baik.

2.1.2.4 Vygotsky

Kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih efektif menurut Teori Vygotsky (dalam Rifa'i dan Anni, 2016:41) yang harus dilakukan pendidik antara lain:

1. Yang pertama sebelum pembelajaran, dalam menyusun strategi pembelajaran hendaknya guru dapat memahami ZPD (Zone of Proximal Development) batas bawah siswa. Yang akan menjadikan siswa harus mampu belajar sampai tingkat kemampuan yang diharapkan.
2. Yang kedua guru perlu memanfaatkan tutor teman sebaya untuk mengembangkan pembelajaran yang berkomunitas di dalam kelas.
3. Yang ketiga, guru dalam pembelajaran hendaknya menggunakan teknik *scaffolding* untuk bertujuan siswa dapat atas inisiatif dirinya sendiri. Sehingga keahlian pada batas atas ZPD dapat mereka capai.

2.1.2.5 Konstruktivisme

Menurut Rifa'i dan Anni (2016: 189-190) pendekatan konstruktivisme menjelaskan bahwa pembelajaran berpegang kepada keaktifan peserta didik. Mengkonstruksi pemikiran dan pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar dan interaksi peserta didik setiap harinya. Maka dapat di simpulkan peserta didik dan

pendidik akan sama-sama aktif. Pengajar sebagai fasilitator dan peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya secara aktif. Bentuk pembelajaran *student centered learning strategies* di laksanakan melalui belajar aktif, belajar kolaboratif dan kooperatif, generative learning, problem-based learning, dan belajar mandiri.

Rifa'i dan Anni (2016:194) menjelaskan cara mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, yaitu: (1) suasana lingkungan belajar harus demokratis; (2) kegiatan pembelajaran terpusat pada siswa; (3) guru mendorong kemampuan siswanya dalam belajar secara mandiri dan bertanggung jawab. Dalam teori belajar konstruktivisme, guru tidak bisa mentransfer pengetahuannya pada siswanya, namun siswanya harus andil aktif secara mandiri dalam membangun pengetahuan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, teori Konstruktivisme adalah teori yang mendukung pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *role playing*. Pembentuk teori konstruktivisme yang dikaitkan dengan teori Piaget, bahwa perkembangan intelektual siswa pada umur 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, siswa belajar cara-cara mempelajari sesuatu sudah menggunakan penalaran logika dari yang mereka lihat dan lakukan sendiri untuk memperoleh pemahaman dan pengetahuan baru dalam proses pembelajaran.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran

Sumiati dan Asra (2011:3) pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses yang kompleks namun dengan maksud yang sama, yaitu memberikan

pengalaman belajar kepada siswa sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Tujuan yang hendak dicapai itu berbagai macam, maka cara mencapainya berbagai macam pula.

Gagne (dalam Rifa'I dan Anni, 2016:90) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Huda (2018:5) mendefinisikan pembelajaran dalam 2 definisi yang cukup mewakili berbagai perspektif teoritis terkait dengan praktik pembelajaran yaitu: (1) Pembelajaran sebagai perubahan perilaku, contohnya peserta didik yang sebelumnya tidak begitu perhatian dalam kelas ternyata berubah menjadi sangat perhatian; (2) Pembelajaran sebagai perubahan kapasitas, contohnya peserta didik yang sebelumnya takut pada pelajaran tertentu ternyata berubah menjadi seseorang yang sangat percaya diri dalam menyelesaikan pelajaran tersebut.

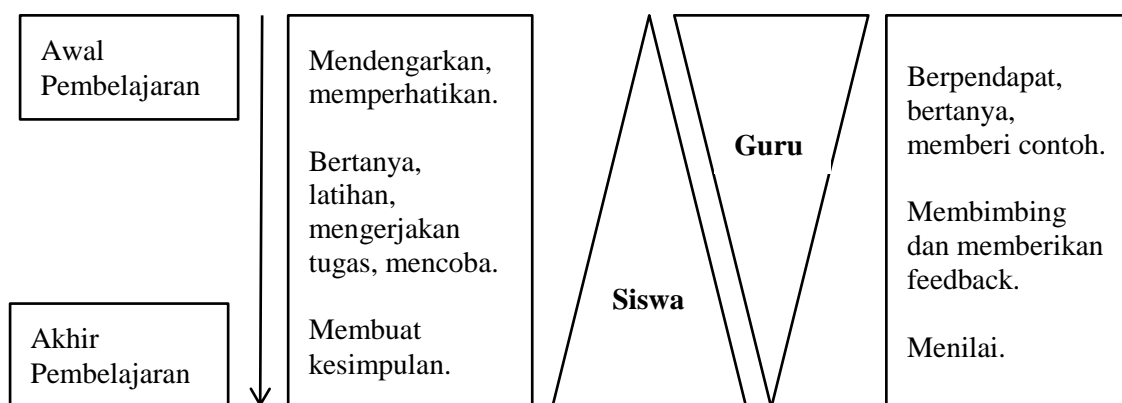
Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang sudah direncanakan untuk memunculkan proses terjadinya interaksi antara siswa dan lingkungannya dalam rangka mencapai tujuan belajar.

2.1.3.2 Komponen Pembelajaran

Rifa'i dan Anni (2011: 92-94) menjelaskan komponen pembelajaran ialah segala sesuatu yang menjadi bahan pembelajaran yakni: (1) tujuan yang akan dicapai; (2) siswa sebagai subjek pembelajaran; (3) materi pembelajaran; (4)

strategi pembelajaran; (5) media pembelajaran; (6) penunjang guna melengkapi dan memperlancar proses pembelajaran.

Sumiati dan Asra (2011:3) menyebutkan komponen pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam tiga katagori utama yaitu, guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa. Interaksi antara ketiga komponen utama melibatkan sarana dan prasarana, seperti metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan belajar, sehingga terciptanya situasi pembelajaran yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Dengan demikian guru memegang peranan sentral dalam proses pembelajaran. Berikut disajikan proporsi peran guru dan siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 2.1 Peran Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

Sesuai penjelasan di atas, komponen pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam tiga katagori utama yaitu, guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa sebagai subjek pembelajaran. Interaksi antara ketiga komponen utama melibatkan penunjang lainnya seperti sarana dan prasarana, metode dan strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan belajar yang saling terkait dan menunjang berhasilnya proses pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran

ini dijadikan alat dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.

2.1.3.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran

Implementasi kurikulum menurut permendikbud nomor 81A tahun 2013, menjelaskan pendekatan saintifik digunakan dalam kurikulum 2013 memiliki tujuan membuat siswa berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar yang diharapkan melalui pendekatan saintifik yaitu: (1) mengamati, dapat dilakukan siswa dengan melakukan kegiatan melihat, membaca, mendengar, menyimak; (2) menanya, dengan melaksanakan kegiatan tanya jawab antar teman atau guru tentang materi yang belum dipahami; (3) pengumpulan data, dapat dilakukan siswa menentukan sumber data yang dapat berupa benda, dokumen, buku, maupun melakukan eksperimen; (4) mengasosiasikan, dapat dilakukan siswa dengan menganalisis data dalam bentuk kategori; (5) mengomunikasikan, dapat dilakukan siswa dengan menyampaikan hasil penemuan atau penyelidikan dalam bentuk tulisan, lisan, diagram, gambar, bagan maupun media lain.

Sukanto (dalam Rifa'i dan Anni, 2016:94) menjelaskan prinsip-prinsip belajar diperoleh dari prinsip-prinsip teori belajar tertentu. Prinsip-prinsip tersebut di antaranya:

1. Prinsip pembelajaran berdasarkan teori behaviouristik seperti, peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, materi belajar tersusun secara sistematis dan logis, guru memberi balikan terhadap respon peserta didik dalam pembelajaran.

2. Prinsip pembelajaran berdasarkan teori kognitivistik seperti, menekankan pemahaman terhadap suatu konsep pengetahuan, mempelajari materi untuk penyaluran yang lebih luas, mengajarkan pola hubungan, menekankan pada pembentukan prinsip dan penguasaan konsep, menekankan struktur kognitif dan struktur disiplin ilmu, objek pembelajaran bersifat objektif, perlu pemanfaatan remedial yang bermakna
3. Prinsip pembelajaran berdasarkan teori humanistik, pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat beradaptasi dengan lingkungan dan menjalin hubungan yang baik antar peserta didik dalam aktivitas belajar.
4. Prinsip pembelajaran dalam rangka pencapaian ranah tujuan dapat dibedakan atas tiga ranah, yaitu pertama ranah kognitif pembelajaran hendaknya memperhatikan bagaimana mengatur kegiatan yang efisien. Yang kedua ranah afektif perlu memperhatikan dan mengaplikasikan tiga pengaturan kegiatan efektif yaitu faktor *conditioning* (perilaku guru), *behavior modification* (pemberian penguatan), dan *human model* (orang yang dijadikan contoh). dan yang terakhir ranah psikomotorik yang mementingkan faktor latihan, penguasaan prosedur gerak-gerik, dan prosedur koordinasi anggota badan.
5. Prinsip pembelajaran berdasarkan teori konstruktivistik seperti, mempertimbangkan korelasi pertanyaan dan jawaban peserta didik, mengajarkan peserta didik untuk menyusun jawaban dengan bahasa sendiri yang berasal dari berbagai sumber, pendidik peranannya sebagai fasilitator dan mediator dalam pembelajaran, mengajak peserta didik dalam membuat

aturan atau program pembelajaran, strategi pembelajaran adalah belajar aktif, mandiri, dan kooperatif.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan suatu pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik yaitu mengamati, menanya, pengumpulan data, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan. Serta pembelajaran seharusnya berpegang pada prinsip-prinsip pembelajaran berdasarkan teori behaviouristik, teori kognitivistik, humanistik, teori konstruktivistik, dan prinsip pembelajaran dalam rangka pencapaian ranah tujuan meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.1.4 Model Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran

Dalam suatu pembelajaran salah satu yang diperlukan adalah strategi pembelajaran, dalam penerapannya untuk menghasilkan pembelajaran yang optimal diperlukan peran seorang guru dalam melaksanakan model pembelajaran yang tepat sehingga membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Shoimin (2014: 24) menjelaskan model pembelajaran memiliki arti yang lebih luas daripada metode, strategi, atau prosedur yang memiliki fungsi untuk pedoman guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Joyce (dalam Majid 2015: 13-14) menjelaskan model pembelajaran merupakan rencana dalam menentukan perangkat pembelajaran yang akan digunakan seperti buku, film, komputer, dan sebagainya.

Shoimin (2014:24) menyebutkan empat ciri khas model pembelajaran yang tidak ada pada metode pembelajaran, strategi pembelajaran, dan prosedur

pembelajaran. Antara lain : (1) disusun oleh para pembuat atau pengembangnya secara rasional, teoritik, dan logis; (2) tujuan pembelajaran yang akan dicapai sebagai dasar pembuatannya; (3) keberhasilan pelaksanaan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran; dan (4) agar tujuan pembelajarann dapat tercapai diperlukan lingkungan belajar siswa yang mendukung.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan prosedur yang tersusun untuk mendeskripsikan alur kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru secara runtut sebagai panduan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu terciptanya kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna dan hasil belajar dapat tercapai secara optimal diperlukan perencanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang inovatif oleh guru.

2.1.4.2 Model Pembelajaran yang Relevan dengan IPS

Pembelajaran yang akan dilaksanakan harus memiliki model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Berikut ini beberapa model pembelajaran yang dapat dilaksanakan dalam muatan pembelajaran IPS. Antara lain:

1. Cooperative Learning

Susanto (2014:203) menjelaskan pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tersebut menekankan kerjasama dan saling membantu pada pertukaran informasi siswa satu dengan lainnya. Siswa akan melakukukan kegiatan pembelajaran dengan kelompok yang berjumlah 4-5 siswa secara heterogen.

Dengan tujuan siswa diharapkan mampu mengasah keterampilan sosialnya melalui hubungan dengan sesama anggota kelompok yang akan berguna bagi kehidupan mereka di masyarakat.

2. Contextual Teaching and Learning (CTL)

Susanto (2014:92) menjelaskan CTL menggambarkan konsep belajar keadaan dunia nyata yang dialami siswa yang dibawa pada suatu materi pembelajaran. Hal ini akan membuat siswa membentuk konsep dan pemahaman sendiri siswa tentang pengetahuan yang dimiliki dari pengalaman pribadi sehingga dapat penerapannya dalam kehidupan bermasyarakat di sekolah maupun di rumah. Karakteristik dari model ini yaitu menyenangkan, siswa dapat bekerjasama, pembelajaran terintegrasi, menggunakan berbagai sumber materi dan media pembelajaran yang berasal dari sekitar siswa, serta hasil belajar siswa bukan hanya nilai tetapi dapat berupa hasil karya yang di buat oleh siswa.

3. Bermain Peran (*Role Playing*)

Model pembelajaran *role playing* digunakan untuk memahami sikap, peranan, perilaku seseorang untuk penghayatan, mencari sudut pandang dan cara berpikir orang lain (Hidayati, 2008:7-36). Manfaat dari bermain peran adalah siswa mampu memahami cara pandang, cara berpikir orang lain yang diinterpretasikan dengan caranya sendiri, melihat nilai dari suatu peran yang dijalani, mempertajam panca indera untuk mengembangkan kepekaan terhadap sosial, melatih anak untuk mengendalikan emosinya, sehingga bermanfaat untuk siswa memecahkan masalah, berfikir kritis tepat dan cepat, mampu menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mandiri.

4. Karyawisata

Hidayati (2008: 7-34) menjelaskan model pembelajaran karyawisata yaitu sebagai kegiatan pembelajaran dengan mengunjungi obyek yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Penerapan model karyawisata tidak selalu berkaitan dengan mengunjungi suatu tempat dalam waktu sehari-hari, dengan menempuh waktu berjam-jam, serta menghabiskan biaya yang besar. Melainkan peran guru disini harus mengetahui terlebih dahulu hakikat tujuan dari karyawisata, kelebihan dan kelemahannya, serta pemilihan materi pembelajaran yang cocok. Guru juga harus melihat dari sudut siswa seperti apakah siswa mempunyai minat dan perhatian terhadap materi yang dipilih, memiliki antusias untuk mempelajarinya dengan cara melihat sendiri, dan apakah nantinya siswa akan menemukan hal yang menarik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Dari pemaparan diatas, model pembelajaran yang sesuai untuk muatan pembelajaran IPS yang berisi permasalahan sosial yang dalam pelaksanaannya masih belum optimal dapat menggunakan model bermain peran atau *role playing* untuk membuat pembelajaran lebih bermakna dan memperoleh hasil belajar yang optimal. Karena selain *role playing* bisa meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran melalui peran yang mereka mainkan sehingga proses pembelajaran menjadi optimal yang melibatkan kognitif, emosi, dan psikomotorik siswa sehingga bukan hanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun juga dapat memberikan dampak terhadap keterampilan sosial yang harus dimiliki siswa dalam kehidupan bermasyarakat.

2.1.4.3 Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Model *role playing* tidak terlepas jauh dari sosiodrama. Menurut Achmad (dalam Hidayati, 2008: 7.36) *role playing* ialah suatu bentuk permainan untuk mengungkapkan perasaan, perilaku, nilai, sikap yang bertujuan mendalami sudut pandang, perasaan, serta cara berfikir orang lain. Sedangkan sosiodrama menurut Surachman (dalam Hidayati, 2008: 7.37) yaitu mendramatisasikan tingkah laku di dalam hubungan sosial. Sedangkan menurut Ruminati metode sosiodrama merupakan cara menyampaikan materi tentang hubungan sosial dengan suatu permasalahan sosial yang dijadikan pembelajaran dengan mendramatisasikan, sehingga peserta didik mampu memecahkan masalah sosial dalam kehidupan mereka bermasyarakat. (Nisa, 2015:87).

Huda (2018:115-116) menjelaskan *role playing* adalah sebuah model pembelajaran yang diperoleh dari pendidikan sosial atau kelompok maupun individu. Model ini membuat siswa mampu mendapatkan peran setiap individu dalam kehidupan sosial, serta membuat siswa mampu memecahkan permasalahan individu atau kelompok yang disebabkan oleh hubungan sosial antar sesama. *role playing* mempermudah siswa untuk belajar menganalisis kondisi sosial secara bersama-sama. Model ini juga dapat dijadikan model pembelajaran untuk membantu mengembangkan sikap demokratis dan sopan dalam menghadapi sebuah permasalahan. Manfaatnya membuat siswa dan guru terlibat secara aktif dalam keadaan permasalahan sosial dan timbulnya keinginan untuk memecahkan permasalahan dari suatu keadaan yang sudah dipahami melalui peran.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran yang menampilkan pertunjukan peran yang dilakukan siswa dalam menggambarkan suatu keadaan yang dikehendaki melalui skenario yang dibuat atau kejadian masa lalu untuk dapat menghayati sudut pandang, perasaan, serta cara berfikir orang lain. Sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman dan pembelajaran dari cerita yang telah diperankan.

2.1.4.4 Karakteristik Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Hamalik (2009:199) bermain peran adalah tektik simulasi yang di gunakan untuk melatih kemampuan sosial siswa dalam hubungan antar manusia. Teknik itu berhubungan dengan suatu permasalahan yang melibatkan individu dengan tingkah lakunya atau interaksi antar individu dengan individu lainnya dalam bentuk bermain peran. Siswa dapat berpartisipasi dengan peran tertentu yang dimainkan sebagai pemain atau sebagai pengamat (observer) tergantung pada tujuan yang direncanakan. Menurut Hamdayama (2014) model pembelajaran *role playing* mampu menghadirkan keadaan di dunia nyata ke dalam suatu penampilan peran di dalam kelas sehingga siswa dapat memberikan tanggapan dan merefleksi pembelajaran yang sudah dilaksanakan. (Priscilia, 2018:51).

Hamalik (2009:199-200) menjelaskan pelaksanaan model pembelajaran *role playing* dapat disesuaikan dengan tujuan membentuk partisipasi siswa tertentu yaitu, pemain, pengkaji, dan pengamat. Ada tiga pola penerapan model *role playing*, antara lain:

1. Peranan tunggal (single role-play). Pola penerapan ini permainan terdiri dari satu penampilan dan siswa yang lain berperan sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang di perankan.
2. Peranan jamak (multiple role-play). Pola penerapan ini setiap siswa memainkan peran tertentu dalam kelompoknya. Anggota tiap kelompok disesuaikan dengan jumlah banyaknya peran yang akan di mainkan.
3. Peranan Ulangan (role repetition). Pola penerapan ini hanya ada peranan utama dalam satu simulasi namun setiap siswa memiliki tugas secara bergiliran untuk memerankan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* terdiri dari kerjasama setiap anggota kelompok dalam membuat pertunjukan peran sesuai skenario. Pada penelitian ini pola pelaksanaan model pembelajaran *role playing* menggunakan peranan tunggal (single role-play), Pola penerapan yang permainannya terdiri dari satu penampilan dan siswa yang lain berperan sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang di perankan.

2.1.4.5 Sintaks Model Pembelajaran *Role Playing*

Huda (2018: 116-117) menyebutkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* yaitu:

1. Tahap 1: Pemanasan Suasana Kelompok, dimana guru mengidentifikasi dan memaparkan permasalahan, menjelaskan dan menafsirkan masalah, dan menjelaskan tentang permainan *role playing*.
2. Tahap 2: seleksi partisipan, guru menganalisis peran dan memilih pemain yang akan melakukan peran.

3. Tahap 3: pengaturan setting, guru mengatur sesi-sesi peran, menegaskan kembali tentang peran kepada siswa, serta guru dan siswa mendekati situasi yang bermasalah.
4. Tahap 4: persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat, Guru dan siswa memutuskan apa yang di bahas dan guru memberi tugas pengamatan terhadap siswa yang sebagai pengamat.
5. Tahap 5: pemeranan, siswa melakukan role play dengan dampingan guru, guru dan siswa mengukuhkan role play sampai menyudahi role play.
6. Tahap 6: diskusi dan evaluasi, guru dan siswa membahas pemeranan (kejadian, kenyataan, posisi) yang sudah dilakukan, guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama, serta guru dan siswa mengembangkan pemeranan selanjutnya.
7. Tahap 7: pemeranan kembali, siswa memainkan peran yang berbeda dengan guru memberi masukan atau alternatif perilaku dalam langka selanjutnya.
8. Tahap 8: diskusi dan evaluasi, guru dan siswa membahas pemeranan (kejadian, kenyataan, posisi) yang telah dilakukan kembali, serta guru dan siswa memperdalam diskusi pada fokus-fokus utama.
9. Tahap 9: sharing dan generalisasi pengalaman, guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan di dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul, dan guru menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku yang bisa di tiru dalam kehidupan sehari – hari.

2.1.4.6 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* berpengaruh untuk melatih siswa dalam menganalisis perilakunya masing-masing, meningkatkan rasa empati terhadap sesama, dan mengembangkan strategi pemecahan masalah individu atau kelompok, serta untuk mendapatkan pengetahuan mengenai norma dan masalah sosial di sekitar siswa (Huda, 2018:120). Menurut Sanjaya tujuan dari penggunaan model pembelajaran *role playing* antara lain, membuat siswa dapat menghargai perasaan dan pendapat orang lain, berlatih mengambil keputusan dalam kelompok, belajar membagi tanggungjawab antar anggota kelompok, dan mendorong kelas untuk berpikir dan memecahkan permasalahan saat pembelajaran. (I Komang, 2014:2(1))

Menurut Shaftel (dalam Hidayati, 2008: 7.37) *role playing* memiliki tujuan dan manfaat seperti: (1) Agar mengetahui secara jelas kejadian yang terjadi pada keadaan asli di masyarakat; (2) Untuk memahami sebab dan akibat dari suatu kejadian; (3) Gunanya untuk mengasah indera dan perasaan peserta didik terhadap suatu kejadian; (4) Untuk menyalurkan perasaan dan melepaskan ketegangan; (5) Sebagai media menilai keadaan kemampuan peserta didik; (6) Melatih siswa membuat konsep atau memahami sesuatu hal secara mandiri; (7) Menggali perasaan seseorang dalam kejadian yang terjadi di dalam masyarakat; (8) Untuk membina peserta didik dalam kemampuan berfikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi, analisis, dan cara hidup di dalam kelompok masyarakat; (9) Melatih peserta didik untuk mengendalikan perasaan, perbuatan, dan berfikirnya.

Selain kelebihan, dijelaskan juga kekurangan model pembelajaran *role playing*, antara lain: (1) memerlukan waktu yang relatif lama dalam sebuah pembelajaran; (2) diperlukan kreatifitas guru dan siswa dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran; (3) dan penggunaan model pembelajaran *role playing* tidak dapat dilaksanakan pada semua materi muatan pembelajaran.

Peneliti memberikan solusi untuk menanggulangi kekurangan model pembelajaran *role playing* dengan cara memberikan naskah drama yang akan diperankan satu minggu sebelum pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami terlebih dahulu naskah drama dan membuat siswa akan mempersiapkan properti yang digunakan sesuai dengan kreatifitas siswa, selain itu dengan siswa yang telah memahami isi dari naskah drama, waktu dalam permainan drama lebih efektif.

2.1.5 Media Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2013:10) media pembelajaran ialah alat bantu mengantarkan informasi berupa materi pada proses pembelajaran sehingga bisa memunculkan minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Hidayati, 2008: 7-8) media pembelajaran di bagi empat klasifikasi:

1. Berbagai alat visual yang dapat dilihat, seperti gambar, ilustrasi, grafik, poster, peta, globe, filmstrip, micro projection, serta chart.
2. Berbagai alat yang hanya bisa didengar atau bersifat auditif, seperti rekaman pada tipe recorder, transkripsi elektris dan radio.
3. Berbagai alat yang bisa didengar dan dilihat, seperti televisi, film, dan benda-benda tiga dimensi (koleksi diorama, peta elektris, model, bak pasir).

4. Dramatisasi, yaitu bermain peran, sandiwara boneka, sosiodrama, dan lain-lain.

Dale (dalam Arsyad, 2013:13) menyebutkan acuan pemakaian media pembelajaran menggunakan kerucut pengalaman Dale (*Dale's Cone Of Experience*). Yang merupakan elaborasi dari tiga konsep tahapan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner secara rinci. Hasil belajar peserta didik dimulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan peserta didik dan melalui benda tiruan, sampai ke lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak pula media yang digunakan. Namun urutan itu tidak berarti interaksi pembelajaran harus dimulai dari hal-hal konkret atau dimulai dari pengalaman peserta didik. Akan tetapi dapat dimulai dengan pengalaman yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran serta melihat kemampuan kelompok peserta didik yang dihadapi. Pengembangan kerucut pengalaman Dale ini tidak berdasarkan tingkat kesulitan, namun berdasarkan tingkat keabstrakan atau jenis indera yang ikut berpartisipasi di dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran, menurut Usman dan Asnawir (dalam Hadayati, 2008:7-6) mempunyai beberapa manfaat, antara lain : (1) keterbatasan pengalaman pada siswa menjadi teratasi; (2) membuat praktis ruang kelas; (3) membuat interaksi antara siswa dengan lingkungan secara langsung cukup di dalam kelas; (4) keberagaman pengamatan pada siswa; (5) mempermudah penanaman konsep-konsep dasar pada siswa dengan konkrit, realistik, dan benar; (5) untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa; (6) memberikan pengalaman siswa dari contoh konkrit ke sesuatu yang abstrak secara bertahap.

Menurut Sudjana dan Rivai (2017:2), media pembelajaran mampu membantu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Berikut manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran, antara lain:

1. Menggunakan media pembelajaran akan meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.
2. Media pembelajaran membantu untuk memperjelas bahan pengajaran atau materi yang sedang diajarkan sehingga mudah di pahami oleh siswa.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi tidak hanya dalam bentuk komunikasi verbal yang membuat siswa merasa bosan dan guru tidak terlalu menghabiskan tenaga namun materi masih tersampaikan sepenuhnya.
4. Penggunaan media membuat siswa melakukan aktivitas belajar secara langsung, seperti melakukan, mengamati, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan penjelasan diatas salah satu klasifikasi media yaitu dramatisasi atau bermain peran, pada penelitian ini menggunakan peranan tunggal (single role-play) yang bisa secara tidak langsung dijadikan media untuk pemahaman siswa terhadap materi yang diperankan. Selanjutnya peneliti juga menggunakan media audio berupa rekaman. Diharapkan siswa akan tetap fokus pada penampilan peran yang ditampilkan namun melalui media audio juga dapat membantu siswa memahami materi atau informasi saat kegiatan pembelajaran sehingga dapat menambah pengetahuan serta memunculkan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.5.2 Karakteristik Media Audio

Menurut Sudjana dan Rivai (2017: 130-131) karakteristik media audio berkaitan erat dengan kegiatan yang mengasah keterampilan siswa pada aspek-aspek keterampilan mendengarkan, antara lain : (1) mempertahankan pemusatan perhatian siswa; (2) mengikuti arahan guru ; (3) melatih kemampuan menganalisis siswa terhadap apa yang mereka dengar; (4) memperoleh informasi baru dari suatu pembahasan; (5) membedakan informasi yang tidak relevan dengan yang informasi yang relevan; (6) dapat mengingat dan menjelaskan kembali bagian-bagian dari cerita yang mereka dengar.

Sudjana dan Rivai (2017: 133-134) juga menjelaskan penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran dapat dibedakan pada bagian-bagian tertentu, seperti : (1) audio card instruction yaitu suatu kartu bertuliskan atau gambar yang bila dimasukkan kepada alat player-nya akan terdengar suara yang mengiringi tulisan atau gambar pada kartu tersebut; (2) menggunakan satu rekorder bagi suatu

kelompok kecil, instalasinya berupa satu record-player yang outputnya di hubungkan dengan beberapa headphone; (3) untuk belajar mandiri, dilakukan dalam suatu carrel atau kotak. Tiap kotak diperuntukkan bagi seorang siswa dan dilengkapi dengan satu record-player dan satu headphone; (4) untuk keperluan tutorial, materinya digunakan secara kelompok atau perorangan; (5) rekaman dimaksudkan sebagai alat evaluasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, media audio dapat meningkatkan aspek keterampilan dalam pendengaran, seperti mempertahankan perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan melatih siswa dalam menganalisis apa yang mereka dengar. Media audio juga dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran secara individu maupun secara kelompok.

2.1.5.3 Penggunaan Media Audio dalam Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (2017: 129) media audio dalam pembelajaran digunakan menjadi bahan yang berisi pesan untuk merangsang perhatian, perasaan, pikiran, dan kemauan siswa dalam bentuk auditif. Ada beberapa tahap dalam pengembangan media audio yaitu kegiatan perencanaan, produksi, dan evaluasi. Tahap perencanaan adalah kegiatan pemilihan materi, tujuan pembelajaran, menganalisis kondisi siswa, format yang akan dipergunakan, dan penulisan skrip. Yang kedua tahap produksi adalah kegiatan perekaman bahan, sehingga program yang telah di rencanakan seluruhnya dapat direkam dalam piringan suara atau pita suara. Yang terakhir tahap evaluasi dimaksudkan sebagai aktivitas untuk memperhitungkan apakah program tersebut bisa dipakai atau perlu disempurnakan lagi.

Menurut Sudjana dan Rivai (2017: 139-140) teknik dalam perekaman untuk pembuatan materi pengajaran harus sesuai dengan tuntutan kurikulum, salah satunya dalam pemanfaatan media kaset sebagai media pendidikan, perlu memperhatikan hal-hal berikut ini.

1. Perlu di buat skrip dahulu yang baik dan cocok dengan kebutuhan sasaran sebelum membuat suatu rekaman, sehingga sasaran akan berpartisipasi dengan kegiatan yang akan dilakukan.
2. Melakukan kegiatan promosi (pengenalan) sebelum penyebaran akan dilakukan.
3. Dalam produksi rekaman pada bagian pembukaan harus menggunakan suatu musik yang sesuai tema serta cocok dengan kesenangan sasaran sehari-hari. Dilanjutkan dengan mengemukakan materi yang akan disajikan disesuaikan dengan siapa dan bagaimana sasarannya. Serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai.
4. Materi harus disajikan dalam bentuk yang menarik minat dan perhatian sasaran pendengar. Seperti format monolog, dialog, dan drama yang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan yang akan dilakukan.
5. Usahakan ada musik yang menyambungkan perpindahan masalah, topik atau pokok bahasan, dan perpindahan situasi. Penggunaan musik yang cocok dengan jenis dan iramanya dengan situasi keadaan yang sedang dibicarakan.
6. Menggunakan suara asli atau musik yang natural. Sehingga dapat membangkitkan kepercayaan sasaran pendengar dengan harapan akan terus tertarik perhatiannya.

Pada tahap penulisan skenario ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelum naskah tersebut di produksi, Sudjana dan Rivai (2017: 140-148) menyebutkan faktor-faktor yang harus diperhatikan tersebut seperti: (1) observasi tentang keadaan sasaran pendengar. Keadaan mereka tentang tingkat pengetahuan, kebutuhan dan minat, kebiasaan dan sikap, bahasa dan kebudayaan, serta tingkah laku mereka; (2) penentuan format yang sesuai dengan materi. Seperti penentuan tujuan pembelajaran atau apa yang hendak di capai dengan media pembelajaran ini, contohnya untuk membangkitkan minat serta daya apresiasi; (3) pelaksanaan penulisan naskah yang didahului dengan pembuatan garis besar jalannya isi naskah yang akan ditulis, dengan melaksanakan hal tersebut diharapkan dalam menentukan panjangnya setiap sub pokok bahasan akan sesuai yang diinginkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyiapkan skrip atau skenario *role playing* yang selanjutnya akan dilakukan perekaman suara pada bagian narasi cerita yang dapat digunakan untuk memperjelas alur cerita yang diperankan. Ditambahkan dengan musik yang sesuai dengan materi atau suasana di dalam peran. Diharapkan akan menarik perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.6 Hasil Belajar

Prestasi belajar menggambarkan kemampuan yang meliputi semua ranah psikologis terdiri dari afektif, kognitif, dan psikomotor yang mengalami perubahan akibat proses pengalaman dan belajar peserta didik. Prestasi belajar akan tampak melalui transformasi perilaku sebelum dan sesudah peserta didik belajar. Hal tersebut bisa dijadikan sebagai indikator keberhasilan atau

ketidakberhasilan suatu kegiatan pembelajaran (Karwati dan Priansa, 2015: 155). Menurut Mulyasa (2014) pemetaan kompetensi kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan sekolah dasar merujuk pada pendapat Bruner yang mengarah pada pengembangan kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Ketiga kompetensi tersebut dikembangkan dengan harapan dapat mencetak generasi penerus yang kreatif, produktif, efektif, dan inovatif melalui penguatan kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara holistik (Silvy, 2016:34).

Susanto (2016:6-11) menyebutkan hasil belajar terdiri dari tiga hal yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah psikomotorik (keterampilan), dan ranah afektif (sikap).

2.1.6.1 Ranah kognitif (Pengetahuan)

Menurut Purwanto (2010) hasil belajar kognitif ialah pengetahuan yang dapat mengubah perilaku siswa dalam pengetahuan kognitif (Iin, 2013:89-90). Hasil belajar kognitif memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi tentang pencapaian tujuan pembelajaran oleh siswa pada ranah kognitif. Manfaat mengetahui hasil belajar kognitif adalah untuk memperbaiki prestasi siswa pada ranah kognitif yang belum mencapai ketuntasan khususnya pada tingkat pemahaman, hapalan, analisis, penerapan, dan evaluasi.

Menurut bloom (dalam Usman, 2017:35) klasifikasi tujuan kognitif terdiri atas enam bagian yaitu, ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), evaluasi (C6). Namun taksonomi bloom mengalami pengembangan oleh Krathwol dan Anderson meliputi: (1) mengingat/C1, kemampuan

mengingat hal yang telah dipelajari; (2) memahami/C2, kemampuan memahami arti yang dipelajari; (3) mengaplikasi/C3, penerapan metode dalam memecahkan masalah; (4) menganalisis/C4, kemampuan merinci bagian-bagian sehingga dapat dipahami; (5) mengevaluasi/C5, kemampuan membentuk pendapat; (6) mencipta/C6, kemampuan menciptakan suatu karya.

Susanto (2016) menyebutkan pemahaman seseorang dapat dibedakan dengan tolak ukur sebagai berikut: (1) Pemahaman adalah kemampuan untuk menjelaskan sesuatu yang sudah di pelajari; (2) Pemahaman akan bisa menggambarkan lebih luas, memberikan penjelasan serta contoh bukan hanya menceritakan kembali pengalaman belajar yang telah dilakukan; (3) Pemahaman melibatkan mental yang tidak kaku yang dapat memberikan refleksi dan penjelasan yang lebih kreatif; (4) Pemahaman adalah suatu prosedur yang bertahap, dan pada setiap tahapnya akan mendapatkan kemampuan yang berbeda. Seperti, menginterpretasikan, menerjemahkan, evaluasi, aplikasi, sintesis, analisis, dan ekstrapolasi.

Menurut Suharsimi Arikunto (2009) ranah kognitif siswa dapat diukur melalui dua cara yaitu dengan tes objektif dan subjektif. Instrumen dalam penelitian ini tidak menggunakan tes subjektif, melainkan menggunakan tes objektif karena tes objektif yang dapat diukur secara tepat. Serta tes subjektif biasanya berbentuk esay atau uraian dan dalam pelaksanaannya tes subjektif ini tidak dapat mencakup seluruh materi yang akan diujikan (Iin, 2013:89-90). Oleh karena itu penggunaan tes objektif dirasa tepat untuk menanggulangi kelemahan-kelemahan dari tes bentuk esay tersebut.

2.1.6.2 Ranah Psikomotorik (Keterampilan)

Keterampilan proses menurut Usman dan Setiawati ialah kemampuan atau keterampilan sosial, fisik, dan mental yang lebih tinggi dari kemampuan sebelumnya dari peserta didik dalam memanfaatkan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efisien dan efektif untuk mencapai tujuan tertentu, termasuk kreatifitas.

Indrawati menyebutkan ada beberapa aspek keterampilan proses pada siswa, antara lain: klasifikasi, observasi, mengkomunikasikan, pengukuran, melakukan eksperimen, dan menginterpretasi terhadap suatu pengamatan. Indrawati juga membagi keterampilan proses menjadi keterampilan proses tingkat dasar dan keterampilan proses terpadu. Keterampilan proses tingkat dasar seperti, komunikasi, klasifikasi, observasi, prediksi pengukuran, dan inference. Serta keterampilan proses terpadu seperti, menentukan, menyusun tabel data, variabel, memberi hubungan variabel, menyusun grafik, memproses data, menyusun hipotesis, merencanakan penyelidikan, menganalisis penyelidikan, menentukan variabel secara operasional, dan melakukan eksperimen.

Menurut Dave (dalam Usman, 2017:36-37) klasifikasi tujuan psikomotorik dibagi menjadi lima katagori yaitu, Peniruan ketika siswa mengamati suatu gerakan, Manipulasi menurut petunjuk-petunjuk yang diberikan tidak hanya meniru tingkah laku saja, ketetapan dimana respons yang dihasilkan lebih terkoreksi dan minim melakukan kesalahan, Artikulasi atau tepat dalam menentukan urutan suatu gerakan, dan pengalamiahan dimana tingkah laku yang ditampilkan dengan sedikit pengeluaran energi fisik maupun psikis karena sudah dilakukan secara rutin.

Penilaian hasil belajar keterampilan proses atau psikomotor siswa dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pengamatan langsung tingkah laku siswa dalam proses pembelajaran, dan alat yang digunakan dalam pengukuran ranah psikomotor siswa ini berupa lembar pengamatan atau observasi. Teknik observasi merupakan cara pengumpulan data yang memiliki ciri spesifik, berbeda dengan kuesioner atau wawancara yang dalam pelaksanaannya akan selalu melakukan hubungan dengan orang, tetapi dalam observasi tidak terpaku pada orang saja melainkan dapat pada objek yang lainnya. Menurut Sugiyono (2009) proses pengumpulan data dengan teknik observasi dapat dipakai jika penelitian terkait dengan gejala-gejala alam, proses kerja, perilaku manusia, dan bila jumlah responden tidak terlalu besar. (Iin, 2013:89-90).

2.1.6.3 Ranah Afektif (Sikap)

Menurut Krathwohl (dalam Usman, 2017:36) klasifikasi tujuan afektif dibagi menjadi lima kategori yaitu, pertama penerimaan yang mengacu pada kesukarelaan dan kemampuan memperhatikan dan memberikan respons terhadap stimulus yang tepat, kedua pemberian respon ialah satu tingkat diatas penerimaan siswa menjadi terangkat secara aktif dalam pembelajaran, ketiga penilaian yang mengacu pada nilai atau pentingnya kita menceritakan pada objek atau kejadian tertentu dengan reaksi menerima, menolak, atau tidak menghiraukan, keempat pengorganisasian mengacu pada sikap-sikap berbeda yang menimbulkan konflik sehingga menyebabkan sikap tersebut menjadi konsisten dan membentuk suatu sistem di internal mereka, yang terakhir karakterisasi mengacu pada karakter dan

gaya hidup seseorang yang berhubungan dengan ketentuan pribadi, sosial, dan emosi siswa.

Azwar (dalam susanto, 2016: 10) menjelaskan ada tiga bagian yang saling terkait dalam keterampilan sikap siswa yaitu komponen kognitif, afektif, konaktif. Komponen kognitif adalah pengetahuan yang dimiliki oleh siswa itu sendiri, selanjutnya komponen afektif adalah emosional siswa yang dirasakan, sedangkan komponen konatif adalah sikap siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya Bany dan Johnson (dalam Susanto, 2016: 10) menjelaskan beragam model yang mencakup ketiga aspek tersebut, yaitu: (1) Teknik penilaian siswa yang diambil dari respons terhadap sejumlah pertanyaan yang telah diberikan; (2) Observasi terhadap perilaku yang terlihat dari peserta didik; (3) Penilaian sikap dari hasil pengamatan perilaku peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Sementara sardiman beranggapan keterampilan sikap merupakan keterampilan dalam melaksanakan sesuatu terhadap lingkungan sekitarnya baik secara individu maupun kelompok yang merujuk pada tindakan, perilaku, dan perbuatan seseorang. Dalam kaitannya dengan hasil belajar, keterampilan sikap itulah yang akan mendukung peserta didik dalam pemahaman konsep atau keterampilan kognitifnya.

2.1.7 Hakikat IPS SD

2.1.7.1 Pengertian Pendidikan IPS SD

Menurut Susanto (2016;139) menjelaskan IPS adalah perpaduan antara kehidupan manusia dan ilmu sosial yang mencakup ekonomi, antropologi, sejarah, hukum, geografi, sosiologi, filsafat, agama, psikologi, dan ilmu politik. Tujuan

utamanya ialah untuk mengembangkan wawasan dan kemampuan siswa secara komprehensif tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial.

Maryani (dalam susanto, 2016:140) menjelaskan batasan dalam kajian pendidikan IPS merupakan penyederhanaan dari konsep-konsep dan keterampilan disiplin sejarah, sosiologi, geografi, politik, antropologi, dan ekonomi yang di organisasikan secara psikologis dan ilmiah untuk tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Banks (dalam susanto, 2016:141) pendidikan IPS adalah penggalan dari kurikulum di sekolah yang memiliki tujuan untuk menunjang siswa dalam mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilannya, serta nilai-nilai untuk menyiapkan partisipasi siswa di dalam masyarakat, negara, dan dunia.

Mulyono (dalam Hidayati, 2008:1.7) memberikan batasan pada IPS merupakan bentuk penggabungan dari berbagai ilmu-ilmu sosial, seperti psikologi sosial, sosiologi, antropologi budaya, geografi, ekonomi, ilmu politik, sejarah, dan lain sebagainya. Anggapan tersebut diperkuat oleh Saidiharjo (dalam Hidayati, 2008:1.7) yang menjelaskan IPS merupakan hasil perpaduan atau kombinasi dari beberapa pelajaran seperti sejarah, sosiologi, geografi, antropologi, politik, dan ekonomi. Hidayati (2008;1-7) menjelaskan IPS merupakan disiplin ilmu yang di ajarkan secara terpadu meliputi pelajaran ekonomi, geografis, sejarah yang tidak di ajarkan secara terpisah.

Hidayati (2018:1-4) menjelaskan IPS pada pendidikan dasar dan menengah memiliki kajian materian yang sama yaitu manusia, seperti: ekonomi, ilmu politik, geografi, ilmu politik, sejarah, ilmu hukum, ilmu politik, sosiologi, psikologi, dan sebagainya. Pengajaran IPS sangat penting bagi siswa, karena siswa datang

kesekolah dari lingkungan yang berbeda. Pengenalan atas lingkungan yang beranekaragam itu sekolah memiliki peran penting dalam mengenal dan mempelajari masyarakat dan lingkungan mereka. Menurut Piaget, siswa yang berada pada tahap berfikir kongkrit (*concrete operation*) menuju berpikir formal (*formal operation*), maka pembelajaran dengan pendekatan terpadu sangatlah penting. (Udin, 2011:17).

Menurut Susanto (2016;143) pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi untuk menelaah pada aspek interaksi dan kehidupan manusia dalam masyarakat. Maka dari itu, IPS memiliki peranan dalam membantu siswa menumbuhkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan agar dapat membaur pada kehidupan bermasyarakat dan bernegara dengan baik. Maka guru memiliki tanggungjawab untuk mengoptimalkan pikiran dan tenaganya agar dapat mengajarkan IPS dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran IPS di SD merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memperoleh pengalaman secara langsung di lingkungan masyarakat, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi dalam masyarakat sebagai warga negara dengan mempelajari kehidupan manusia dengan orang lain.

2.1.7.2 Tujuan Pendidikan IPS SD

Menurut Nursid Sumaatmadja (dalam Hidayati, 2008:1-24) pendidikan IPS memiliki tujuan untuk melatih peserta didik menjadi warga negara yang baik serta memiliki kepedulian, keterampilan, dan pengetahuan sosial yang berguna untuk dirinya sendiri, masyarakat, dan negara. Namun, secara rinci Hamalik (dalam

Hidayati, 2008:1-24) menyebutkan tujuan pendidikan IPS itu mengarah pada tingkah laku semua peserta didik seperti sikap hidup dalam belajar, pemahaman dan pengetahuan, nilai-nilai sosial serta sikap, dan keterampilan.

Menurut Nur Hadi (dalam Susanto, 2016: 146) menuturkan ada empat tujuan pendidikan IPS. Pertama Knowledge yaitu menunjang siswa dalam memahami diri mereka sendiri beserta lingkungannya mencakup geografis, politik sejarah, sosiologi, psikologi, dan ekonomi. Kedua skill yaitu mencakup keterampilan berfikir siswa. Ketiga attitudes yaitu terdiri atas perilaku berfikir dan perilaku sosial siswa. Keempat value yaitu nilai-nilai yang diperoleh dari lingkungan masyarakat, termasuk didalamnya nilai ekonomi, nilai kepercayaan, ketaatan kepada pemerintah dan hukum, serta pergaulan antar bangsa.

Menurut Isriani dan Dewi (2017:173-174) menjelaskan tujuan pembelajaran IPS merupakan upaya untuk siswa agar memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengenalkan konsep-konsep kehidupan sosial pada masyarakat dan lingkungannya kepada siswa.
2. Siswa dapat memiliki kemampuan berfikir kritis dan logis, memecahkan masalah, inkuiri, rasa ingin tahu, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Siswa dapat memiliki kesadaran dan pengetahuan terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Siswa dapat memiliki keterampilan berkomunikasi, berkompetisi dan bekerjasama dalam masyarakat di tingkat lokal, nasional, maupun global.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan muatan pembelajaran IPS ialah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam peka

terhadap masalah sosial dalam masyarakat baik di lingkungan sekitar maupun di lingkungan global secara luas, serta membina siswa menjadi warga negara yang baik dimana siswa merupakan generasi penerus bangsa yang akan melanjutkan kehidupan bernegara.

2.1.7.3 Ruang Lingkup Pendidikan IPSD SD

Isriani dan Dewi (2017:174) menjelaskan ruang lingkup pembelajaran IPS meliputi beberapa aspek, antara lain: (1) lingkungan, tempat, dan manusia; (2) sistem sosial dan budaya; (3) perubahan, waktu, dan keberlanjutan; dan (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Permendikbud nomor 21 tahun 2016 ruang lingkup pembelajaran IPS meliputi : (1) lingkungan, tempat, dan manusia. Kaitannya dengan hubungan sosial-geografi, ketiga aspek tersebut tidak dapat dipisahkan karena selalu berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan. Kaitannya dengan sejarah, ruang lingkup IPS meliputi, masa sekarang, masa lalu dan masa yang akan datang dengan berbagai perkembangan yang ada; (3) sistem sosial dan budaya. Kaitannya dengan politik-budaya, ruang lingkup IPS mencakup berbagai struktur sosial di masyarakat dan juga hasil dari interaksi manusia dan lingkungan budayanya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan yang mencakup berbagai kegiatan manusia utamanya dalam memenuhi kebutuhan dan kesejahteraannya.

Menurut Tjokrodikaryo (dalam Hidayati, 2008:1.26) merumuskan sumber materi pembelajaran IPS dalam lima macam, yaitu:

1. Apa saja atau segala sesuatu yang terjadi pada anak selama hidupnya dari mulai keluarga, sekolah, teman bermain, lingkungan masyarakat sampai lingkungan yang lebih luas yaitu lingkup negara beserta permasalahannya.
2. Kegiatan manusia seperti: keagamaan, pendidikan, produksi, transportasi, komunikasi, dan mata pencaharian.
3. Budaya dan lingkungan geografis yang terdiri dari aspek antropologi dan geografi yang ada sejak dari lingkungan terdekat anak sampai yang terjauh.
4. Sejarah lingkungan terjauh sampai yang terdekat, tentang perkembangan manusia, tentang tokoh-tokoh, kehidupan masa lalu, dan kejadian-kejadian besar yang pernah ada.
5. Peserta didik ialah sumber materi yang meliputi segi pakaian, makanan, keluarga, dan permainan.

Dalam pelaksanaan materi pembelajaran IPS di sekolah dasar, setiap sekolah harus menyusun rancangan program pendidikan yang disebut dengan kurikulum untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Permen nomor 32 tahun 2013 pasal 77B menjelaskan struktur kurikulum merupakan susunan dari dari kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), muatan pembelajaran (Mupel), mata pelajaran (Mapel), dan beban belajar pada setiap satuan pendidikan dan program pendidikan. Kompetensi dasar mencakup sikap spiritual, sikap sosial, keterampilan, dan pengetahuan dalam muatan pembelajaran, mata pelajaran, atau mata kuliah.

Struktur kurikulum IPS pada sekolah dasar terdiri atas materi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama enam tahun mulai dari kelas

I sampai dengan kelas VI. Berikut tabel rincian Permendikbud nomor 37 tahun 2018 lampiran 10 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar IPS SD/MI kelas V.

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Muatan pembelajaran IPS Kelas V

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.
3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia

dalam mempertahankan kedaulatannya.	dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
-------------------------------------	--

Berdasarkan tabel diatas, peneliti akan mengkaji pada KD 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya dan KD 4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, Berikut tabel rincian Kompetensi Dasar dan Indikator muatan pembelajaran IPS kelas V materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Muatan pembelajaran IPS Kelas V

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Mengidentifikasi latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia 3.4.1 Menjelaskan berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial belanda di berbagai daerah. 3.4.1 Menjelaskan peristiwa-peristiwa sejarah pada masa pergerakan nasional. 3.4.1 Menganalisis latar belakang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. 3.4.2 Menganalisis peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan 3.4.3 Menganalisis peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting	4.4.1 Melaksanakan kegiatan bermain peran peristiwa kedatangan bangsa

penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	Belanda di Indonesia 4.4.1 Melaksanakan kegiatan bermain peran peristiwa perlawanan terhadap pemerintahan kolonial belanda di suatu daerah. 4.4.1 Melaksanakan kegiatan bermain peran peristiwa sejarah pada masa pergerakan nasional 4.4.1 Melaksanakan kegiatan bermain peran peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan
---	--

2.1.7.4 Karakteristik Pendidikan IPS SD

Tantangan pada kehidupan masyarakat global akan semakin berat, pembelajaran IPS disusun untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan kemampuan analisis kondisi sosial dalam masyarakat untuk menghadapi perubahan setiap saat, menuju keberhasilan dalam kehidupan bermasyarakat. Maka dari itu peserta didik diharapkan mendapatkan pengetahuan yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu-ilmu sosial (Isriani dan Dewi, 2017:173).

Menurut Sapriya secara konseptual pembelajaran IPS membimbing peserta didik untuk menjadi warga negara yang bertanggungjawab dan demokratis, serta cinta damai sebagai warga dunia. Nilai-nilai karakter bisa dimasukkan pada pembelajaran IPS karena sesuai dengan tujuannya untuk melatih peserta didik bertanggung jawab terhadap masyarakat, bangsa dan negara serta menanamkan nilai-nilai sosial yang kepada peserta didik. Menurut Sumaatmadja nilai-nilai yang ditanamkan dalam pembelajaran IPS adalah nilai Ke-Tuhanan, nilai praktis, nilai edukatif, nilai teoritis dan nilai filsafat yang sesuai dengan nilai yang terkandung dalam pendidikan karakter, sehingga seorang guru harus dapat menanamkan nilai

pendidikan karakter melalui pembelajaran IPS di suatu pembelajaran. (Rifki, 2011:96).

Menurut Susanto (2016:163-164) standar kompetensi lulusan memiliki tujuan untuk memberikan dasar pengetahuan, kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, serta keterampilan hidup mandiri pada jenjang pendidikan dasar. Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 menyebutkan standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan dasar untuk ilmu pengetahuan sosial, antara lain: (1) patuh terhadap peraturan sosial yang berlaku di lingkungannya; (2) menghargai keberagaman suku, ras, agama, budaya, dan golongan sosial ekonomi di lingkungan sekitarnya; (3) kritis, kreatif, dan logis dalam menggunakan informasi tentang lingkungan sekitar; (4) dengan bimbingan guru dapat menunjukkan kemampuan untuk berfikir kritis, kreatif, dan logis; (5) dalam kehidupan sehari-hari dapat menunjukkan kemampuan memecahkan masalah sederhana; (6) dapat menunjukkan tentang gejala sosial dan alam di lingkungannya; (7) dapat menunjukkan kepedulian dan kecintaan terhadap lingkungan; (8) dapat menunjukkan kebanggaan dan kecintaan terhadap Indonesia; (9) dapat menunjukkan kebiasaan hidup sehat, bersih, bugas, aman, dan memanfaatkan waktu luang.

2.1.7.5 Implementasi Model *Role Playing* Berbantuan Media Audio pada Muatan Pembelajaran IPS

Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan audio dalam muatan pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara. Di dasarkan pada permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. *role playing* berbantuan audio dirancang agar pembelajaran di dalam kelas

berlangsung secara optimal. Keikutsertaan dan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran tercipta, serta hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS akan lebih baik.

Berikut ini langkah-langka pembelajaran dalam menerapkan model *role playing* berbantuan media audio:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
2. Pemanasan suasana kelompok, dimana guru mengidentifikasi dan memaparkan permasalahan, menjelaskan dan menafsirkan masalah, serta menjelaskan tentang permainan *role playing*.
3. Seleksi partisipan, guru menganalisis peran dan memilih pemain yang akan melakukan peran.
4. Pengaturan setting, guru mengatur sesi-sesi peran, menegaskan kembali tentang peran kepada siswa, serta guru dan siswa mendekati situasi yang bermasalah.
5. Persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat, guru dan siswa memutuskan apa yang di bahas dan guru memberi tugas pengamatan terhadap siswa yang sebagai pengamat.
6. Pemeranan (dengan bantuan media audio yang mengatur jalannya cerita), siswa melakukan role play dengan dampingan guru, guru dan siswa mengukuhkan role play sampai menyudahi role play.
7. diskusi dan evaluasi, guru dan siswa membahas pemeranan (kejadian, kenyataan, posisi) yang sudah dilakukan, guru dan siswa mendiskusikan

fokus-fokus utama, serta guru dan siswa mengembangkan pemeranan selanjutnya.

8. pemeranan kembali (dengan bantuan media audio yang mengatur jalannya cerita), siswa memainkan peran yang berbeda dengan guru memberi masukan atau alternatif perilaku dalam langka selanjutnya.
9. diskusi dan evaluasi, guru dan siswa membahas pemeranan (kejadian, kenyataan, posisi) yang telah dilakukan kembali, serta guru dan siswa memperdalam diskusi pada fokus-fokus utama.
10. sharing dan generalisasi pengalaman, guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan di dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul, dan guru menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku yang bisa di tiru dalam kehidupan sehari – hari.
11. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini diperkuat dari penelitian yang menggunakan media pembelajaran *role playing* yang telah dilaksanakan oleh penelitian sebelumnya, diantaranya yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Thuraya (2016) tentang keefektifan strategi bermain peran dalam pengajaran kosakata siswa. Hasil temuannya bermain peran adalah cara yang menyenangkan untuk mendorong siswa menggunakan kosa kata dengan tepat dalam situasi yang disimulasikan. Dalam sebuah studi eksperimental semu di sekolah menengah anak perempuan di Al-Madinah, perbandingan

sebelum dan sesudah ujian dibuat dari pencapaian tes kosa kata antara dua kelas. Kelas yang pertama (kelas eksperimen) pembelajaran dilakukan dengan dua unit buku pelajaran bahasa Inggris mereka melalui permainan peran, sedangkan pada kelas kedua (kelas kontrol) diajarkan dengan metode tradisional. Hasil t-test mengungkapkan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan kosa kata dalam pretest, namun dalam posttest skor rata-rata dari kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Penelitian yang dilakukan oleh Ulrika (2013) tentang bermain peran adalah metode pedagogis yang baik untuk melatih keterampilan siswa. Penelitian ini memaparkan bahwa bermain peran dapat merangsang siswa untuk menafsirkan permasalahan dari berbagai sudut pandang. Bermain peran juga memungkinkan memunculkan pemahaman tentang situasi interaksi sosial serta dapat membangun rasa kebersamaan di antara siswa. Maka kesimpulan dari penelitian tersebut menyatakan bahwa permainan peran bisa dijadikan metode pedagogis yang layak dan kuat untuk mengasah keterampilan siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Delerami (2016) tentang pengaruh metode pengajaran gabungan antara bermain peran dan mendongeng terhadap pemikiran kreatif siswa. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa metode pengajaran bermain peran atau mendongeng memiliki dampak signifikan pada pemikiran kreatif siswa. Penelitian ini merekomendasikan para guru untuk menggunakan metode pengajaran bermain peran dan mendongeng di kelas untuk mengembangkan pemikiran kreatif pada siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Reza (2014) tentang pengaruh pendidikan dengan menerapkan metode pengajaran bermain peran di kelas sejarah. Penelitian yang menggunakan metode random sampling penelitian semi eksperimental melalui *pretest* dan *posttest*. Instrumen pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner divalidasi instrumen oleh para ahli didapat hasil menggunakan koefisien alpha cronbach sebesar 0,870. Serta data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif termasuk rata-rata, standar deviasi dan independentt-test. Kesimpulannya menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan pendidikan pada siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Peter (2015) tentang bermain peran sebagai alat untuk memfasilitasi belajar, refleksi diri dan kesadaran sosial dalam pendidikan guru. Penelitian yang dilakukan dalam empat kondisi pembelajaran yang berbeda yang pertama adalah dalam kelas pendidikan multikultural, kedua tentang kelas sejarah, Yang ketiga adalah dalam matematika Yang keempat adalah di kelas kepemimpinan untuk para guru. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa setiap kondisi pembelajaran menggunakan role-play atau bermain peran dapat menciptakan interaksi antara siswa dan sekenario simulasi yang menyebabkan peningkatan keaktifan dan partisipasi siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhyiddin (2019) tentang keefektifan peningkatan kemampuan berbicara siswa menggunakan model *role playing* dibantu dengan video animasi. Menghasilkan analisis hipotesis pada hasil belajar *pretest* dan *posttest* didapatkan t_{hitung} (21,47603) > t_{tabel} (1,725), dimana menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Hal tersebut membuktikan

bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* efektif terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Luh (2018) tentang pengaruh model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa. Hasil penelitian menunjukkan kompetensi pengetahuan IPS kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter dengan kelompok siswa lainnya yang menggunakan pembelajaran konvensional terdapat perbedaan yang signifikan. dilihat dari hasil $t_{hitung} 9,079 > t_{tabel} 2,000$ pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = (43 + 43) - 2 = 84$. Serta nilai rata-rata kompetensi pengetahuan IPS siswa kelompok eksperimen $X = 82,00 > X = 65,01$ rata-rata kompetensi pengetahuan IPS siswa kelompok kontrol. Maka dapat disimpulkan ditemukan pengaruh model pembelajaran *role playing* berbasis pendidikan karakter terhadap kompetensi pengetahuan IPS pada siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Adi (2014) tentang pengaruh model pembelajaran *role playing* berbasis karakter dengan bantuan media audiovisual terhadap hasil belajar IPS siswa. Hasil penelitian menunjukkan $t_{hitung} = 3,19 > t_{tabel} = 2,00$ pada derajat kebebasan 58 disignifikansi 5%. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbasis karakter dengan bantuan media audiovisual berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Fransiska (2018) tentang peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Hasil penelitian menunjukkan sikap rata-rata siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mendapatkan predikat baik dari predikat cukup. Dan pengetahuan hasil belajar siswa meningkat dari persentase ketuntasan 48% dengan rata-rata kelas 67, menjadi 93% dengan rata-rata kelas 85. Serta keterampilan hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata 62 menjadi 75. Maka dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik.

Penelitian yang dilakukan oleh Febry (2018) tentang peningkatan keterampilan sosial melalui metode *role playing* pada pembelajaran IPS. Hasil penelitiannya menunjukkan peningkatan keterampilan sosial pada siklus I sebesar 53,93% dan pada siklus II sebesar 84,25%. Perolehan persentase pada Siklus II ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa dengan kriteria baik telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa pada pembelajaran IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Adriana (2016) tentang pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap minat dan hasil belajar IPA. Hasil dan simpulan dari penelitian ini adalah: (1) terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa sebesar 0,929; (2) terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar siswa sebesar 0,929%; (3) terdapat hubungan penggunaan model pembelajaran

role playing terhadap hasil belajar siswa sebesar 92,9%; (4) terdapat hubungan penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar siswa sebesar 92,6%.

Penelitian yang dilakukan oleh Elis (2017) tentang mengetahui keefektifan antara model pembelajaran *role playing* dan *paired storytelling* terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS. Hasil penelitiannya menunjukkan aktivitas siswa kelas eksperimen terdapat selisih persentase rata-rata skor yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol, hasil pengamatan pada aspek *listening activities* terdapat selisih 40%, aspek *writing activities* 6,3%, aspek *visual activities* selisih 23,3%, aspek *oral activities* 20%, aspek *mental activities* 10%, aspek *emotional activities* 26,6%, aspek *drawing activities* 43,4%, dan aspek *motor activities* 33,4%. Sedangkan hasil tes belajar menunjukkan rata-rata ketuntasan pada kelas eksperimen sebesar 96,67%. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* lebih efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS pada siswa dibandingkan model pembelajaran *paired storytelling*.

Penelitian yang dilakukan oleh Rini (2013) tentang peningkatan aktivitas dan hasil belajar melalui bermain peran. Hasil penelitiannya pada siklus I didapatkan nilai performa guru 82,66, rata-rata nilai siswa 78,93, ketuntasan belajar siswa 85,71%, dan persentase aktivitas belajar siswa 68,56% dengan kriteria tinggi. Sementara pada siklus II nilai performa guru 89,23, rata-rata nilai siswa 80,24, ketuntasan belajar siswa 92,86%, dan persentase aktivitas belajar siswa 77,89% dengan kriteria sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan adanya

peningkatan dari siklus I ke siklus II. Maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Nyoman (2014) tentang pengaruh model pembelajaran *role playing* berbasis penilaian kinerja terhadap keterampilan berbicara siswa pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitiannya menunjukkan rata-rata nilai keterampilan berbicara kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol ($77,61 > 68,32$). Hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} = 3,43$ $t_{tabel} = 2,00$ pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 71$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* berbasis penilaian kinerja terhadap keterampilan berbicara siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosnawati (2015) tentang pengembangan model pembelajaran bermain peran berbasis masalah untuk meningkatkan rasa cinta tanah air siswa. Penelitiannya menemukan respon positif siswa terhadap pembelajaran sebesar 80%. Dan rasa cinta tanah air siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan pada kelas pembanding hanya mencapai kategori tinggi. Serta hasil belajar siswa meningkat dengan kualitas peningkatan tinggi pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas pembanding meningkat dengan kualitas peningkatan pada kategori sedang.

Penelitian yang dilakukan oleh Budi Santoso (2014) tentang peningkatan keterampilan berbicara krama lugu melalui model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual. Penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan pada setiap variabel setiap siklus yang diteliti, pada siklus terakhir penelitian Tingkat pencapaian keterampilan guru adalah 29 dengan kategori sangat baik.

Tingkat pencapaian aktivitas siswa sebesar 28,10 dengan kategori sangat baik. Hasil belajar siswa nilai rata-rata 74,55 dengan persentase ketuntasan klasikal 85,71%. Simpulan penelitian ini adalah model *role playing* dengan media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan berbicara *krama lugu* siswa.

2.3 Kerangka Berfikir

Permasalahan dalam penelitian ini diawali dengan temuan hasil observasi pra penelitian kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara. Diperoleh beberapa permasalahan dalam pembelajaran, antara lain kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah, diskusi lalu melakukan tanya jawab yang berlangsung secara kelompok maupun klasikal belum berjalan dengan optimal, kurangnya keikutsertaan siswa dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang melibatkan siswa tidak selalu diterapkan setiap hari dan penggunaan media pembelajaran guru menggunakan alat bantu berupa gambar print out lalu ditunjukkan secara klasikal di depan kelas atau menggunakan gambar-gambar yang sudah ada di dalam kelas yang jumlah dan jenisnya terbatas.

Selain itu peneliti juga menemukan permasalahan dalam pembelajaran yaitu kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran IPS dikarenakan kurangnya minat dan motivasi belajar siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS yang belum optimal ditunjukkan dengan data nilai PAS yang belum mencapai 75% ketuntasan pada kelas. Diketahui ketuntasan di SDN 1 Pecangaan Wetan (48%), SDN 2 pecangaan Wetan (46%), SDN 3 Pecangaan

Wetan (46%), dan SDN 5 Pecangaan Wetan (48%). Djamarah (2010: 108) menjelaskan bahwa suatu kegiatan pembelajaran dapat dinyatakan berhasil apabila 75% atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran mencapai taraf keberhasilan atau memenuhi KKM yang sudah ditentukan.

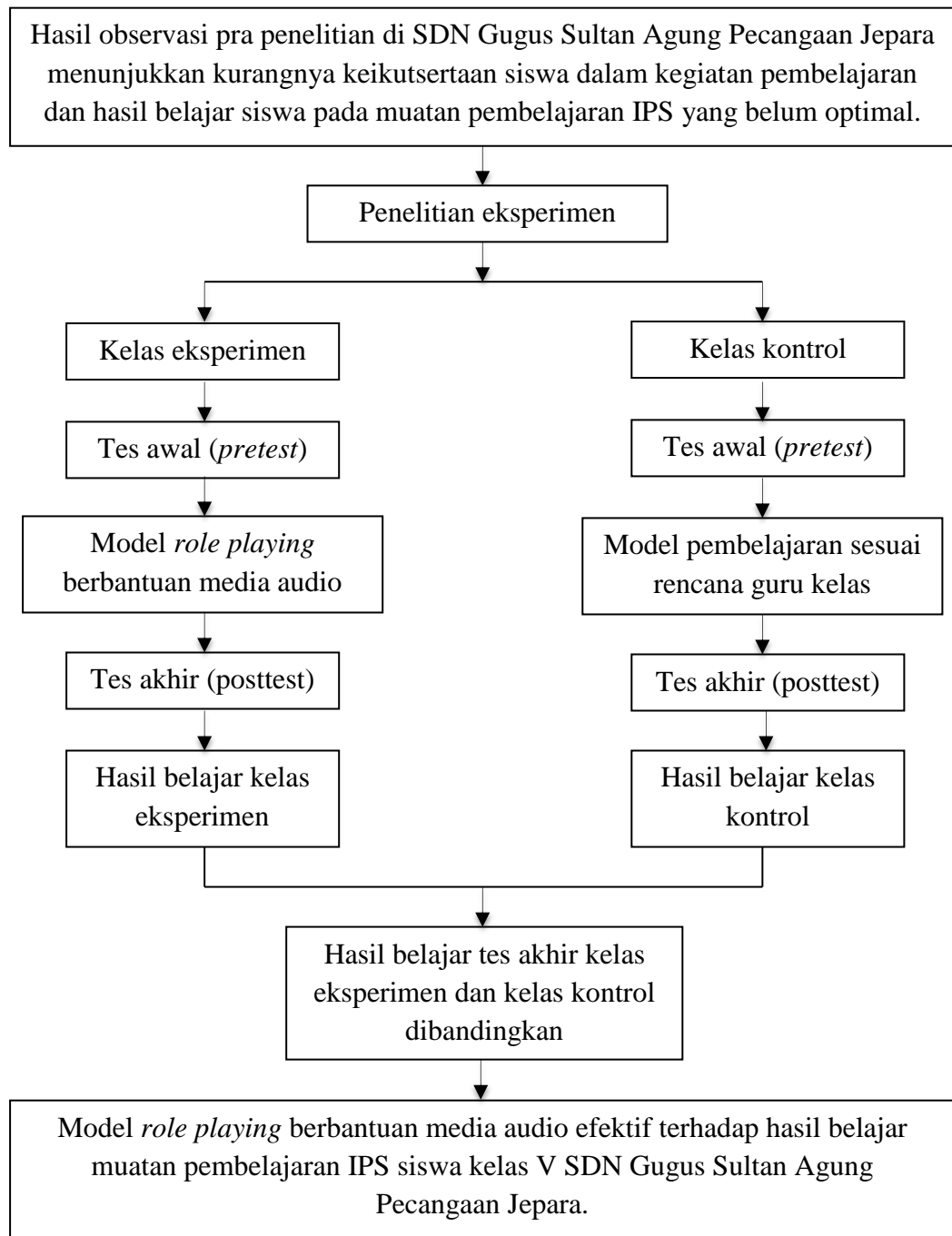
Salah satu upaya yang dapat dijadikan usaha untuk menambah minat, motivasi dan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS dapat penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat memunculkan kondisi belajar yang menyenangkan sehingga siswa merasa tertarik untuk belajar dan dapat menunjang proses pembelajaran menjadi efektif. Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan juga akan membantu siswa memahami materi yang sedang dipelajarinya, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio menjadi model pembelajaran yang di harapkan dapat membuat pembelajaran lebih optimal dan membuat hasil belajar siswa optimal.

Dengan model pembelajaran *role playing* ini proses pembelajaran akan lebih melibatkan siswa didalamnya. Membuat siswa lebih memahami dan meluapkan perasaan, aktifitas belajar siswa akan meningkat karena siswa belajar dengan menyenangkan, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Menurut Hidayati (2008: 7-37) model pembelajaran *role playing* mampu melibatkan aspek kognitif, efektif, dan psikomotor siswa. Aspek kognitif siswa seperti pemecahan masalah, aspek efektif siswa seperti sikap mengembangkan empati atas tokoh yang mereka perankan yang dapat mereka jadikan sebuah pembelajaran, dan aspek psikomotor siswa ketika siswa bermain peran di depan kelas yang akan terlihat, serta minat

dan motivasi belajar juga akan meningkat. Selain itu, dengan dibantu media audio dapat membantu pelaksanaan model *role playing* secara optimal, dengan berupa rekaman suara narasi cerita yang akan membantu siswa lebih terfokus pada alur cerita sehingga materi dalam cerita yang diperankan akan ditangkap secara optimal oleh siswa.

Penelitian eksperimen ini akan mengujikan model pembelajaran *role playing* berbantuan audio pada kelas eksperimen. Pada kelas kontrol pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana pembelajaran guru kelas, tidak ada perlakuan dari peneliti. Penelitian diawali dengan pemberian *pretest* pada kedua kelas tersebut untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah pemberian *pretest* dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan memberi perlakuan model pembelajaran *role playing* berbantuan audio pada kelas eksperimen, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol berlangsung sesuai rencana guru kelas. Setelah pembelajaran selesai dilakukan, siswa diberikan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, kemudian hasil *posttest* dibandingkan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar.

Berikut bagan kerangka berpikir penelitian keefektifan model *role playing* berbantuan media audio terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara.



Gambar 2.3 Alur Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2016:224) menjelaskan hipotesis merupakan prediksi sementara terhadap jawaban rumusan masalah penelitian, dan kebenaran dari hipotesis penelitian harus dibuktikan dengan data yang terkumpul dari proses penelitian. Berdasarkan pemaparan kajian teoritis, kajian empiris dan kerangka berfikir yang sudah dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Model *role playing* berbantuan media audio tidak efektif terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara.

H_a : Model *role playing* berbantuan media audio efektif terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

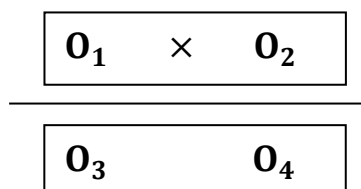
3.1.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuantitatif yaitu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016:14).

3.1.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut sugiyono (2016: 11-12) metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian eksperimen diantaranya yaitu: *Pre-Experimental Design*, *True Experimental Design*, *Factorial Design*, *Quasi Experimental Design*. Sugiyono (2016: 108-109). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan suatu perlakuan terhadap sampel dengan menggunakan jenis penelitian *Quasi Experimental Design*, dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*.

Desain *Nonequivalent Control Group Design* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan:

O1 : *pretest* kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan

O3 : *pretest* kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan

X : *treatment*

O2 : *posttest* kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan

O4 : *posttest* kelompok kontrol setelah diberi perlakuan

(Sugiyono, 2016: 116)

Berdasarkan desain *nonequivalent control group design*, peneliti menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan memberikan perlakuan berupa *pretest* kepada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah diberikan *pretest*, selanjutnya kelas diberikan perlakuan, perlakuan tersebut adalah menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio pada kelas eksperimen, pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran sesuai rencana guru kelas. kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut bersifat homogen dilihat dari kemampuan belajar yang setara dan diberikan perlakuan yang berbeda. Sesudah diberikan perlakuan, diberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dan kemudian hasilnya

dibandingkan untuk mengetahui efektif atau tidaknya model *role playing* berbantuan media audio.

Penelitian yang menggunakan desain *nonequivalent control group design* hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*. perbedaannya pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi tes awal. Pada kelompok kontrol tidak diberi perlakuan sedangkan pada kelompok eksperimen diberi perlakuan. Kemudian siswa diberi tes akhir dengan tes yang sama pada pretest yang telah diuji cobakan. Kemudian membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok (Sugiyono, 2016: 116).

Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen

Kelompok	Pra-tes	Variabel-bebas	Pasca-tes
(R) E	Y1	X	Y2
(R) P	Y1	-	Y2

Keterangan:

R : kelompok dipilih secara random

E : kelas eksperimen yang diberikan perlakuan

P : kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan

Y1 : tes awal sebelum proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol

Y2 : tes akhir setelah proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol

X : pemberian *treatment* berupa model *role playing* berbantuan media audio

Dari desain penelitian eksperimen diatas, terdapat kelas yang dijadikan penelitian yaitu kelas eksperimen (RE) dan kelas kontrol (RP) yang dipilih secara

acak dengan perlakuan berbeda. Kelas eksperimen (RE) diberikan perlakuan (X) yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio, sedangkan kelas kontrol (RP) tidak diberi perlakuan. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi *pretest* (Y1) untuk mengetahui kemampuan awal antara kedua kelas. Di akhir pembelajaran diberi *posttest* (Y2) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kedua kelompok setelah diberikan perlakuan yang berbeda dengan materi yang sama.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara dengan alamat sebagai berikut:

- a. SDN 1 Pecangaan Wetan beralamat di Jln. Flamboyan, Pulodarat, Kecamatan Pecangaan, Kabupaten Jepara, Provinsi Jawa tengah.
- b. SDN 5 Pecangaan Wetan beralamat di Jln. Kyai Santri, Sawah, Pecangaan Wetan, Kecamatan Pecangaan, Kabupaten Jepara, Provinsi Jawa tengah.

3.2.2 Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020 antara bulan Desember 2019 - Maret 2020 dengan tahapan sebagai berikut.

3.2.2.1 Tahap Persiapan

Pada Desember 2019 – Januari 2020 peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Melaksanakan pra-penelitian di SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara, selanjutnya merumuskan identifikasi masalah sehingga peneliti bisa menemukan masalah yang terdapat di SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara.
2. Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan maka dapat dirumuskan rumusan masalah pada penelitian ini.
3. Selanjutnya menyusun instrumen penelitian yang terdiri atas perangkat pembelajaran, lembar observasi aktivitas guru dalam penerapan model, lembar observasi aktivitas siswa, soal uji coba serta lembar validitas uji ahli materi muatan pembelajaran IPS.

3.2.2.2 Tahap Pelaksanaan

Pada Februari 2020 peneliti melaksanakan hal-hal sebagai berikut:

1. Pelaksanaan uji coba perangkat tes diluar sampel penelitian serta menghitung uji validitas, reabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda soal.
2. Pemberian *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan soal *pretest* yang sama untuk mengetahui kemampuan awal siswa di SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara.
3. Pemberian perlakuan kepada kedua kelompok dengan model yang berbeda. Memberikan perlakuan pada kelompok kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media Audio dan memberikan perlakuan pada kelompok kelas kontrol dengan menerapkan model sesuai rencana guru kelas.

4. Pemberian *posttest* pada kelompok kelas kontrol dan kelompok kelas eksperimen dengan soal *posttest* yang sama.

3.2.2.3 Tahap Penyelesaian

Pada Maret 2020 peneliti menghitung perbedaan dari hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, selanjutnya diambil kesimpulan tentang keefektifan model *role playing* berbantuan audio terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS materi Faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia mempertahankan kedaulatannya siswa kelas V di SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara.

3.3 Poupulasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Sugiyono (2016: 117) menjelaskan populasi ialah suatu wilayah terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu sesuai yang sudah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda alam lainnya. Populasi juga bukan menunjukkan jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi mencakup seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara yang terdiri atas 4 sekolah, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.2 Data Siswa Kelas V di SDN Gugus Sultas Agung Pecangaan Jepara

No	Nama Siswa	Jumlah Siswa Kelas V
1	SD N 1 Pecangaan Wetan	30 siswa
2	SD N 2 Pecangaan Wetan	22 siswa
3	SD N 3 Pecangaan Wetan	34 siswa
4	SD N 5 Pecangaan Wetan	30 siswa
Jumlah		116 Siswa

Berdasarkan data diatas, selanjutnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas dengan hasil data normal dan homogen pada SDN 1 Pecangaan Wetan, SDN 2 Pecangaan Wetan, SDN 3 Pecangaan Wetan, dan SDN 5 Pecangaan Wetan.

3.3.2 Sampel

(Sugiyono, 2016:118) menjelaskan sampel ialah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sugiyono (2014: 62) sampel yang akan diambil dari populasi diharuskan representatif atau mewakili.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling yaitu *Simple Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2016:120) *Simple Random Sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi apabila anggota populasi dianggap homogen.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara, setelah diuji normalitas dan homogenitas, ke empat SD datanya normal dan homogen sehingga semua SD memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel penelitian ini adalah siswa

kelas V SDN 1 Pecangaan Wetan sebagai kelompok yang diberi perlakuan atau kelompok eksperimen dan SDN 5 Pecangaan Wetan sebagai kelompok yang tidak diberi perlakuan atau kelompok kontrol.

3.4 Variabel Penelitian

3.4.1 Identifikasi Variabel

(Sugiyono, 2016: 60) menjelaskan variabel penelitian ialah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga mendapatkan informasi tentang hal tersebut serta dapat ditarik kesimpulannya. Variabel yang digunakan pada penelitian ini yaitu variabel bebas atau *Independent Variable (X)* dan variabel terikat atau *Dependent Variable (Y)*.

3.4.1.1 Variabel Independent (Variabel Bebas)

(Sugiyono, 2016: 60) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *role playing* berbantuan media audio.

3.4.1.2 Variabel Dependent (Variabel Terikat)

(Sugiyono, 2016:61) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar muatan pembelajaran IPS.

3.5 Definisi Operasional Variabel

Tabel 3.3 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasional	Jenis
Keefektifan model pembelajaran <i>role playing</i> berbantuan media audio	Menurut Achmad (dalam Hidayati, 2008: 7.36) <i>role playing</i> ialah suatu bentuk permainan untuk mengungkapkan atau menjelaskan perasaan, tingkah laku, sikap, nilai, dengan memiliki tujuan untuk menghayati sudut pandang, perasaan, serta cara berfikir orang lain.	Sintaks model pembelajaran <i>role playing</i> sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap 1: Pemanasan suasana kelompok 2. Tahap 2: seleksi partisipan 3. Tahap 3: pengaturan setting 4. Tahap 4: persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat 5. Tahap 5: pemeranan 6. Tahap 6: diskusi dan evaluasi 7. Tahap 7: pemeranan kembali 8. Tahap 8: diskusi dan evaluasi 9. Tahap 9: sharing dan generalisasi pengalaman 	Ordinal
Hasil Belajar muatan pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan	Susanto (2016:5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi latar belakang kedatangan bangsa-bangsa eropa di Indonesia 2. Menjelaskan berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial belanda di berbagai daerah. 3. Menjelaskan peristiwa-peristiwa sejarah pada masa awal pergerakan nasional. 	Interval

<p>upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya</p>	<p>belajar.</p>	<p>4. Menganalisis latarbelakang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.</p> <p>5. Menganalisis peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan</p> <p>6. Menganalisis peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan</p>	
<p>Aktivitas Psikomotorik Siswa</p>	<p>Susanto (2016:116) bahwa aktivitas merupakan proses kreatif dimulai dengan suatu ide atau kumpulan ide.</p>	<p>Kisi-kisi lembar pengamatan aktivitas siswa sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesiapan mengikuti pembelajaran. 2. Menanggapi apersepsi di awal pembelajaran. 3. Memperhatikan penyajian materi dengan bantuan media audio. 4. Mendiskusikan masalah yang disampaikan guru. 5. Mendiskusikan lembar kerja siswa. 6. Mempersiapkan alat dan bahan sesuai skenario yang di buat oleh guru. 7. Pelaksanaan pementasan peran. 8. Menyimpulkan dan menyampaikan hasil pembelajaran 	<p>Ordinal</p>

3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi.

3.6.1.1 Teknik Tes

Arikunto (2013:67) menjelaskan bahwa teknik tes dapat digunakan untuk mengukur pencapaian dan kemampuan atau prestasi. Instrumen tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan kognitif siswa pada materi muatan pembelajaran IPS sebelum dan setelah siswa menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio. Jenis tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes objektif berbentuk pilihan ganda.

Tes yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan disebut *pretest* sedangkan tes setelah diberikan perlakuan disebut *posttests*. Tes tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum adanya perlakuan dan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan soal yang sama. Penskorannya dengan cara setiap butir soal yang dijawab benar mendapatkan nilai satu, sehingga jumlah skor yang diperoleh peserta didik adalah dengan menghitung banyaknya butir soal yang dijawab benar (Poerwanti dkk, 2008: 6.3). Rumus penskorannya sebagai berikut:

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

Keterangan :

B = banyaknya butir yang dijawab benar siswa

N = jumlah banyaknya butir soal

3.6.1.2 Teknik Non Tes

Menurut Poerwanti (2008:3.16) teknik non tes adalah teknik mengumpulkan data yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan pengamatan atau observasi, menyebar angket, wawancara, dan lain-lain. Dalam penelitian ini penggunaan teknik non tes berupa wawancara, observasi dan dokumentasi.

1. Wawancara

Sugiyono (2016:194) menjelaskan teknik wawancara dapat digunakan sebagai cara untuk mengumpulkan data dalam studi pendahuluan atau menemukan permasalahan awal tentang sesuatu hal yang akan diteliti dari wawancara dengan narasumber secara mendalam. Sukmadinata (2016: 216) menjelaskan bahwa teknik wawancara atau *interview* ini dapat dilaksanakan dalam pertemuan langsung atau tatap muka secara individual maupun secara kelompok.

Lestari dan Yudhanegara (2017: 238) menjelaskan tentang wawancara sebagai suatu teknik pengumpulan data oleh peneliti dengan memberikan beberapa pertanyaan secara langsung kepada narasumber dapat berupa wawancara terstruktur ataupun wawancara tidak terstruktur.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan cara mengajukan pertanyaan kepada narasumber mengenai permasalahan-permasalahan yang akan diteliti. Dalam mengajukan pertanyaan kepada narasumber peneliti melaksanakan tanya jawab secara langsung dengan narasumber.

Teknik wawancara digunakan peneliti untuk memperoleh data studi pendahuluan atau pra penelitian. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara mengenai proses pembelajaran di kelas V dan masalah-masalah yang muncul dalam pembelajaran.

2. Observasi

Sanjaya (2013) menjelaskan teknik observasi adalah teknik dalam pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan pada setiap kejadian yang sedang berlangsung dengan menggunakan instrumen pengamatan penelitian (Rizqi, 2015:59). Hadi (dalam Sugiyono 2016:203) menjelaskan bahwa observasi merupakan proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses keadaan fisik maupun psikis siswa.

Sugiyono (2016: 205) menjelaskan teknik observasi terstruktur adalah observasi yang dirancang secara sistematis, tentang hal yang akan diamati, waktu dan lokasi pengamatan. Pada penelitian ini kegiatan observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran. Teknik observasi terstruktur ini digunakan untuk mengetahui apakah setiap langkah pembelajaran telah dilaksanakan dengan baik oleh guru dan siswa.

3. Dokumentasi

Sukmadinata (2017:221-222) menjelaskan metode dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Serta menurut Sugiyono (2011) dokumentasi merupakan cara untuk mencatat peristiwa yang

sudah berlalu dapat berbentuk gambar, tulisan, atau karya-karya monumental dari seseorang. (Rizqi, 2015:59).

Pada penelitian ini teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data daftar nama siswa, jumlah siswa, dan data nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) genap pada muatan pembelajaran IPS di kelas V Gugus Sultan Agung Kecamatan Pecangaan Jepara.

3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data

3.6.2.1 Instrumen Tes

Instrumen tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa dalam penelitian ini menggunakan soal tes objektif berupa pilihan ganda yang telah di uji coba untuk mengetahui validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya beda soal. Setelah itu soal yang memenuhi syarat yang akan dijadikan soal tes *pretest* dan *posttest*.

3.6.2.2 Instrumen Non Tes

1. Pedoman Wawancara

Wawancara bertujuan untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara terstruktur yang disusun sesuai dengan kebutuhan peneliti. Aspek yang perlu diketahui tentang pendapat dan keterangan guru adalah:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara dengan Guru

No	Indikator	No. Soal
1.	Mengetahui keterangan guru tentang kurikulum dan jumlah siswa dalam proses pembelajaran di kelas.	1, 2
2.	Mengetahui keterangan guru tentang proses pembelajaran dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	3, 4, 5, 6, 7

	di kelas.	
3.	Mengetahui keterangan guru tentang model dan media yang diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.	8, 9, 10, 11
4.	Mengetahui keterangan guru tentang aktivitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas.	12, 13, 14
5.	Mengetahui keterangan guru tentang hasil belajar siswa dan faktor yang mempengaruhi dalam proses pembelajaran di kelas.	15, 16, 17

2. Lembar Observasi

Observasi bertujuan untuk mengetahui keadaan atau kondisi saat melakukan penelitian. Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran *role playing* dan mengamati aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, berikut kisi-kisi lembar pengamatan observasi untuk guru dan siswa:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Pengamatan Model Role Playing Untuk Guru

Kegiatan	Indikator	No. Item
Kegiatan Awal	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan apersepsi	1
Kegiatan Inti	Tahap 1: Pemanasan suasana kelompok	2
	Tahap 2: seleksi partisipan	3
	Tahap 3: pengaturan setting	4
	Tahap 4: persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat	5
	Tahap 5: pemeranan	6
	Tahap 6: diskusi dan evaluasi	7
	Tahap 7: pemeranan kembali	8
	Tahap 8: diskusi dan evaluasi	9
	Tahap 9: sharing dan generalisasi pengalaman	10
Kegiatan akhir	Membuat Kesimpulan pembelajaran yang telah dilaksanakan	11

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

No	Indikator	No. Item
1.	Kesiapan mengikuti pembelajaran.	1
2.	Menanggapi apersepsi di awal pembelajaran.	2
3.	Memperhatikan penyajian materi dengan bantuan media audio	3
4.	Mendiskusikan masalah yang disampaikan guru	4
5.	Mendiskusikan lembar kerja siswa	5
6.	Mempersiapkan alat dan bahan sesuai skenario yang di buat oleh guru	6
7.	Pelaksanaan pementasan peran	7
8.	Menyimpulkan dan menyampaikan hasil pembelajaran	8

3. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk memperkuat data penelitian yang sudah dilakukan. dalam penelitian ini dokumentasi yang dilakukan berupa video rekaman wawancara, dokumentasi nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) genap muatan pembelajaran IPS SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara, foto saat uji coba soal, foto siswa mengerjakan *pretest* dan *posttest*, serta video pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Analisis Data Pra Penelitian

3.7.1.1 Uji Normalitas Data pra Penelitian

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data yang peneliti gunakan adalah nilai ulangan PAS (Penilaian Akhir Semester) siswa muatan pembelajaran

IPS dalam satu gugus. Data tersebut dianalisis menggunakan bantuan *Microsoft Excel* dengan menggunakan rumus *Uji Liliefors*.

Hipotesis yang akan diuji dalam *Uji Liliefors* adalah sebagai berikut.

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Rumus *Uji Liliefors* sebagai berikut :

$$L_0 = |F_{Zi} - S_{Zi}|$$

Keterangan :

L_0 : *Liliefors* hitung

F_{Zi} : Peluang

S_{Zi} : Proporsi

Untuk menerima atau menolak H_0 , L_{hitung} dibandingkan dengan nilai L_{tabel} yang diambil dari daftar nilai kritis untuk *Uji Liliefors*. Taraf nyata yang digunakan dalam penarikan kesimpulan adalah $\alpha = 5\%$. Kriterianya adalah tolak H_0 jika L_{hitung} yang diperoleh dari data pengamatan melebihi L_{tabel} dari daftar. Dan kalau tidak melebihi H_0 dapat diterima (Sudjana 2005, 466-467).

3.7.1.2 Uji Homogenitas Data pra Penelitian

Dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah dua sampel yang diambil mempunyai varians yang homogen atau tidak menggunakan uji homogenitas. Uji F digunakan sebagai salah satu teknik statistik untuk mengetahui homogenitas dalam penelitian ini. Uji F digunakan untuk membandingkan dua gugus data (Herhyanto,dkk: 8.21)

Hipotesis statistik yang akan diuji sebagai berikut.

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Dibawah ini merupakan langkah untuk menguji homogenitas dengan uji F antara lain :

1. Menguji pemenuhan asumsi kenormalan dari kedua gugus sampel tersebut.
2. Menghitung nilai variansi dari masing-masing gugus sampel, yaitu S_1^2 dan S_2^2 , dengan S_1^2 adalah nilai variansi dari gugus data yang pertama; S_2^2 adalah nilai Variansi dari gugus data yang kedua.
3. Menghitung nilai F hitung dengan rumus :

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} \quad , \quad S_1^2 > S_2^2,$$

4. Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha/2$, derajat kebebasan pertama $\vartheta_1 = n_1 - 1$ dan derajat kebebasan kedua $\vartheta_2 = n_2 - 1$ atau yang bisa ditulis $F(\alpha/2, \vartheta_1, \vartheta_2)$ dan nilai F_{tabel} pada antara signifikansi $(1 - \alpha/2)$, derajat kebebasan pertama $\vartheta_1 = n_1 - 1$ dan derajat kebebasan kedua $\vartheta_2 = n_2 - 1$. $F(1 - \alpha/2)(\vartheta_1, \vartheta_2)$ dengan n_1 adalah banyaknya data pada gugus sampel pertama, n_2 adalah banyaknya data pada gugus sampel kedua.
5. Kreteria pengujian ini adalah
 - H_0 diterima, apabila nilai $F(1 - \alpha/2)(\vartheta_1, \vartheta_2) < F_{hitung} < F(\alpha/2, \vartheta_1, \vartheta_2)$, yang berarti kedua sampel data homogen
 - H_0 ditolak, apabila nilai $F_{hitung} < F(1 - \alpha/2)(\vartheta_1, \vartheta_2)$ atau $F_{hitung} > F(\alpha/2, \vartheta_1, \vartheta_2)$, yang berarti kedua sampel data tidak homogen

3.7.2 Uji Instrumen

Instrumen penelitian ini berupa instrumen tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan pada proses pembelajaran. Soal tes tersebut sebelum dijadikan alat untuk mengukur hasil belajar siswa, soal tersebut diujicobakan terlebih dahulu. Uji coba soal tes ini dilakukan di SDN 3 Pecangaan Wetan sebanyak 36 siswa dengan sebanyak 60 soal berbentuk pilihan ganda. Selanjutnya hasil data uji coba dianalisis untuk menentukan soal yang memenuhi syarat untuk dijadikan sebagai instrumen soal *pretest* dan *posttest*. Data hasil uji coba tersebut dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran butir soal, dan uji daya beda.

3.7.2.1 Uji Validitas Instrumen

Instrumen dapat dikatakan valid jika instrumen tersebut mampu mengukur apa yang hendak diukur dengan tepat (Sudjana, 2016:12). Menurut (Sugiyono, 2016:173) menjelaskan validitas artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang akan diukur.

Validitas instrumen yang berupa tes harus memenuhi validitas konstruksi (*construct validity*) dan validitas isi (*content validity*). dalam menyusun instrumen prestasi belajar yang mempunyai validitas isi (*content validity*), maka instrumen harus disusun berdasarkan materi pelajaran yang telah diajarkan (Sugiyono, 2016:176). Instrumen yang berbentuk tes, pengujian validitas dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang diajarkan kemudian dikonsultasikan dengan ahli.

Instrumen yang disusun berdasarkan materi pembelajaran yang diberikan berupa soal pilihan ganda pada muatan pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. Setelah instrumen yang berupa tes tertulis dibandingkan dengan kompetensi dasar, indikator dan kesesuaian materi dengan konsultasi kepada ahli. Selanjutnya soal uji coba diuji cobakan dikelas uji coba kemudian dianalisis butir soal dengan cara mengkorelasikan antar skor item dengan skor total.

Dalam penelitian ini, untuk menguji validitas butir-butir soal digunakan rumus korelasi *point biserial* dalam soal pilihan ganda sebagai berikut :

$$r_{pbi} = \frac{Mp - Mt}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbi} = koefisien korelasi biserial

Mp = rata-rata skor dari siswa yang menjawab benar

Mt = rata-rata skor total

St = standar deviasi dari skor total proporsi

p = proporsi siswa yang menjawab benar

q = proporsi siswa yang menjawab salah ($q = 1 - p$)

(Arikunto, 2013: 93)

Jika $r_{pbi} > r_{tabel}$ dan $\alpha = 5\%$ maka alat ukur dikatakan valid. Hasil perhitungan dengan korelasi *point biserial* dapat dikonsultasikan ke tabel r hasil korelasi *product moment*.

Validitas butir soal tes dalam penelitian ini dihitung menggunakan *SPSS24*. Hasil perhitungan dari uji coba $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ menunjukkan bahwa soal tersebut valid, dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut tidak valid (Priyatno, 2017:69). Berdasarkan perhitungan validitas terhadap 60 butir soal, diperoleh 42 butir soal valid dan 18 butir soal tidak valid. Hasil analisis soal uji coba SDN 3 Pecangaan wetan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah	Keterangan
Valid	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 13, 14, 15,16, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 29, 30, 31, 32, 35, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 46, 47, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 60	43	Digunakan
Tidak Valid	3, 10, 11, 12, 17, 18, 26, 28, 33, 34, 36, 41, 45, 48, 49, 58, 59	17	Dibuang

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 11

3.7.2.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji instrumen yang digunakan apakah dapat digunakan pada waktu kapanpun akan memberikan hasil yang relatif sama atau tidak. Menurut Sugiyono (2016:173) instrumen yang reliabel dapat digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama dan menghasilkan data yang sama pula. Sedangkan menurut Sukmadinata (2017:229) reliabilitas instrumen merupakan kemampuan instrumen untuk mengukur aspek-aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa reliabilitas adalah alat penilaian suatu instrumen jika digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Instrumen tes pada penelitian ini menggunakan instrumen skor dekrit yang mana skor jawabanya hanya ada dua, yaitu 1 (satu) dan 0 (nol), jawaban yang benar diberi skor satu (1) sedangkan skor yang salah diberi skor nol (0). Maka untuk mengetahui reliabilitas menggunakan rumus dari *Kuder Richardson 20* (K-R 20) menurut Arikunto (2013:115) sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{n}{(n-1)} \left\{ \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right\}$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan

n = banyaknya item

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1-p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

S^2 = standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

(Arikunto, 2013:115)

Hasil perhitungan r_{11} dikonsultasikan pada table *r product moment* dengan $dk = n-1$, dengan signifikan 5%. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal reliabel.

Dalam penelitian ini reliabilitas tes dihitung menggunakan bantuan *SPSS24*. Menurut Priyatno (2017:83) reliabilitas yang kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima, dan diatas 0,8 adalah baik. Soal yang dinyatakan

reliabel dapat digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Hasil dari analisis reliabilitas uji coba soal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Uji Coba

Cronbach's Alpha	N of items	Simpulan
1.0286	60	Reliabel

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 11

3.7.2.3 Uji Taraf Kesukaran butir Soal

Menurut Sudjana (2016:135) pemerolehan kualitas soal yang baik disamping dapat memenuhi validitas dan reliabilitas adalah adanya porsi yang seimbang dari tingkat kesulitan soal. Porsi yang seimbang yang dimaksudkan adalah adanya soal-soal yang termasuk katagori mudah, sedang, dan sukar secara proporsional. Proporsi tersebut dilihat dari kemampuan siswa dalam menjawabnya. Perbandingan proporsinya adalah 30% soal kategori mudah, 40% soal kategori sedang, dan 30% lagi soal kategori sukar. Cara menganalisis taraf kesukaran dapat menggunakan rumus berikut:

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

I = indeks kesulitan untuk setiap butir soal

B = banyaknya siswa yang menjawab benar setiap butir soal

N = banyaknya siswa yang memberikan jawaban setiap butir soal

Kriteria indeks kesulitan soal itu adalah sebagai berikut:

0.00 - 0,30 soal kategori sukar,

0.31 - 0,70 soal kategori sedang,

0.71 - 1,00 soal kategori mudah

(Sudjana, 2016:137)

Perhitungan taraf kesukaran butir soal dalam penelitian ini dianalisis dengan bantuan SPSS24. Diketahui bahwa terdapat 17 butir soal (30%) dengan kriteria mudah, 33 butir soal (50%) dengan kriteria sedang, dan 10 butir soal (20%) dengan kriteria sukar. Hasil uji taraf kesukaran instrumen disajikan pada tabel berikut:

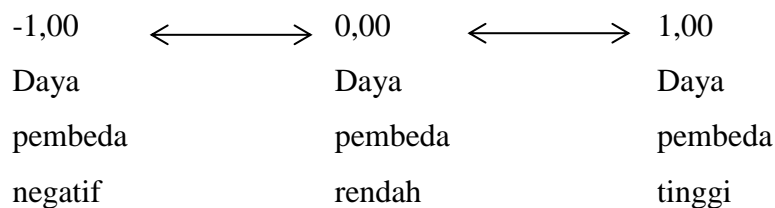
Tabel 3.9 Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
Mudah	4, 6, 16, 19, 21, 24, 25, 29, 30, 33, 34, 38, 43, 44, 49, 51, 59	17
Sedang	1, 2, 3, 5, 7, 8, 10, 12, 15, 18, 22, 23, 27, 31, 32, 35, 36, 37, 39, 41, 42, 45, 46, 47, 48, 50, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 60	33
Sukar	9, 11, 13, 14, 17, 20, 26, 28, 40, 57	10

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 11

3.7.2.4 Uji Daya Pembeda

Arikunto (2013:226) menjelaskan daya pembeda soal ialah kemampuan soal untuk membedakan kemampuan antara siswa yang memiliki pengetahuan tinggi dengan siswa yang memiliki pengetahuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya pembeda disebut indeks diskriminasi (D). Indeks diskriminasi (D) berkisar antara -1,00 sampai 1,00.



Rumus untuk menentukan indeks diskriminasi yaitu:

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb} = Pa - Pb$$

Keterangan:

D = daya beda soal

Ja = banyaknya peserta kelompok atas

Jb = banyaknya peserta kelompok bawah

Ba = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

Bb = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Pa = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

Pb = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Arikunto, 2013: 228).

Klasifikasi daya pembeda (Arikunto, 2013: 232):

D : 0,00 – 0,20 : jelek

D : 0,21 – 0,40 : cukup

D : 0,41 – 0,70 : baik

D : 0,71 – 1,00 : baik sekali

Berdasarkan uji coba soal pilihan ganda yang berjumlah 60 butir soal pada siswa kelas V SDN 3 Pecangaan Wetan, terdapat 12 butir soal dengan kategori baik, 35 butir soal dengan kategori cukup, dan 13 soal dengan kategori jelek. Hasil uji daya beda instrumen disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.10 Hasil Uji Daya Pembeda instrumen Uji Coba

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
Baik	1, 2, 4, 5, 6, 30, 42, 43, 46, 50, 52, 53	12

Cukup	7, 8, 9, 10, 11, 13, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 29, 31, 32, 35, 36, 37, 38, 39, 41, 44, 47, 48, 49, 51, 54, 55, 57, 60	35
Jelek	3, 12, 14, 18, 26, 28, 33, 34, 40, 45, 56, 58, 59	13

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 11

Berdasarkan uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda, maka soal yang digunakan dalam penelitian ini ialah soal yang termasuk kategori layak dengan kriteria soal valid dan reliabel. Taraf kesukaran terdiri dari kriteria mudah, sedang, dan sukar, serta mempunyai daya beda yang baik, cukup, dan jelek. Hasil analisis kelayakan soal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.11 Hasil Uji Analisis kelayakan Instrumen Uji Coba

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
Layak (Diterima)	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 13, 15,16, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 29, 30, 31, 32, 35, 37, 38, 39, 42, 43, 44, 46, 47, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 57, 60	40
Tidak layak (Ditolak)	3, 10, 11, 12, 14, 17, 18, 26, 28, 33, 34, 36, 40, 41, 45, 48, 49, 56, 58, 59	20

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 12

3.7.3 Analisis Data Awal

3.7.3.1 Uji Normalitas Data Awal

Uji normalitas dilakukan pada suatu data sebelum di analisis untuk melihat data tersebut normal atau tidak. Data yang dimaksud adalah data awal yang didapat dari nilai *pretest* yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk menguji normalitas data dilakukan dengan menggunakan SPSS 24 dengan uji *Kolmogorov Smirnov*. Hipotesis yang akan diujikan yaitu sebagai berikut:

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang memiliki didistribusi normal

H_a : sampel tidak berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal.

(Priyatno,2017:91)

$$L_0 = |F(Z_i) - S(Z_i)|$$

Keterangan:

L_0 : *Liliefors* hitung

$F(Z_i)$: Peluang

$S(Z_i)$: Proporsi

Dalam penelitian ini untuk menolak atau menerima H_0 dengan menggunakan *SPSS24*. Jika nilai signifikasinya kedua tes pada kolom *Kolmogorov Smirnov* > 5%, maka H_0 diterima (Priyatno, 2017:91).

3.7.3.2 Uji Homogenitas Data Awal

Uji homogenitas digunakan untuk menganalisis homogen atau tidak variansi data nilai pretest. Untuk menguji homogenitas data awal ini menggunakan *SPSS 24* dengan uji ANOVA. Priyatno (2017:106) menjelaskan dalam pengujian ANOVA varian kelompok data dapat dinyatakan sama atau homogen dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- Jika Signifikasi < 0,05 maka varian kelompok data tidak sama
- Jika Signifikasi > 0,05 maka varian kelompok data adalah sama

Dalam penelitian ini uji homogenitas yang digunakan untuk menganalisis varian menggunakan *SPSS24*. Perhitungan homogenitas dapat dilihat pada nilai nilai *sig*, jika nilai *sig* > 5%. Maka ini berarti varian pada kedua sampel sama atau homogen (Priyatno, 2017:101).

3.7.4 Analisis Data Akhir

3.7.4.1 Uji Normalitas Data Akhir

Uji normalitas dilakukan pada suatu data sebelum di analisis untuk melihat data tersebut normal atau tidak. Data yang dimaksud adalah data Akhir yang didapat dari nilai Posttest yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pemberian perlakuan. Untuk menguji normalitas data dilakukan dengan menggunakan SPSS 24 dengan uji *Kolmogorov Smirnov*. Hipotesis yang akan diujikan yaitu sebagai berikut:

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang memiliki didistribusi normal

H_a : sampel tidak berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal.

(Priyatno,2017:91).

$$L_0 = |F(Z_i) - S(Z_i)|$$

Keterangan:

L_0 : *Liliefors* hitung

$F(Z_i)$: Peluang

$S(Z_i)$: Proporsi

Dalam penelitian ini untuk menolak atau menerima H_0 , dengan menggunakan *SPSS24*. Jika nilai signifikasinya kedua tes pada kolom *Kolmogorov Smirnov* > 5%, maka H_0 diterima (Priyatno, 2017:91).

3.7.4.2 Uji Homogenitas Data Akhir

Uji homogenitas digunakan untuk menganalisis homogen atau tidak variansi data akhir. Untuk menguji homogenitas data akhir dari nilai posttest menggunakan SPSS 24 dengan uji ANOVA. Priyatno (2017:106) menjelaskan

dalam pengujian ANOVA varian kelompok data dapat dinyatakan sama atau homogen dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- Jika Signifikansi $< 0,05$ maka varian kelompok data tidak sama
- Jika Signifikansi $> 0,05$ maka varian kelompok data adalah sama

Dalam penelitian ini uji homogenitas yang digunakan untuk menganalisis varian menggunakan *SPSS24*. Perhitungan homogenitas dapat dilihat pada nilai nilai *sig*, jika nilai *sig* $> 5\%$. Maka ini berarti varian pada kedua sampel sama atau homogen (Priyatno, 2017:101).

3.7.4.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan membuktikan hipotesis yang telah dikemukakan dan mengetahui peningkatan hasil *pretest* dan *posttest*. Data yang digunakan untuk menganalisis yaitu dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang digunakan untuk menyimpulkan hasil penelitian. Pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat adanya perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Sebelum uji hipotesis dilaksanakan, data tersebut diuji dengan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas untuk nilai *posttest*. Uji yang digunakan untuk analisis akhir ini meliputi uji t-test (*independent sample t-test*) dan uji n-gain.

3.7.4.3.1 T – Test

Uji t-tes dilakukan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah diberi perlakuan yang berbeda. Karena

data yang diperoleh berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan statistik parametris yaitu dengan uji *t-test*.

Pengujian hipotesis dihitung dengan menggunakan *t-test* dengan bantuan *SPSS24* menggunakan rumus *polled varians* atau *separated varians* disesuaikan dengan homogenitas data yang telah dihitung, rumus *polled varians* digunakan apabila varians homogen, sedangkan *separated varians* digunakan apabila varians tidak homogen.

Analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis, jika $\alpha_1 = \alpha_2$, rumus yang digunakan adalah *Polled Varians*:

$$t = \frac{(x_1 - x_2)}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} + (n_1^{-1} + n_2^{-1})}}$$

Keterangan :

x_1 : rata-rata nilai data akhir kelas eksperimen

x_2 : rata-rata nilai akhir data kelas kontrol

s_1 : simpangan baku kelas eksperimen

s_2 : simpangan baku kelas kontrol

s_1^2 : varians kelas eksperimen

s_2^2 : varians kelas kontrol

N : jumlah sampel

(Sugiyono, 2014: 138)

Dengan $dk = n_1 - 1$ dan $dk = n_2 - 1$

Hipotesis diuji ialah (Priyatno, 2017:200):

H_0 = Tidak ada perbedaan hasil belajar

H_a = Ada perbedaan hasil belajar

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a ditolak

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima

3.7.4.3.2 N – Gain

Setelah mengetahui perbedaan hasil belajar siswa, kemudian peneliti membuktikan ada tidaknya peningkatan kemampuan siswa dari sebelum dan sesudah pemberian treatment sehingga dapat diketahui apakah efektif dalam menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio. Untuk membuktikan peningkatan kemampuan siswa antara nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan uji n-gain dengan rumus normal gain sebagai berikut :

$$g = \text{skor postes} - \text{skor pretes}$$

(Lestari dan Yudhanegara, 2017:234)

Dengan menggunakan rumus tersebut, maka nilai gain antara 0 sampai dengan 100 yang merupakan skor maksimum ideal yang ditetapkan oleh peneliti. Siswa yang mendapatkan skor 0 saat *pretest* dan mendapatkan skor 100 saat *posttest* akan mendapatkan nilai gain 100. Sementara siswa yang mendapatkan nilai 100 saat *pretest* dan mendapatkan nilai 100 saat *posttest* akan mendapatkan nilai gain sebesar 0. Indeks gain menyatakan tinggi rendahnya peningkatan kemampuan siswa yang dinyatakan dalam kriteria berikut:

Tabel 3.12 Kriteria Skor Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$n\text{-gain} \geq 0,70$	tinggi
$0,30 < n\text{-gain} < 0,70$	sedang
$n\text{-gain} \leq 0,3$	rendah

(Lestari dan Yudhanegara, 2017:235)

3.7.4.3.3 Uji Z (Uji Ketuntasan Belajar)

Uji ketuntasan belajar bertujuan untuk mengetahui apakah hasil tes dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio dapat mencapai ketuntasan belajar klasikal minimal 75%. KKM yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu 70, Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran apabila 75% siswa yang mengikuti proses pembelajaran memperoleh hasil ketuntasan di atas KKM (Djamarah, 2010:108).

Lestari dan Yudhanegara (2017,254-256) menjelaskan langkah-langkah untuk menguji ketuntasan belajar siswa dengan uji Z sebagai berikut :

1. Menguji normalitas data, data telah diketahui berdistribusi normal sehingga tidak perlu dilakukan pengujian kembali.
2. Merumuskan hipotesis
 $H_0 = P_0 \geq 75$ (persentase ketuntasan siswa dengan menerapkan pembelajaran *role playing* berbantuan audio tidak kurang dari 75% dari KKM)
 $H_1 = P_0 < 75$ (persentase ketuntasan siswa dengan menerapkan pembelajaran *role playing* berbantuan audio kurang dari 75% dari KKM).
3. Statistik yang digunakan untuk uji ketuntasan belajar menggunakan uji Z, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$Z_{hitung} = \frac{\frac{x}{n} - p}{\sqrt{\frac{p(1-p)}{n}}}$$

Keterangan :

x : banyak data yang termasuk katagori hipotesis nol

n : banyak data

p : proporsi pada hipotesis

4. Menentukan nilai kritis

$Z_{tabel} = Z_{(1/2-a)}$, pada taraf signifikansi 5%

Keterangan :

a = taraf signifikansi

Jadi $Z_{tabel} = Z_{(1/2-a)} = Z_{(1/2-0,05)} = Z_{0,45} = 1,645$

Karena pengujian $Z_{hitung} = -Z_{tabel} = -1,645$

5. Menentukan kriteria pengujian hipotesis

Jika $Z_{hitung} > -Z_{tabel}$, maka H_0 diterima.

Jika $Z_{hitung} < -Z_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

6. Memberikan kesimpulan

Jika $Z_{hitung} > -Z_{tabel}$, maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa dengan menerapkan pembelajaran *role playing* berbantuan audio tidak kurang dari 75% dari KKM.

Jika $Z_{hitung} < -Z_{tabel}$, maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa dengan menerapkan pembelajaran *role playing* berbantuan audio kurang dari 75% dari KKM.

3.7.5 Analisis Lembar Pengamatan

Lembar pengamatan dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran atau

tidak. Selain itu lembar pengamatan juga digunakan untuk mengamati aspek afektif dan psikomotorik siswa selama pembelajaran berlangsung.

3.7.5.1 Analisis Lembar Pengamatan Model

Lembar pengamatan model pembelajaran digunakan untuk mengamati aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran yang telah dirancang. Data pengamatan model diperoleh dari hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran di kelas yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Data yang diperoleh kemudian diubah dalam bentuk persentase dengan rumus menurut Purwanto (2017: 102) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : skor mentah yang diperoleh siswa

SM : skor maksimum ideal

100 : bilangan tetap

Berdasarkan hasil perhitungan persentase aktivitas guru tersebut dikonversi ke dalam tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.13 Persentase Kriteria Aktivitas Pelaksanaan Model oleh Guru

Persentase	Kriteria
86% - 100%	sangat baik
76% - 85%	baik
60% - 75%	cukup
55% - 59%	kurang
< 54%	Kurang Sekali

(Purwanto, 2017:103)

3.7.5.2 Analisis Lembar Pengamatan Hasil Belajar Aspek Afektif dan Psikomotorik Siswa

Lembar pengamatan hasil belajar aspek afektif dan psikomotorik siswa digunakan untuk mengetahui seberapa besar nilai sikap dan keterampilan siswa selama mengikuti pembelajaran. Data pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Data yang diperoleh kemudian diubah dalam bentuk persentase dengan rumus menurut Purwanto (2017: 102) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : skor mentah yang diperoleh siswa

SM : skor maksimum ideal

100 : bilangan tetap

Berdasarkan hasil perhitungan persentase aktivitas siswa tersebut dikonversi ke dalam tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.14 Persentase Kriteria Aktivitas Siswa

Persentase	Kriteria
86% - 100%	sangat baik
76% - 85%	baik
60% - 75%	cukup
55% - 59%	kurang
< 54%	Kurang Sekali

(Purwanto, 2017:103)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pada hasil penelitian ini, tentang keefektifan model *role playing* berbantuan media audio terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara yang akan dikaji, yaitu: (1) hasil belajar kognitif siswa; (2) hasil uji normalitas data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol; (3) hasil uji homogenitas data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol; (4) hasil uji normalitas data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol; (5) hasil uji homogenitas data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol; (6) hasil uji hipotesis kelas eksperimen dan kelas kontrol; (7) hasil uji *n-gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol; (8) hasil uji ketuntasan belajar siswa (uji Z); (9) persentase aktivitas guru dalam penerapan model; (10) persentase aktivitas siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol; (11) deskripsi proses pembelajaran.

4.1.1 Hasil Belajar Siswa

Hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang berupa hasil belajar kognitif siswa digunakan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio. Kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui dari hasil *pretest* yang diperoleh sebelum diberikan *treatment* untuk menghitung kesamaan kemampuan awal dan untuk menarik simpulan berdasarkan hipotesis. peneliti menggunakan nilai *posttest* yang diperoleh setelah melakukan *treatment*, pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran

role playing berbantuan media audio dan untuk kelas kontrol menggunakan model pembelajaran sesuai rencana guru kelas. Berikut hasil belajar *pretest* dan *posttest* :

Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa

No	Keterangan	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
1	Jumlah siswa	30	30	30	30
2	Rata-rata	60.2	59.6	76.8	70.1
3	Nilai tertinggi	75	77.5	92.5	87.5
4	Nilai terendah	35	32.5	60	52.5
5	Jumlah Siswa tuntas	8	5	26	18
6	Ketuntasan belajar	26.67%	16.67%	86.67%	60.00%

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata skor *pretest* yang hampir sama. kelas eksperimen memperoleh rata-rata *pretest* 60.2 dan kelas kontrol memperoleh rata-rata *pretest* 59.6 yang hanya memiliki perbedaan selisih rata-rata 0.6. Sedangkan rata-rata skor *posttest* di kelas eksperimen mendapatkan nilai 76.8 dan rata-rata skor *posttest* di kelas kontrol memperoleh nilai 70.1. Di kelas eksperimen terjadi peningkatan rata-rata yang lebih tinggi sebesar 16,6 dibandingkan di kelas kontrol hanya sebesar 10,5. Banyaknya siswa yang mengalami ketuntasan belajar pada *pretest* di kelas eksperimen sejumlah 26.67% dan di kelas kontrol 16.67%. Banyaknya siswa yang mengalami ketuntasan belajar pada *posttest* pada kelas eksperimen sebanyak 86.67% dan pada kelas kontrol 60.00%. Sehingga dapat disimpulkan *pretest* dan *posttest* siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio lebih tinggi dibandingkan siswa di kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru kelas.

4.1.2 Uji Normalitas Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di awal pembelajaran sebelum diberi perlakuan, maka diberikan *pretest* terlebih dahulu. Uji normalitas pada data *pretest* dilakukan untuk mengetahui data awal hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Liliefors*. dengan hipotesis Uji H_0 = data berdistribusi normal; H_a = data tidak berdistribusi normal (Priyatno, 2017:91). Dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi dalam uji hipotesis yaitu $\alpha = 0,05$. Uji normalitas data ini menggunakan bantuan SPSS24 dengan uji *Kolmogorov Smirnov*. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jika nilai signifikasinya kedua tes pada kolom *Kolmogorov Smirnov* $> 5\%$, maka H_0 diterima. Berikut hasil uji normalitas data nilai *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4.2 Uji Normalitas Data *Pretest*
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Eksperimen	Kontrol
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	60.17	59.58
	Std. Deviation	11.063	11.598
Most Extreme Differences	Absolute	.136	.146
	Positive	.090	.096
	Negative	-.136	-.146
Test Statistic		.136	.146
Asymp. Sig. (2-tailed)		.167 ^c	.100 ^c
a. Test distribution is Normal.			

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *Liliefors* menggunakan SPSS24 dengan uji *Kolmogorov Smirnov* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi data

kelas eksperimen sebesar 0,167 dan pada kelas kontrol sebesar 0,100. Normalitas dapat terpenuhi jika nilai $Sig > \alpha=0,05$. Dapat diperoleh hasil bahwa data kelas eksperimen berdistribusi normal ($0,167 > 0,05$) dan data kelas kontrol berdistribusi normal ($0,100 > 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga analisis data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

4.1.3 Uji Homogenitas Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau tidak pada data *pretest*. Apabila kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kesamaan varians, maka data tersebut homogen. Uji homogenitas data *pretest* ini menggunakan uji *ANNOVA* dengan bantuan *SPSS24*. Taraf signifikansi yang digunakan dalam uji hipotesis ini yaitu $\alpha=0,05$. Dengan kriteria jika nilai *sig* > 5% maka H_a diterima. Hasil uji homogenitas data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3 Uji Homogenitas Data *Pretest*

Test of Homogeneity of Variances

HASIL

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.013	1	58	.910

Dari hasil uji homogenitas varians diatas, diperoleh nilai $Sig = 0,910$. Kriteria pengujian jika nilai $Sig > \alpha=0,05$ maka varians homogen, begitu juga sebaliknya. Didapatkan hasil bahwa nilai $Sig = 0,910 > \alpha=0,05$ maka varians homogen atau sama. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima,

sehingga analisis data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau homogen.

4.1.4 Uji Normalitas Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah diberi perlakuan, kemudian diberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas data *posttest* digunakan untuk mengetahui data akhir hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Liliefors*. dengan hipotesis uji H_0 = data berdistribusi normal; H_a = data tidak berdistribusi normal. Dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi dalam uji hipotesis yaitu $\alpha = 0,05$. Uji normalitas data ini menggunakan bantuan *SPSS24* dengan uji *Kolmogorov Smirnov*. Dan kriteria yang digunakan dalam penelitian ini yaitu apabila nilai signifikasinya kedua tes pada kolom *Kolmogorov Smirnov* $> 5\%$, maka H_0 diterima. Berikut hasil perhitungan normalitas data nilai *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4.4 Uji Normalitas Data *Posttest*
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Eksperimen	Kontrol
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	76.83	70.08
	Std. Deviation	8.039	9.273
	Most Extreme Differences		
	Absolute	.143	.131
	Positive	.134	.131
	Negative	-.143	-.102
Test Statistic		.143	.131
Asymp. Sig. (2-tailed)		.119 ^c	.198 ^c
a. Test distribution is Normal.			

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *Liliefors* menggunakan *SPSS24* dengan uji *Kolmogorov Smirnov* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi data kelas eksperimen sebesar 0,119 dan kelas kontrol sebesar 0,198. Normalitas dapat terpenuhi jika nilai $Sig > \alpha=0,05$. Dapat diperoleh hasil bahwa data kelas eksperimen berdistribusi normal ($0,119 > 0,05$) dan kelas kontrol berdistribusi normal ($0,198 > 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga analisis data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

4.1.5 Uji Homogenitas Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau tidak pada data *posttest*. Apabila kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kesamaan varians, maka data tersebut homogen. Uji homogenitas data *posttest* ini menggunakan uji *ANNOVA* dengan bantuan *SPSS24*. Taraf signifikansi yang digunakan dalam uji hipotesis ini yaitu $\alpha=0,05$. Dengan kriteria jika nilai $sig > 5\%$ maka H_a diterima. Hasil uji homogenitas data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Uji homogenitas Data *Posttest*

Test of Homogeneity of Variances

HASIL

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.754	1	58	.389

Dari hasil output uji homogenitas diatas, diperoleh nilai $Sig = 0,389$. Kriteria pengujian jika nilai $Sig > \alpha=0,05$ maka varians homogen, begitu juga sebaliknya. Didapatkan hasil bahwa nilai $Sig = 0,389 > \alpha=0,05$ maka varians homogen atau sama. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, sehingga analisis data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau homogen.

4.1.6 Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka peneliti melakukan uji hipotesis, kemudian uji perbedaan rata-rata untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar siswa. Keefektifan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio terlihat dari adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol, yaitu pada kelas eksperimen memperoleh hasil belajar lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dalam penelitian ini uji hipotesis menggunakan *uji independent sample t-test* dengan bantuan program *SPSS24*. Dengan taraf signifikansi yaitu $\alpha=0,05$. Kriteria pengujian menurut Priyatno (2017:201) yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. t_{tabel} dapat dilihat pada tabel statistik pada signifikansi $0,05 : 2 = 0,025$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan $(df)=n-2$. Jika kedua data homogen maka hasil perhitungan dapat dilihat pada kolom *Equal variance assumed*. Uji hipotesis menggunakan *uji independent sample t-test* dapat dilihat dalam tabel berikut:

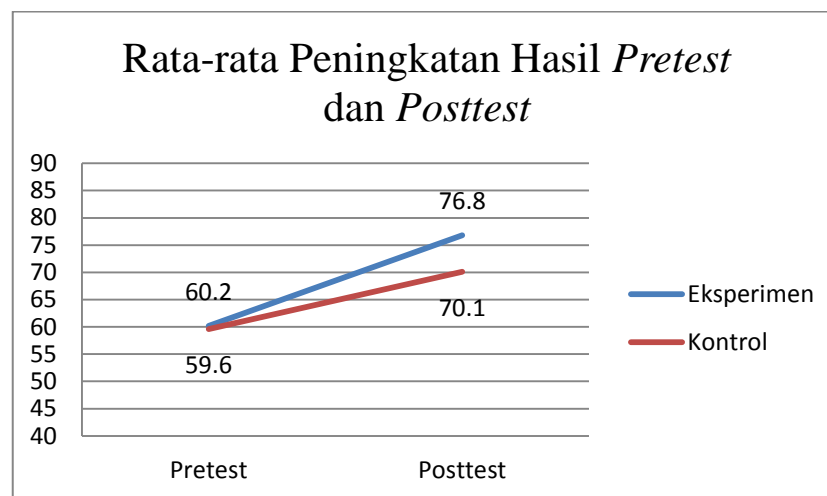
Tabel 4.6 Hasil *Uji Independent Sample T-Test*
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	.754	.389	3.013	58	.004	6.750	2.241	2.265	11.235
	Equal variances not assumed			3.013	56.857	.004	6.750	2.241	2.263	11.237

Hasil perhitungan menggunakan *Independent Sample T-Test* diketahui nilai t_{hitung} adalah 3,013, sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 2,002. Karena $t_{hitung} = 3,013 > t_{tabel} = 2,002$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio lebih efektif dibandingkan model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru kelas terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia siswa kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara.

4.1.7 Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji n-gain digunakan untuk menguji peningkatan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dari keseluruhan peningkatan skor *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam muatan pembelajaran IPS disajikan pada diagram sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Rata-tata Hasil Belajar

Berdasarkan diagram tersebut maka dapat diketahui bahwa kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol hampir sama. Ditunjukkan dengan hasil rata-rata skor *pretest* yang hampir sama, yaitu kelas eksperimen mempunyai rata-rata 60,2 dan kelas kontrol mempunyai rata-rata 59,6. Setelah diberi perlakuan berupa model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio, maka diperoleh hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan dengan kelas kontrol.

Kriteria peningkatan hasil belajar siswa dapat diketahui dengan melakukan uji *n-gain*. Uji *n-gain* dapat dilihat dari adanya peningkatan analisis indeks *gain*. Data keseluruhan peningkatan skor *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Uji *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttes	Nilai N-gain	Kriteria
Eksperimen	60.2	76.8	0.418	Sedang
Kontrol	59.6	70.1	0.260	Rendah

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata skor *pretest* hampir sama. rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 60.2 dan rata-rata *pretest* kelas kontrol yaitu 59.6. Sedangkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai selisih rata-rata nilai *posttest* yang cukup jauh. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor *posttest* 76.8 dan kelas kontrol memperoleh rata-rata skor *posttest* 70.1. Terdapat peningkatan nilai *pretest* ke *posttest* eksperimen sebesar 16.6 sedangkan peningkatan nilai *pretest* ke *posttest* kelas kontrol sebesar 10.5. Nilai n-gain dari kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai n-gain di kelas kontrol. Nilai n-gain kelas eksperimen yaitu 0.418 termasuk dalam kriteria sedang, dan nilai n-gain kelas kontrol adalah 0.260 termasuk dalam kriteria rendah. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan tersebut menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen dengan penerapan model *role playing* berbantuan media audio memiliki peningkatan hasil belajar lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran sesuai rencana guru kelas.

4.1.8 Uji Ketuntasan Belajar (Uji Z)

Uji ketuntasan belajar bertujuan untuk mengetahui apakah hasil tes dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio dapat mencapai ketuntasan belajar klasikal minimal 75%. Uji Z dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel* dan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.8 Uji Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Uji Z)

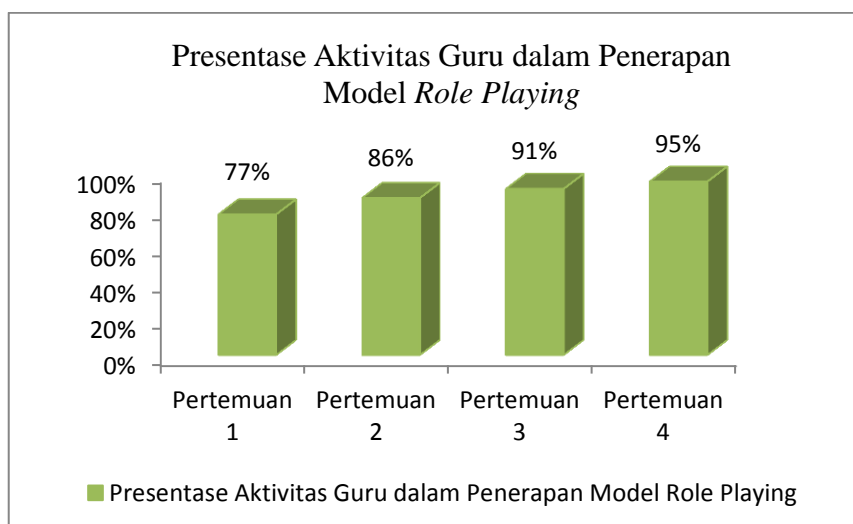
Kelas	x	n	$\frac{x}{n}$	p	$\frac{x}{n} - p$	1 - p	p (1 - p)	$\frac{p(1-p)}{n}$	$\sqrt{\frac{p(1-p)}{n}}$	$\frac{\frac{x}{n} - p}{\sqrt{\frac{p(1-p)}{n}}}$
Eks	26	30	0.867	0.75	0.117	0.25	0.188	0.006	0.079	1.476
Kontrol	18	30	0.600	0.75	-0.150	0.25	0.188	0.006	0.079	-1.897

Berdasarkan perhitungan di atas dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen diperoleh $Z_{hitung} = 1,476$ dan kelas kontrol diperoleh $Z_{hitung} = -1,897$. Z_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 yaitu - 1,645. Menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen $Z_{hitung} > Z_{tabel}$, artinya kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran *role playing* berbantuan media audio mencapai kriteria ketuntasan belajar tidak kurang dari 75% dari KKM. Sedangkan pada kelas kontrol $Z_{hitung} < -Z_{tabel}$, artinya kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran sesuai dengan rencana guru mencapai kriteria ketuntasan belajar kurang dari 75% dari KKM. Jika $Z_{hitung} > -Z_{tabel}$, maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa dengan menerapkan pembelajaran *role playing* berbantuan audio tidak kurang dari 75% dari KKM.

4.1.9 Persentase Aktivitas Guru dalam Penerapan Model

Untuk memperoleh data aktivitas guru dalam penerapan model maka selama kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti menggunakan lembar pengamatan model untuk guru. Pengamatan yang dilakukan pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan oleh peneliti. melalui rekapitulasi lembar pengamatan model untuk

guru. Berikut disajikan diagram persentase aktifitas guru dalam penerapan model *role playing*:



Gambar 4.2 Presentase Aktivitas Guru dalam Penerapan Model *Role Playing*

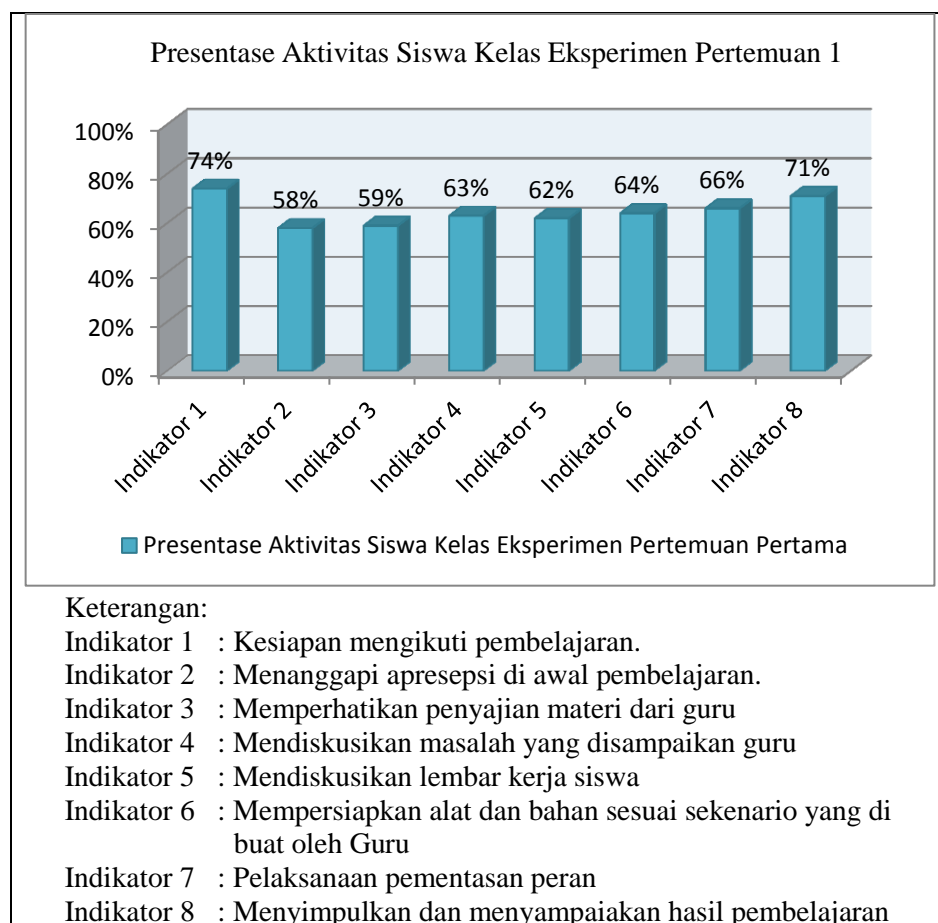
Berdasarkan data tersebut, maka dapat diketahui bahwa penerapan model *role playing* oleh guru saat pembelajaran pada pertemuan pertama sebesar 77%, pada pertemuan kedua sebesar 76%, pada pertemuan ketiga sebesar 91%, dan pada pertemuan keempat sebesar 95%. Maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran *role playing* oleh guru dari indikator lembar pengamatan yang sudah ditentukan sebesar 88% dengan kriteria sangat baik.

4.1.10 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Untuk memperoleh data aktivitas siswa maka selama kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti menggunakan lembar pengamatan siswa. Pengamatan yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui rekapitulasi lembar pengamatan aktivitas siswa. Berikut disajikan diagram aktivitas kelas eksperimen dan kelas kontrol selama empat kali pertemuan.

4.1.9.1 Persentase Aktivitas Siswa kelas Eksperimen

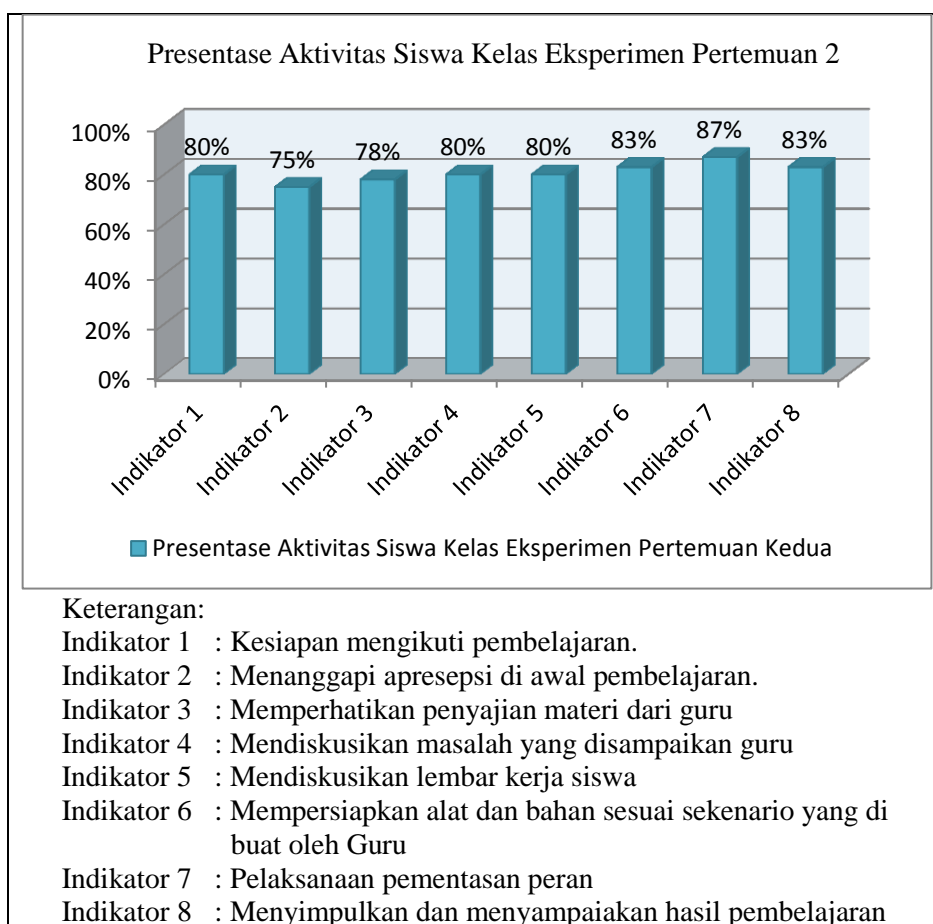
Aktivitas siswa pada kelas eksperimen diperoleh melalui lembar pengamatan siswa selama kegiatan berlangsung yang dilakukan dalam empat kali pertemuan. Persentase aktivitas siswa kelas eksperimen dalam empat kali pertemuan disajikan dalam diagram berikut ini:



Gambar 4.3 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui pada kelas eksperimen di awal pembelajaran sebesar 74% siswa telah melakukan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran, 58% siswa telah menanggapi apresepsi di awal pembelajaran, 59% siswa memperhatikan penyampaian informasi yang diberikan oleh guru. Sebanyak

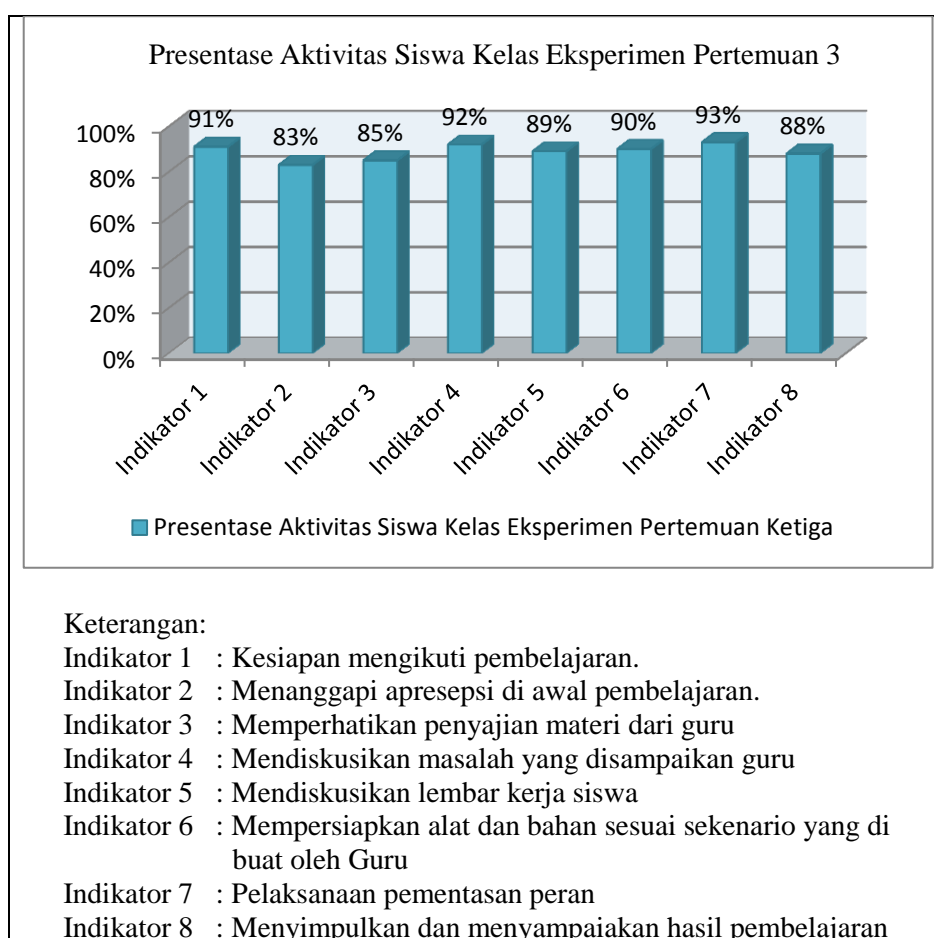
63% siswa telah mendiskusikan materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran, dan sebesar 62% siswa mendiskusikan lembar kerja dengan serius bersama teman kelompoknya. Sebesar 64% siswa telah mempersiapkan alat dan bahan sesuai sekenario yang telah dibuat oleh guru, sebanyak 66% siswa melakukan pementasan peran dengan antusias, serta sebesar 71% siswa dapat menyimpulkan materi dengan seksama sesuai dengan materi yang telah dipelajari.



Gambar 4.4 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 2

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui pada kelas eksperimen di awal pembelajaran sebesar 80% siswa telah melakukan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran, 75% siswa telah menanggapi apresepsi di awal pembelajaran, 78%

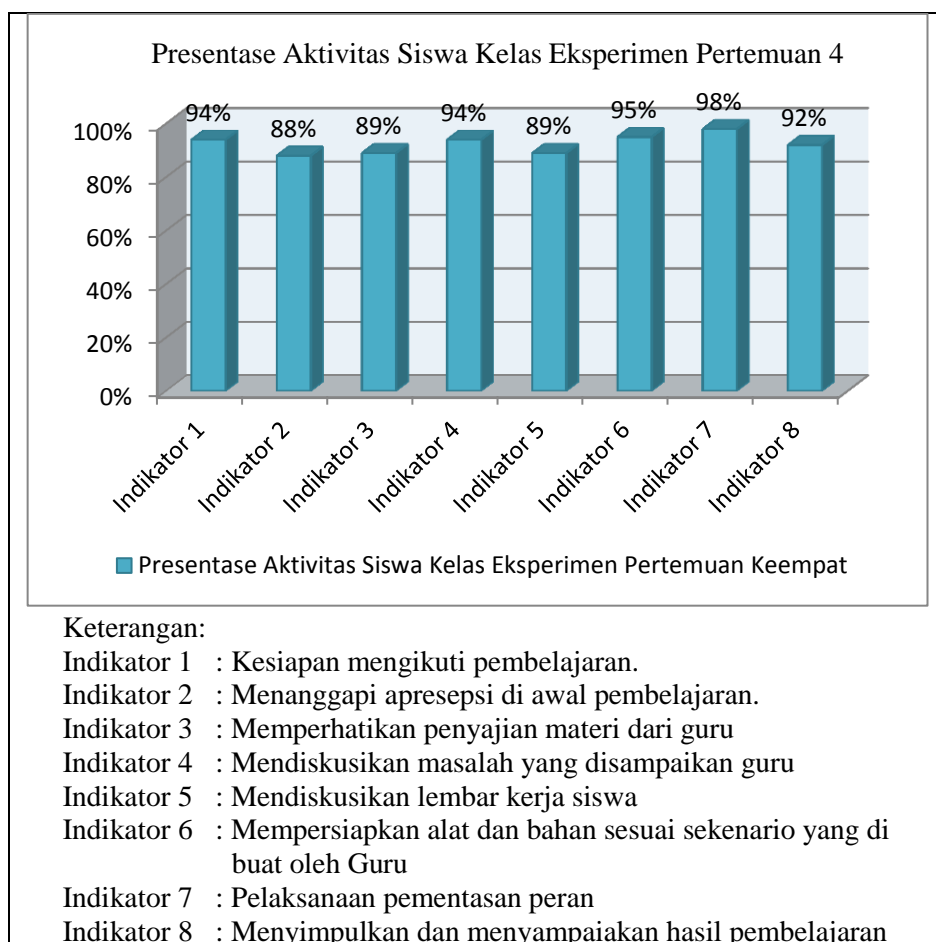
siswa memperhatikan penyampaian informasi yang diberikan oleh guru. Sebanyak 80% siswa telah mendiskusikan materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran, dan sebesar 80% siswa mendiskusikan lembar kerja dengan serius bersama teman kelompoknya. Sebesar 83% siswa telah mempersiapkan alat dan bahan sesuai skenario yang telah dibuat oleh guru, sebanyak 87% siswa melakukan pementasan peran dengan antusias, serta sebesar 83% siswa dapat menyimpulkan materi dengan seksama sesuai dengan materi yang telah dipelajari.



Gambar 4.5 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 3

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui pada kelas eksperimen di awal pembelajaran sebesar 91% siswa telah melakukan kesiapan dalam mengikuti

pembelajaran, 83% siswa telah menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, 85% siswa memperhatikan penyampaian informasi yang diberikan oleh guru. Sebanyak 92% siswa telah mendiskusikan materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran, dan sebesar 89% siswa mendiskusikan lembar kerja dengan serius bersama teman kelompoknya. Sebesar 90% siswa telah mempersiapkan alat dan bahan sesuai skenario yang telah dibuat oleh guru, sebanyak 93% siswa melakukan pementasan peran dengan antusias, serta sebesar 88% siswa dapat menyimpulkan materi dengan seksama sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

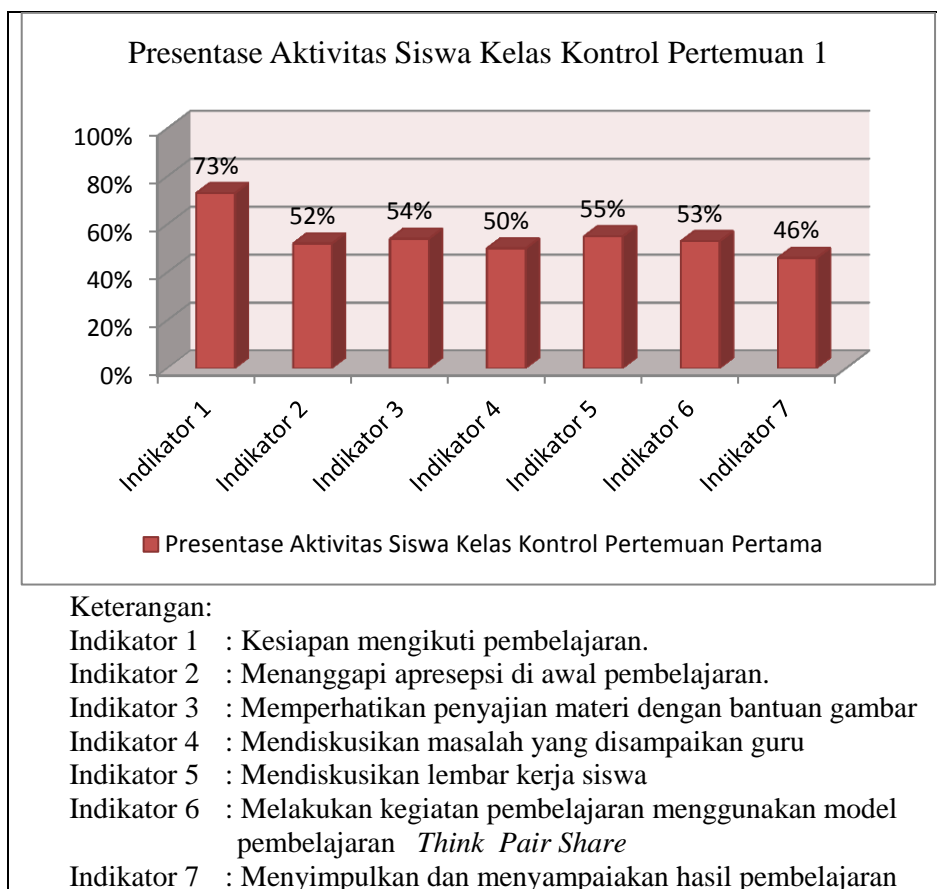


Gambar 4.6 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 4

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui pada kelas eksperimen di awal pembelajaran sebesar 94% siswa telah melakukan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran, 88% siswa telah menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, 89% siswa memperhatikan penyampaian informasi yang diberikan oleh guru. Sebanyak 94% siswa telah mendiskusikan materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran, dan sebesar 89% siswa mendiskusikan lembar kerja dengan serius bersama teman kelompoknya. Sebesar 95% siswa telah mempersiapkan alat dan bahan sesuai skenario yang telah dibuat oleh guru, sebanyak 98% siswa melakukan pementasan peran dengan antusias, serta sebesar 92% siswa dapat menyimpulkan materi dengan seksama sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

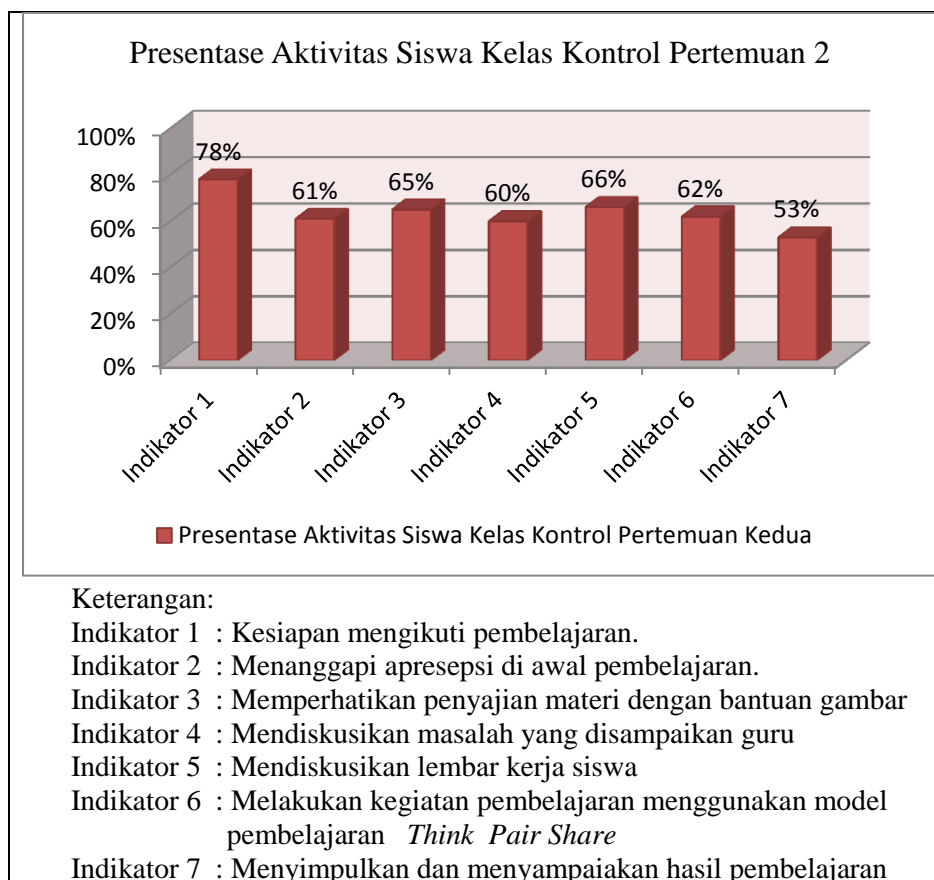
4.1.9.2 Persentase Aktivitas Siswa kelas Kontrol

Di kelas kontrol juga dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa. Kegiatan pengamatan aktivitas siswa dilakukan dengan melalui lembar pengamatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam empat kali pertemuan. Berikut disajikan persentase aktivitas siswa pada kelas kontrol selama empat kali pertemuan.



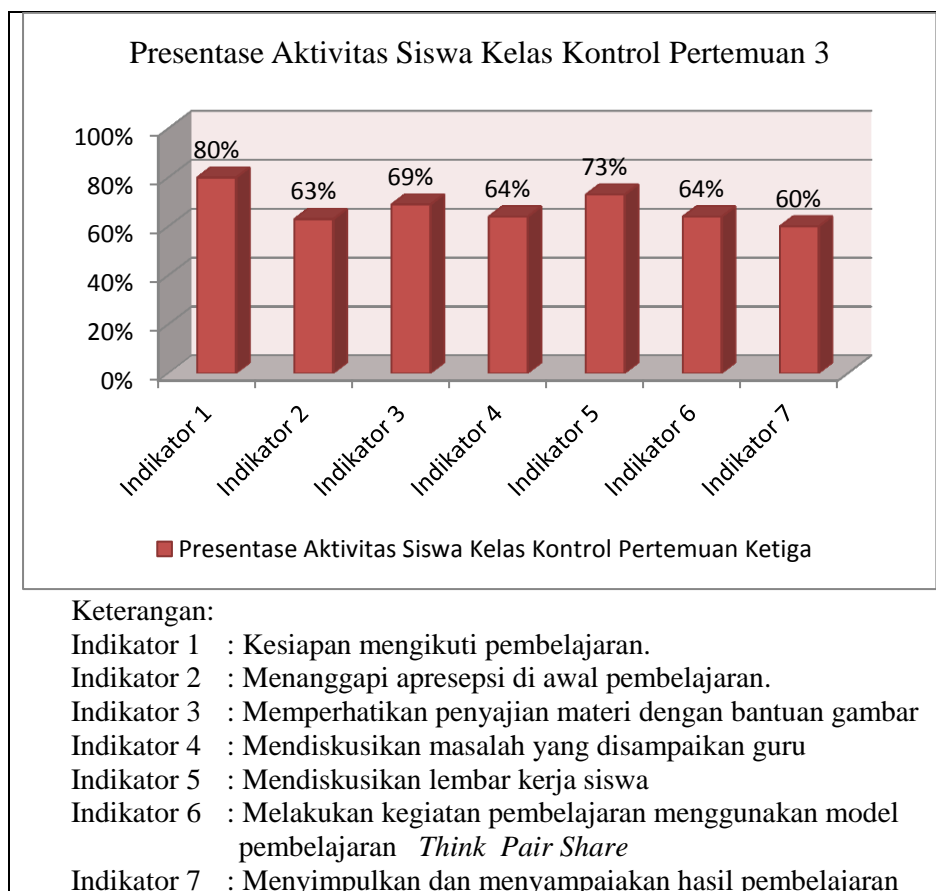
Gambar 4.7 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui pada kelas kontrol di awal pembelajaran sebesar 73% siswa telah melakukan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran, 52% siswa telah menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, 54% siswa memperhatikan penyampaian informasi yang diberikan oleh guru. Sebanyak 50% siswa telah mendiskusikan materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran, dan sebesar 55% siswa mendiskusikan lembar kerja dengan serius bersama teman kelompoknya. Sebesar 53% siswa melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan antusias, serta sebesar 46% siswa dapat menyimpulkan materi dengan seksama sesuai dengan materi yang telah dipelajari.



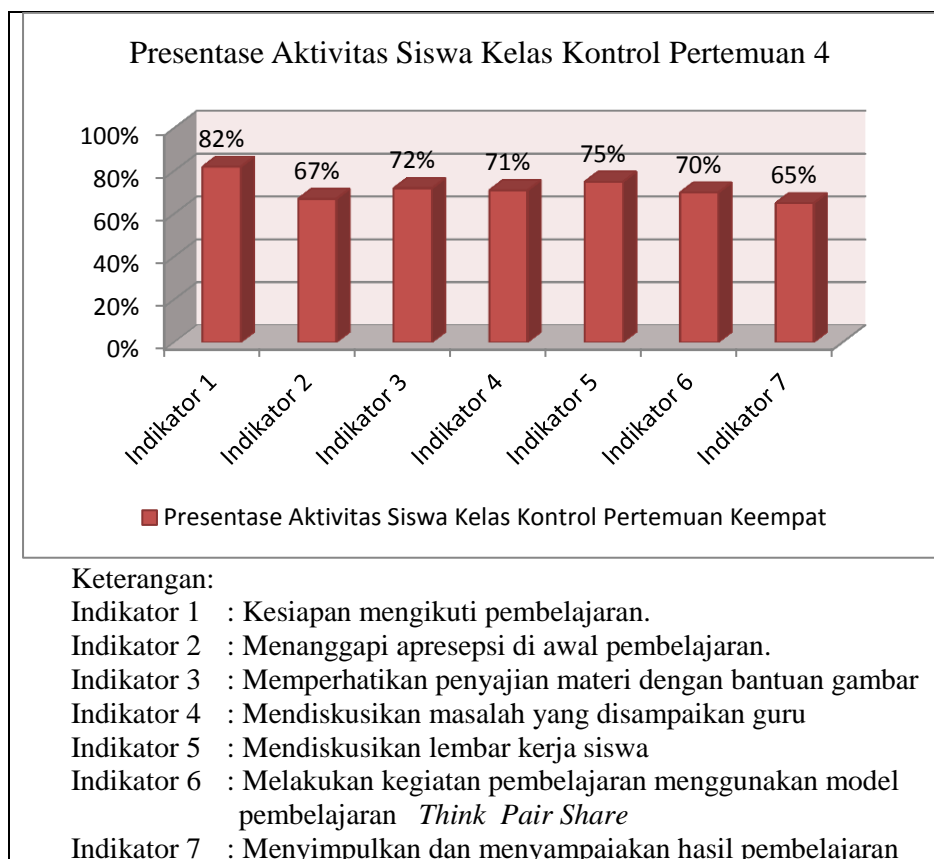
Gambar 4.8 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 2

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui pada kelas kontrol di awal pembelajaran sebesar 78% siswa telah melakukan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran, 61% siswa telah menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, 65% siswa memperhatikan penyampaian informasi yang diberikan oleh guru. Sebanyak 60% siswa telah mendiskusikan materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran, dan sebesar 66% siswa mendiskusikan lembar kerja dengan serius bersama teman kelompoknya. Sebesar 62% siswa melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan antusias, serta sebesar 53% siswa dapat menyimpulkan materi dengan seksama sesuai dengan materi yang telah dipelajari.



Gambar 4.9 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 3

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui pada kelas kontrol di awal pembelajaran sebesar 80% siswa telah melakukan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran, 63% siswa telah menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, 69% siswa memperhatikan penyampaian informasi yang diberikan oleh guru. Sebanyak 64% siswa telah mendiskusikan materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran, dan sebesar 73% siswa mendiskusikan lembar kerja dengan serius bersama teman kelompoknya. Sebesar 64% siswa melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan antusias, serta sebesar 60% siswa dapat menyimpulkan materi dengan seksama sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

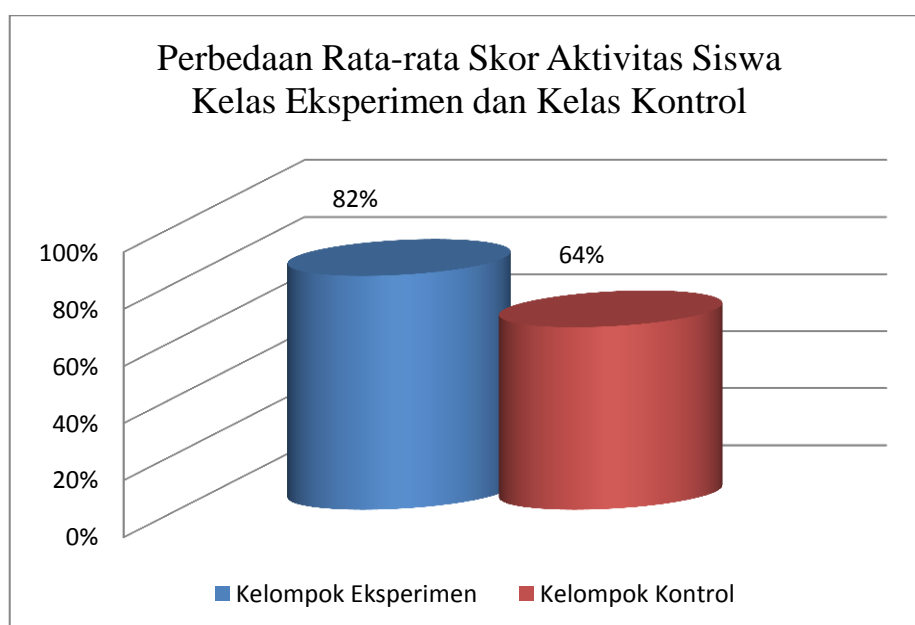


Gambar 4.10 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 4

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui pada kelas kontrol di awal pembelajaran sebesar 82% siswa telah melakukan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran, 67% siswa telah menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, 72% siswa memperhatikan penyampaian informasi yang diberikan oleh guru. Sebanyak 71% siswa telah mendiskusikan materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran, dan sebesar 75% siswa mendiskusikan lembar kerja dengan serius bersama teman kelompoknya. Sebesar 70% siswa melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan antusias, serta sebesar 65% siswa dapat menyimpulkan materi dengan seksama sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

4.1.9.3 Perbedaan Rata-rata Skor Aktivitas Siswa

Hasil perhitungan perbedaan rata-rata aktivitas siswa digunakan untuk membandingkan aktivitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan persentase aktivitas siswa untuk mengetahui perbedaan rata-rata aktivitas siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut disajikan perbedaan aktivitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol :



Gambar 4.11 Rata-rata Skor Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan data tersebut, maka dapat dilihat bahwa ada perbedaan persentase aktivitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 82% pada empat kali proses pembelajaran dengan kriteria baik, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 64% dengan kriteria cukup. Sehingga dapat diketahui bahwa rata-rata skor aktivitas siswa di kelas eksperimen

yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor aktivitas siswa pada kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran sesuai rencana guru kelas. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio efektif diterapkan dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas siswa.

4.1.11 Diskripsi Proses Pembelajaran

Penelitian ini dilakukan dalam 6 kali pertemuan, yaitu 1 kali tes awal, 4 kali pertemuan diberikan perlakuan, serta 1 kali tes akhir. Kelas eksperimen dilaksanakan pada kelas V SDN 1 Pecangaan Wetan dengan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio, dan kelas kontrol dilaksanakan pada kelas V SDN 5 Pecangaan Wetan menggunakan model pembelajaran sesuai rencana guru kelas. Pertimbangan pemilihan sampel ialah berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas dari nilai kedua sekolah tersebut yang bersifat normal dan homogen. Kemudian kondisi fisik dan sarana prasarana yang hampir sama, letak sekolah yang berdekatan, kegiatan pembelajaran yang hampir sama, dan rata-rata hasil belajar siswa yang relatif sama menjadi salah satu pertimbangan dalam pemilihan sampel sehingga dapat diasumsikan bahwa kedua sekolah tersebut mempunyai siswa dengan kemampuan yang relatif sama.

Komponen-komponen yang saling berkaitan tersebut sangat penting digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran, keterampilan guru dan aktivitas siswa memiliki keterkaitan dalam mencapai

pembelajaran yang efektif. Baik di kelas eksperimen dan kelas kontrol, guru memiliki kemampuan mengajar yang relatif sama. Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio, sedangkan di kelas kontrol menggunakan model pembelajaran sesuai rencana guru kelas.

Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio. Dengan metode ceramah, diskusi, pengamatan, penugasan dan bermain peran. Pembelajaran diawali dengan guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama yang dipimpin oleh siswa yang bertugas. Selanjutnya guru melakukan presensi kehadiran siswa dan bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya. Kemudian guru memberi apersepsi dengan memotivasi siswa untuk giat belajar. Pembelajaran dimulai dengan beberapa penjelasan dari guru tentang materi yang akan dipelajari selanjutnya guru dan siswa melakukan analisis tentang cerita yang akan diperankan, guru memberikan arahan kepada siswa yang akan memerankan cerita dan memberikan arahan kepada siswa yang menjadi pengamat. Siswa melakukan bermain peran di depan kelas, selanjutnya guru membahas bagian cerita yang belum dipahami lalu di perankan kembali. Setelah selesai guru dan siswa menyimpulkan tentang cerita yang telah diperankan. Selesai melakukan bermain peran, guru memberi masukan dan apresiasi pada kelompok yang telah memerankan cerita. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran dan guru memberikan soal evaluasi untuk siswa. Pembelajaran ditutup dengan memberikan pekerjaan rumah untuk siswa dan berdoa dipimpin oleh yang tugas hari itu. Pembelajaran ditutup dengan salam.

Pembelajaran di kelas kontrol menggunakan pembelajaran sesuai rencana guru kelas, dengan metode diskusi, ceramah, pengamatan, penugasan, presentasi. Pembelajaran diawali dengan pembukaan berupa salam dari guru dan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Selanjutnya guru melakukan presensi kehadiran siswa dan bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya. Kemudian guru memberi apersepsi dengan memotivasi siswa untuk giat belajar. Pembelajaran dimulai dengan beberapa penjelasan dari guru tentang materi yang akan dipelajari dengan bantuan gambar yang ditempelkan di papan tulis serta dipegang oleh guru, selanjutnya guru dan siswa melakukan tanya jawab, namun siswa masih banyak yang pasif. Siswa dibagi menjadi kelompok berpasangan dengan teman sebangku dan mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) setelah itu hasil pekerjaan kelompok dipaparkan didepan kelas. Setelah selesai, siswa mengulas kembali materi yang telah dipelajari. Selanjutnya siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran dan guru memberikan soal evaluasi untuk siswa. Pembelajaran ditutup dengan memberikan pekerjaan rumah untuk siswa dan berdoa dipimpin oleh ketua kelas. Pembelajaran ditutup dengan salam.

4.2 Pembahasan

Bagian pembahasan ini memaparkan tentang pemaknaan temuan penelitian dan implikasi hasil penelitian. Pemaknaan temuan terdiri atas hasil *pretest*, hasil *posttest* dan hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Pada implikasi hasil penelitian menjelaskan tentang implikasi teoritis, praktis, dan pedagogis.

4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian

Pemaknaan temuan penelitian ini terdiri atas hasil *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasil *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan pengamatan aktivitas siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4.2.1.1 Hasil *Pretest* Siswa Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Pretest dilakukan peneliti untuk mengetahui kemampuan awal pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan dalam pembelajaran. Soal yang digunakan untuk *pretest* sama dengan soal yang digunakan untuk *posttest* berjumlah 40 soal berbentuk pilihan ganda yang telah divalidasi melalui uji validitas butir soal, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda. Hasil belajar sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dapat dibandingkan lebih akurat dengan adanya *pretest* dan *posttest*.

Sugiyono (2016:107) menjelaskan penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan pada penelitian dalam kondisi yang dikendalikan. Ada beberapa variabel yang harus di kontrol atau dikendalikan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Seperti jumlah peserta didik, jumlah pertemuan, kemampuan peserta didik, lokasi sekolah, dan materi pembelajaran merupakan variabel yang dikontrol dalam penelitian ini.

Hasil *pretest* digunakan untuk mengontrol hasil belajar atau kemampuan awal peserta didik. Selain itu latar belakang objek penelitian juga dikontrol dengan melihat lokasi yang sama-sama berada di satu daerah berdekatan, jumlah peserta didik yang hampir sama di masing-masing kelas, kemampuan awal data pra penelitian yang relatif sama, jumlah pertemuan yang dilakukan di kelas

eksperimen dan kelas kontrol yang sama yaitu sebanyak empat kali pertemuan. Materi pembelajaran yang sama tentang faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai *pretest*, banyaknya siswa yang mengalami ketuntasan belajar nilai *pretest* di kelas eksperimen sejumlah 26.67%. dan di kelas kontrol sejumlah 16.67%. Dapat diketahui rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 60.2 dan rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 59.6 yang hanya memiliki perbedaan selisih rata-rata 0.6. Perolehan hasil *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya relatif sama.

Selanjutnya peneliti melakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data nilai *pretest* yang telah diperoleh. Uji prasyarat digunakan untuk menentukan jenis uji statistik yang akan digunakan termasuk statistik parametrik atau nonparametrik. Uji normalitas data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *Liliefors* menggunakan *SPSS24* dengan uji *Kolmogorov Smirnov* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi data eksperimen sebesar 0,167 dan kontrol sebesar 0,100. Normalitas dapat terpenuhi jika nilai $\text{Sig} > \alpha=0,05$. Dapat diperoleh hasil bahwa data kelas eksperimen berdistribusi normal ($0,167 > 0,05$) dan kelas kontrol berdistribusi normal ($0,100 > 0,05$). Sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak, analisis data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Peneliti juga melakukan uji homogenitas pada data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *ANOVA* dengan bantuan SPSS24, diperoleh nilai $Sig = 0,910$. Kriteria pengujian jika nilai $Sig > \alpha=0,05$ maka varians homogen, begitu juga sebaliknya. Didapatkan hasil bahwa nilai $Sig = 0,910 > \alpha=0,05$ maka varians homogen atau sama. sehingga H_a diterima, analisis data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau homogen.

Berdasarkan uraian diatas, hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data *pretest* yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen sehingga statistik yang digunakan adalah statistik parametrik.

4.2.1.2 Hasil *Posttest* Siswa Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Setelah diberikan perlakuan di kelas eksperimen berupa model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran sesuai rencana guru kelas yaitu menggunakan model pembelajaran *think pair share* berbantuan media gambar, peneliti memberikan *posttest* pada kedua kelas untuk mengetahui data akhir siswa setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai *posttest*, banyaknya siswa yang mengalami ketuntasan belajar nilai *posttest* pada kelas eksperimen sebanyak 86.67% dan pada kelas kontrol sebanyak 60.00%. Dapat diketahui rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 76.8 dan kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai 70.1. Terjadi peningkatan rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan

kelas kontrol. Peningkatan rata-rata dari nilai *pretest* ke *posttest* di kelas eksperimen sebesar 16,6 sedangkan peningkatan rata-rata dari *pretest* ke *posttest* di kelas kontrol hanya sebesar 10,5.

Data nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan uji *Liliefors* menggunakan *SPSS24* dengan uji *Kolmogorov Smirnov* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi data eksperimen sebesar 0,119 dan kontrol sebesar 0,198. Normalitas dapat terpenuhi jika nilai $Sig > \alpha=0,05$. Dapat diperoleh hasil bahwa data kelas eksperimen berdistribusi normal ($0,119 > 0,05$) dan kelas kontrol berdistribusi normal ($0,198 > 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga analisis data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Peneliti juga melakukan uji homogenitas data nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *ANOVA* dengan bantuan *SPSS24*, diperoleh nilai $Sig = 0,389$. Kriteria pengujian jika nilai $Sig > \alpha=0,05$ maka varians homogen, begitu juga sebaliknya. Didapatkan hasil bahwa nilai $Sig = 0,389 > \alpha=0,05$ maka varians homogen atau sama. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, sehingga analisis data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau homogen.

Selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis terhadap data nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan bantuan *SPSS24*. Dengan taraf signifikansi yaitu $\alpha=0,05$. diketahui nilai t_{hitung} adalah 3,013, sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 2,002. Karena $t_{hitung} = 3,013 >$

$t_{tabel} = 2,002$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa ada perbedaan rata-rata nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Perbedaan hasil belajar muatan pembelajaran IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol disebabkan oleh adanya perlakuan pada kegiatan pembelajaran. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa model *role playing* berbantuan media audio sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan, tetapi tetap menggunakan model pembelajaran sesuai rencana oleh guru kelas yaitu menggunakan model *think pair share* berbantuan media gambar. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis yang menyatakan bahwa model *role playing* berbantuan audio efektif terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara diterima.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh I Made Wira Adnyana (2017) tentang pengaruh penguasaan kompetensi pengetahuan IPS dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbasis *tat twam asi*. Penelitiannya menyimpulkan bahwa ada perbedaan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* berbasis *tat twam asi* dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional secara signifikan. Dan hasil penelitian yang dilakukan oleh Venny Astriani (2018) tentang hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *role playing*. Temuannya menunjukkan bahwa siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Keefektifan model *role playing* sesuai dengan teori belajar konstruktivisme menekankan pembelajaran berpegang kepada keaktifan peserta didik, mengkonstruksi pemikiran dan pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar dan interaksi peserta didik Rifa'i dan Anni (2016: 189-190). Serta faktor yang mempengaruhi belajar menurut Slameto (2010:54-72) digolongkan menjadi dua golongan yaitu internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari tiga faktor meliputi faktor jasmani, psikologis, dan kelelahan. Sedangkan faktor eksternal juga terdiri dari tiga faktor meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dalam pembelajaran memunculkan perhatian dan minat siswa sangat berpengaruh pada kegiatan belajar siswa. Faktor eksternal yaitu guru sebagai fasilitator dalam menerapkan kegiatan pembelajaran harus berperan dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio membuat siswa secara aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran serta siswa dapat memperoleh pengalaman dan pembelajaran dari cerita yang telah diperankan.

Berdasarkan analisis pengamatan aktifitas guru dalam penerapan model *role playing*, dapat diketahui bahwa penerapan model *role playing* oleh guru saat pembelajaran pada pertemuan pertama sebesar 77%, pada pertemuan kedua sebesar 76%, pada pertemuan ketiga sebesar 91%, dan pada pertemuan keempat sebesar 95%. Maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran *role playing* oleh guru dari indikator lembar pengamatan yang sudah ditentukan selama empat kali pertemuan sebesar 88% dengan kriteria sangat baik.

Pada penelitian ini menggunakan peranan tunggal (single role-play) yang di terapkan dengan bantuan media audio. Klasifikasi media Menurut Hamalik (dalam Hidayati, 2008: 7-8) ada empat yaitu berbagai alat visual yang dapat dilihat, auditif/didengar, dapat dilihat dan didengar, serta dramatisasi atau bermain peran. Dramatisasi melalui peranan tunggal (single role-play) materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya sudah membantu untuk pemahaman siswa terhadap materi yang diperankan. Ditambah dengan menggunakan media audio berupa rekaman narasi cerita yang diperankan membuat siswa tetap fokus pada penampilan peran yang ditampilkan namun melalui media audio juga dapat menyampaikan informasi materi secara menarik sehingga dapat memunculkan minat dan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran *role playing* berbantuan audio efektif diterapkan pada muatan pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. menurut Nursid Sumaatmadja (dalam Hidayati, 2008:1-24) tujuan pendidikan IPS adalah membina peserta didik menjadi warga negara yang baik. *role playing* berbantuan audio dapat membantu mendorong potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial dalam masyarakat, mendidik siswa menjadi warga negara yang baik dilingkungannya karena sebagai generasi penerus bangsa yang akan melanjutkan kehidupan bernegara.

Keefektifan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dan presentase ketuntasan siswa pada KKM yang sudah ditentukan. pada kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan. Berdasarkan hasil perhitungan uji n-gain. Nilai n-gain dari kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai n-gain di kelas kontrol. Nilai n-gain kelas eksperimen sebesar 0,418 termasuk dalam kriteria sedang sedangkan nilai n-gain kelas kontrol sebesar 0,260 termasuk dalam kriteria rendah. Berdasarkan hasil perhitungan uji n-gain, terdapat peningkatan nilai rata-rata *pretest* ke *posttest* kelas eksperimen sebesar 16.6 sedangkan peningkatan nilai rata-rata *pretest* ke *posttest* kelas kontrol sebesar 10.5. Terdapat juga perbedaan tingkat ketuntasan *posttest* kelas eksperimen yang sebesar 86.67% dengan ketuntasan *posttest* kelas kontrol yang sebesar 60.00%.

Berdasarkan perhitungan uji ketuntasan menggunakan uji Z diketahui bahwa pada kelas eksperimen diperoleh $Z_{hitung} = 1,476$ dan kelas kontrol diperoleh $Z_{hitung} = -1,897$. $-Z_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 yaitu - 1,645. Menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen $Z_{hitung} > -Z_{tabel}$. Sedangkan pada kelas kontrol $Z_{hitung} < -Z_{tabel}$, Jika $Z_{hitung} > -Z_{tabel}$, maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa dengan menerapkan pembelajaran *role playing* berbantuan audio tidak kurang dari 75% dari KKM. Hal ini menunjukkan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar muatan pembelajaran IPS pada materi faktor-faktor

penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Temuan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Eka Yuliana Sari (2016) tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* dengan bantuan media video terhadap hasil belajar IPS siswa. Penelitiannya menunjukkan bahwa siswa sangat antusias serta terlibat aktif melakukan aktivitas bermain peran sesuai dengan perannya masing-masing. Keadaan ini menyebabkan tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai dengan nilai rata-rata kelas dapat mencapai nilai di atas KKM. dapat disimpulkan pula model pembelajaran *role playing* dengan media video lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yang sering digunakan oleh guru kelas. Dan juga ada penelitian yang dilakukan oleh Arleni Tarigan (2016) tentang peningkatan hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran *role playing*. Berdasarkan penelitian ini disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Ditunjukkan dari presentase peningkatan ketuntasan siswa yang meningkat.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V efektif digunakan pada saat kegiatan pembelajaran, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran muatan pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

4.2.1.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pengamatan aktivitas siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dinilai dengan menggunakan bantuan lembar pengamatan aktivitas siswa. Pada penelitian ini, kegiatan observasi dilakukan kepada 30 siswa di kelas eksperimen dan 30 siswa di kelas kontrol selama empat pertemuan. Aktivitas siswa pada kelas eksperimen menggunakan model *role playing* berbantuan media audio sedangkan aktivitas siswa pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran sesuai rencana guru kelas.

Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menurut Susanto (2016:116) menjelaskan proses kreatif pada anak dimulai pada suatu ide dan berbagai ide, hal itu yang disebut sebagai aktivitas. Slameto (2010:2) menjelaskan belajar merupakan hasil dari interaksi dengan lingkungan yang merubah tingkah laku seseorang dari sebelumnya secara keseluruhan.

Penelitian yang dilakukan oleh Itsna (2016) tentang mengimplementasi nilai-nilai sosial dalam membentuk perilaku sosial siswa SD. Menjelaskan bahwa latar belakang kultural siswa berpengaruh dari beberapa hal seperti keadaan suasana keluarga dalam masyarakat, implementasi nilai-nilai sosial dalam kehidupan, dan perilaku sosial siswa. Berdasarkan hasil penelitiannya disimpulkan bahwa latar belakang kultural dan implementasi nilai-nilai sosial berpengaruh dalam membentuk perilaku sosial siswa. Perilaku siswa tidak hanya dipengaruhi oleh arena sekolah, akan tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan masyarakat yang berperan penting.

Prilaku sosial sangat diperlukan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, terbuka terhadap pengalaman baru, memiliki keinginan untuk bekerja sama, berfikir mandiri serta mampu berkomunikasi dengan baik akan memiliki kemampuan berfikir aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan siswa memiliki kemampuan untuk berpikir aktif, maka siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, akan tetapi berusaha untuk mencari dan memberi informasi dalam kegiatan pembelajaran. sehingga siswa yang memiliki aktivitas yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran muatan pembelajaran IPS maka akan memiliki prestasi yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang aktivitasnya rendah, karena siswa yang aktif dalam pembelajaran akan mampu mempelajari muatan pembelajaran IPS dengan baik dan meningkatkan kemampuan intelektualnya.

Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis aktivitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengamatan data hasil aktivitas di kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan. Perbedaan pada aktivitas belajar antara kelas yang menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio dan model pembelajaran sesuai rencana guru kelas. Pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 82% pada empat kali proses pembelajaran dengan kriteria baik, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 64% pada empat kali proses pembelajaran dengan kriteria cukup.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Anis Silfiah (2013) tentang peningkatan kualitas pembelajaran PKn pada siswa

melalui model pembelajaran *role playing*. Hasil penelitiannya menjelaskan penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktifitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Penelitian lain yang mendukung penelitian ini juga dilakukan oleh Elisa (2019) tentang pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa. Menyimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa. Serta penelitian yang dilakukan oleh Ika Ari Pratiwi (2015) tentang pengembangan model kolaborasi jigsaw *role playing* sebagai upaya peningkatan kemampuan bekerjasama siswa. Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan bekerjasama antar siswa.

Pada kelas eksperimen yang menerapkan model *role playing* berbantuan media audio, aktivitas siswa mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir. Model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio dapat menciptakan minat dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. *role playing* juga membuat siswa mampu memahami cara pandang, cara berpikir orang lain yang diinterpretasikan dengan caranya sendiri, melihat nilai dari suatu peran yang dijalani, mempertajam panca indera untuk mengembangkan kepekaan terhadap sosial, melatih anak untuk mengendalikan emosinya, sehingga bermanfaat untuk siswa memecahkan masalah, berfikir kritis tepat dan cepat, mampu menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mandiri. Sedangkan pada kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran sesuai rencana guru kelas

juga menunjukkan peningkatan aktivitas siswa dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir, tetapi peningkatan persentase aktivitas siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Hamalik (2015:117) bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan bagi siswa untuk belajar dan melakukan aktivitas sendiri.

Berdasarkan penjabaran tersebut, menunjukkan bahwa persentase aktivitas siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan persentase aktivitas siswa pada kelas kontrol. Sehingga diketahui bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam muatan pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio efektif terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara.

4.3 Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi hasil penelitian merupakan kontribusi hasil penelitian dalam manfaat yang diharapkan. Implikasi hasil penelitian ini terdiri atas implikasi secara teoritis, praktis, dan pedagogis.

4.3.1 Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis merupakan kontribusi antara hasil penelitian dengan manfaat teoritis yang diharapkan dan keterlibatan antara hasil penelitian dengan teori yang dikaji dalam kajian teori. Keefektifan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio dalam muatan pembelajaran IPS ini sesuai dengan teori konstruktivisme yaitu pengetahuan yang didapat peserta didik diperoleh dari kegiatan yang mereka lakukan Sardiman (2012:37).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio efektif diterapkan dalam muatan pembelajaran IPS materi materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. Dengan demikian implikasi teoritis hasil penelitian ini adalah memperkuat teori yang telah ada dan bisa menjadi bahan pertimbangan peneliti di kemudian hari yang akan mengkaji tentang keefektifan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio.

4.3.2 Implikasi Praktis

Implikasi praktis merupakan kontribusi antara hasil penelitian dengan manfaat praktis yang diharapkan dan kontribusi hasil penelitian terhadap pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio yang diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan siswa dalam muatan pembelajaran IPS, meningkatkan keterampilan dalam bidang sosial pada diri siswa, melatih siswa bekerja dalam kelompok, meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, dan memperoleh

pengalaman belajar menggunakan model inovatif sehingga berpengaruh positif pada proses dan hasil belajar muatan pembelajaran IPS.

Model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio dapat menjadi referensi dan masukan bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta kreatifitas siswa dan wawasan pengetahuan pada muatan pembelajaran IPS. Adanya penelitian ini juga memberikan manfaat bagi sekolah. Penelitian ini dapat membantu sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dan dapat pula digunakan oleh muatan pelajaran lain. Kemudian dapat meningkatkan kualitas lulusan sekolah serta mendorong sekolah untuk melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif.

Peneliti juga memperoleh manfaat selama melaksanakan proses penelitian, penelitian ini dapat menjadi landasan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya bagi peneliti. Selain itu, peneliti memperoleh wawasan dalam mengembangkan penggunaan strategi yang tepat digunakan pada proses pembelajaran yang efektif terhadap hasil belajar dalam pembelajaran muatan pembelajaran IPS yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio serta menambah pengalaman peneliti sebagai bekal terjun ke dunia pendidikan nantinya.

4.3.3 Implikasi Pedagogis

Hasil penelitian ini berdampak positif terhadap ranah pendidikan secara luas yang dapat menambah referensi dalam pembelajaran. Implikasi pedagogis merupakan kontribusi antara hasil penelitian dengan gambaran umum pengaruh

model *role playing* berbantuan media audio. Sejalan dengan teori belajar yang mendukung penggunaan model *role playing* berbantuan media audio dapat menambah pengalaman belajar siswa sehingga meningkatkan motivasi, kreativitas, hasil belajar dan aktivitas siswa.

Dalam penelitian ini hasil belajar dan aktivitas siswa menjadi lebih baik setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio. Hal ini dapat diketahui dengan adanya perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ditunjukkan dengan presentasi aktivitas dan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa keefektifan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Penerapan model *role playing* merupakan salah satu strategi atau cara guru dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Berimplikasi kepada kepala sekolah untuk memotivasi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang bervariasi dan sebagai bahan pertimbangan penentu kebijakan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah yang dijadikan tempat penelitian.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio memiliki keefektifan terhadap hasil belajar yang lebih baik pada muatan pembelajaran IPS kelas IV SDN Gugus SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan hasil belajar muatan pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil penelitian dijabarkan sebagai berikut.

1. Hasil Uji Hipotesis 1 menunjukkan penerapan pembelajaran menggunakan model *role playing* berbantuan media audio menjadikan aktivitas belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya meningkat, yang terlihat pada hasil analisis aktivitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengamatan data hasil aktivitas di kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan. Perbedaan pada aktivitas belajar antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *role playing* dan kelas kontrol yang

menerapkan model pembelajaran sesuai rencana guru kelas. Pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 82% dengan kriteria baik pada empat kali proses pembelajaran, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 64% dengan kriteria cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara.

2. Hasil Uji Hipotesis II menunjukkan bahwa uji hipotesis yang menggunakan uji *Independent Sample T-Test* diketahui nilai t_{hitung} adalah 3,013, sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 2,002. Karena $t_{hitung} = 3,013 > t_{tabel} = 2,002$ maka H_a diterima. Diperkuat dengan Nilai n-gain dari kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai n-gain di kelas kontrol. Nilai n-gain kelas eksperimen adalah 0.418 termasuk dalam kriteria sedang, dan nilai n-gain kelas kontrol yaitu 0.260 termasuk dalam kriteria rendah. Hasil ini juga diperkuat dari hasil uji ketuntasan belajar menggunakan uji Z diketahui bahwa pada kelas eksperimen diperoleh $Z_{hitung} = 1,476 > Z_{tabel} = -1,645$ dan kelas kontrol diperoleh $Z_{hitung} = -1,897 < Z_{tabel} = -1,645$, maka H_0 diterima, bahwa persentase ketuntasan siswa dengan menerapkan pembelajaran *role playing* berbantuan audio tidak kurang dari 75% dari KKM. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio efektif terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara.

5.2 Saran

Saran yang akan diberikan oleh peneliti pada penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio diperuntukkan bagi guru dan sekolah.

1. Bagi Guru

Guru dapat menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio dengan merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan baik supaya tercipta pembelajaran yang diharapkan. Dalam pelaksanaan model pembelajaran *role playing* memerlukan waktu yang lama dalam siswa menghafalkan dialog di setiap cerita yang diperankan. Oleh karena itu, guru perlu memberikan dialog cerita jauh-jauh hari sebelumnya serta mengadakan latihan bersama sebelum pementasan cerita. Sehingga pembelajaran menjadi efektif dan memperoleh hasil yang optimal.

2. Bagi sekolah

Pihak sekolah perlu mendukung adanya penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio pada muatan pelajaran lain dengan memberikan fasilitas dan keleluasaan pada guru agar lebih kreatif dan inovatif untuk mengembangkan pembelajaran, dan meningkatkan mutu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I., Putra, W., Ketut, A. & Suadnyana, I. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbasis *Tat Twam Asi* Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS. *Journal of Education and Learning*, 1(4), 299-307.
- Afandi, R. (2011). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pedagogia*, 1(1), 85-98.
- Alabsi, T. A. (2016). The Effectiveness of Role Play Strategy in Teaching Vocabulary. *Theory and Practice in Language Studies*, 6(2), 227-234.
- Ardi, A. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Tipe *Role Playing* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA pada Materi makhluk Hidup dan Lingkungan Kelas IV SD Inpres Dekai Kabupaten Yahukmo. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(1), 24-33.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Astriani, V., Usman, N., & Puspita, L. (2018). Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 05 Indralaya Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 5(2), 90-97.
- Azizah, N., & Prasetyaningtyas, F. D. (2015). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKN Melalui Metode Sosiodrama Berbantu Media Boneka Tangan. *Joyful Learning Journal*, 4(2), 86-93.
- Chintiawati, P. D. & Munisah. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS. *Joyful Learning Journal*, 7(3), 49-57.
- Deliyana, E., & Fitriani, H. S. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Sukasari II Kabupaten Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31-39.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Depdiknas.

- Djamarah, S. B., & Zain, A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fahreza, F., Rahmi, R. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat. *Bina Gogik*, 5(1). 79-90.
- Gunawan, R. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta
- Hamalik, O. 2009. *Perencanaan pengajaran berdasarkan pendekatan sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. 2015. *Proses belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardini, I., & Puspitasari, D. 2017. *Strategi Pembelajaran Terpadu Teori, Konsep & Implementasi*. Yogyakarta: Familia (Group Relasi Inti Media).
- Harisnawati, R., & Purnomo. (2015). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Think Talk Write* (TTW) Berbantuan Media Audio Visual. *Joyful Learning Journal*, 4(3), 57-65.
- Herhyanto, N. 2012. *Statistika Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hidayati., Mujinem., & Anwar, S. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Huda, M. 2018. *Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu – isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indrawati, R. M. (2013). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Melalui Bermain Peran. *Journal of Elementary Education*, 2(1), 15-22.
- Karwati, E., & Priansa, D. J. 2015. *Manajemen Kelas Classroom Management Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*. Bandung: Alfabeta.
- Kemendikbud. 2013. *Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2016. *Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2016. *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.

- Kemendikbud. 2018. *Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan atas Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kilgour, P., Reynaud, D., Northcote, M., & Shields, M. Role-Playing as a Tool to Facilitate Learning, Self Reflection and Social Awareness in Teacher Education. *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research*, V2 I4.
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(2).
- Lestari, K. E., & Yudhanegara. M. R. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Majid, A. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Martha, I., Meter, I., & Sujana, I. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Berbasis Karakter Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V Gugus 4 Kerobokan Kelod. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Muhyiddin, M., Listyarini, I., & Saputra, H. J. (2019). Keefektifan Model *Role Playing* Berbantu Video Animasi terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 01 Terban Kudus. *Jurnal Basicedu* , 3(2), 564- 571.
- Nurbudiyani, I. (2013). Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Pada Mata Pelajaran IPS Kelas Iii SD Muhammadiyah Palangkaraya. *Anterior Jurnal*, 13(1), 88 – 93.
- Oktaviyanti, I., Sutarto, J., & Atmaja, H. T. (2016). Implementasi Nilai-Nilai Sosial Dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa SD. *Journal of Primary Education*. 5(2), 113-119.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2013. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta.
- Poerwanti, E., dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Pratiwi, I. A. (2015). Pengembangan Model Kolaborasi Jigsaw *Role Playing* Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas V Sd Pada Pelajaran IPS. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 1(2)

- Priyatno, D. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Purbiyanti, E. D., Wasino., & Nuryatin, A. (2017). Keefektifan Penerapan Model *Role Playing* dan *Paired Storytelling* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. *Journal of Primary Education*, 6(1), 57-64.
- Purwanto, M. N. 2017. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rifa'I, A. & Anni, C. T. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Pres.
- Rosnawati., Atmaja, H. T., & Suhandini, P. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Bermain Peran Untuk Peningkatkan Rasa Cinta Tanah Air Siswa Kelas V Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan. *Journal of Primary Education*, 4(2), 147- 151.
- Santoso, A. B. (2016). Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*. 3(2), 70-80.
- Santoso, B., & Ary, D. (2014). Peningkatan Keterampilan Berbicara *Krama Lugu* Melalui Model *Role Playing* Berbantuan Media Audiovisual. *Joyful Learning Journal*, 3(2), 17-24.
- Sardiman. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, E. Y., Suastiaji, I. B., Permata, L. (2016). Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas V SD Islam Al Gontory Tulungagung). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 2(1), 23-37.
- Sari, F. F. K. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sd Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*. *Satya Widya*, 34(1), 62-76.
- Seran, Y. B., Irawan, E. B., & Sunaryanto. (2017). Model *Role Playing* Berbantuan Media Gambar Seri Meningkatkan Hasil Belajar Di Kelas V SD. *Transformasi Pendidikan Abad 2*, 6(47), 934-939.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media.
- Silfiah, A., Harmanto., & Ansori, I. (2013). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Role Playing* Pada Siswa Kelas V. *Joyful Learning Journal*. 2(1), 72-78.

- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukreni, N. N., Ganing, N. N., & Putra, M. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Sumiati., & Astra. 2011. *Metode Pembelajaran Rumpun Pembelajaran Efektif*. Bandung: CV Wacana Prislametoma.
- Susanto, A. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Iii SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 5(3), 102-112.
- Usman, U. 2017. *Menjadi guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahyuni, S., Munisah., & Murtiningsih, T. (2014). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Strategi Pembelajaran Kreatif-Produktif. *Joyful Learning Journal*, 3(4), 176-181.
- Wardana, K. N., Putra, I. K. A., & Asri, S. I. G. A. A. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Gugus II Kecamatan Karangasem. *e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 2(1).

- Westrup, U., & Planander A. (2013). Role-Play As A Pedagogical Method To Prepare Students For Practice: The Students' Voice. *Högret utbildning*, 3(3), 199-210.
- Winataputra, U. S. (2011). Dinamika Konseptualisasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah (Suatu Telaah *Collective Mindset* Dalam Ranah Historis-Epistemologis). *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 1-20.
- Yousefzadeh, Mohammadreza, & Hoshmandi, S. M. (2014). A Study Of Educational Effect Of Applying Role – Playing Teaching Method In History Classroom. *International Research Journal of Applied and Basic Sciences*, 8(1), 110-113.
- Yuliani, N. L. S., Wiyasa, I. K. N., & Ganing, N. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas V Sd Negeri Gugus Kapten Kompyang Sujana Denpasar Barat. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(2), 121-128.
- Yulianti, S., Djatmika, D., Ery, T., & Santoso, A. (2016). Pendidikan Karakter Kerja Sama Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 33-38.
- Zadeh, D. T., Barahoyie, G. D., Delarami, H., & Ahmad, B. (2016). Effect Of Combined Teaching Method (Role Playing And Storytelling) On Creative Thinking Of Fourth-Grade Students In The Course Of Heaven Gifts. *Journal of Fundamental and Applied Sciences*, 8(2S), 1737-1746.

Lampiran 1. Kisi – kisi Instrumen Penelitian

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN
KEEFEKTIFAN MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA AUDIO TERHADAP HASIL BELAJAR MUPEL IPS
KELAS V SD NEGERI GUGUS SULTAN AGUNG PECANGAAN JEPARA

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat / Instrumen
1.	Penerapan model role playing berbantuan media audio	1. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan apersepsi. 2. Tahap 1: Pemanasan suasana kelompok 3. Tahap 2: seleksi partisipan 4. Tahap 3: pengaturan setting 5. Tahap 4: persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat 6. Tahap 5: pemeranan 7. Tahap 6: diskusi dan evaluasi 8. Tahap 7: pemeranan kembali 9. Tahap 8: diskusi dan evaluasi 10. Tahap 9: sharing dan generalisasi pengalaman 11. Membuat Kesimpulan	Guru	Lembar Observasi
2.	Aktivitas Psikomotorik siswa dalam muatan pembelajaran IPS model	1. Mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran di kelas. 2. Menanggapi apersepsi di awal pembelajaran.	Siswa	Lembar Observasi

	<p><i>role playing</i> berbantuan media audio materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia mempertahankan kedaulatannya pada kelas V Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. Memperhatikan penyajian informasi materi dengan bantuan media audio yang disampaikan oleh guru 4. Mendiskusikan masalah yang disampaikan guru 5. Mendiskusikan lembar kerja siswa yang diberikan oleh guru. 6. Mempersiapkan alat dan bahan sesuai skenario yang dibuat oleh guru 7. Pelaksanaan pementasan peran 8. Menyimpulkan dan menyampaikan hasil pembelajaran 		
3.	<p>Hasil Belajar dalam muatan pembelajaran IPS model <i>role playing</i> berbantuan media audio materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia mempertahankan kedaulatannya pada kelas V Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi latar belakang kedatangan bangsa-bangsa eropa di Indonesia 2. Menjelaskan berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial belanda di berbagai daerah. 3. Menjelaskan peristiwa-peristiwa sejarah pada masa awal pergerakan nasional. 4. Menganalisis latarbelakang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. 5. Menganalisis peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan 6. Menganalisis peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan 	Siswa	Tes tertulis

Lampiran 2. Instrumen Pra Penelitian

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU

Hari, tanggal :
 Tempat :
 Waktu :
 Narasumber :
 NIP :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang diterapkan dikelas V?	
2.	Berapa banyak jumlah siswa kelas V?	
3.	Bagaimana proses pembelajaran di kelas V?	
4.	Pelajaran apa yang paling disukai dan kurang disukai siswa di kelas V?	
5.	Mengapa siswa menyukai pelajaran tersebut?	
6.	Mengapa siswa kurang menyukai pembelajaran tersebut?	
7.	Kendala apa saja yang sering ada saat Pembelajaran IPS di kelas V?	
8.	Berdasarkan kendala tersebut strategi apa yang Bapak/Ibu gunakan untuk mengatasinya?	
9.	Apakah Bapak/Ibu sering menggunakan model pembelajaran saat pembelajaran di kelas V berlangsung?	
10.	Model apa saja yang sering Bapak/Ibu Gunakan di kelas V?	
11.	Apakah saat proses pembelajaran IPS di kelas V Bapak/Ibu menggunakan media?	
12.	Bagaimana ketertarikan siswa kelas V pada pelajaran IPS?	

13.	Apakah siswa aktif saat pembelajaran berlangsung?	
14.	Bagaimana motivasi belajar siswa pada pelajaran IPS dikelas V?	
15.	Bagaimanakah cara untuk membantu siswa dalam memahami materi IPS yang sulit?	
16.	Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V? apa rata-rata siswa sudah memenuhi kkm?	
17.	Menurut Bapak/Ibu faktor apa sajakah yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V?	

Lampiran 3. Data Nilai Pra Penelitian

**Data Nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) Muatan Pembelajaran IPS
Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019 Kelas V SDN Gugus Sultan Agung
Pecangaan Jepra
(Sebagai Data Pra Penelitian)**

No. Presensi	Nilai			
	SDN 1 Pecangaan Wetan	SDN 2 Pecangaan Wetan	SDN 3 Pecangaan Wetan	SDN 5 Pecangaan Wetan
1.	70	74	67	60
2.	67	60	78	60
3.	62	62	62	75
4.	80	80	78	60
5.	65	60	68	60
6.	80	63	69	78
7.	80	71	67	61
8.	72	78	62	75
9.	60	62	65	68
10.	60	65	72	72
11.	75	78	69	64
12.	68	80	65	61
13.	61	66	73	80
14.	63	88	78	78
15.	60	92	69	80
16.	78	92	62	67
17.	85	62	67	70
18.	65	72	70	62
19.	72	67	65	70
20.	60	62	80	75
21.	70	69	75	72
22.	85	68	80	61
23.	72	92	75	67
24.	65	85	62	62
25.	66	68	75	65
26.	61	69	80	72
27.	61		65	80

28.	68		68	63
29.	72		72	62
30.	70		70	65
31.	75		65	70
32.	75		75	78
33.	78		65	72
34.	66		72	
35.	62		68	
36.	62		73	
37.	85		68	
38.	80			
39.	68			
40.	78			
41.	65			
42.	63			
KKM	70			
Rata-rata	69,8	72,5	70,1	68,6
Jumlah Tuntas	20	12	17	16
Jumlah Tidak Tuntas	22	14	20	17
Presentase ketuntasan	48%	46%	46%	48%

Lampiran 4. Uji Normalitas Data Pra Penelitian

UJI NORMALITAS DATA PRA PENELITIAN

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data yang peneliti gunakan adalah nilai ulangan PAS (Penilaian Akhir Sekolah) siswa muatan pembelajaran IPS dalam satu gugus. Data tersebut dianalisis menggunakan bantuan *Microsoft Excel* dengan menggunakan rumus *Uji Liliefors*.

Hipotesis yang akan diuji dalam *Uji Liliefors* adalah sebagai berikut.

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Rumus *Uji Liliefors* sebagai berikut :

$$L_0 = |F_{Zi} - S_{Zi}|$$

Keterangan :

L_0 : *Liliefors* hitung

F_{Zi} : Peluang

S_{Zi} : Proporsi

Untuk menerima atau menolak H_0 , L_{hitung} dibandingkan dengan nilai L_{tabel} yang diambil dari daftar nilai kritis untuk *Uji Liliefors*. Taraf nyata yang digunakan dalam penarikan kesimpulan adalah $\alpha = 5\%$. Kriterianya adalah H_0 ditolak jika ($L_0 > L_{tabel}$) dan H_0 diterima jika ($L_0 < L_{tabel}$). (Sudjana 2005, 466-467). Berikut hasil uji normalitas data pra penelitian pada SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara:

1. SDN 1 Pecangaan Wetan

SD NEGERI 1 PECANGAAN WETAN							
No	Nama	Nilai (xi)	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	IAM	60	-1.2650	0.1029	0.0238	0.0791	0.0791
2	DN	60	-1.2650	0.1029	0.0476	0.0553	0.0553
3	MP	60	-1.2650	0.1029	0.0714	0.0315	0.0315
4	CMR	60	-1.2650	0.1029	0.0952	0.0077	0.0077
5	MDFN	61	-1.1354	0.1281	0.1190	0.0091	0.0091
6	MFRAM	61	-1.1354	0.1281	0.1429	-0.0148	0.0148
7	FTR	61	-1.1354	0.1281	0.1667	-0.0386	0.0386
8	ARM	62	-1.0058	0.1573	0.1905	-0.0332	0.0332
9	RIF	62	-1.0058	0.1573	0.2143	-0.0570	0.0570
10	RLY	62	-1.0058	0.1573	0.2381	-0.0808	0.0808
11	ZA	63	-0.8762	0.1905	0.2619	-0.0715	0.0715
12	HSN	63	-0.8762	0.1905	0.2857	-0.0953	0.0953
13	MAAR	65	-0.6171	0.2686	0.3095	-0.0409	0.0409
14	ZSH	65	-0.6171	0.2686	0.3333	-0.0647	0.0647
15	AK	65	-0.6171	0.2686	0.3571	-0.0885	0.0885
16	MJ	65	-0.6171	0.2686	0.3810	-0.1124	0.1124
17	RIT	66	-0.4875	0.3130	0.4048	-0.0918	0.0918
18	MADF	66	-0.4875	0.3130	0.4286	-0.1156	0.1156
19	AVA	67	-0.3579	0.3602	0.4524	-0.0922	0.0922
20	TWP	68	-0.2283	0.4097	0.4762	-0.0665	0.0665
21	FAK	68	-0.2283	0.4097	0.5000	-0.0903	0.0903
22	MIAH	68	-0.2283	0.4097	0.5238	-0.1141	0.1141
23	AAM	70	0.0309	0.5123	0.5476	-0.0353	0.0353
24	MAAZ	70	0.0309	0.5123	0.5714	-0.0591	0.0591
25	MMRAG	70	0.0309	0.5123	0.5952	-0.0829	0.0829
26	MJFAA	72	0.2900	0.6141	0.6190	-0.0049	0.0049
27	AAN	72	0.2900	0.6141	0.6429	-0.0288	0.0288
28	MFA	72	0.2900	0.6141	0.6667	-0.0526	0.0526
29	MAM	72	0.2900	0.6141	0.6905	-0.0764	0.0764
30	NFM	75	0.6788	0.7514	0.7143	0.0371	0.0371
31	EF	75	0.6788	0.7514	0.7381	0.0133	0.0133
32	MSY	75	0.6788	0.7514	0.7619	-0.0105	0.0105
33	RDW	78	1.0675	0.8571	0.7857	0.0714	0.0714
34	ZRA	78	1.0675	0.8571	0.8095	0.0476	0.0476
35	IM	78	1.0675	0.8571	0.8333	0.0238	0.0238
36	ACU	80	1.3267	0.9077	0.8571	0.0506	0.0506
37	AGAM	80	1.3267	0.9077	0.8810	0.0267	0.0267

38	SRG	80	1.3267	0.9077	0.9048	0.0029	0.0029
39	AA	80	1.3267	0.9077	0.9286	-0.0209	0.0209
40	KR	85	1.9746	0.9758	0.9524	0.0235	0.0235
41	SAP	85	1.9746	0.9758	0.9762	-0.0003	0.0003
42	MAGP	85	1.9746	0.9758	1.0000	-0.0242	0.0242

KESIMPULAN	
H_1 = data tidak berdistribusi normal	
H_0 = data berdistribusi normal	
Rata-rata	69.7619
Simpangan Baku	7.7170
L_0	0.1156
dengan Taraf signifikansi 0,05	
L_{tabel}	0.1367
Jadi, $0.1156 < 0.1367$	$(L_0 < L_{tabel})$
Sehingga H_0 diterima dan data berdistribusi normal	

2. SDN 2 Pecangaan Wetan

SD NEGERI 2 PECANGAAN WETAN							
No	Nama	Nilai (xi)	Zi	F(Zi)	S (Zi)	F(Zi)-S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	PIW	60	-1.1913	0.1168	0.0385	0.0783	0.0783
2	DTK	60	-1.1913	0.1168	0.0769	0.0398	0.0398
3	FA	62	-1.0007	0.1585	0.1154	0.0431	0.0431
4	NAA	62	-1.0007	0.1585	0.1538	0.0046	0.0046
5	RAP	62	-1.0007	0.1585	0.1923	-0.0338	0.0338
6	MSR	62	-1.0007	0.1585	0.2308	-0.0723	0.0723
7	ADC	63	-0.9054	0.1826	0.2692	-0.0866	0.0866
8	RNR	65	-0.7148	0.2374	0.3077	-0.0703	0.0703
9	MRE	66	-0.6195	0.2678	0.3462	-0.0784	0.0784
10	NPR	67	-0.5242	0.3001	0.3846	-0.0845	0.0845
11	AF	68	-0.4289	0.3340	0.4231	-0.0891	0.0891
12	RA	68	-0.4289	0.3340	0.4615	-0.1275	0.1275
13	YTCF	69	-0.3336	0.3694	0.5000	-0.1306	0.1306
14	RWP	69	-0.3336	0.3694	0.5385	-0.1691	0.1691
15	AFM	71	-0.1430	0.4432	0.5769	-0.1338	0.1338
16	NSR	72	-0.0477	0.4810	0.6154	-0.1344	0.1344
17	IR	74	0.1430	0.5568	0.6538	-0.0970	0.0970
18	ABYA	78	0.5242	0.6999	0.6923	0.0076	0.0076
19	DAA	78	0.5242	0.6999	0.7308	-0.0309	0.0309

20	ZAS	85	1.1913	0.8832	0.7692	0.1140	0.1140
21	MRA	80	0.7148	0.7626	0.8077	-0.0451	0.0451
22	MYH	80	0.7148	0.7626	0.8462	-0.0835	0.0835
23	MRI	88	1.4772	0.9302	0.8846	0.0456	0.0456
24	NFA	92	1.8584	0.9684	0.9231	0.0454	0.0454
25	SPA	92	1.8584	0.9684	0.9615	0.0069	0.0069
26	MN	92	1.8584	0.9684	1.0000	-0.0316	0.0316

KESIMPULAN	
H_1 = data tidak berdistribusi normal	
H_0 = data berdistribusi normal	
Rata-rata	72.5000
Simpangan Baku	10.4929
L_0	0.169
dengan Taraf signifikansi 0,05	
L_{tabel}	0.171
Jadi, $0.169 < 0.171$	$(L_0 < L_{tabel})$
Sehingga H_0 diterima dan data berdistribusi normal	

3. SDN 3 Pecangaan Wetan

SD NEGERI 3 PECANGAAN WETAN							
No	Nama	Nilai (xi)	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	MMR	62	-1.4848	0.0688	0.0270	0.0418	0.0418
2	MCRI	62	-1.4848	0.0688	0.0541	0.0147	0.0147
3	ASAA	62	-1.4848	0.0688	0.0811	-0.0123	0.0123
4	HAF	62	-1.4848	0.0688	0.1081	-0.0393	0.0393
5	SIA	65	-0.9354	0.1748	0.1351	0.0397	0.0397
6	VA	65	-0.9354	0.1748	0.1622	0.0126	0.0126
7	AY	65	-0.9354	0.1748	0.1892	-0.0144	0.0144
8	DAL	65	-0.9354	0.1748	0.2162	-0.0414	0.0414
9	MFNA	65	-0.9354	0.1748	0.2432	-0.0685	0.0685
10	NS	65	-0.9354	0.1748	0.2703	-0.0955	0.0955
11	MNH	67	-0.5692	0.2846	0.2973	-0.0127	0.0127
12	AFAM	67	-0.5692	0.2846	0.3243	-0.0397	0.0397
13	KNE	67	-0.5692	0.2846	0.3514	-0.0667	0.0667
14	SAFAR	68	-0.3860	0.3497	0.3784	-0.0286	0.0286
15	MAF	68	-0.3860	0.3497	0.4054	-0.0557	0.0557
16	RRS	68	-0.3860	0.3497	0.4324	-0.0827	0.0827
17	AAM	68	-0.3860	0.3497	0.4595	-0.1097	0.1097

18	AZ	69	-0.2029	0.4196	0.4865	-0.0669	0.0669
19	FDS	69	-0.2029	0.4196	0.5135	-0.0939	0.0939
20	AFA	69	-0.2029	0.4196	0.5405	-0.1209	0.1209
21	LRN	70	-0.0198	0.4921	0.5676	-0.0755	0.0755
22	SS	70	-0.0198	0.4921	0.5946	-0.1025	0.1025
23	AZBA	72	0.3464	0.6355	0.6216	0.0139	0.0139
24	SSZ	72	0.3464	0.6355	0.6486	-0.0132	0.0132
25	AWW	72	0.3464	0.6355	0.6757	-0.0402	0.0402
26	MNNC	73	0.5296	0.7018	0.7027	-0.0009	0.0009
27	EOAD	73	0.5296	0.7018	0.7297	-0.0279	0.0279
28	MAA	75	0.8958	0.8148	0.7568	0.0581	0.0581
29	MRRF	75	0.8958	0.8148	0.7838	0.0310	0.0310
30	MFS	75	0.8958	0.8148	0.8108	0.0040	0.0040
31	VRY	75	0.8958	0.8148	0.8378	-0.0230	0.0230
32	MCRA	78	1.4452	0.9258	0.8649	0.0609	0.0609
33	WPNR	78	1.4452	0.9258	0.8919	0.0339	0.0339
34	FH	78	1.4452	0.9258	0.9189	0.0069	0.0069
35	MDRW	80	1.8114	0.9650	0.9459	0.0190	0.0190
36	MAS	80	1.8114	0.9650	0.9730	-0.0080	0.0080
37	MSJ	80	1.8114	0.9650	1.0000	-0.0350	0.0350

KESIMPULAN	
H_1 = data tidak berdistribusi normal	
H_0 = data berdistribusi normal	
Rata-rata	70.1081
Simpangan Baku	5.4609
L_0	0.1209
dengan Taraf signifikansi 0,05	
L_{tabel}	0.1456
Jadi, $0.1209 < 0.1456$ ($L_0 < L_{tabel}$)	
Sehingga H_0 diterima dan data berdistribusi normal	

4. SDN 4 Pecangaan Wetan

SD NEGERI 5 PECANGAAN WETAN							
No	Nama	Nilai (xi)	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	AWS	60	-1.2557	0.1046	0.0303	0.0743	0.0743
2	AT	60	-1.2557	0.1046	0.0606	0.0440	0.0440
3	ATS	60	-1.2557	0.1046	0.0909	0.0137	0.0137
4	AR	60	-1.2557	0.1046	0.1212	-0.0166	0.0166

5	DAS	61	-1.1103	0.1334	0.1515	-0.0181	0.0181
6	FA	61	-1.1103	0.1334	0.1818	-0.0484	0.0484
7	MYS	61	-1.1103	0.1334	0.2121	-0.0787	0.0787
8	MS	62	-0.9649	0.1673	0.2424	-0.0751	0.0751
9	MIL	62	-0.9649	0.1673	0.2727	-0.1054	0.1054
10	SR	62	-0.9649	0.1673	0.3030	-0.1357	0.1357
11	RFA	63	-0.8195	0.2062	0.3333	-0.1271	0.1271
12	FP	64	-0.6741	0.2501	0.3636	-0.1135	0.1135
13	NSK	65	-0.5287	0.2985	0.3939	-0.0954	0.0954
14	SAR	65	-0.5287	0.2985	0.4242	-0.1257	0.1257
15	MA	67	-0.2379	0.4060	0.4545	-0.0486	0.0486
16	MAA	67	-0.2379	0.4060	0.4848	-0.0789	0.0789
17	DM	68	-0.0925	0.4631	0.5152	-0.0520	0.0520
18	MIA	70	0.1983	0.5786	0.5455	0.0331	0.0331
19	MK	70	0.1983	0.5786	0.5758	0.0028	0.0028
20	VJF	70	0.1983	0.5786	0.6061	-0.0275	0.0275
21	ES	72	0.4891	0.6876	0.6364	0.0512	0.0512
22	MRR	72	0.4891	0.6876	0.6667	0.0209	0.0209
23	NBP	72	0.4891	0.6876	0.6970	-0.0094	0.0094
24	NFA	72	0.4891	0.6876	0.7273	-0.0397	0.0397
25	AMM	75	0.9253	0.8226	0.7576	0.0650	0.0650
26	DNE	75	0.9253	0.8226	0.7879	0.0347	0.0347
27	MNN	75	0.9253	0.8226	0.8182	0.0044	0.0044
28	ZAT	78	1.3615	0.9133	0.8485	0.0648	0.0648
29	CR	78	1.3615	0.9133	0.8788	0.0345	0.0345
30	IIP	78	1.3615	0.9133	0.9091	0.0042	0.0042
31	OA	80	1.6523	0.9508	0.9394	0.0114	0.0114
32	MR	80	1.6523	0.9508	0.9697	-0.0189	0.0189
33	GZA	80	1.6523	0.9508	1.0000	-0.0492	0.0492

KESIMPULAN	
H_1 = data tidak berdistribusi normal	
H_0 = data berdistribusi normal	
Rata-rata	68.6364
Simpangan Baku	6.8776
L_0	0.1357
dengan Taraf signifikansi 0,05	
L_{tabel}	0.1542
Jadi, $0.1357 < 0.1542$	$(L_0 < L_{tabel})$
Sehingga H_0 diterima dan data berdistribusi normal	

Lampiran 5. Uji Homogenitas Data Pra Penelitian

UJI HOMOGENITAS DATA PRA PENELITIAN

Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya data pra penelitian pada kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol di uji terlebih dahulu apakah dua sampel yang diambil mempunyai varians yang homogen atau tidak. Data tersebut dianalisis menggunakan bantuan *Microsoft Excel* dengan menggunakan rumus *Uji F*. *Uji F* digunakan sebagai salah satu teknik statistik untuk mengetahui homogenitas dalam penelitian ini. *Uji F* digunakan untuk membandingkan dua gugus data (Herhyanto,dkk: 8.21)

Hipotesis stastik yang akan diuji sebagai berikut.

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Dibawah ini merupakan langkah untuk menguji homogenitas dengan uji F antara lain :

1. Menguji pemenuhan asumsi kenormalan dari kedua gugus sampel tersebut.
2. Menghitung nilai variansi dari masing-masing gugus sampel, yaitu S_1^2 dan S_2^2 , dengan S_1^2 adalah nilai variansi dari gugus data yang pertama; S_2^2 adalah nilai Variansi dari gugus data yang kedua.
3. Menghitung nilai F hitung dengan rumus :

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} \quad , S_1^2 > S_2^2,$$

4. Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha/2$, derajat kebebasan pertama $\vartheta_1 = n_1 - 1$ dan derajat kebebasan kedua $\vartheta_2 = n_2 - 1$ atau yang bisa ditulis $F(\alpha/2, \vartheta_1, \vartheta_2)$ dan nilai F_{tabel} pada antara signifikansi $(1 - \alpha/2)$, derajat kebebasan pertama $\vartheta_1 = n_1 - 1$ dan derajat kebebasan kedua $\vartheta_2 = n_2 - 1$. $F(1 - \alpha/2)(\vartheta_1, \vartheta_2)$ dengan n_1 adalah banyaknya data pada gugus sampel pertama, n_2 adalah banyaknya data pada gugus sampel kedua.
5. Kreteria penguji ini adalah
- H_0 diterima, apabila nilai $F(1 - \alpha/2)(\vartheta_1, \vartheta_2) < F_{hitung} < F(\alpha/2, \vartheta_1, \vartheta_2)$, yang berarti kedua sampel data homogen
 - H_0 ditolak, apabila nilai $F_{hitung} < F(1 - \alpha/2)(\vartheta_1, \vartheta_2)$ atau $F_{hitung} > F(\alpha/2, \vartheta_1, \vartheta_2)$, yang berarti kedua sampel data tidak homogen

Berikut hasil uji Homogenitas data pra penelitian pada SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel* dengan menggunakan rumus *F-Test Two-Sample for Variances*:

Data Kelas Untuk Penelitian		
No. Presensi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	SDN 1 Pecangaan Wetan	SDN 5 Pecangaan Wetan
1	70	60
2	67	60
3	62	75
4	80	60
5	65	60
6	80	78

7	80	61
8	72	75
9	60	68
10	60	72
11	75	64
12	68	61
13	61	80
14	63	78
15	60	80
16	78	67
17	85	70
18	65	62
19	72	70
20	60	75
21	70	72
22	85	61
23	72	67
24	65	62
25	66	65
26	61	72
27	61	80
28	68	63
29	72	62
30	70	65
31	75	70
32	75	78
33	78	72

34	66	
35	62	
36	62	
37	85	
38	80	
39	68	
40	78	
41	65	
42	63	
KKM	70	70
Rata-rata	69,8	68,6
Jumlah Tuntas	20	16
Jumlah Tidak Tuntas	22	17
Presentase ketuntasan	48%	48%

F-Test Two-Sample for Variances		
	<i>KELAS EKSPERIMEN</i>	<i>KELAS KONTROL</i>
Mean	69.7619	68.6364
Variance	59.5517	47.3011
Observations	42	33
df	41	32
F	1.2590	F hitung
P(F<=f) one-tail	0.2521	
F Critical one-tail	1.7632	F tabel
Ha = Data tidak homogen		
Ho = data Homogen		
F hitung > F tabel (data tidak homogen)		
F hitung < F tabel (data homogen)		
KESIMPULAN		
F hitung < F tabel	(1.2590 < 1.7632)	DATA HOMOGEN

Lampiran 6. Kisi – kisi Soal Uji Coba**KISI-KISI INSTRUMEN SOAL UJI COBA**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 3 Pecangaan Wetan

Muatan Pembelajaran : IPS

Kelas : V/2

Materi Pokok : Faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia mempertahankan kedaulatannya

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Penilaian				No. Soal
				Ranah/Level	Teknik	Jenis	Bentuk Instrumen	
1	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Mengidentifikasi latar belakang kedatangan bangsa-bangsa eropa di Indonesia	Siswa dapat mengemukakan bangsa eropa yang pernah menjajah di indonesia	Kognitif/ C2 (pemahaman)	Tes	Tes tertulis	Pilihan Ganda	1,3
			Siswa dapat mengemukakan daerah indonesia yang menjadi daerah jajahan bangsa eropa	Kognitif/ C2 (pemahaman)				2
			Siswa dapat memilih latar belakang kedatangan bangsa-bangsa eropa di indonesia dengan tepat	Kognitif/ C3 (Penerapan)				4,6,7

			<p>Siswa dapat mengemukakan latar belakang kedatangan bangsa-bangsa eropa di suatu daerah dengan tepat</p> <p>Siswa dapat mengemukakan kebijakan-kebijakan bangsa eropa saat menjajah di Indonesia</p> <p>Siswa dapat menunjukkan tokoh-tokoh eropa yang berperan saat penjajahan</p>	<p>Kognitif/ C3 (Penerapan)</p> <p>Kognitif/ C4 (Analisis)</p> <p>Kognitif/ C4 (Analisis)</p>				<p>5</p> <p>8, 10, 11</p> <p>9, 12, 13, 14</p>
2	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Menjelaskan berbagai perlawanan terhadap pemerintahan kolonial belanda di berbagai daerah.	<p>Siswa dapat mengemukakan tokoh-tokoh yang melakukan perlawanan terhadap penjajah di berbagai daerah Indonesia</p> <p>Siswa dapat menyimpulkan berbagai perlawanan yang dilakukan di berbagai daerah</p>	<p>Kognitif/ C3 (Penerapan)</p> <p>Kognitif/ C4 (Analisis)</p>	Tes	Tes tertulis	Pilihan Ganda	<p>16, 17, 20, 21, 22, 23</p> <p>15, 18, 19, 24</p>
3	3.4	3.4.1 Menjelaskan	Siswa dapat menunjukkan	Kognitif/	Tes	Tes	Pilihan	25, 27,

	Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	peristiwa-peristiwa sejarah pada masa awal pergerakan nasional.	organisasi-organisasi pergerakan nasional Siswa dapat menunjukan tokoh-tokoh organisai pergerakan nasional Siswa dapat mengemukakan peristiwa sejarah yang terjadi pada saat munculnya pergerakan nasional Siswa dapat mengemukakan latar belakang adanya pergerakan nasional yang dilakukan oleh rakyat Indonesia	C3 (Penerapan) Kognitif/ C3 (Penerapan) Kognitif/ C3 (Penerapan) Kognitif/ C4 (Analisis)		tertulis	Ganda	28, 29 26 30, 31 32, 33
4	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam	3.4.1 Menganalisis latarbelakang pristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.	Siswa dapat menyimpulkan latar belakang peristiwa menuju persiapan kemerdekaan indonesia Siswa dapat mengemukakan tokoh-tokoh yang berperan saat persiapan kemerdekaan Indonesia	Kognitif/ C3 (Penerapan) Kognitif/ C3 (Penerapan)	Tes	Tes tertulis	Pilihan Ganda	34, 36, 37, 38, 41, 42, 43 35, 39, 40 45, 46,
		3.4.2 Menganalisis	Siswa dapat mengemukakan	Kognitif/				

	mempertahankan kedaulatannya.	peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan	peristiwa sejarah yang terjadi pada saat perumusan teks proklamasi Siswa dapat mengemukakan tokoh yang berperan saat perumusan teks proklamasi	C4 (Analisis) Kognitif/ C3 (Analisis)				47, 48, 51,52 44, 49, 53, 55, 56
		3.4.3 Menganalisis peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan	Siswa dapat mengemukakan peristiwa sejarah yang terjadi pada saat pembacaan teks proklamasi	Kognitif/ C4 (Analisis)				50, 54, 57, 59, 60

Lampiran 7. Soal Uji Coba

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

SOAL UJI COBA

Muatan Pembelajaran : IPS

Kelas : V

Tipe Soal : Pilihan Ganda

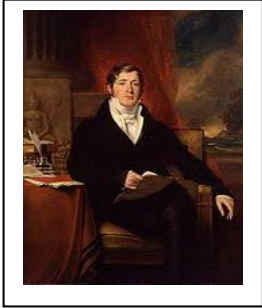
Petunjuk pengerjaan soal :

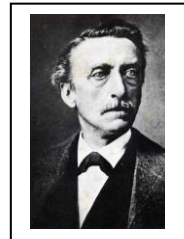
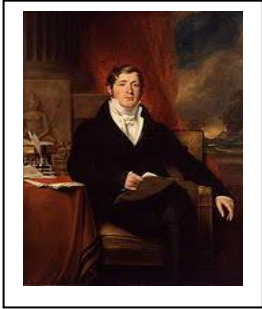
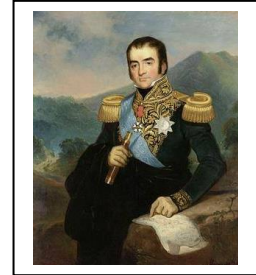
1. Berdoa sebelum mengerjakan soal.
2. Isilah identitas nama pada lembar jawab!
3. Bacalah soal dengan teliti!
4. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda “x” pada pilihan a, b, c, atau d!
5. Isilah pada lembar jawab!

Selamat Mengerjakan..!!

1. Bangsa eropa yang pertama kali datang ke nusantara adalah . . .
 - a. Portugis
 - b. Spanyol
 - c. Inggris
 - d. Belanda
2. Pertama kali belanda mendarat di indonesia dipimpin oleh Cornelis De Houtman di wilayah
 - a. Sumatra
 - b. Banten
 - c. Jawa tengah
 - d. Kalimantan

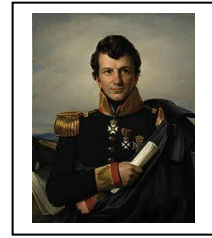
3. Di bawah ini adalah bangsa Eropa yang pernah menguasai Indonesia, *kecuali* .
 - a. Belanda
 - b. Portugis
 - c. Spanyol
 - d. Jepang
4. Dahulu banyak bangsa Eropa yang ingin menguasai Indonesia, antara lain dikarenakan
 - a. Indonesia mempunyai laut yang luas
 - b. Indonesia memiliki banyak harta karun di laut
 - c. Indonesia memiliki teknologi yang maju
 - d. Indonesia kaya akan rempah-rempah
5. Daerah Maluku menjadi daya tarik bangsa Portugis untuk dikuasai, karena daerah tersebut merupakan penghasil
 - a. Tebu dan kopi
 - b. Emas dan perak
 - c. Cendana dan Jati
 - d. Cengkih dan Pala
6. Latar belakang bangsa-bangsa eropa ke Indonesia memiliki semboyan 3G, yaitu
 - a. God, Globe, Glory
 - b. Gold, Gospel, Glory
 - c. God, Gospel, Glory
 - d. God, Gold, Gospel
7. Tujuan awal bangsa barat menemukan wilayah nusantara adalah . . .
 - a. Mencari tanah pen jajahan
 - b. Mencari sumber rempah – rempah
 - c. Menyebarkan agama Kristen
 - d. Membuktikan bentuk bumi bulat
8. VOC merupakan kongsi dagang milik . . .
 - a. Jepang
 - b. Belanda

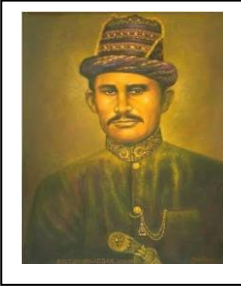
- c. Portugis
d. Spanyol
9. Pembuatan jalan raya Anyer -Pasarukin terjadi pada masa pemerintahan Gubernur Jenderal
- a. Pieter Both
b. J.P. Coen
c. Daendels
d. Jansen
10. Untuk memecah belah kekuatan rakyat Indonesia, VOC melakukan siasat...
- a. tipu muslihat
b. Gerilya
c. adu domba
d. blokade
11. Sistem tanam paksa yang diberlakukan Belanda pada rakyat Indonesia dinamakan ...
- a. Rodi
b. Romusa
c. Land-Rente
d. Cultuurstelsel
12.  Pemerintahan kolonial Inggris mengangkat Thomas Stamford Raffles sebagai Letnan Gubernur di Indonesia, kemudian ia membuat kebijakan bahwa setiap tanah adalah milik negara. Sehingga setiap rakyat diharuskan untuk
- a. Menjual sawahnya c. Bercocok tanam
b. Membayar pajak d. Membeli tanah
13. Salah satu tokoh Belanda yang menentang adanya tanam paksa adalah
- a. Van Den Bosch
b. Herman W. Daendels
c. Doves Dekker
d. Jan Pieterszoon



14. Pencetus sistem tanam paksa di Indonesia adalah

- a. Van der Capellen
- b. H.W. Daendels
- c. Van den Bosch
- d. Pieter Both



15.  Sultan Ali Mughayat Syah adalah salah satu tokoh yang berhasil membebaskan rakyat dari usaha penguasaan bangsa Portugis di daerah

- a. Banten
- b. Cirebon
- c. Tidore
- d. Aceh

16. Pahlawan yang mendapat gelar "ayam jantan dari timur" adalah

- a. Pangeran Antasari
- b. Imam Bonjol
- c. Sisingamangaraja XII
- d. Sultan Hasanudin

17. Sultan Hasanudin adalah raja dari kerajaan

- a. Gowa
- b. Bone
- c. Makasar
- d. Maluku

18. Strategi perang Pangeran Diponegoro melawan Belanda adalah dengan



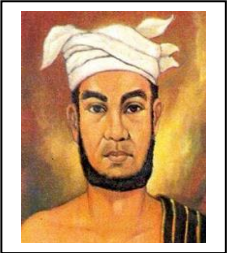



- a. perang senjata
- b. perang gerilya
- c. perang bom
- d. perang saudara

19. Tokoh perintis kemajuan wanita Indonesia dari Jepara dengan perjuangan emansipasi wanita adalah ...


- a. Dewi Sartika
- b. Martha Khristina Tiahahu
- c. R. A. Kartini



- d. Cut Nyak Dien
20. Pangeran Antasari merupakan pejuang yang berasal dari daerah ...
- Minagkabau
 - Banjarmasin
 - Makassar
 - Bali
- 
21. Perjuangan melawan penjajah di daerah Makasar dipimpin oleh...
- Pangeran Antasari
 - Untung Surapati
 - Sultan Hasanudin
 - Mohammad Toha
- 
22. Raja Sisingamangaraja XII memimpin rakyat batak melakukan perlawanan terhadap Belanda di daerah
- Jakarta
 - Tapanuli
 - Sulawesi
 - Makasar
- 
23. Pangeran Diponegoro merupakan tokoh pejuang melawan penjajah dari daerah
- Jawa Barat
 - Jawa Tengah
 - Jawa Timur
 - Jakarta
24. Berikut ini adalah latar belakang mengapa bangsa Indonesia mengobarkan semangat juang, kecuali...
- Monopoli perdagangan
 - Kerja Paksa (Rodi)
 - Tanam Paksa
 - Gagal Panen
25. Organisasi yang merintis pergerakan nasional Indonesia adalah

- a. Budi Utomo
 - b. Indische Partij
 - c. Sarikat Islam
 - d. Perhimpunan Indonesia
26.  Sarekat Islam adalah salah satu organisasi yang gigih melawan penjajah yang didirikan oleh
- a. Agus Salim
 - b. H.O.S Cokroaminoto
 - c. H. Samanhudi
 - d. K.H. Achmad Dahlan
27. Tanggal 20 Mei diperingati sebagai Hari Kebangkitan Nasional, pemilihan tanggal tersebut bertepatan dengan lahirnya sebuah organisasi di awal pergerakan nasional yaitu organisasi
- a. Perhimpunan Indonesia
 - b. Sarekat Islam
 - c. Indische Partij
 - d. Budi Utomo
28. Para pelajar Indonesia yang belajar di Belanda mendirikan sebuah organisasi yang gigih menuntut kemerdekaan Indonesia yaitu
- a. Budi Utomo
 - b. Perhimpunan Indonesia
 - c. Sarekat Islam
 - d. Peta
29. Partai yang didirikan oleh Ir. Soekarno pada tahun 1927 adalah
- a. Partai Kebangkitan Bangsa
 - b. Partai Nasional Indonesia
 - c. Partai Kebangkitan Indonesia
 - d. Pusat Tenaga Rakyat
30. Peristiwa sumpah pemuda terjadi pada tanggal
- a. 27 Nopember 1908
 - b. 20 Mei 1908

- c. 28 Oktober 1928
 - d. 17 Agustus 1945
31. Di bawah ini yang bukan merupakan isi dari sumpah pemuda adalah
- a. Kami putra dan putri Indonesia, mengakui bertumpah darah yang satu, tanah air Indonesia
 - b. Kami putra dan putri Indonesia, mengakui bernegara yang sama, negara Indonesia
 - c. Kami putra dan putri Indonesia, mengakui berbangsa satu, bangsa Indonesia
 - d. Kami putra dan putri Indonesia, menjunjung tinggi bahasa persatuan, bahasa Indonesia
32. Mengapa perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah sering mengalami kegagalan ...
- a. kurangnya bahan makanan
 - b. kurangnya pasokan senjata
 - c. kurangnya persatuan dan kesatuan
 - d. kurangnya orang-orang yang hebat
33. Hal-hal berikut ini merupakan faktor internal adanya pergerakan nasional yang dilakukan rakyat Indonesia, kecuali
- a. Kemenangan Jepang atas Rusia
 - b. Lahirnya golongan pelajar
 - c. Kesengsaraan rakyat yang berkepanjangan
 - d. Sejarah gemilang di masa lampau
34. BPUPKI didirikan pada tanggal
- a. 1 Maret 1947
 - b. 2 Juli 1945
 - c. 1 Juni 1945
 - d. 1 Maret 1945
35. BPUPKI diketuai oleh
- a. Ir, Soekarno
 - b. Drs. Moh Hatta
 - c. Dr. Radjiman Wedyodiningrat

- d. Ki Hajar Dewantoro
36. Nama lain dari BPUPKI adalah
- Dokuritsu Junbi Inkai
 - Dokuritsu Junbi Cosakai
 - Sinendan
 - Jawa Hokokai
37. Persidangan pertama BPUPKI membahas tentang . . .
- Penentuan wilayah Indonesia merdeka
 - Merumuskan bentuk pemerintahan
 - Merumuskan dasar Negara Indonesia
 - Merumus bentuk Negara
38. Tujuan pembentukan BPUPKI adalah . . .
- Untuk mempelajari dan menyelidiki hal-hal penting untuk mendirikan Negara Indonesia merdeka
 - Mengumumkan bangsa Indonesia kelak akan merdeka
 - Mempersiapkan kemerdekaan Indonesia
 - Mengumumkan kedaulatan Indonesia secara penuh
39. Peran R. Soepomo dalam sidang BPUPKI adalah sebagai . . .
- Perancang UUD
 - Ahli ilmu tata Negara
 - Perumus dasar Negara
 - ahli ekonomi keuangan
- 
40. Selain Ir. Soekarno, tokoh yang juga menyampaikan tentang dasar Negara Indonesia merdeka ialah . . .
- Moh. Yamin
 - Haji Agus Salim
 - Muh. Hatta
 - W. R. Supratman
41. BPUPKI dibubarkan pada tanggal
- 3 Agustus 1945
 - 4 Maret 1945
 - 5 Juli 1945

- d. 7 Agustus 1945
42. BPUPKI dibubarkan diganti dengan dibentuknya
- a. Panitia sembilan
 - b. Tiga serangkai
 - c. PPKI
 - d. Putera
43. Dua kota di Jepang yang dijatuhi bom atom oleh sekutu adalah
- a. Tokyo dan Nagasaki
 - b. Tokyo dan Kyoto
 - c. Hiroshima dan Nagasaki
 - d. Hiroshima dan Tokyo
44. Untuk mengkonfirmasi kebenaran berita bahwa Jepang menyerah kepada sekutu maka Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta datang ke rumah ...
- a. Laksamana Maeda
 - b. Marsekal Terauchi
 - c. Kaisar Jepang
 - d. Sutan Syahrir



45. Tujuan golongan muda mencegah PPKI untuk mengumumkan kemerdekaan adalah
- a. Supaya yang memproklamasikan kemerdekaan adalah golongan muda
 - b. Supaya kemerdekaan Indonesia harus diperoleh dari kekuatan sendiri bukan PPKI
 - c. Supaya Jepang bisa mengumumkan kemerdekaan Indonesia
 - d. Supaya Indonesia bisa segera merdeka
46. Rapat oleh golongan muda menghasilkan hal-hal berikut, kecuali
- a. Kemerdekaan adalah hak rakyat Indonesia;
 - b. Pemutusan hubungan dengan Jepang;
 - c. Indonesia meminta bantuan Amerika untuk merdeka
 - d. Diharapkan Ir. Soekarno dan Moh. Hatta untuk menyatakan Proklamasi Kemerdekaan.
47. Berita Jepang menyerah kepada sekutu didengar lewat...
- a. Televisi
 - b. Koran
 - c. Radio
 - d. Majalah
48. Pada tanggal 16 Agustus 1945 golongan muda membawa Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta ke ...
- a. Rumah laksamana Maeda
 - b. Rengasdengklok
 - c. Istana merdeka
 - d. Jalan Pegangsaan Timur No. 56
49. Golongan muda yang membawa Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta ke Rengasdengklok, yaitu . . .
- a. Sukarni, Darwis, dan Adam Malik
 - b. Sukarni, Yusuf Kunto, dan Singgih
 - c. Sukarni, Darwis, dan Singgih
 - d. Sukarni, Wikana, dan Adam Malik

50. Proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia ditandatangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta atas nama
- Presiden dan Wakil Presiden
 - Bangsa Jepang
 - Bangsa Indonesia
 - Presiden dan Rakyat
51. Para pemuda yang mendengar bahwa Jepang telah menyerah kepada sekutu segera mendesak Ir. Soekarno dan Drs. Moh Hatta untuk
- Menyerah kepada sekutu juga
 - memproklamasikan kemerdekaan
 - Menolong Jepang dari kekalahan
 - Memberontak kepada sekutu
52. Para pemuda membawa Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta ke Rengasdengklok bertujuan untuk
- Mengamankan Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dari pengaruh Jepang
 - Memaksa Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta mundur dari PPKI
 - Memaksa Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta untuk meminta bantuan Jepang
 - Mengharap Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta untuk bergabung dengan sekutu
53. Perumusan naskah teks proklamasi dilakukan di kediaman . . .
- Ir Soekarno
 - Ahmad Soebardjo
 - Laksamana Maeda
 - Jenderal Nishimura
54. Pembacaan teks proklamasi dilakukan di
- Rumah laksamana Tadashi Maeda
 - Rengasdengklok
 - Jalan Pegangsaan Timur No. 56
 - Istana merdeka
55. Naskah proklamasi disusun oleh
- Ahmad Soebardjo, Ir. Soekarno dan Soekarni

- b Ahmad Soebardjo, Drs. Moh. Hatta dan Wikana
 - c Ahmad Soebardjo, Ir. Soekarno dan Sayuti Melik
 - d Ahmad Soebardjo, Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
56. Tokoh yang mengusulkan agar naskah proklamasi ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Moh. Hatta atas nama bangsa Indonesia adalah
- a Soekarni
 - b Soekarni
 - c Ahmad Soebardjo
 - d Wikana
57. Naskah Proklamasi otentik atau resmi adalah naskah yang
- a. Ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - b. Ditulis tangan dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - c. Diketik Sayuti Melik dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - d. Diketik Ahmad Soebardjo dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
58. Bendera merah putih yang pertama berkibar saat proklamasi adalah bendera
- a. Buatan pabrik
 - b. Bendera belanda yang disobek
 - c. Jahitan tangan
 - d. Bekas bendera jepang
59. Bendera yang dikibarkan pada waktu pembacaan proklamasi dijahit oleh . . .
- a Ibu Sud
 - b Ibu Fatmawati
 - c Sayuti Melik
 - d Ibu Kartini



60. Informasi kemerdekaan di luar pulau Jawa agak telat karena
- a. Sulitnya menembus hutan
 - b. Sulitnya jaringan komunikasi pada saat itu
 - c. Sulitnya mencari tokoh yang menyebarkan
 - d. Sulitnya melawan pemberontak

Lampiran 8. Kunci Jawaban dan Penskoran Soal Uji Coba**KUNCI JAWABAN SOAL UJI COBA**

Mata Pelajaran : IPS
 Kelas : IV
 Tipe Soal : Pilihan Ganda

No Soal	Jawaban	No Soal	Jawaban	No Soal	Jawaban
1	A	21	C	41	D
2	B	22	B	42	C
3	C	23	B	43	C
4	D	24	D	44	A
5	D	25	A	45	C
6	B	26	C	46	C
7	A	27	D	47	C
8	B	28	B	48	D
9	C	29	B	49	B
10	C	30	C	50	C
11	D	31	B	51	B
12	B	32	C	52	A
13	C	33	B	53	C
14	C	34	D	54	C
15	D	35	C	55	D
16	D	36	B	56	A
17	A	37	C	57	C
18	B	38	A	58	C
19	C	39	C	59	B
20	B	40	A	60	B

PEDOMAN PENSEKORAN SOAL UJI COBA

Soal Pilihan ganda

1. Jika jawaban benar diberi skor 1
2. Jika jawaban salah diberi skor 0
3. Skor optimal 60
4. Skor minimal 0

Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Lampiran 9. Daftar Hasil Uji Coba

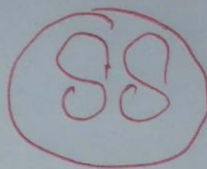
DAFTAR HASIL UJI COBA

NO	NAMA	KODE	JUMLAH BENAR	SKOR
1	A.A.M	S 01	40	67
2	A.F.A	S 02	31	52
3	A.F.A.M	S 03	35	58
4	A.S.A.A	S 04	19	32
5	A.Y	S 05	19	32
6	A.W.W	S 06	26	43
7	A.Z	S 07	37	62
8	D.A.L	S 08	35	58
9	E.O.A.D	S 09	33	55
10	F.H	S 10	41	68
11	F.D.Y	S 11	24	40
12	H.A.F	S 12	27	45
13	K.N.E	S 13	38	63
14	L.R.N	S 14	32	53
15	M.F.N.A	S 15	40	67
16	M.D.R.W	S 16	24	40
17	M.F.N.A	S 17	39	65
18	M.F.S	S 18	29	48
19	M.A.S	S 19	33	55
20	M.F	S 20	18	30
21	M.A.A	S 21	21	35
22	M.C.RA	S 22	22	37
23	M.C.RI	S 23	20	33
24	M.M.R	S 24	29	48
25	M.N.H	S 25	15	25
26	M.R.R.F	S 26	23	38
27	M.S.J	S 27	46	77
28	N.S	S 28	46	77
29	R.R.S	S 29	33	55
30	S.S.Z	S 30	44	73
31	S.S	S 31	42	70
32	A.A.F.A.R	S 32	53	88
33	S.I.A	S 33	49	82
34	V.R.Y	S 34	27	45
35	V.A	S 35	44	73
36	W.P.N.R	S 36	16	27

Lampiran 10. Skor Uji Coba Tertinggi dan Terendah

SKOR UJI COBA TERTINGGI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
LEMBAR JAWAB SOAL UJI COBA



Nama : Shony A - Fadhia R.
No. Presensi : 32

B=53

1.	X	B	C	D
2.	A	X	C	D
3.	A	B	X	D
4.	A	B	C	X
5.	A	B	C	X
6.	A	X	C	D
7.	X	B	C	D
8.	A	X	C	D
9.	A	B	X	D
10.	A	B	X	D
11.	A	B	C	X
12.	A	X	C	D
13.	A	X	C	D
14.	A	B	X	D
15.	A	B	C	X
16.	A	B	C	X
17.	X	B	C	D
18.	A	X	C	D
19.	A	B	X	D
20.	A	B	X	D
21.	A	B	X	D
22.	A	X	C	D
23.	A	X	C	D
24.	A	B	C	X
25.	X	B	C	D
26.	A	X	C	D
27.	A	B	C	X
28.	A	B	X	D
29.	A	X	C	D
30.	A	B	X	D
31.	A	X	C	D
32.	A	B	X	D
33.	A	X	C	D
34.	A	B	C	X
35.	A	B	X	D
36.	A	B	X	D
37.	A	B	X	D
38.	X	B	C	D
39.	A	B	X	D
40.	X	B	C	D
41.	A	B	C	X
42.	A	X	C	D
43.	A	B	X	D
44.	X	B	C	D
45.	A	B	X	D
46.	A	B	X	D
47.	A	B	X	D
48.	A	B	C	X
49.	A	X	C	D
50.	A	B	X	D
51.	A	X	C	D
52.	X	B	C	D
53.	A	B	X	D
54.	A	B	X	D
55.	A	B	C	X
56.	X	B	C	D
57.	A	B	X	D
58.	A	B	C	X
59.	A	X	C	D
60.	A	X	C	D

SKOR UJI COBA TERENDAH

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 LEMBAR JAWAB SOAL UJI COBA

25

B=15

Nama : M. Najul Makim
 No. Presensi : 25

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

21.	A	B	X	D
22.	A	B	X	D
23.	A	B	X	D
24.	A	B	C	X
25.	X	B	C	D
26.	A	X	C	D
27.	A	B	X	D
28.	X	B	C	D
29.	X	B	C	D
30.	A	X	C	D
31.	A	B	X	D
32.	A	B	X	D
33.	A	X	C	D
34.	A	B	C	X
35.	A	X	C	D
36.	A	B	X	D
37.	A	X	C	D
38.	X	B	C	D
39.	A	X	C	D
40.	A	B	C	X

41.	A	B	X	D
42.	A	B	X	D
43.	A	X	C	D
44.	A	B	C	X
45.	A	B	X	D
46.	A	B	C	X
47.	X	B	C	D
48.	A	B	C	X
49.	A	X	C	D
50.	A	B	C	X
51.	A	X	C	D
52.	A	B	X	D
53.	X	B	C	D
54.	X	B	C	D
55.	X	B	C	D
56.	A	B	C	X
57.	A	X	C	D
58.	A	X	C	D
59.	A	X	C	D
60.	A	B	X	D

Nama	Nomor Soal																															
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60		
S 01	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	
S 02	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
S 03	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1		
S 04	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1		
S 05	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1		
S 06	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0		
S 07	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0		
S 08	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0		
S 09	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	
S 10	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
S 11	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1		
S 12	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	
S 13	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	
S 14	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	
S 15	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	
S 16	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	
S 17	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	
S 18	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1		
S 19	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	
S 20	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	
S 21	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0		
S 22	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	
S 23	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	
S 24	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
S 25	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
S 26	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	
S 27	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	
S 28	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	
S 29	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	
S 30	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	
S 31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	
S 32	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
S 33	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	
S 34	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	
S 35	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	
S 36	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	

2. HASIL ANALISIS UJI VALIDITAS MENGGUNAKAN SPSS24

		soal57	soal58	soal59	soal60	TOTAL
soal1	Pearson Correlation	.338*	-.226	-.058	.115	.478**
	Sig. (2-tailed)	.044	.185	.736	.506	.003
	N	36	36	36	36	36
soal2	Pearson Correlation	.273	.216	.149	.235	.575**
	Sig. (2-tailed)	.108	.205	.385	.167	.000
	N	36	36	36	36	36
soal3	Pearson Correlation	-.079	.016	.135	.100	.143
	Sig. (2-tailed)	.647	.926	.433	.563	.406
	N	36	36	36	36	36
soal4	Pearson Correlation	.385*	.159	-.070	.090	.536**
	Sig. (2-tailed)	.021	.355	.686	.603	.001
	N	36	36	36	36	36
soal5	Pearson Correlation	.248	.056	.080	.278	.505**
	Sig. (2-tailed)	.145	.747	.641	.100	.002
	N	36	36	36	36	36
soal6	Pearson Correlation	.246	.035	-.070	.338*	.393*
	Sig. (2-tailed)	.148	.842	.686	.044	.018
	N	36	36	36	36	36
soal7	Pearson Correlation	.219	-.039	-.227	.039	.416*
	Sig. (2-tailed)	.199	.820	.183	.820	.012
	N	36	36	36	36	36
soal8	Pearson Correlation	.338*	-.003	-.219	.115	.451**
	Sig. (2-tailed)	.044	.986	.199	.506	.006
	N	36	36	36	36	36
soal9	Pearson Correlation	.165	.043	.197	.379*	.465**
	Sig. (2-tailed)	.335	.804	.249	.023	.004
	N	36	36	36	36	36
soal10	Pearson Correlation	.055	.386*	.287	-.050	.280
	Sig. (2-tailed)	.748	.020	.089	.773	.098
	N	36	36	36	36	36
soal11	Pearson Correlation	.031	.090	.249	-.090	.257
	Sig. (2-tailed)	.859	.603	.143	.603	.130
	N	36	36	36	36	36
soal12	Pearson Correlation	.141	-.387*	-.009	-.070	.039
	Sig. (2-tailed)	.411	.020	.958	.686	.823
	N	36	36	36	36	36
soal13	Pearson Correlation	-.007	.144	.092	.097	.395*
	Sig. (2-tailed)	.965	.401	.593	.572	.017
	N	36	36	36	36	36
soal14	Pearson Correlation	.262	.023	-.082	.218	.359*
	Sig. (2-tailed)	.123	.892	.633	.201	.031
	N	36	36	36	36	36
soal15	Pearson Correlation	.338*	-.003	-.219	.115	.389*
	Sig. (2-tailed)	.044	.986	.199	.506	.019
	N	36	36	36	36	36

soal16	Pearson Correlation	.108	.159	.289	.090	.368 [*]
	Sig. (2-tailed)	.532	.355	.087	.603	.027
	N	36	36	36	36	36
soal17	Pearson Correlation	-.033	.104	.021	-.238	.283
	Sig. (2-tailed)	.848	.546	.901	.162	.094
	N	36	36	36	36	36
soal18	Pearson Correlation	.088	-.157	-.057	.157	-.014
	Sig. (2-tailed)	.611	.359	.742	.359	.937
	N	36	36	36	36	36
soal19	Pearson Correlation	.219	.197	.114	.334 [*]	.475 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.199	.250	.509	.046	.003
	N	36	36	36	36	36
soal20	Pearson Correlation	.127	.144	-.082	-.144	.377 [*]
	Sig. (2-tailed)	.460	.401	.633	.401	.023
	N	36	36	36	36	36
soal21	Pearson Correlation	.215	.225	.139	.161	.490 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.208	.187	.418	.349	.002
	N	36	36	36	36	36
soal22	Pearson Correlation	.482 ^{**}	-.039	-.227	.157	.375 [*]
	Sig. (2-tailed)	.003	.820	.183	.359	.024
	N	36	36	36	36	36
soal23	Pearson Correlation	.194	-.050	-.126	.274	.385 [*]
	Sig. (2-tailed)	.257	.773	.465	.106	.021
	N	36	36	36	36	36
soal24	Pearson Correlation	.385 [*]	.035	.110	.214	.374 [*]
	Sig. (2-tailed)	.021	.842	.525	.210	.024
	N	36	36	36	36	36
soal25	Pearson Correlation	.246	-.090	-.070	-.035	.418 [*]
	Sig. (2-tailed)	.148	.603	.686	.842	.011
	N	36	36	36	36	36
soal26	Pearson Correlation	.037	.084	-.170	-.084	.172
	Sig. (2-tailed)	.829	.627	.323	.627	.315
	N	36	36	36	36	36
soal27	Pearson Correlation	.105	-.103	-.312	.103	.427 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.543	.548	.064	.548	.009
	N	36	36	36	36	36
soal28	Pearson Correlation	-.142	.023	-.257	-.023	-.045
	Sig. (2-tailed)	.408	.892	.131	.892	.797
	N	36	36	36	36	36
soal29	Pearson Correlation	-.169	.159	-.070	.090	.368 [*]
	Sig. (2-tailed)	.324	.355	.686	.603	.027
	N	36	36	36	36	36
soal30	Pearson Correlation	.246	.283	-.070	-.035	.560 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.148	.094	.686	.842	.000
	N	36	36	36	36	36

soal31	Pearson Correlation	.307	.275	-.114	.079	.479**
	Sig. (2-tailed)	.069	.104	.509	.648	.003
	N	36	36	36	36	36
soal32	Pearson Correlation	-.014	.044	.174	.070	.405*
	Sig. (2-tailed)	.935	.797	.310	.686	.014
	N	36	36	36	36	36
soal33	Pearson Correlation	.108	-.090	-.249	-.283	-.158
	Sig. (2-tailed)	.532	.603	.143	.094	.356
	N	36	36	36	36	36
soal34	Pearson Correlation	-.031	.035	-.070	.214	.052
	Sig. (2-tailed)	.859	.842	.686	.210	.762
	N	36	36	36	36	36
soal35	Pearson Correlation	.175	.157	.057	.079	.343*
	Sig. (2-tailed)	.306	.359	.742	.648	.040
	N	36	36	36	36	36
soal36	Pearson Correlation	-.055	-.162	.036	-.062	.217
	Sig. (2-tailed)	.748	.346	.835	.719	.203
	N	36	36	36	36	36
soal37	Pearson Correlation	-.035	-.115	.103	.115	.367*
	Sig. (2-tailed)	.842	.506	.551	.506	.028
	N	36	36	36	36	36
soal38	Pearson Correlation	.108	.283	-.249	.090	.362*
	Sig. (2-tailed)	.532	.094	.143	.603	.030
	N	36	36	36	36	36
soal39	Pearson Correlation	.147	.103	.149	.122	.423*
	Sig. (2-tailed)	.393	.548	.385	.477	.010
	N	36	36	36	36	36
soal40	Pearson Correlation	.127	.023	.092	.218	.341*
	Sig. (2-tailed)	.460	.892	.593	.201	.042
	N	36	36	36	36	36
soal41	Pearson Correlation	-.088	-.079	.057	.079	.314
	Sig. (2-tailed)	.611	.648	.742	.648	.062
	N	36	36	36	36	36
soal42	Pearson Correlation	.021	.329*	.149	.009	.434**
	Sig. (2-tailed)	.903	.050	.385	.957	.008
	N	36	36	36	36	36
soal43	Pearson Correlation	.331*	.164	.172	.238	.651**
	Sig. (2-tailed)	.048	.340	.317	.162	.000
	N	36	36	36	36	36
soal44	Pearson Correlation	.305	.238	.209	.324	.390*
	Sig. (2-tailed)	.071	.162	.222	.054	.019
	N	36	36	36	36	36
soal45	Pearson Correlation	.035	.003	-.264	-.003	.033
	Sig. (2-tailed)	.842	.986	.120	.986	.848
	N	36	36	36	36	36

soal46	Pearson Correlation	.319	.174	-.126	.050	.468**
	Sig. (2-tailed)	.058	.310	.465	.773	.004
	N	36	36	36	36	36
soal47	Pearson Correlation	.124	.389*	.080	.167	.433**
	Sig. (2-tailed)	.471	.019	.641	.331	.008
	N	36	36	36	36	36
soal48	Pearson Correlation	.231	-.103	.014	.216	.325
	Sig. (2-tailed)	.176	.548	.937	.205	.053
	N	36	36	36	36	36
soal49	Pearson Correlation	-.031	-.090	.110	.090	.207
	Sig. (2-tailed)	.859	.603	.525	.603	.225
	N	36	36	36	36	36
soal50	Pearson Correlation	.305	.274	-.036	.174	.693**
	Sig. (2-tailed)	.070	.106	.835	.310	.000
	N	36	36	36	36	36
soal51	Pearson Correlation	.182	.297	.172	.238	.451**
	Sig. (2-tailed)	.287	.078	.317	.162	.006
	N	36	36	36	36	36
soal52	Pearson Correlation	.214	.331*	.103	.337*	.695**
	Sig. (2-tailed)	.210	.048	.551	.044	.000
	N	36	36	36	36	36
soal53	Pearson Correlation	.396*	.070	-.009	.159	.653**
	Sig. (2-tailed)	.017	.686	.958	.356	.000
	N	36	36	36	36	36
soal54	Pearson Correlation	.147	.103	.149	.122	.474**
	Sig. (2-tailed)	.393	.548	.385	.477	.004
	N	36	36	36	36	36
soal55	Pearson Correlation	.113	.044	.009	.070	.343*
	Sig. (2-tailed)	.511	.797	.958	.686	.041
	N	36	36	36	36	36
soal56	Pearson Correlation	.283	.115	-.103	.331*	.344*
	Sig. (2-tailed)	.094	.506	.551	.048	.040
	N	36	36	36	36	36
soal57	Pearson Correlation	1	-.159	-.110	.159	.449**
	Sig. (2-tailed)		.355	.525	.355	.006
	N	36	36	36	36	36
soal58	Pearson Correlation	-.159	1	.103	.115	.245
	Sig. (2-tailed)	.355		.551	.506	.150
	N	36	36	36	36	36
soal59	Pearson Correlation	-.110	.103	1	.058	.038
	Sig. (2-tailed)	.525	.551		.736	.826
	N	36	36	36	36	36
soal60	Pearson Correlation	.159	.115	.058	1	.350*
	Sig. (2-tailed)	.355	.506	.736		.036
	N	36	36	36	36	36
TOTAL	Pearson Correlation	.449**	.245	.038	.350*	1
	Sig. (2-tailed)	.006	.150	.826	.036	
	N	36	36	36	36	36

3. HASIL UJI RELIABILITAS MENGGUNAKAN SPSS24

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.886	.885	60

4. HASIL UJI TARAF KESUKARAN MENGGUNAKAN SPSS

Item Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
soal1	.5278	.50631	36
soal2	.5833	.50000	36
soal3	.3611	.48714	36
soal4	.7222	.45426	36
soal5	.5000	.50709	36
soal6	.7222	.45426	36
soal7	.3333	.47809	36
soal8	.5278	.50631	36
soal9	.1944	.40139	36
soal10	.5556	.50395	36
soal11	.2778	.45426	36
soal12	.3889	.49441	36
soal13	.3056	.46718	36
soal14	.3056	.46718	36
soal15	.5278	.50631	36
soal16	.7222	.45426	36
soal17	.2222	.42164	36

soal18	.3333	.47809	36
soal19	.8889	.31873	36
soal20	.3056	.46718	36
soal21	.7500	.43916	36
soal22	.3333	.47809	36
soal23	.4444	.50395	36
soal24	.7222	.45426	36
soal25	.7222	.45426	36
soal26	.0833	.28031	36
soal27	.4167	.50000	36
soal28	.3056	.46718	36
soal29	.7222	.45426	36
soal30	.7222	.45426	36
soal31	.6667	.47809	36
soal32	.6111	.49441	36
soal33	.7222	.45426	36
soal34	.7222	.45426	36
soal35	.6667	.47809	36
soal36	.4444	.50395	36
soal37	.5278	.50631	36
soal38	.7222	.45426	36
soal39	.5833	.50000	36
soal40	.3056	.46718	36
soal41	.6667	.47809	36
soal42	.5833	.50000	36
soal43	.7778	.42164	36
soal44	.8056	.40139	36

soal45	.4722	.50631	36
soal46	.4444	.50395	36
soal47	.5000	.50709	36
soal48	.4167	.50000	36
soal49	.7222	.45426	36
soal50	.5556	.50395	36
soal51	.7778	.42164	36
soal52	.5278	.50631	36
soal53	.3889	.49441	36
soal54	.5833	.50000	36
soal55	.6111	.49441	36
soal56	.4722	.50631	36
soal57	.2778	.45426	36
soal58	.5278	.50631	36
soal59	.8611	.35074	36
soal60	.4722	.50631	36

5. HASIL ANALISIS UJI DAYA BEDA MENGGUNAKAN *MICROSOFT EXCEL*

NO	Nama	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	S 32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
2	S 33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
3	S 27	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
4	S 28	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
5	S 30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1
6	S 35	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1
7	S 31	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1
8	S 10	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1
9	S 01	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0
10	S 15	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1
11	S 17	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0
12	S 13	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0
13	S 07	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1
14	S 03	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0
15	S 08	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1
16	S 09	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1
17	S 19	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0
18	S 29	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0
19	S 14	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0
20	S 02	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0
21	S 18	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0
22	S 24	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1
23	S 12	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0
24	S 34	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0
25	S 06	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0
26	S 11	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0
27	S 16	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0
28	S 26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0
29	S 22	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30	S 21	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0
31	S 23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0
32	S 04	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
33	S 05	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0
34	S 20	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1
35	S 36	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0
36	S 25	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah Soal Benar		19	21	13	26	18	26	12	19	7	20	10	14	11	11	19	26	8	12	32	11
Daya Beda	PA	0.777	0.833	0.388	0.944	0.722	0.944	0.444	0.722	0.388	0.666	0.388	0.444	0.5	0.388	0.722	0.833	0.333	0.333	1	0.5
	PB	0.277	0.333	0.333	0.5	0.277	0.5	0.222	0.333	0	0.444	0.166	0.333	0.111	0.222	0.333	0.611	0.111	0.333	0.777	0.111
	D	0.5	0.5	0.0555	0.444	0.444	0.444	0.222	0.388	0.388	0.222	0.222	0.111	0.388	0.166	0.388	0.222	0.222	0	0.222	0.388
	Klasifikasi	BAIK	BAIK	JELEK	BAIK	BAIK	BAIK	CUKUP	CUKUP	CUKUP	CUKUP	CUKUP	CUKUP	JELEK	CUKUP	JELEK	CUKUP	CUKUP	CUKUP	JELEK	CUKUP

NO	Nama	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	S 32	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
2	S 33	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
3	S 27	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	S 28	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	
5	S 30	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	
6	S 35	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	
7	S 31	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
8	S 10	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	
9	S 01	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	
10	S 15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	
11	S 17	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	
12	S 13	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	
13	S 07	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	
14	S 03	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
15	S 08	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	
16	S 09	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	
17	S 19	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	
18	S 29	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	
19	S 14	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	
20	S 02	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	
21	S 18	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	
22	S 24	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	
23	S 12	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	
24	S 34	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	
25	S 06	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	
26	S 11	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	
27	S 16	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	
28	S 26	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	
29	S 22	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	
30	S 21	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	
31	S 23	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	
32	S 04	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	
33	S 05	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	
34	S 20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	
35	S 36	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	
36	S 25	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	
Jumlah Soal Benar			27	12	16	26	26	3	15	11	26	26	24	22	26	26	24	16	19	26	21
Daya Beda	PA	0.944	0.5	0.555	0.888	0.888	0.111	0.555	0.277	0.888	0.944	0.833	0.777	0.666	0.722	0.833	0.555	0.666	0.888	0.777	0.388
	PB	0.555	0.166	0.333	0.555	0.555	0.055	0.277	0.333	0.555	0.5	0.5	0.444	0.777	0.722	0.5	0.333	0.388	0.555	0.388	0.222
	D	0.388	0.333	0.222	0.333	0.333	0.055	0.277	-0.055	0.333	0.444	0.333	0.333	-0.111	0	0.333	0.222	0.277	0.333	0.388	0.166
	Klasifikasi	CUKUP	CUKUP	CUKUP	CUKUP	CUKUP	JELEK	CUKUP	JELEK	CUKUP	BAIK	CUKUP	CUKUP	JELEK	JELEK	CUKUP	CUKUP	CUKUP	CUKUP	CUKUP	JELEK

NO	Nama	Nomor Soal																				SKOR	
		41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60		
1	S 32	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	53	
2	S 33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	49
3	S 27	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	46
4	S 28	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	46
5	S 30	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	44
6	S 35	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	44
7	S 31	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	42
8	S 10	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	41
9	S 01	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	40
10	S 15	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	40
11	S 17	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	39
12	S 13	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	38
13	S 07	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	37
14	S 03	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	35
15	S 08	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	35
16	S 09	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	33
17	S 19	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	33
18	S 29	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	33
19	S 14	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	32
20	S 02	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31
21	S 18	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	29
22	S 24	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	29
23	S 12	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	27
24	S 34	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	27
25	S 06	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	26
26	S 11	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	24
27	S 16	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	24
28	S 26	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	23
29	S 22	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	22
30	S 21	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	21
31	S 23	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	20
32	S 04	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	19
33	S 05	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	19
34	S 20	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	18
35	S 36	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	16
36	S 25	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	15
Jumlah Soal Benar		24	21	28	29	17	16	18	15	26	20	28	19	14	21	22	17	10	19	31	17		
Daya Beda	PA	0.833	0.833	1	0.944	0.388	0.666	0.666	0.555	0.833	0.833	0.888	0.833	0.611	0.722	0.777	0.555	0.444	0.611	0.888	0.611		
	PB	0.5	0.333	0.555	0.666	0.555	0.222	0.333	0.277	0.611	0.277	0.666	0.222	0.166	0.444	0.444	0.388	0.111	0.444	0.833	0.333		
	D	0.333	0.5	0.444	0.277	-0.166	0.444	0.333	0.277	0.222	0.555	0.222	0.611	0.444	0.277	0.333	0.166	0.333	0.166	0.055	0.277		
	Klasifikasi	CUKUP	BAIK	BAIK	CUKUP	JELEK	BAIK	CUKUP	CUKUP	CUKUP	BAIK	CUKUP	BAIK	BAIK	CUKUP	CUKUP	JELEK	CUKUP	JELEK	JELEK	CUKUP		

Lampiran 12. Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba

REKAPITULASI HASIL ANALISIS SOAL UJI COBA

Soal	Taraf kesukaran		Validitas			Daya Pembeda		Keterangan
	Mean	Keterangan	Pearson Correlation	r tabel	Keterangan	Daya Beda	Keterangan	
Soal1	.5278	Sedang	.478	.329	Valid	0.5	Baik	Diterima
Soal2	.5833	Sedang	.575	.329	Valid	0.5	Baik	Diterima
Soal3	.3611	Sedang	.143	.329	Tidak	0.05	Jelek	Ditolak
Soal4	.7222	Mudah	.536	.329	Valid	0.44	Baik	Diterima
Soal5	.5000	Sedang	.505	.329	Valid	0.44	Baik	Diterima
Soal6	.7222	Mudah	.393	.329	Valid	0.44	Baik	Diterima
Soal7	.3333	Sedang	.416	.329	Valid	0.2	Cukup	Diterima
Soal8	.5278	Sedang	.451	.329	Valid	0.38	Cukup	Diterima
Soal9	.1944	Sukar	.465	.329	Valid	0.38	Cukup	Diterima
Soal10	.5556	Sedang	.280	.329	Tidak	0.22	Cukup	Ditolak
Soal11	.2778	Sukar	.257	.329	Tidak	0.22	Cukup	Ditolak
Soal12	.3889	Sedang	.039	.329	Tidak	0.11	Jelek	Ditolak
Soal13	.3056	Sukar	.395	.329	Valid	0.38	Cukup	Diterima
Soal14	.3056	Sukar	.395	.329	Valid	0.16	Jelek	Ditolak
Soal15	.5278	Sedang	.389	.329	Valid	0.38	Cukup	Diterima
Soal16	.7222	Mudah	.368	.329	Valid	0.22	Cukup	Diterima
Soal17	.2222	Sukar	.283	.329	Tidak	0.22	Cukup	Ditolak
Soal18	.3333	Sedang	-.014	.329	Tidak	0	Jelek	Ditolak
Soal19	.8889	Mudah	.475	.329	Valid	0.22	Cukup	Diterima

Soal20	.3056	Sukar	.377	.329	Valid	0.38	Cukup	Diterima
Soal21	.7500	Mudah	.490	.329	Valid	0.38	Cukup	Diterima
Soal22	.3333	Sedang	.375	.329	Valid	0.33	Cukup	Diterima
Soal23	.4444	Sedang	.385	.329	Valid	0.22	Cukup	Diterima
Soal24	.7222	Mudah	.374	.329	Valid	0.33	Cukup	Diterima
Soal25	.7222	Mudah	.418	.329	Valid	0.33	Cukup	Diterima
Soal26	.0833	Sukar	.172	.329	Tidak	0.05	Jelek	Ditolak
Soal27	.4167	Sedang	.427	.329	Valid	0.27	Cukup	Diterima
Soal28	.3056	Sukar	-.045	.329	Tidak	-0.05	Jelek	Ditolak
Soal29	.7222	Mudah	.368	.329	Valid	0.33	Cukup	Diterima
Soal30	.7222	Mudah	.560	.329	Valid	0.44	Baik	Diterima
Soal31	.6667	Sedang	.479	.329	Valid	0.33	Cukup	Diterima
Soal32	.6111	Sedang	.405	.329	Valid	0.33	Cukup	Diterima
Soal33	.7222	Mudah	-.158	.329	Tidak	-0.11	Jelek	Ditolak
Soal34	.7222	Mudah	.052	.329	Tidak	0	Jelek	Ditolak
Soal35	.6667	Sedang	.343	.329	Valid	0.33	Cukup	Diterima
Soal36	.4444	Sedang	.217	.329	Tidak	0.22	Cukup	Ditolak
Soal37	.5278	Sedang	.367	.329	Valid	0.27	Cukup	Diterima
Soal38	.7222	Mudah	.362	.329	Valid	0.33	Cukup	Diterima
Soal39	.5833	Sedang	.423	.329	Valid	0.38	Cukup	Diterima
Soal40	.3056	Sukar	.341	.329	Valid	0.16	Jelek	Ditolak
Soal41	.6667	Sedang	.314	.329	Tidak	0.33	Cukup	Ditolak
Soal42	.5833	Sedang	.434	.329	Valid	0.5	Baik	Diterima
Soal43	.7778	Mudah	.651	.329	Valid	0.44	Baik	Diterima
Soal44	.8056	Mudah	.390	.329	Valid	0.27	Cukup	Diterima
Soal45	.4722	Sedang	.033	.329	Tidak	-0.16	Jelek	Ditolak
Soal46	.4444	Sedang	.468	.329	Valid	0.44	Baik	Diterima

Soal47	.5000	Sedang	.433	.329	Valid	0.33	Cukup	Diterima
Soal48	.4167	Sedang	.325	.329	Tidak	0.27	Cukup	Ditolak
Soal49	.7222	Mudah	.207	.329	Tidak	0.22	Cukup	Ditolak
Soal50	.5556	Sedang	.693	.329	Valid	0.55	Baik	Diterima
Soal51	.7778	Mudah	.451	.329	Valid	0.22	Cukup	Diterima
Soal52	.5278	Sedang	.695	.329	Valid	0.61	Baik	Diterima
Soal53	.3889	Sedang	.653	.329	Valid	0.44	Baik	Diterima
Soal54	.5833	Sedang	.474	.329	Valid	0.27	Cukup	Diterima
Soal55	.6111	Sedang	.343	.329	Valid	0.33	Cukup	Diterima
Soal56	.4722	Sedang	.344	.329	Valid	0.16	Jelek	Ditolak
Soal57	.2778	Sukar	.449	.329	Valid	0.33	Cukup	Diterima
Soal58	.5278	Sedang	.245	.329	Tidak	0.16	Jelek	Ditolak
Soal59	.8611	Mudah	.038	.329	Tidak	0.05	Jelek	Ditolak
Soal60	.4722	Sedang	.350	.329	Valid	0.27	Cukup	Diterima
Tarf Kesukaran		Mudah	17 (28%)					
		Sedang	33 (55%)					
		Sukar	10 (17%)					
Validitas		Valid	43 (72%)					
		Tidak Valid	17 (28%)					
Reliabilitas		Cronbach's Alpha	.886					
		N of Items	60					
		Keterangan	Reliabel					
Daya Pembeda		Baik	12 (20%)					
		Cukup	35 (58%)					
		Jelek	13 (22%)					
Simpulan		Dipakai	40 (67%)					
		Ditolak	20 (33%)					

Lampiran 13. Soal *Pretest* dan *Posttest*

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

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Muatan Pembelajaran : IPS

Kelas : V

Tipe Soal : Pilihan Ganda

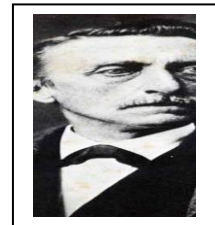
Petunjuk pengerjaan soal :

1. Berdoa sebelum mengerjakan soal.
2. Isilah identitas nama pada lembar jawab!
3. Bacalah soal dengan teliti!
4. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda “x” pada pilihan a, b, c, atau d!
5. Isilah pada lembar jawab!

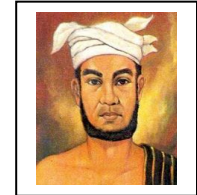
Selamat Mengerjakan..!!

1. Bangsa eropa yang pertama kali datang ke nusantara adalah . . .
 - a. Portugis
 - b. Spanyol
 - c. Inggris
 - d. Belanda
2. Pertama kali belanda mendarat di indonesia dipimpin oleh Cornelis De Houtman di wilayah
 - a. Sumatra
 - b. Banten
 - c. Jawa tengah
 - d. Kalimantan
3. Dahulu banyak bangsa Eropa yang ingin menguasai Indonesia, antara lain dikarenakan
 - a. Indonesia mempunyai laut yang luas
 - b. Indonesia memiliki banyak harta karun di laut
 - c. Indonesia memiliki teknologi yang maju
 - d. Indonesia kaya akan rempah-rempah

4. Daerah Maluku menjadi daya tarik bangsa Portugis untuk dikuasai, karena daerah tersebut merupakan penghasil
 - a. Tebu dan kopi
 - b. Emas dan perak
 - c. Cendana dan Jati
 - d. Cengkih dan Pala
5. Latar belakang bangsa-bangsa eropa ke Indonesia memiliki semboyan 3G, yaitu
 - a. God, Globe, Glory
 - b. Gold, Gospel, Glory
 - c. God, Gospel, Glory
 - d. God, Gold, Gospel
6. Tujuan awal bangsa barat menemukan wilayah nusantara adalah . . .
 - a. Mencari tanah penjajahan
 - b. Mencari sumber rempah – rempah
 - c. Menyebarkan agama Kristen
 - d. Membuktikan bentuk bumi bulat
7. VOC merupakan kongsi dagang milik . . .
 - a. Jepang
 - b. Belanda
 - c. Portugis
 - d. Spanyol
8. Pembuatan jalan raya Anyer -Pancarukan terjadi pada masa pemerintahan Gubernur Jenderal
 - a. Pieter Both
 - b. J.P. Coen
 - c. Daendels
 - d. Jansen
9. Salah satu tokoh Belanda yang menentang adanya tanam paksa adalah
 - a. Van Den Bosch
 - b. Herman W. Daendels
 - c. Douwes Dekker
 - d. Jan Pieterszoon



10.  Sultan Ali Mughayat Syah adalah salah satu tokoh yang berhasil membebaskan rakyat dari usaha penguasaan bangsa Portugis di daerah
- Banten
 - Cirebon
 - Tidore
 - Aceh
11. Pahlawan yang mendapat gelar ”ayam jantan dari timur” adalah
- Pangeran Antasari
 - Imam Bonjol
 - Sisingamangaraja XII
 - Sultan Hasanudin
12. Tokoh perintis kemajuan wanita Indonesia dari Jepara dengan perjuangan emansipasi wanita adalah . . .
- Dewi Sartika
 - Martha Khristina Tiahahu
 - R. A. Kartini
 - Cut Nyak Dien
13. Pangeran Antasari merupakan pejuang yang berasal dari daerah ...
- Minangkabau
 - Banjarmasin
 - Makassar
 - Bali
14. Perjuangan melawan penjajah di daerah Makasar dipimpin oleh....
- Pangeran Antasari
 - Untung Surapati
 - Sultan Hasanudin
 - Mohammad Toha
15. Raja Sisingamangaraja XII memimpin rakyat batak melakukan perlawanan terhadap Belanda di daerah
- Jakarta
 - Tapanuli
 - Sulawesi
 - Makasar
16. Pangeran Diponegoro merupakan tokoh pejuang melawan penjajah dari daerah
- Jawa Barat



- b. Jawa Tengah
 - c. Jawa Timur
 - d. Jakarta
17. Berikut ini adalah latar belakang mengapa bangsa Indonesia mengobarkan semangat juang, kecuali...
- a. Monopoli perdagangan
 - b. Kerja Paksa (Rodi)
 - c. Tanam Paksa
 - d. Gagal panen
18. Organisasi yang merintis pergerakan nasional Indonesia adalah
- a. Budi Utomo
 - b. Indische Partij
 - c. Sarikat Islam
 - d. Perhimpunan Indonesia
19. Tanggal 20 Mei diperingati sebagai Hari Kebangkitan Nasional, pemilihan tanggal tersebut bertepatan dengan lahirnya sebuah organisasi di awal pergerakan nasional yaitu organisasi
- a. Perhimpunan Indonesia
 - b. Sarekat Islam
 - c. Indische Partij
 - d. Budi Utomo
20. Partai yang didirikan oleh Ir. Soekarno pada tahun 1927 adalah
- a. Partai Kebangkitan Bangsa
 - b. Partai Nasional Indonesia
 - c. Partai Kebangkitan Indonesia
 - d. Pusat Tenaga Rakyat
21. Peristiwa sumpah pemuda terjadi pada tanggal
- a. 27 Nopember 1908
 - b. 20 Mei 1908
 - c. 28 Oktober 1928
 - d. 17 Agustus 1945
22. Di bawah ini yang bukan merupakan isi dari sumpah pemuda adalah
- a. Kami putra dan putri Indonesia, mengakui bertumpah darah yang satu, tanah air Indonesia
 - b. Kami putra dan putri Indonesia, mengakui bernegara yang sama, negara Indonesia
 - c. Kami putra dan putri Indonesia, mengakui berbangsa satu, bangsa Indonesia

- d. Kami putra dan putri Indonesia, menjunjung tinggi bahasa persatuan, bahasa Indonesia
23. Mengapa perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah sering mengalami kegagalan ...
- kurangnya bahan makanan
 - kurangnya pasokan senjata
 - kurangnya persatuan dan kesatuan
 - kurangnya orang-orang yang hebat
24. BPUPKI diketuai oleh
- Ir, Soekarno
 - Drs. Moh Hatta
 - Dr. Radjiman Wedyodiningrat
 - Ki Hajar Dewantoro
25. Persidangan pertama BPUPKI membahas tentang . . .
- Penentuan wilayah Indonesia merdeka
 - Merumuskan bentuk pemerintahan
 - Merumuskan dasar Negara Indonesia
 - Merumus bentuk Negara
26. Tujuan pembentukan BPUPKI adalah . . .
- Untuk mempelajari dan menyelidiki hal-hal penting untuk mendirikan Negara Indonesia merdeka
 - Mengumumkan bangsa Indonesia kelak akan merdeka
 - Mempersiapkan kemerdekaan Indonesia
 - Mengumumkan kedaulatan Indonesia secara penuh
27. Peran R. Soepomo dalam sidang BPUPKI adalah sebagai . . .
- Perancang UUD
 - Ahli ilmu tata Negara
 - Perumus dasar Negara
 - ahli ekonomi keuangan
28. BPUPKI dibubarkan diganti dengan dibentuknya
- Pantia sembilan
 - Tiga serangkai
 - PPKI
 - Putera



29. Dua kota di Jepang yang dijatuhi bom atom oleh sekutu adalah
- Tokyo dan Nagasaki
 - Tokyo dan Kyoto
 - Hiroshima dan Nagasaki
 - Hiroshima dan Tokyo
30. Untuk mengkonfirmasi kebenaran berita bahwa Jepang menyerah kepada sekutu maka Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta datang ke rumah
- Laksamana Maeda
 - Marsekal Terauchi
 - Kaisar Jepang
 - Sutan Syahrir
31. Rapat oleh golongan muda menghasilkan hal-hal berikut, kecuali
- Kemerdekaan adalah hak rakyat Indonesia;
 - Pemutusan hubungan dengan Jepang;
 - Indonesia meminta bantuan Amerika untuk merdeka
 - Diharapkan Ir. Soekarno dan Moh. Hatta untuk menyatakan Proklamasi Kemerdekaan.
32. Berita Jepang menyerah kepada sekutu didengar lewat...
- Televisi
 - Koran
 - Radio
 - Majalah
33. Proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia ditandatangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta atas nama
- Presiden dan Wakil Presiden
 - Bangsa Jepang
 - Bangsa Indonesia
 - Presiden dan Rakyat
34. Para pemuda yang mendengar bahwa Jepang telah menyerah kepada sekutu segera mendesak Ir. Soekarno dan Drs. Moh Hatta untuk
- Menyerah kepada sekutu juga
 - Memproklamasikan kemerdekaan
 - Menolong Jepang dari kekalahan
 - Memberontak kepada sekutu
35. Para pemuda membawa Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta ke Rengasdengklok bertujuan untuk
- Mengamankan Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dari pengaruh Jepang



- b. Memaksa Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta mundur dari PPKI
 - c. Memaksa Ir. Sokarno dan Drs, Moh. Hatta untuk meminta bantuan Jepang
 - d. Mengharap Ir. Sokarno dan Drs. Moh. Hatta untuk bergabung dengan sekutu
36. Perumusan naskah teks proklamasi dilakukan di kediaman . . .
- a Ir Soekarno
 - b Ahmad Soebardjo
 - c Laksamana Maeda
 - d Jenderal Nishimura
37. Pembacaan teks proklamasi dilakukan di
- a. Rumah laksamana Tadashi Maeda
 - b. Rengasdengklok
 - c. Jalan Pegangsaan Timur No. 56
 - d. Istana merdeka
38. Naskah proklamasi disusun oleh
- a Ahmad Soebardjo, Ir. Soekarno dan Soekarni
 - b Ahmad Soebardjo, Drs. Moh. Hatta dan Wikana
 - c Ahmad Soebardjo, Ir. Soekarno dan Sayuti Melik
 - d Ahmad Soebardjo, Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
39. Naskah Proklamasi otentik atau resmi adalah naskah yang
- a. Ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - b. Ditulis tangan dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - c. Diketik Sayuti Melik dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - d. Diketik Ahmad Soebardjo dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
40. Informasi kemerdekaan di luar pulau Jawa agak telat karena
- a. Sulitnya menembus hutan
 - b. Sulitnya jaringan komunikasi pada saat itu
 - c. Sulitnya mencari tokoh yang menyebarkan
 - d. Sulitnya melawan pemberontak

Lampiran 14. Kunci Jawaban dan Penskoran Soal *Pretest* dan *Posttest***KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST DAN POSTTEST**

Mata Pelajaran : IPS

Kelas : IV

Tipe Soal : Pilihan Ganda

No Soal	Jawaban	No Soal	Jawaban
1	A	21	C
2	B	22	B
3	D	23	C
4	D	24	C
5	B	25	C
6	A	26	A
7	B	27	C
8	C	28	C
9	C	29	C
10	D	30	A
11	D	31	C
12	C	32	C
13	B	33	C
14	C	34	B
15	B	35	A
16	B	36	C
17	D	37	C
18	A	38	D
19	D	39	C
20	B	40	C

PEDOMAN PENSEKORAN SOAL SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Soal Pilihan ganda

1. Jika jawaban benar diberi skor 1
2. Jika jawaban salah diberi skor 0
3. Skor optimal 40
4. Skor minimal 0

Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

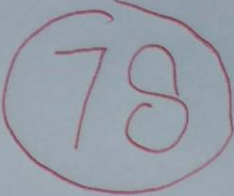
Lampiran 15. Daftar nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Kode	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	KK1	55	55
2	KK2	50	58
3	KK3	78	83
4	KK4	68	75
5	KK5	68	75
6	KK6	50	60
7	KK7	68	75
8	KK8	33	53
9	KK9	48	55
10	KK10	60	68
11	KK11	65	75
12	KK12	45	68
13	KK13	60	75
14	KK14	65	70
15	KK15	63	73
16	KK16	75	80
17	KK17	65	65
18	KK18	58	65
19	KK19	45	68
20	KK20	48	63
21	KK21	43	58
22	KK22	68	70
23	KK23	78	88
24	KK24	38	70
25	KK25	63	73
26	KK26	70	85
27	KK27	68	85
28	KK28	73	75
29	KK29	65	75
30	KK30	58	70

Lampiran 16. Skor Tertinggi Terendah *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

SKOR PRETEST TERTINGGI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
LEMBAR JAWAB SOAL PRETEST



B=31

Nama	: Alya Iis Nafisah			
No. Presensi	: 3			

1.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
2.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
3.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
4.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
6.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
7.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
8.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
9.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
10.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
11.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
12.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
13.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
14.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
15.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
16.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
17.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
18.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
19.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
20.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
21.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
22.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
23.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
24.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
25.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
26.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
27.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
28.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
29.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
30.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
31.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
32.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
33.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
34.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
35.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
36.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
37.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
38.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
39.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
40.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D

SKOR PRETEST TERENDAH

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 LEMBAR JAWAB SOAL PRETEST

33

B=13

Nama : Azah Umi Safina
 No. Presensi : 8 (delapan)

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

21.	A	X	C	D
22.	X	B	C	D
23.	A	B	X	D
24.	A	B	C	X
25.	A	B	C	X
26.	A	X	C	D
27.	A	X	C	D
28.	A	X	C	D
29.	A	B	X	D
30.	A	X	C	D
31.	X	B	C	D
32.	X	B	C	D
33.	X	B	C	D
34.	A	X	C	D
35.	X	B	C	D
36.	A	B	X	D
37.	A	B	C	X
38.	A	B	C	X
39.	A	X	C	D
40.	A	X	C	D

SKOR POSTTEST TERTINGGI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 LEMBAR JAWAB SOAL POSTTEST

SS

B=35

Nama : Nayla Izzaton Nafis.
 No. Presensi : 23

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

21.	A	B	X	D
22.	A	X	C	D
23.	A	B	X	D
24.	A	B	X	D
25.	A	B	X	D
26.	X	B	C	D
27.	A	B	X	D
28.	A	B	X	D
29.	A	B	X	D
30.	A	X	C	D
31.	A	B	X	D
32.	A	B	C	X
33.	A	B	X	D
34.	A	X	C	D
35.	X	B	C	D
36.	A	B	X	D
37.	A	B	X	D
38.	A	X	C	D
39.	A	B	X	D
40.	A	B	X	D

SKOR POSTTEST TERENDAH

53

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 LEMBAR JAWAB SOAL POSTTEST

B=21

Nama : Rizah umri Safina
 No. Presensi : 0 Ldelepan

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

21.	A	X	C	D
22.	X	B	C	D
23.	A	B	X	D
24.	A	B	X	D
25.	A	B	C	X
26.	X	B	C	D
27.	A	X	C	D
28.	A	B	X	D
29.	A	B	X	D
30.	X	B	C	D
31.	A	X	C	D
32.	A	X	C	D
33.	A	X	C	D
34.	A	B	X	D
35.	X	B	C	D
36.	A	B	C	X
37.	A	B	X	D
38.	A	B	X	D
39.	A	B	X	D
40.	A	X	C	D

Lampiran 17. Daftar nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

DAFTAR NILAI PRETEST DAN POSTTEST KELAS EKSPERIMEN

No	Kode	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	KE 1	40	60
2	KE 2	55	75
3	KE 3	48	75
4	KE 4	50	75
5	KE 5	65	78
6	KE 6	75	83
7	KE 7	75	85
8	KE 8	65	78
9	KE 9	48	68
10	KE 10	45	88
11	KE 11	60	75
12	KE 12	35	70
13	KE 13	68	70
14	KE 14	70	90
15	KE 15	75	78
16	KE 16	55	90
17	KE 17	68	83
18	KE 18	70	75
19	KE 19	70	93
20	KE 20	60	68
21	KE 21	65	80
22	KE 22	53	78
23	KE 23	63	78
24	KE 24	68	80
25	KE 25	60	60
26	KE 26	75	78
27	KE 27	63	85
28	KE 28	50	75
29	KE 29	55	70
30	KE 30	70	70

Lampiran 18. Skor Tertinggi Terendah *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

SKOR PRETEST TERTINGGI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
LEMBAR JAWAB SOAL PRETEST

75

B=30

Nama : Friza Zakiya V.
No. Presensi : 06

1.	X	B	C	D
2.	A	X	C	D
3.	A	B	C	X
4.	A	B	C	X
5.	A	X	C	D
6.	A	X	C	D
7.	A	X	C	D
8.	A	B	X	D
9.	A	B	X	D
10.	A	B	C	X
11.	A	B	C	X
12.	A	B	X	D
13.	A	X	C	D
14.	A	B	C	X
15.	A	X	C	D
16.	A	B	X	D
17.	A	B	X	D
18.	X	B	C	D
19.	A	B	C	X
20.	A	X	C	D
21.	A	B	C	X
22.	A	X	C	D
23.	A	B	X	D
24.	A	B	X	D
25.	A	B	X	D
26.	A	X	C	D
27.	A	B	X	D
28.	A	B	X	D
29.	A	B	X	D
30.	A	X	C	D
31.	A	B	C	X
32.	A	B	X	D
33.	A	B	X	D
34.	A	X	C	D
35.	X	B	C	D
36.	A	B	X	D
37.	A	B	X	D
38.	X	B	C	D
39.	A	B	X	D
40.	A	X	C	D

SKOR PRETEST TERENDAH

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 LEMBAR JAWAB SOAL PRETEST

35

B=14

Nama : Raka
 No. Presensi : 12

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

21.	A	B	X	D
22.	X	B	C	D
23.	A	B	C	X
24.	A	B	X	D
25.	A	B	X	D
26.	A	X	C	D
27.	A	B	X	D
28.	A	X	C	D
29.	A	B	C	X
30.	A	X	C	D
31.	A	B	C	X
32.	A	B	X	D
33.	A	B	X	D
34.	A	B	X	D
35.	A	X	C	D
36.	A	B	X	D
37.	X	B	C	D
38.	X	B	C	D
39.	A	X	C	D
40.	A	X	C	D

SKOR POSTTEST TERTINGGI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 LEMBAR JAWAB SOAL POSTTEST

93

B=37

Nama : M. Nurfin Faiz
 No. Presensi : 19

1.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
2.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
3.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
4.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
6.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
7.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
8.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
9.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
10.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
11.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
12.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
13.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
14.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
15.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
16.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
17.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
18.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
19.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
20.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D

21.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
22.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
23.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
24.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
25.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
26.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
27.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
28.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
29.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
30.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
31.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
32.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
33.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
34.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
35.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
36.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
37.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
38.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
39.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
40.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D

SKOR POSTTEST TERENDAH

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 LEMBAR JAWAB SOAL POSTTEST

60

B = 24

Nama : APRIZKI, M.
 No. Presensi : 1

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

21.	A	B	C	X
22.	A	X	C	D
23.	A	B	X	D
24.	A	B	X	D
25.	A	X	C	D
26.	A	B	X	D
27.	A	B	X	D
28.	A	B	X	D
29.	A	B	X	D
30.	X	B	C	D
31.	A	X	C	D
32.	A	X	C	D
33.	A	B	X	D
34.	A	X	C	D
35.	X	B	C	D
36.	A	X	C	D
37.	A	X	C	D
38.	A	B	X	D
39.	A	X	C	D
40.	A	X	C	D

Lampiran 19. Uji Normalitas *Pretest*

**UJI NORMALITAS DATA *PRETEST* KELAS EKSPERIMEN DAN
KELAS KONTROL**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Eksperimen	Kontrol
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	60.17	59.58
	Std. Deviation	11.063	11.598
Most Extreme Differences	Absolute	.136	.146
	Positive	.090	.096
	Negative	-.136	-.146
Test Statistic		.136	.146
Asymp. Sig. (2-tailed)		.167 ^c	.100 ^c
a. Test distribution is Normal.			

Lampiran 20. Uji Homogenitas *Pretest***UJI HOMOGENITAS DATA *PRETEST* KELAS EKSPERIMEN DAN
KELAS KONTROL**

Test of Homogeneity of Variances			
HASIL			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.013	1	58	.910

Lampiran 21. Uji Normalitas *Posttest*

**UJI NORMALITAS DATA *POSTTEST* KELAS EKSPERIMEN DAN
KELAS KONTROL**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Eksperimen	Kontrol
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	76.83	70.08
	Std. Deviation	8.039	9.273
	Most Extreme Differences		
	Absolute	.143	.131
	Positive	.134	.131
	Negative	-.143	-.102
Test Statistic		.143	.131
Asymp. Sig. (2-tailed)		.119 ^c	.198 ^c
a. Test distribution is Normal.			

Lampiran 22. Uji Homogenitas *Posttest***UJI HOMOGENITAS DATA *POSTTEST* KELAS EKSPERIMEN DAN
KELAS KONTROL**

Test of Homogeneity of Variances			
HASIL			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.754	1	58	.389

Lampiran 23. Uji Hipotesis

UJI HIPOTESIS

Data posttest dihitung menggunakan *SPSS24*. Kriteria pengujian menurut Priyatno (2017:201) yaitu apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. t_{tabel} dapat dilihat pada tabel statistik pada signifikansi $0,05 : 2 = 0,025$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan $(df)=n-2$. Kedua data homogen maka hasil perhitungan dapat dilihat pada kolom *Equal variance assumed*. Langkah-langkah yang digunakan yaitu: masukkan data *posttest* pada *Data View*, klik menu *Analyze>Compare Means>Independent Sample T-Test*, pindahkan variabel nilai *posttest* ke *Test Variable(s)* dan variable kelas ke *Grouping Variable*, klik *Define Groups*, pada *Group 1* isi dengan angka 1 dan *Group 2* dengan angka 2, kemudian klik tombol *Continue* lalu *OK*. Berikut hasil *uji Independent Sample T-Test*:

Group Statistics

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	Eksperimen	30	76.83	8.039	1.468
	Kontrol	30	70.08	9.273	1.693

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	.754	.389	3.013	58	.004	6.750	2.241	2.265	11.235
	Equal variances not assumed			3.013	56.857	.004	6.750	2.241	2.263	11.237

Simpulan:

Hasil perhitungan menggunakan *Independent Sample T-Test* diketahui nilai t_{HITUNG} adalah 3,013, sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 2,002. Karena $t_{hitung} = 3,013 > t_{tabel} = 2,002$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Audio lebih efektif dibandingkan model pembelajaran yang sering digunakan guru kelas terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara.

Lampiran 24. Uji N-Gain**UJI N-GAIN KELAS KONTROL**

No	Kode	Pretest	Posttest	N-Gain	Kriteria
1	KK1	55.0	55.0	0.00	Rendah
2	KK2	50.0	57.5	0.15	Rendah
3	KK3	77.5	82.5	0.22	Rendah
4	KK4	67.5	75.0	0.23	Rendah
5	KK5	67.5	75.0	0.23	Rendah
6	KK6	50.0	60.0	0.20	Rendah
7	KK7	67.5	75.0	0.23	Rendah
8	KK8	32.5	52.5	0.30	Rendah
9	KK9	47.5	55.0	0.14	Rendah
10	KK10	60.0	67.5	0.19	Rendah
11	KK11	65.0	75.0	0.29	Rendah
12	KK12	45.0	67.5	0.41	Sedang
13	KK13	60.0	75.0	0.38	Sedang
14	KK14	65.0	70.0	0.14	Rendah
15	KK15	62.5	72.5	0.27	Rendah
16	KK16	75.0	80.0	0.20	Rendah
17	KK17	65.0	65.0	0.00	Rendah
18	KK18	57.5	65.0	0.18	Rendah
19	KK19	45.0	67.5	0.41	Sedang
20	KK20	47.5	62.5	0.29	Rendah
21	KK21	47.5	57.5	0.19	Rendah
22	KK22	67.5	70.0	0.08	Rendah
23	KK23	77.5	87.5	0.44	Sedang
24	KK24	37.5	70.0	0.52	Sedang
25	KK25	62.5	72.5	0.27	Rendah
26	KK26	70.0	85.0	0.50	Sedang
27	KK27	67.5	85.0	0.54	Sedang
28	KK28	72.5	75.0	0.09	Rendah
29	KK29	65.0	75.0	0.29	Rendah
30	KK30	57.5	70.0	0.29	Rendah
Rata-rata		59.6	70.1	0.260	Rendah

UJI N-GAIN KELAS EKSPERIMEN

No	Kode	Pretest	Posttest	N-Gain	Kriteria
1	KE 1	40.0	60.0	0.33	Sedang
2	KE 2	55.0	75.0	0.44	Sedang
3	KE 3	47.5	75.0	0.52	Sedang
4	KE 4	50.0	75.0	0.50	Sedang
5	KE 5	65.0	77.5	0.36	Sedang
6	KE 6	75.0	82.5	0.30	Sedang
7	KE 7	75.0	85.0	0.40	Sedang
8	KE 8	65.0	77.5	0.36	Sedang
9	KE 9	47.5	67.5	0.38	Sedang
10	KE 10	45.0	87.5	0.77	Tinggi
11	KE 11	60.0	75.0	0.38	Sedang
12	KE 12	35.0	70.0	0.54	Sedang
13	KE 13	67.5	70.0	0.08	Rendah
14	KE 14	70.0	90.0	0.67	Sedang
15	KE 15	75.0	77.5	0.10	Rendah
16	KE 16	55.0	90.0	0.78	Tinggi
17	KE 17	67.5	82.5	0.46	Sedang
18	KE 18	70.0	75.0	0.17	Rendah
19	KE 19	70.0	92.5	0.75	Tinggi
20	KE 20	50.0	67.5	0.35	Sedang
21	KE 21	65.0	80.0	0.43	Sedang
22	KE 22	52.5	77.5	0.53	Sedang
23	KE 23	62.5	77.5	0.40	Sedang
24	KE 24	67.5	80.0	0.38	Sedang
25	KE 25	60.0	60.0	0.00	Rendah
26	KE 26	75.0	77.5	0.10	Rendah
27	KE 27	62.5	85.0	0.60	Sedang
28	KE 28	50.0	75.0	0.50	Sedang
29	KE 29	55.0	70.0	0.33	Sedang
30	KE 30	70.0	70.0	0.00	Rendah
Rata-rata		60.2	76.8	0.418	Sedang

Uji *N-Gain* Peningkatan *Pretest posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttes	Nilai N-gain	Kriteria
Kontrol	59.6	70.1	0.260	Rendah
Eksperimen	60.2	76.8	0.418	Sedang

Lampiran 25. Uji Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Uji Z)

Uji ketuntasan belajar bertujuan untuk mengetahui apakah hasil tes dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio dapat mencapai ketuntasan belajar klasikal minimal 75%. KKM yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu 70. Lestari dan Yudhanegara (2017,254-256) menjelaskan langkah-langkah untuk menguji ketuntasan belajar siswa dengan uji Z sebagai berikut :

➤ Menguji normalitas data, data telah diketahui berdistribusi normal sehingga tidak perlu dilakukan pengujian kembali.

➤ Merumuskan hipotesis

$H_0 = P_0 \geq 75$ (persentase ketuntasan siswa dengan menerapkan pembelajaran *role playing* berbantuan audio tidak kurang dari 75% dari KKM)

$H_1 = P_0 < 75$ (persentase ketuntasan siswa dengan menerapkan pembelajaran *role playing* berbantuan audio kurang dari 75% dari KKM).

➤ Statistik yang digunakan untuk uji ketuntasan belajar menggunakan uji Z, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$Z_{hitung} = \frac{\frac{x}{n} - p}{\sqrt{\frac{p(1-p)}{n}}}$$

Keterangan :

x : banyak data yang termasuk katagori hipotesis nol

n : banyak data

p : proporsi pada hipotesis

➤ Menentukan nilai kritis

$Z_{tabel} = Z_{(1/2-a)}$, pada taraf signifikansi 5%, Jadi $Z_{tabel} = Z_{(1/2-a)} =$

$Z_{(1/2-0,05)} = Z_{0,45} = 1,645$

Karena pengujian $Z_{hitung} = - Z_{tabel} = -1,645$

Uji Ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan uji Z dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel* dan diperoleh data sebagai berikut:

Uji Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Uji Z)

Kelas	x	n	$\frac{x}{n}$	p	$\frac{x}{n} - p$	1 - p	p (1 - p)	$\frac{p(1-p)}{n}$	$\sqrt{\frac{p(1-p)}{n}}$	$\frac{\frac{x}{n} - p}{\sqrt{\frac{p(1-p)}{n}}}$
Eks	26	30	0.867	0.75	0.117	0.25	0.188	0.006	0.079	1.476
Kontrol	18	30	0.600	0.75	-0.150	0.25	0.188	0.006	0.079	-1.897

Berdasarkan perhitungan di atas dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen diperoleh $Z_{hitung} = 1,476$ dan kelas kontrol diperoleh $Z_{hitung} = -1,897$. Z_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 yaitu - 1,645. Menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen $Z_{hitung} > Z_{tabel}$, artinya kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran *role playing* berbantuan media audio mencapai kriteria ketuntasan belajar tidak kurang dari 75% dari KKM. Sedangkan pada kelas kontrol $Z_{hitung} < -Z_{tabel}$, artinya kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran sesuai dengan rencana guru mencapai kriteria ketuntasan belajar kurang dari 75% dari KKM. Jika $Z_{hitung} > -Z_{tabel}$, maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa dengan menerapkan pembelajaran *role playing* berbantuan audio tidak kurang dari 75% dari KKM.

Lampiran 26. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru dalam Penerapan Model

**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU DALAM PENERAPAN
MODEL**

Muatan Pembelajaran :

Kelas/Semester :

Hari/Tanggal :

Petunjuk!

Berikan tanda \checkmark pada kolom ya atau tidak sesuai pembelajaran

No.	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan apersepsi.			
2	Tahap 1: Pemanasan suasana kelompok <ul style="list-style-type: none"> ○ Guru mengidentifikasi dan memaparkan permasalahan ○ Guru menjelaskan masalah ○ Guru menafsirkan masalah ○ Guru menjelaskan role playing 			
3	Tahap 2: seleksi partisipan <ul style="list-style-type: none"> ○ Guru menganalisis peran ○ Guru memilih pemain (siswa) yang akan melakukan peran 			
4	Tahap 3: pengaturan setting <ul style="list-style-type: none"> ○ Guru mengatur sesi-sesi peran ○ Guru menegaskan kembali tentang peran ○ Guru dan siswa mendekati situasi yang bermasalah 			
5	Tahap 4: persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat <ul style="list-style-type: none"> ○ Guru dan siswa memutuskan apa yang di bahas ○ Guru memberi tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa 			
6	Tahap 5: pemeranan <ul style="list-style-type: none"> ○ Guru dan siswa melakukan role play ○ Guru dan siswa mengukuhkan role play ○ Guru dan siswa menyudahi role play 			
7	Tahap 6: diskusi dan evaluasi <ul style="list-style-type: none"> ○ Guru dan siswa mereview pemeranan (kejadian, kenyataan, posisi) 			

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama ○ Guru dan siswa mengembangkan pemeranan selanjutnya 			
8	<p>Tahap 7: pemeranan kembali</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Guru dan siswa memainkan peran yang berbeda ○ Guru memberi masukan atau alternatif perilaku dalam langka selanjutnya 			
9	<p>Tahap 8: diskusi dan evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Guru dan siswa mereview pemeranan (kejadian, kenyataan, posisi) ○ Guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama 			
10	<p>Tahap 9: sharing dan generalisasi pengalaman</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan di dunia nyata dan masalah-maslah lain yang mungkin muncul ○ Guru menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku 			
11	Membuat Kesimpulan pembelajaran yang telah dilaksanakan			

Jepara, Februari 2020
Observer,

Mohammad Ilham
NIM. 1401416249

Lampiran 27. Presentase Aktivitas Guru dalam Penerapan Model

PRESENTASE AKTIVITAS GURU DALAM PENERAPAN MODEL

Pertemuan 1

Ket	Indikator											Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Skor	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	17
Skor Optimal	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22
Persentase	50%	50%	100%	100%	100%	100%	50%	50%	100%	50%	100%	77%

Pertemuan 2

Ket	Indikator											Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Skor	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	19
Skor Optimal	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22
Persentase	50%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	50%	100%	50%	100%	86%

Pertemuan 3

Ket	Indikator											Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Skor	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	20
Skor Optimal	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22
Persentase	50%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	50%	100%	91%

Pertemuan 4

Ket	Indikator											Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Skor	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	21
Skor Optimal	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22
Persentase	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	50%	100%	95%

Rata-Rata Aktivitas Guru

Ket	Skor Pertemuan Ke				Skor Total	Kriteria Sangat Baik
	1	2	3	4		
Skor	17	19	20	21	77	
Skor Optimal	22	22	22	22	88	
Persentase	77%	86%	91%	95%	88%	

Lampiran 28. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA KELAS EKSPERIMEN
Penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio pada
muatan pembelajaran ips materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan
bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia mempertahankan
kedaulatannya

- Nama Guru :
 Nama Sekolah :
 Kelas :
 Hari/ Tanggal :
 Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom skor yang sesuai dengan deskriptor!
 Kreteria Penelitian :
1. Jika deskriptor tidak tampak, maka beri skor 0
 2. Jika deskriptor tampak 1, maka beri skor 1
 3. Jika deskriptor tampak 2, maka beri skor 2
 4. Jika deskriptor tampak 3, maka beri skor 3
 5. Jika deskriptor tampak 4, maka beri skor 4

No	Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah Skor
1	Kesiapan mengikuti pembelajaran.	a. Siswa datang tepat waktu		
		b. Siswa berdoa sebelum pembelajaran		
		c. Siswa menyiapkan alat pembelajaran		
		d. Siswa bersemangat mengikuti kegiatan awal pembelajaran		
2	Menanggapi apresepsi di awal pembelajaran.	a. Siswa bersemangat dalam melakukan apresepsi		
		b. Siswa bersemangat mengikuti kegiatan kegiatan awal pembelajaran		
		c. Siswa berani menyampaikan pendapatnya		
		d. Siswa melakukan apresepsi dengan baik dan benar		
3	Memperhatikan penyajian materi dari guru	a. Siswa memperhatikan penjelasan materi dari guru		
		b. Siswa duduk dengan tenang		
		c. Siswa mencatat informasi penting yang disampaikan oleh guru		
		d. Siswa bertanya tentang materi yang belum dimengerti		
4	Mendiskusikan masalah yang	a. Siswa memperhatikan permasalahan yang disampaikan oleh guru dengan cermat		

	disampaikan guru	b. Siswa dapat memecahkan masalah yang disampaikan oleh guru.		
		c. Siswa menjawab pertanyaan tentang permasalahan yang disampaikan oleh guru		
		d. Siswa menggunakan bahasa yang mudah dipahami		
5	Mendiskusikan lembar kerja siswa	a. Siswa tertib saat berkelompok		
		b. Siswa menjalankan tugasnya masing-masing dalam mengerjakan LKPD		
		c. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya saat mengerjakan dengan baik		
		d. Siswa mencatat hasil		
6	Mempersiapkan alat dan bahan sesuai skenario yang di buat oleh Guru	a. Menyiapkan alat yang diperlukan		
		b. Menyiapkan bahan yang sesuai		
		c. Memilih alat yang tepat		
		d. Menggunakan alat dengan benar		
7	Pelaksanaan pementasan peran	a. Siswa terlibat aktif dalam pementasan peran		
		b. Siswa saling bekerjasama dalam pementasan peran		
		c. Siswa dapat berfikir kreatif dalam pementasan peran		
		d. Siswa dapat menyelesaikan pementasan peran dengan baik		
8	Menyimpulkan dan menyampaikan hasil pembelajaran	a. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran		
		b. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembuatan peta pikiran		
		c. Siswa menyampaikan hambatan yang dialami saat pembuatan peta pikiran		
		d. Siswa mencatat hal-hal penting		
Total Skor				

Jepara, Februari 2020
Observer,

Mohammad Ilham
NIM. 1401416249

Lampiran 29. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Kontrol

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA KELAS KONTROL

Penggunaan model pembelajaran *think pairs share* pada muatan pembelajaran ips materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia mempertahankan kedaulatannya

Nama Guru :
 Nama Sekolah :
 Kelas :
 Hari/ Tanggal :
 Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom skor yang sesuai dengan deskriptor!

Kreteria Penelitian :

1. Jika deskriptor tidak tampak, maka beri skor 0
2. Jika deskriptor tampak 1, maka beri skor 1
3. Jika deskriptor tampak 2, maka beri skor 2
4. Jika deskriptor tampak 3, maka beri skor 3
5. Jika deskriptor tampak 4, maka beri skor 4

No	Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah Skor
1	Kesiapan mengikuti pembelajaran.	a. Siswa datang tepat waktu		
		b. Siswa berdoa sebelum pembelajaran		
		c. Siswa menyiapkan alat pembelajaran		
		d. Siswa bersemangat mengikuti kegiatan awal pembelajaran		
2	Menanggapi apresepsi di awal pembelajaran.	a. Siswa bersemangat dalam melakukan apresepsi		
		b. Siswa bersemangat mengikuti kegiatan kegiatan awal pembelajaran		
		c. Siswa berani menyampaikan pendapatnya		
		d. Siswa melakukan apresepsi dengan baik dan benar		
3	Memperhatikan penyajian materi dengan bantuan gambar	a. Siswa memperhatikan penjelasan materi dengan bantuan gambar oleh guru secara serius		
		b. Siswa duduk dengan tenang		
		c. Siswa mencatat informasi penting yang disampaikan oleh guru		
		d. Siswa bertanya tentang materi yang belum dimengerti		
4	Mendiskusikan masalah yang	a. Siswa memperhatikan permasalahan yang disampaikan oleh guru dengan		

	disampaikan guru	cermat		
		b. Siswa dapat memecahkan masalah yang disampaikan oleh guru.		
		c. Siswa menjawab pertanyaan tentang permasalahan yang disampaikan oleh guru		
		d. Siswa menggunakan bahasa yang mudah dipahami		
5	Mendiskusikan lembar kerja siswa	a. Siswa tertib saat berkelompok		
		b. Siswa menjalankan tugasnya masing-masing dalam mengerjakan LKPD		
		c. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya saat mengerjakan dengan baik		
		d. Siswa mencatat hasil		
6	Melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Think Pair Share</i>	a. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan		
		b. Siswa mengikuti arahan guru saat kegiatan pembelajaran		
		c. Siswa dapat menjawab pertanyaan guru dengan tepat		
		d. Siswa menggunakan bahasa yang mudah dimengerti		
7	Menyimpulkan dan menyampaikan hasil pembelajaran	a. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran		
		b. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembuatan peta pikiran		
		c. Siswa menyampaikan hambatan yang dialami saat pembuatan peta pikiran		
		d. Siswa mencatat hal-hal penting		
Total Skor				

Jepara, Februari 2020
Observer,

Mohammad Ilham
NIM. 1401416249

Lampiran 30. Presentase Aktifitas Siswa kelas Eksperimen**PRESENTASE AKTIVITAS SISWA KELAS EKSPERIMEN**

1. Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama

No	Kode	Indikator								Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	KE 1	3	2	1	3	2	3	2	3	19
2	KE 2	3	1	3	2	1	1	2	4	17
3	KE 3	1	2	4	3	1	2	4	3	20
4	KE 4	4	3	1	3	4	2	2	2	21
5	KE 5	3	2	3	2	2	2	3	3	20
6	KE 6	4	3	2	3	2	3	3	2	22
7	KE 7	3	2	3	4	3	2	2	4	23
8	KE 8	4	2	2	1	3	2	3	3	20
9	KE 9	3	2	4	2	2	3	2	3	21
10	KE 10	4	1	2	3	2	4	3	4	23
11	KE 11	2	2	1	2	2	3	3	2	17
12	KE 12	3	3	2	3	3	2	2	3	21
13	KE 13	3	3	2	4	3	2	2	4	23
14	KE 14	3	2	3	2	3	3	2	2	20
15	KE 15	2	2	1	1	3	2	2	2	15
16	KE 16	3	2	2	2	2	2	3	2	18
17	KE 17	3	2	1	1	2	2	2	2	15
18	KE 18	3	4	2	4	1	3	2	4	23
19	KE 19	3	2	2	1	4	3	2	2	19
20	KE 20	2	2	4	3	3	2	2	3	21
21	KE 21	3	3	2	1	3	4	3	2	21
22	KE 22	3	3	3	4	3	4	3	4	27
23	KE 23	1	2	3	2	2	3	3	2	18
24	KE 24	3	2	1	2	2	4	3	2	19
25	KE 25	4	1	3	3	4	2	3	3	23
26	KE 26	3	2	4	3	3	3	3	3	24
27	KE 27	4	2	2	2	2	2	3	2	19
28	KE 28	3	3	3	3	2	3	4	3	24
29	KE 29	4	3	2	3	3	2	3	4	24
30	KE 30	2	4	3	3	2	2	3	3	22
Jumlah		89	69	71	75	74	77	79	85	619
Skor Optimal		120	120	120	120	120	120	120	120	960
Persentase		74%	58%	59%	63%	62%	64%	66%	71%	64%

2. Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua

No	Kode	Indikator								Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	KE 1	3	2	3	4	3	4	4	3	26
2	KE 2	3	4	3	2	3	3	3	4	25
3	KE 3	3	3	4	4	3	4	4	3	28
4	KE 4	4	4	3	4	4	3	4	3	29
5	KE 5	4	2	4	3	2	3	4	3	25
6	KE 6	4	3	3	3	3	4	4	3	27
7	KE 7	3	2	3	4	4	3	3	4	26
8	KE 8	4	2	3	3	4	3	3	3	25
9	KE 9	3	3	4	2	3	3	3	3	24
10	KE 10	4	3	2	4	3	4	3	4	27
11	KE 11	2	2	3	3	2	4	3	2	21
12	KE 12	3	3	4	4	3	3	4	3	27
13	KE 13	3	3	4	3	4	3	4	4	28
14	KE 14	3	4	3	3	3	3	4	3	26
15	KE 15	3	4	3	3	4	3	3	3	26
16	KE 16	3	2	3	3	2	3	4	3	23
17	KE 17	3	2	3	3	3	4	3	4	25
18	KE 18	3	4	4	4	3	3	3	4	28
19	KE 19	3	3	2	2	4	3	3	3	23
20	KE 20	2	3	4	3	3	2	3	3	23
21	KE 21	3	4	3	3	3	3	3	3	25
22	KE 22	3	3	3	4	3	4	3	4	27
23	KE 23	3	3	2	3	3	3	4	3	24
24	KE 24	3	3	2	3	3	3	3	4	24
25	KE 25	4	2	3	3	4	3	3	4	26
26	KE 26	3	3	4	3	3	3	4	3	26
27	KE 27	4	3	3	2	3	4	3	3	25
28	KE 28	3	4	4	4	3	3	4	3	28
29	KE 29	4	3	2	3	4	4	4	4	28
30	KE 30	3	4	3	4	4	4	4	4	30
Jumlah		96	90	94	96	96	99	104	100	775
Skor Optimal		120	120	120	120	120	120	120	120	960
Persentase		80%	75%	78%	80%	80%	83%	87%	83%	81%

3. Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan Ketiga

No	Kode	Indikator								Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	KE 1	4	3	4	4	3	4	4	3	29
2	KE 2	4	4	3	2	3	4	3	4	27
3	KE 3	3	3	4	4	4	4	4	3	29
4	KE 4	4	4	3	4	4	3	4	4	30
5	KE 5	4	3	4	4	3	4	4	4	30
6	KE 6	4	4	3	4	3	4	4	3	29
7	KE 7	3	3	3	4	4	3	4	4	28
8	KE 8	4	3	4	4	4	3	3	3	28
9	KE 9	3	3	4	3	3	4	4	3	27
10	KE 10	4	3	2	4	3	4	3	4	27
11	KE 11	3	3	3	4	3	4	4	3	27
12	KE 12	3	3	4	4	3	3	4	3	27
13	KE 13	4	3	4	3	4	3	4	4	29
14	KE 14	4	4	3	4	3	3	4	3	28
15	KE 15	3	4	3	4	4	3	3	3	27
16	KE 16	4	3	3	4	3	3	4	3	27
17	KE 17	4	3	3	3	4	4	3	4	28
18	KE 18	4	4	4	4	3	3	3	4	29
19	KE 19	3	3	3	3	4	3	4	3	26
20	KE 20	3	3	4	3	4	3	4	4	28
21	KE 21	3	4	3	3	4	4	3	4	28
22	KE 22	4	3	4	4	3	4	3	4	29
23	KE 23	4	3	3	3	4	4	4	3	28
24	KE 24	4	3	3	4	4	4	4	4	30
25	KE 25	4	3	3	4	4	3	3	4	28
26	KE 26	3	3	4	4	3	4	4	3	28
27	KE 27	4	3	3	4	4	4	4	3	29
28	KE 28	3	4	4	4	4	4	4	3	30
29	KE 29	4	3	4	3	4	4	4	4	30
30	KE 30	4	4	3	4	4	4	4	4	31
Jumlah		109	99	102	110	107	108	111	105	851
Skor Optimal		120	120	120	120	120	120	120	120	960
Persentase		91%	83%	85%	92%	89%	90%	93%	88%	89%

4. Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan Keempat

No	Kode	Indikator								Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	KE 1	4	3	4	4	3	4	4	4	30
2	KE 2	4	4	3	4	3	4	4	4	30
3	KE 3	4	4	4	4	4	4	4	3	31
4	KE 4	4	4	3	4	4	4	4	4	31
5	KE 5	4	3	4	4	3	4	4	4	30
6	KE 6	4	4	3	4	3	4	4	3	29
7	KE 7	3	3	3	4	4	3	4	4	28
8	KE 8	4	3	4	4	4	4	3	4	30
9	KE 9	4	4	4	3	3	4	4	4	30
10	KE 10	4	4	3	4	3	4	3	4	29
11	KE 11	3	3	3	4	3	4	4	3	27
12	KE 12	4	3	4	4	3	3	4	3	28
13	KE 13	4	3	4	3	4	3	4	4	29
14	KE 14	4	4	3	4	3	4	4	3	29
15	KE 15	3	4	4	4	4	4	4	3	30
16	KE 16	4	3	4	4	3	3	4	3	28
17	KE 17	4	4	3	4	4	4	4	4	31
18	KE 18	4	4	4	4	3	3	4	4	30
19	KE 19	3	3	3	3	4	3	4	3	26
20	KE 20	4	3	4	3	4	4	4	4	30
21	KE 21	3	4	3	3	4	4	4	4	29
22	KE 22	4	3	4	4	3	4	3	4	29
23	KE 23	4	3	4	3	4	4	4	3	29
24	KE 24	4	3	3	4	4	4	4	4	30
25	KE 25	4	3	3	4	4	4	4	4	30
26	KE 26	3	4	4	4	3	4	4	4	30
27	KE 27	4	3	4	4	4	4	4	3	30
28	KE 28	3	4	4	4	4	4	4	4	31
29	KE 29	4	4	4	3	4	4	4	4	31
30	KE 30	4	4	3	4	4	4	4	4	31
Jumlah		113	105	107	113	107	114	117	110	886
Skor Optimal		120	120	120	120	120	120	120	120	960
Persentase		94%	88%	89%	94%	89%	95%	98%	92%	92%

5. Rata-rata Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

No	Kode	Skor Pertemuan Ke				Skor Total
		1	2	3	4	
1	KK1	19	26	29	30	104
2	KK2	17	25	27	30	99
3	KK3	20	28	29	31	108
4	KK4	21	29	30	31	111
5	KK5	20	25	30	30	105
6	KK6	22	27	29	29	107
7	KK7	23	26	28	28	105
8	KK8	20	25	28	30	103
9	KK9	21	24	27	30	102
10	KK10	23	27	27	29	106
11	KK11	17	21	27	27	92
12	KK12	21	27	27	28	103
13	KK13	23	28	29	29	109
14	KK14	20	26	28	29	103
15	KK15	15	26	27	30	98
16	KK16	18	23	27	28	96
17	KK17	15	25	28	31	99
18	KK18	23	28	29	30	110
19	KK19	19	23	26	26	94
20	KK20	21	23	28	30	102
21	KK21	21	25	28	29	103
22	KK22	27	27	29	29	112
23	KK23	18	24	28	29	99
24	KK24	19	24	30	30	103
25	KK25	23	26	28	30	107
26	KK26	24	26	28	30	108
27	KK27	19	25	29	30	103
28	KK28	24	28	30	31	113
29	KK29	24	28	30	31	113
30	KK30	22	30	31	31	114
Jumlah		619	775	851	886	3131
Skor Optimal		960	960	960	960	3840
Persentase		64%	81%	89%	92%	82%

Lampiran 31. Presentase Aktifitas Siswa kelas Kontrol**PRESENTASE AKTIVITAS SISWA KELAS KONTROL**

1. Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan Pertama

No	Kode	Indikator							Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	
1	KK1	3	1	2	2	1	3	2	14
2	KK2	3	2	2	1	2	1	1	12
3	KK3	3	2	3	2	2	2	2	16
4	KK4	4	2	3	2	3	2	1	17
5	KK5	2	1	2	2	1	1	1	10
6	KK6	3	3	2	1	2	3	2	16
7	KK7	3	1	2	3	1	2	2	14
8	KK8	4	2	1	2	3	2	3	17
9	KK9	3	1	3	2	2	1	2	14
10	KK10	3	2	2	2	2	3	3	17
11	KK11	3	1	1	2	2	3	2	14
12	KK12	3	2	2	2	3	1	2	15
13	KK13	3	2	2	3	3	1	2	16
14	KK14	3	1	2	2	3	3	1	15
15	KK15	3	2	2	2	3	2	1	15
16	KK16	3	1	1	1	2	2	3	13
17	KK17	3	2	2	1	3	2	1	14
18	KK18	3	3	1	3	2	2	1	15
19	KK19	2	2	1	1	3	3	1	13
20	KK20	3	2	3	2	3	2	1	16
21	KK21	3	3	2	1	3	3	3	18
22	KK22	3	3	3	3	2	2	2	18
23	KK23	3	2	2	2	2	3	2	16
24	KK24	3	2	2	2	1	3	1	14
25	KK25	2	3	3	3	3	2	2	18
26	KK26	3	3	3	3	3	3	2	20
27	KK27	2	3	2	1	1	1	2	12
28	KK28	2	2	3	2	2	3	3	17
29	KK29	4	3	3	3	2	2	2	19
30	KK30	2	3	3	2	1	1	2	14
Jumlah		87	62	65	60	66	64	55	459
Skor Optimal		120	120	120	120	120	120	120	840
Persentase		73%	52%	54%	50%	55%	53%	46%	55%

2. Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan Kedua

No	Kode	Indikator							Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	
1	KK1	3	2	2	3	2	3	2	17
2	KK2	3	3	3	2	3	1	1	16
3	KK3	3	2	4	3	2	2	3	19
4	KK4	4	3	3	2	4	2	2	20
5	KK5	3	2	2	3	1	1	2	14
6	KK6	3	3	3	2	2	3	3	19
7	KK7	3	1	3	4	2	2	2	17
8	KK8	4	2	2	2	3	2	3	18
9	KK9	3	1	4	2	2	2	2	16
10	KK10	4	2	2	3	3	4	3	21
11	KK11	3	2	2	2	2	3	2	16
12	KK12	3	3	2	3	3	2	2	18
13	KK13	3	3	2	3	3	2	2	18
14	KK14	3	2	3	2	3	3	2	18
15	KK15	3	2	2	2	3	2	1	15
16	KK16	3	1	1	2	3	2	3	15
17	KK17	3	2	2	1	3	2	2	15
18	KK18	3	4	2	4	2	3	1	19
19	KK19	3	2	1	1	4	3	2	16
20	KK20	3	2	3	3	3	2	1	17
21	KK21	3	3	2	1	3	4	3	19
22	KK22	3	3	3	4	3	4	2	22
23	KK23	3	2	3	2	2	3	2	17
24	KK24	3	2	3	2	1	4	1	16
25	KK25	4	3	3	3	4	2	2	21
26	KK26	3	3	4	3	3	3	2	21
27	KK27	3	4	2	1	2	1	2	15
28	KK28	3	3	3	2	2	3	3	19
29	KK29	4	3	4	3	3	2	2	21
30	KK30	2	3	3	2	3	2	3	18
Jumlah		94	73	78	72	79	74	63	533
Skor Optimal		120	120	120	120	120	120	120	840
Persentase		78%	61%	65%	60%	66%	62%	53%	63%

3. Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan Ketiga

No	Kode	Indikator							SKOR TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	
1	KK1	3	2	2	3	3	3	2	18
2	KK2	3	3	3	3	3	1	2	18
3	KK3	3	2	4	3	3	2	4	21
4	KK4	4	3	3	2	4	2	2	20
5	KK5	3	2	3	3	2	2	2	17
6	KK6	4	3	3	2	2	3	3	20
7	KK7	3	2	3	4	3	2	2	19
8	KK8	4	2	2	3	3	2	3	19
9	KK9	3	1	4	3	2	3	2	18
10	KK10	4	2	2	3	3	4	3	21
11	KK11	3	2	2	2	2	3	3	17
12	KK12	3	3	2	3	4	2	2	19
13	KK13	3	3	2	4	3	2	2	19
14	KK14	3	2	3	2	3	3	2	18
15	KK15	3	2	2	2	4	2	1	16
16	KK16	3	2	2	2	3	2	3	17
17	KK17	3	2	2	1	3	2	2	15
18	KK18	3	4	2	4	2	3	1	19
19	KK19	3	2	2	1	4	3	2	17
20	KK20	3	2	4	3	3	2	1	18
21	KK21	3	3	2	1	3	4	3	19
22	KK22	3	3	3	4	3	4	2	22
23	KK23	3	2	3	2	2	3	3	18
24	KK24	3	2	4	2	2	4	3	20
25	KK25	4	3	3	3	4	2	2	21
26	KK26	3	3	4	3	3	3	2	21
27	KK27	4	4	2	2	2	2	3	19
28	KK28	3	3	3	2	2	3	4	20
29	KK29	4	3	4	3	3	2	3	22
30	KK30	2	4	3	2	4	2	3	20
Jumlah		96	76	83	77	87	77	72	568
Skor Optimal		120	120	120	120	120	120	120	840
Persentase		80%	63%	69%	64%	73%	64%	60%	68%

4. Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan Keempat

No	Kode	Indikator							Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	
1	KK1	3	2	2	3	3	3	2	18
2	KK2	4	4	3	4	3	2	2	22
3	KK3	3	3	4	3	3	2	4	22
4	KK4	4	3	3	2	4	3	2	21
5	KK5	3	2	3	3	3	2	2	18
6	KK6	4	2	3	2	3	4	3	21
7	KK7	3	2	3	4	3	3	2	20
8	KK8	4	2	2	3	3	2	3	19
9	KK9	3	3	4	3	2	3	2	20
10	KK10	4	2	2	4	3	4	3	22
11	KK11	3	2	2	2	3	3	3	18
12	KK12	3	3	3	3	4	2	2	20
13	KK13	3	3	2	4	3	2	2	19
14	KK14	3	3	3	2	3	4	2	20
15	KK15	3	2	2	2	4	2	2	17
16	KK16	3	2	2	2	3	2	3	17
17	KK17	3	2	2	2	4	2	2	17
18	KK18	3	4	3	4	2	3	2	21
19	KK19	3	2	2	2	4	3	2	18
20	KK20	3	2	4	3	3	2	2	19
21	KK21	3	3	3	2	3	4	3	21
22	KK22	3	3	3	4	3	4	3	23
23	KK23	3	3	3	2	3	3	3	20
24	KK24	4	2	4	2	2	4	3	21
25	KK25	3	3	3	3	3	2	3	20
26	KK26	3	3	4	3	3	3	3	22
27	KK27	4	4	2	2	2	2	3	19
28	KK28	3	2	3	3	2	3	4	20
29	KK29	4	3	4	4	3	3	3	24
30	KK30	3	4	3	3	3	3	3	22
Jumlah		98	80	86	85	90	84	78	601
Skor Optimal		120	120	120	120	120	120	120	840
Persentase		82%	67%	72%	71%	75%	70%	65%	72%

5. Rata-Rata Aktivitas Siswa Kelas Kontrol

No	Kode	Skor Pertemuan Ke				Skor Total
		1	2	3	4	
1	KK1	14	17	18	18	67
2	KK2	12	16	18	22	68
3	KK3	16	19	21	22	78
4	KK4	17	20	20	21	78
5	KK5	10	14	17	18	59
6	KK6	16	19	20	21	76
7	KK7	14	17	19	20	70
8	KK8	17	18	19	19	73
9	KK9	14	16	18	20	68
10	KK10	17	21	21	22	81
11	KK11	14	16	17	18	65
12	KK12	15	18	19	20	72
13	KK13	16	18	19	19	72
14	KK14	15	18	18	20	71
15	KK15	15	15	16	17	63
16	KK16	13	15	17	17	62
17	KK17	14	15	15	17	61
18	KK18	15	19	19	21	74
19	KK19	13	16	17	18	64
20	KK20	16	17	18	19	70
21	KK21	18	19	19	21	77
22	KK22	18	22	22	23	85
23	KK23	16	17	18	20	71
24	KK24	14	16	20	21	71
25	KK25	18	21	21	20	80
26	KK26	20	21	21	22	84
27	KK27	12	15	19	19	65
28	KK28	17	19	20	20	76
29	KK29	19	21	22	24	86
30	KK30	14	18	20	22	74
Jumlah		459	533	568	601	2161
Skor Optimal		840	840	840	840	3360
Persentase		55%	63%	68%	72%	64%

Lampiran 32. Rata-rata Presentase Aktivitas Siswa kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

**PRESENTASE RATA-RATA AKTIVITAS SISWA KELAS EKSPERIMEN
DAN KELAS KONTROL**

Skor Indikator	Kelas Eksperimen	Skor Indikator	Kelas Kontrol
1	407	1	375
2	363	2	291
3	374	3	312
4	394	4	294
5	384	5	322
6	398	6	299
7	411	7	268
	400	8	
Skor Total	3131	Skor Total	2161
Skor Optimal	3840	Skor Optimal	3360
Presentase	82%	Presentase	64%
Kreteria	Sangat Baik	Kreteria	Baik

Lampiran 33. Silabus dan RPP Kelas Eksperimen**SILABUS PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Pecangaan Wetan

Kelas/Semester : V (Lima) / II (Dua)

Tema/SubTema : 7 (Peristiwa Dalam Kehidupan) / 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)

Pembelajaran : 1 (IPS, Bahasa Indonesia, dan IPA)

Alokasi waktu : 1 hari (6 x 35 menit)

Kompetensi Inti :

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya..
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.		proklamasi kemerdekaan		proklamasi kemerdekaan berjudul “Peristiwa Rengasdengklok”						
Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana		3.5.1 Menemukan Informasi pada aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana sesuai dengan teks bacaan.		7. Guru membentuk kelompok terdiri dari beberapa siswa yang akan memerankan cerita peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan berjudul “Peristiwa Rengasdengklok” 8. Guru memberikan arahan kepada siswa yang sebagai observer/pengamat 9. Guru memberikan arahan kepada siswa yang memerankan setiap tokoh dalam cerita peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan berjudul “Peristiwa Rengasdengklok”	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda		Peristiwa Dalam Kehidupan (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif		4.5.1 Membuat uraian menggunakan informasi dari teks bacaan dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif		10. Dengan arahan guru kelompok yang memerankan cerita memulai bermain peran (<i>dengan bantuan media audio yang mengatur jalannya cerita</i>) Percaya diri	Keterampilan	Non Tes	Lembar kerja	Rubrik penilaian produk		c. Buku Penilaian Harian Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan

<p>IPA 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari</p>		<p>3.7.1 Menguraikan tentang kalor dapat mengubah suhu benda</p>		<p>11. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab mengenai cerita yang telah di perankan</p> <p>12. Guru menanyakan kepada siswa cerita yang belum di pahami</p> <p>13. Dengan arahan guru bagian cerita yang belum di pahami oleh siswa dilakukan permainan peran kembali untuk memahami siswa</p>	<p>Pengetahuan</p>	<p>Tes</p>	<p>Tes Tertulis</p>	<p>Pilihan Ganda</p>		<p>(Khabib Nur Isnan, S.E.I., CV Pustaka Persada: 2019).</p>
<p>4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda</p>		<p>4.7.1 Membuat rangkuman tentang kalor dapat mengubah suhu benda</p>		<p>14. Guru memberikan penjelasan dan penekanan atas cerita yang telah di mainkan kembali oleh siswa</p> <p>15. Guru bersama siswa menyimpulkan cerita yang telah diperankan</p> <p>16. Guru memberi arahan materi selanjutnya</p> <p>17. Dengan arahan guru siswa mengerjakan LKPD 2 (Peristiwa yang terjadi pada saat pembacaan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia)</p>	<p>Keterampilan</p>	<p>Non Tes</p>	<p>Lembar kerja</p>	<p>Rubrik penilaian produk</p>		

				<p>18. Guru memberi arahan materi selanjutnya:</p> <p>19. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang materi tersebut</p> <p>20. Dengan arahan guru siswa mengerjakan LKPD 3 (percobaan peristiwa perubahan suhu karena kalor di lingkungan sekitar)</p>						
--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--

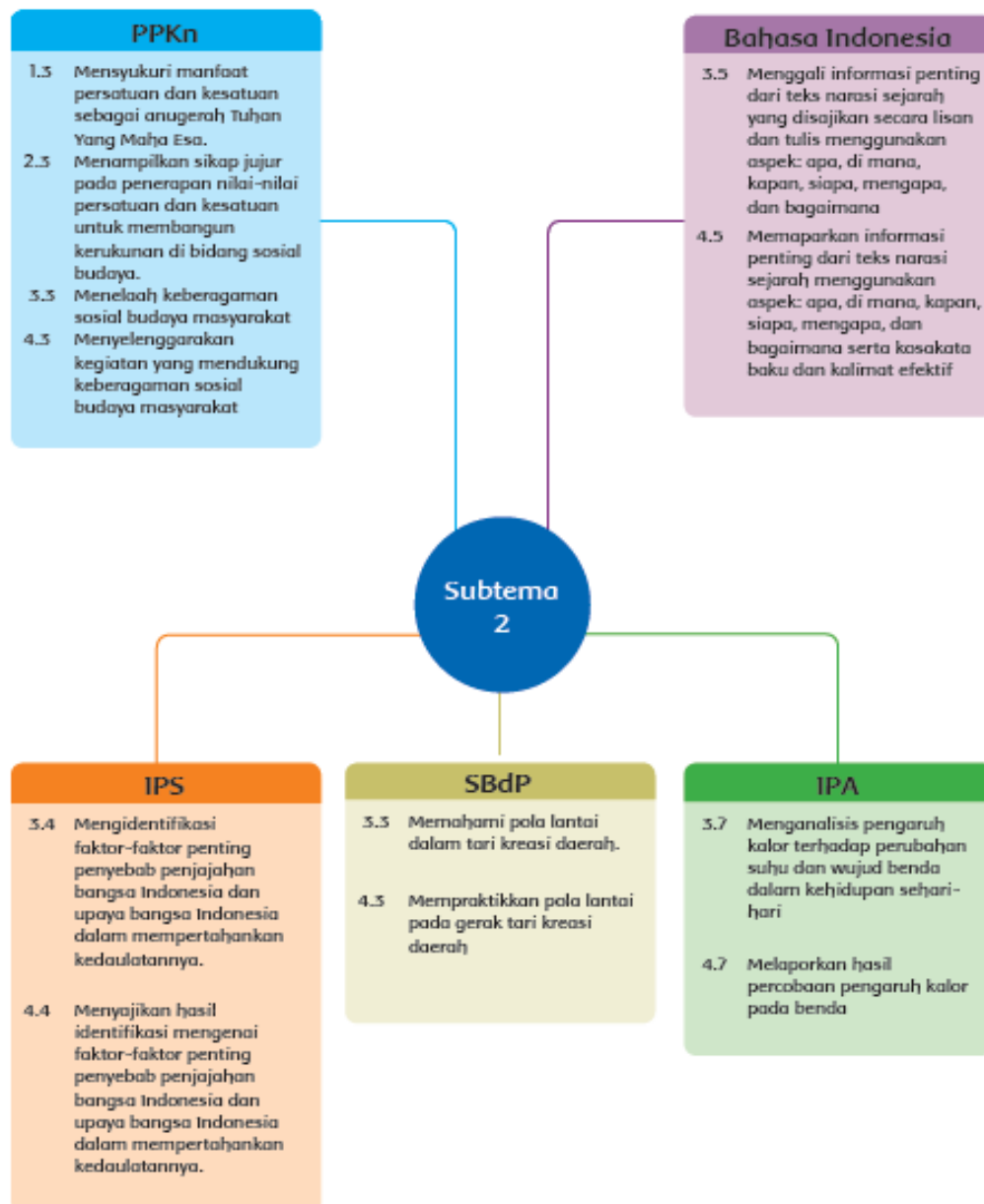


 Kepala Sekolah
 Zamudin S.Pd
 NIP. 196512051988061003

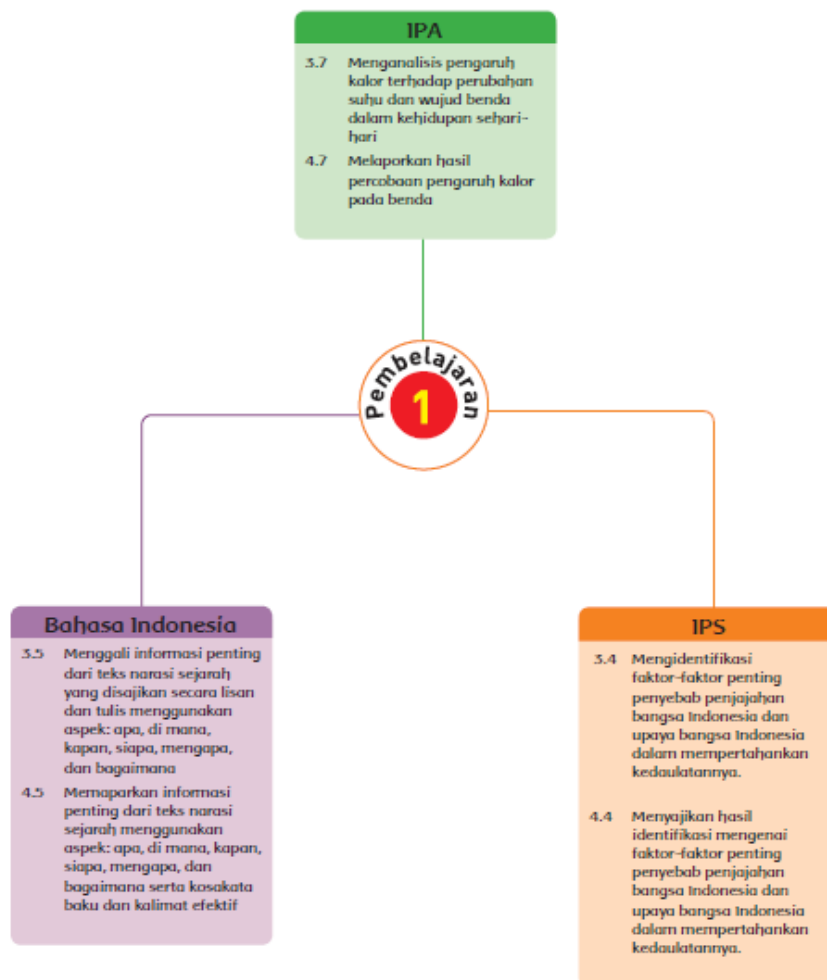
Jepara, 14 Febuari 2020
 Guru Kelas V

 Bisri Mustofa S.Pd

Pemetaan Kompetensi Dasar



Pemetaan Kompetensi Dasar



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Pecangaan Wetan
 Kelas / Semester : V (Lima) / 2
 Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan
 Sub Tema 2 : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
 Pembelajaran : 1 / IPS, Bahasa Indonesia, dan IPA
 Alokasi Waktu : 1 Hari

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya..
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

IPS

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya	3.4.1 Menganalisis latarbelakang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.

2.	bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.2 Menganalisis peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan
3.		3.4.3 Menganalisis peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan
4.	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 Melaksanakan kegiatan bermain peran peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan

Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Indikator
5.	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana	3.5.1 Menemukan Informasi pada aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana sesuai dengan teks bacaan.
6.	4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif	4.5.1 Membuat uraian menggunakan informasi dari teks bacaan dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif

IPA

No	Kompetensi Dasar	Indikator
7.	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari hari	3.7.1 Menguraikan tentang kalor dapat mengubah suhu benda
8.	4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	4.7.1 Membuat rangkuman tentang kalor dapat mengubah suhu benda

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca teks bacaan “Pristiwa pembacaan Teks proklamasi”, siswa dapat menganalisis latar belakang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan benar.
2. Dengan membaca teks bacaan “Pristiwa pembacaan Teks proklamasi”, siswa dapat menganalisis peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan dengan benar.
3. Dengan membaca teks bacaan “Pristiwa pembacaan Teks proklamasi”, siswa dapat menganalisis peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan dengan tepat.
4. Dengan bermain peran peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan, siswa dapat melaksanakan kegiatan bermain peran peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan dengan benar.
5. Dengan Mengamati permainan bermain peran peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan, siswa dapat membuat rangkuman peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan dengan tepat.
6. Dengan membaca teks bacaan “Pristiwa pembacaan Teks proklamasi”, siswa dapat menemukan Informasi pada aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana sesuai dengan teks bacaan.dengan benar.
7. Dengan membaca teks bacaan “Pristiwa pembacaan Teks proklamasi”, siswa dapat membuat uraian menggunakan informasi dari teks bacaan dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dengan benar..
8. Dengan membaca teks bacaan “Kalor Mengubah Suhu Benda”, siswa dapat menguraikan tentang kalor dapat mengubah suhu benda dengan benar.
9. Dengan melakukan percobaan, siswa dapat membuat rangkuman tentang kalor dapat mengubah suhu benda dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

Materi Pokok	Materi Pengayaan	Materi Remedial
IPS		
1. peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan 2. Cerita peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan	Menganalisis pendapat tentang usaha-usaha meneruskan perjuangan para pahlawan pendahulu	Membuat ulasan mengenai isi bacaan “Pristiwa pembacaan Teks proklamasi”
Bahasa Indonesia		
membuat uraian menggunakan informasi dari teks bacaan	Mencari kosakata Baku dan Tidak baku pada	membuat uraian menggunakan informasi

dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	teks bacaan dan mencari arti katanya di <i>Kamus Besar Bahasa Indonesia</i>	dari teks bacaan dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif
IPA		
kalor dapat mengubah suhu benda	Menceritakan secara lengkap pengalaman dan proses ketika melakukan percobaan Kalor Dapat Mengubah Suhu Benda	Peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan kalor dapat mengubah suhu benda

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *scientific*

Model Pembelajaran : Role Playing

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan

F. Media Pembelajaran

1. Teks bacaan “Peristiwa pembacaan teks proklamasi”
2. Naskah cerita peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan berjudul “Peristiwa Rengasdengklok”
3. Audio cerita peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan berjudul “Peristiwa Rengasdengklok”
4. Laptop dan Sound
5. Teks bacaan “kalor mengubah suhu benda”
6. Alat percobaan (gelas plastik, air, es batu)

G. Sumber belajar

- a. Buku Guru Tema : *7 Peristiwa Dalam Kehidupan* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- b. Buku Siswa : Tema : *7 Peristiwa Dalam Kehidupan* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- c. Buku Penilaian Harian Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema *7 Peristiwa Dalam Kehidupan* (Khabib Nur Isnan, S.E.I., CV Pustaka Persada: 2019).

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pra Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. ▪ Siswa berdoa bersama yang dipimpin salah satu siswa. <i>Religius</i> ▪ Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya. <i>Nasionalis</i> ▪ Guru melakukan presensi kehadiran siswa. 	5 menit
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta merapikan tempat duduk dan mengambil sampah jika ada di bawah meja dan kursi masing-masing. <i>Integritas</i> ▪ Guru memotivasi siswa dengan mengingatkan siswa harus selalu semangat dalam mengikuti pembelajaran. ▪ Guru mengingatkan siswa tentang pembelajaran pada pertemuan sebelumnya ▪ Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, man faat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. ▪ Siswa dan guru bertanya jawab tentang apersepsi yang diberikan guru, seperti: <ul style="list-style-type: none"> - Apa yang kalian tahu tentang bagaimana terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia? - Kapan naskah proklamasi kemerdekaan dibacakan? - Siapa yang membacakan teks proklamasi? 	10 menit
Inti	<p><u>Pengantar (pembahasan cerita dari guru)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan latar belakangnya terjadinya proklamasi: 2. “pada tanggal 15 Agustus 1945, Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu. Akibatnya, terjadi kekosongan kekuasaan di Indonesia. Kesempatan inilah yang kemudian dimanfaatkan oleh bangsa Indonesia untuk memproklamasikan kemerdekaan. Bacalah bacaan berikut dengan saksama” 3. Siswa diminta membaca teks bacaan “Pristiwa pembacaan Teks proklamasi” <i>Mandiri</i> 4. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kemerdekaan:</p> <p>5. Dari hasil membaca teks bacaan “Pristiwa pembacaan Teks proklamasi” apa saja runtutan peristiwa sebelum pembacaan teks proklamasi?</p> <p>6. Guru menjelaskan peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan:</p> <p>7. Menjelaskan runtutan peristiwa sebelum pembacaan teks proklamasi</p> <p>8. Guru menjelaskan tentang cerita yang akan diperankan yaitu peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan berjudul “Peristiwa Rengasdengklok”</p> <p><u>Menentukan siswa yang akan berperan</u></p> <p>9. Guru membentuk kelompok terdiri dari beberapa siswa yang akan memerankan cerita peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan berjudul “Peristiwa Rengasdengklok”</p> <p><u>Memberi arahan kepada siswa yang akan mengobservasi cerita yang akan diperankan oleh temannya</u></p> <p>10. Guru memberikan arahan kepada siswa yang sebagai observer/pengamat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ketika kelompok temannya maju di perhatikan dengan baik - Setiap kelompok membuat rangkuman cerita yang di perankan oleh temannya (LKPD 1) <i>Kerjasama</i> <p><u>Mendesain panggung untuk penampilan</u></p> <p>11. Guru melatih kelompok yang akan berperan di depan kelas</p> <p>12. Guru memberikan arahan setiap siswa yang memerankan suatu tokoh dalam cerita</p> <p>13. Guru memberikan arahan kepada siswa yang memerankan setiap tokoh dalam cerita peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan berjudul “Peristiwa Rengasdengklok” <i>Tanggung jawab</i></p> <p><u>Melakukan permainan</u></p> <p>14. Dengan arahan guru kelompok yang memerankan cerita memulai bermain peran (<i>dengan bantuan media audio yang mengatur jalannya cerita</i>) <i>Percaya diri</i></p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><u>Diskusi dan evaluasi siswa bersama-sama dengan guru</u></p> <p>15. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab mengenai cerita yang telah di perankan</p> <p>16. Guru menanyakan kepada siswa cerita yang belum di pahami</p> <p><u>Melakukan permainan berikutnya</u></p> <p>17. Dengan arahan guru bagian cerita yang belum di pahami oleh siswa dilakukan permainan peran kembali untuk memahamkan siswa</p> <p><u>Melakukan diskusi lebih lanjut</u></p> <p>18. Guru memberikan penjelasan dan penekanan atas cerita yang telah di mainkan kembali oleh siswa</p> <p><u>Generalisasi.</u></p> <p>19. Guru bersama siswa menyimpulkan cerita yang telah diperankan</p> <p>20. Guru memberi arahan materi selanjutnya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Bacalah kembali bacaan Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi. Kemudian, tuliskan kembali peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia” <p>21. Dengan arahan guru siswa mengerjakan LKPD 2 (Peristiwa yang terjadi pada saat pembacaan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia)</p> <p>22. Guru memberi arahan materi selanjutnya:</p> <p>23. “guru menjelaskan tentang teks bacaan kalor mengubah suhu benda”</p> <p>24. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang materi tersebut</p> <p>25. Dengan arahan guru siswa mengerjakan LKPD 3 (percobaan peristiwa perubahan suhu karena kalor di lingkungan sekitar)</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran. <ul style="list-style-type: none"> ○ Apa saja yang sudah dipelajari pada hari ini? ○ Apa kegiatan yang paling disukai? ○ Bagaimana perasaan selama pembelajaran? ▪ Guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan yang 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>sudah dilaksanakan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengerjakan lembar evaluasi yang diberikan guru ▪ Guru memberikan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan kepada siswa. ▪ Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya ▪ Salah satu siswa memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran. ▪ Guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi dan pesan untuk siswa di lanjutkan salam. 	

H. Penilaian

No	Aspek	Penilaian		
		Teknik	Jenis	Bentuk
1.	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	IPS, Bahasa Indonesia, IPA a. Pilihan ganda
2.	Keterampilan	Non tes	Penilaian kerja	IPS 1. Rubrik penilaian kinerja: Melaksanakan kegiatan bermain peran peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan 2. Rubrik penilaian produk: Mengamati permainan bermain peran peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan Bahasa Indonesia 1. Rubrik penilaian produk: Membuat uraian menggunakan informasi dari teks bacaan dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif

				<p>IPA</p> <p>1. Rubrik penilaian produk: Membuat rangkuman tentang kalor dapat mengubah suhu benda</p>
--	--	--	--	--

I. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial : bagi siswa yang belum tuntas pada materi yang diajarkan dengan memberikan tambahan jam untuk pemahaman materi dan pemberian soal remedial
2. Pengayaan : Bagi siswa yang sudah tuntas diberi soal tambahan.

Kepala Sekolah



Zainudin S.Pd
NIP. 196512051988061003

Jepara, 14 Febuari 2020

Guru Kelas V



Bisri Mustofa S.Pd

Lampiran 1

Bahan Ajar

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Pecangaan Wetan
 Kelas / Semester : V (Lima) / 2
 Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan
 Sub Tema 2 : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
 Pembelajaran : 1 / IPS, Bahasa Indonesia, dan IPA
 Alokasi Waktu : 1 Hari (3 x 35 menit)

MATERI POKOK

IPS

Terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia tidak hanya cukup dengan pembacaan naskah Proklamasi Kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus 1945. Namun, terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia melalui berbagai tahapan dan peristiwa. Tahapan dan peristiwa memperkuat terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia. Saat ini pun, kita masih harus tetap mempertahankan kedaulatan negara.



Proklamasi menjadi peristiwa paling bersejarah bagi bangsa Indonesia. Proklamasi menjadi tonggak sejarah berdirinya bangsa Indonesia menjadi negara yang merdeka dan berdaulat. Proklamasi menjadikan bangsa Indonesia terlepas dari penjajahan. Proklamasi juga menjadi awal bagi bangsa Indonesia untuk menentukan nasibnya sendiri.

Pada akhir bulan Juli 1945, Jepang menyetujui pemberian kemerdekaan kepada Indonesia pada tanggal 7 September 1945. Namun, pada tanggal 6 dan 9 Agustus 1945, bom atom dijatuhkan Sekutu di kota Hiroshima dan Nagasaki. Peristiwa itu mendorong diubahnya tanggal pemberian kemerdekaan Indonesia menjadi 24 Agustus 1945.

Kemudian, pada tanggal 15 Agustus 1945, Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu. Akibatnya, terjadi kekosongan kekuasaan di Indonesia.

Kesempatan inilah yang kemudian dimanfaatkan oleh bangsa Indonesia untuk memproklamasikan kemerdekaan. Bacalah bacaan berikut dengan saksama.

Pistiwa pembacaan Teks proklamasi

Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi, telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di tempat itu. Mereka ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Sesuai kesepakatan yang diambil di rumah Laksamana Maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno. Mereka hadir untuk menjadi saksi pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno itu, antara lain sebagai berikut.

- a. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- b. Pengibaran bendera Merah Putih.
- c. Sambutan Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Upacara Proklamasi Kemerdekaan berlangsung tanpa protokol. Latief Hendraningrat memberi aba-aba siap kepada semua barisan pemuda. Semua yang hadir berdiri tegak dengan sikap sempurna. Suasana menjadi sangat hening. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dipersilakan maju beberapa langkah dari tempatnya semula. Ir. Soekarno mendekati mikrofon. Dengan suaranya yang mantap, Ir. Soekarno didampingi Drs. Moh. Hatta membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang telah diketik oleh Sayuti Melik. Berikut teks Proklamasi yang diketik oleh Sayuti Melik.

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menjatakan Kemerdekaan Indonesia.

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

Djakarta, hari 17 boelan 8 tahoen 05
Atas nama bangsa Indonesia
Soekarno/Hatta

Sesaat setelah pembacaan Proklamasi Kemerdekaan, dilanjutkan upacara pengibaran bendera Merah Putih. Bendera Sang Saka Merah Putih dijahit oleh Ibu Fatmawati Soekarno. Suhud mengambil bendera dari atas baki (nampan) yang telah disediakan dan mengibarkannya dengan bantuan Shodanco Latief Hendraningrat. Kemudian, Sang Merah Putih mulai dinaikkan dan hadirin yang datang bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya. Bendera dinaikkan perlahan-lahan menyesuaikan syair lagu Indonesia Raya. Selesai pengibaran bendera Merah Putih, acara dilanjutkan sambutan dari Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

PERISTIWA RENGASDENGKLOK

16 AGUSTUS 1945

Pemain :

Soekarno	Suhud
Moh. Hatta	Muwardi
Chaerul Saleh	Latief Hendraningrat
Sutan Syahrir	Fatmawati
Ahmad Soebarjo	Singgih Yusuf Kamto
Sukarni	Laksamana Maeda

Narasi : 00.00 – 02.35

Pada tanggal 12 Agustus 1945 tiga tokoh pergerakan nasional, yaitu Dr. Radjiman Wedyodiningrat, Ir. Soekarno, dan Drs. Mohammad Hatta memenuhi undangan Jenderal Terauchi di Dalat (Vietnam Selatan). Jenderal Terauchi adalah Panglima tentara Jepang di Asia Tenggara. Dalam pertemuan itu, Jenderal

Terauchi mengatakan pemerintah Jepang telah memutuskan untuk memberikan kemerdekaan kepada Indonesia. Keputusan itu diambil setelah Amerika Serikat menjatuhkan bom atom di Jepang. Pada tanggal 6 dan 9 Agustus 1945 di kota Hiroshima dan Nagasaki. Kedua kota itu hancur lebur, rata dengan tanah, sehingga Jepang menjadi lumpuh total. Akibatnya, Jepang menyatakan menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada tanggal 15 Agustus 1945.

Berita tentang menyerahnya Jepang kepada Sekutu didengar oleh para tokoh pemuda Indonesia. Malam harinya pada tanggal 15 Agustus 1945 para pemuda mendatangi rumah Ir. Soekarno dengan maksud memberitahukan Soekarno tentang keinginan para pemuda, agar kemerdekaan Indonesia segera diproklamasikan. Akan tetapi, Soekarno menolak.

(Kediaman Soekarno. Jln. Pegangsaan Timur No.56 Jakarta pukul 22.00 WIB. Terjadi perdebatan serius antara golongan pemuda dengan Soekarno)

- Chairul Saleh : “Tok tok tok. Assalamualikum”
- Soekarno : “Walaikumsallam, silahkan duduk. wahh... ada apa malam-malam datang ke rumah ?, sepertinya ada hal penting yang ingin dibicarakan.”
- Chairul Saleh : “Kami ingin membicarakan tentang keinginan kami untuk secepatnya Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya.”
- Soekarno : “Kenapa kalian tergesa gesa ingin memproklamasikan kemerdekaan Indonesia?”
- Sutan Syahrir : “Karena inilah saat yang tepat, Bung! Jepang sudah kalah dari sekutu, tidak ada yang menguasai Negara ini! Mengapa kita harus menunggu, rakyat sudah banyak menderita karena penjajahan ini”
- Soekarno : “Apa ini tidak terlalu tergesa-gesa ! Kekuatan segelintir ini belum mampu mengalahkan Jepang.

- Bagaimana kita memproklamirkan Negara kita? Bagaimana kita berdiri diatas kaki kita sendiri?"
- Sutan Syahrir : "Apa kita perlu menunggu janji Jepang untuk memerdekakan bangsa ini ? Kita bisa memproklamasikan sendiri, Bung.
- Soekarno : "Tidak bisa ! kita tetap harus menunggu, hal ini juga harus dirundingkan dengan anggota PPKI lainnya karena saya tidak bisa mengambil keputusan sendiri."
- Chaerul Saleh : "Tapi semakin cepat kita memproklamasikan maka semakin sepat kita mengakhiri penderitaan rakyat Indonesia, inilah saat yang ditunggu tunggu bangsa kita Bung."
- Soekarno : "Baiklah, kalau itu yang diminta dari golongan pemuda, ijinkan saya untuk merundingkan hal tersebut bersama para golongan tua."
- Chaerul Saleh : "Baiklah, kami akan menunggu disini."

(Soekarno pun bergegas menghampiri para golongan tua yang sejak tadi sudah berada di rumahnya untuk merundingkan permasalahan tadi.)

- Moh. Hatta : "Mengapa kau tampak kebingungan, memangnya apa yang kau bicarakan tadi bersama para golongan muda bung ? "
- Soekarno : "Bagaimana ini? Para pemuda menuntut untuk segera memproklamasikan kemerdekaan"
- Moh. Hatta : "Tapi kita tidak boleh gegabah bung, kita perlu mempersiapkannya dengan matang. Jangan sampai terjadi sesuatu yang tidak kita inginkan."
- Ahmad Soebarjo : "Saya setuju, menurut saya yang terpenting adalah menghadapi sekutu yang hendak berkuasa

kembali di negeri ini. Selain itu masalah kemerdekaan sebaiknya dibicarakan kembali dalam sidang PPKI 18 Agustus mendatang.”

Soekarno : ”Lalu bagaimana dengan pendapat golongan muda? Apa kita abaikan saja?”

Moh. Hatta : “Ya, lagipula mereka masih muda, pemikiran mereka belum terlalu matang.”

Ahmad Soebarjo : “Kita harus melihat ke depan, mempersiapkannya dengan matang. Kalau tidak bagaimana nanti jika semuanya berantakan.”

Soekarno : “Baiklah, kalau begitu kita telah mencapai kesepakatan bahwa kita belum bisa memproklamasikan kemerdekaan Indonesia”

Narasi : 02.35 – 03.53

Akhirnya Soekarno memberitahu golongan muda bahwa berdasarkan rundingan bersama golongan tua ia menolak keinginan golongan muda yang ingin Indonesia segera memproklamasikan kemerdekaan. Dengan berat hati mendengar keputusan tersebut para pemudapun meninggalkan kediaman Soekarno. Tetapi mereka tidak putus asa. Mereka pun menyusun strategi bagaimana membujuk Soekarno dan Moh. Hatta untuk memproklamasikan kemerdekaan sesegera mungkin. Akhirnya pada pukul 24.00 WIB menjelang tanggal 16 Agustus 1945 para pemuda mengadakan rapat di Cikini dan mereka memutuskan untuk mengasingkan kedua tokoh itu ke Rengasdengklok agar terhindar dari desakan para pemuda dan pengaruh dari Jepang di Jakarta.

Chaerul Saleh : “Sekarang apa yang harus kita lakukan? Soekarno dan Moh. Hatta tetap bersikeras tidak menyetujuinya usulan kita.”

Sutan Syahrir : ”Begini saja, saya mengusulkan agar Bung Karno dan Moh. Hatta kita asingkan saja keluar Jakarta

untuk menjauhkan mereka dari pengaruh Jepang, apa kalian setuju usul saya?”

Sukarni, Suhud, Muwardi : “ Setuju “

Sutan Syahrir : “Tapi yang saya bingungkan kita akan membawa kedua tokoh Nasionalis itu kemana ?”

Sukarni : “Kemana ya?” (sambil kebingungan)

Muwardi : “Kita serahkan saja tugas ini kepada Singgih dan Latief Hendra Ningrat karena mereka berdua adalah anggota PETA.”

Latief : “Baiklah akan saya pikirkan dahulu. (berpikir sejenak). Bagaimana kalau kita bawa mereka berdua ke Rengasdengklok dekat Karawang. Karena disana dekat dengan tempat tentara PETA yang keamanannya terjamin.”

Singgih : “Benar, saya setuju dengan usulan Latief. Apa kalian menyetujuinya?”

Suhud : ”Bagus, kami setuju dengan rencana tersebut.”

Narasi : 03.53 – 04.31

(Tepat pukul 04.00 WIB, Latief Hendraningrat dan Singgih pergi ke rumah Soekarno. Tidak lain tidak bukan yaitu untuk membawa Soekarno dan Moh. Hatta pergi ke Rengasdengklok untuk diasingkan.)

Singgih : “Tok.tok.tok....Assalamualaikum?”

Fatmawati : “Walaiku salam (Fatmawati membuka pintu) Ada apa yaa, ? kok subuh – subuh datang kerumah. Ada keperluan apa ya ?”

Latief : “Maaf Bu, kami tidak bermaksud mengganggu waktu istirahat Ibu, tapi ada hal penting yang harus kami bicarakan dengan Bung Karno, sekali lagi kami minta maaf.”

Fatmawati : “Ah tidak apa-apa, mari silahkan masuk, silahkan duduk!”

Latief : “Terima kasih bu”

Fatmawati : Sama-sama, kalau begitu tunggu sebentar yah saya panggilkan dulu Bung Karno. Oh ya hampir lupa kebetulan Bung Hatta juga menginap di sini katanya mereka ingin membahas keinginan para pemuda, apa Bung Hatta juga perlu saya panggilkan”

Latief : “Ya, Bu silahkan. Terimakasih banyak.”

(Fatmawati meninggalkan mereka berdua, ia menemui suaminya dan Bung Hatta untuk memberitahukan kedatangan para pemuda. Tak lama kemudian Bung Karno datang, ia di temani oleh Moh. Hatta.)

Singgih dan Latief : “ Asalamu’alaikum”. (sembari berdiri menyambut kedatangan Soekarno dan Moh. Hatta.)

Soekarno : “Walaikumsallam. Katanya kalian ingin membicarakan hal yang penting dengan saya, memangnya hal penting apa?. Apa berkaitan dengan yang tadi malam ?”

Singgih : “Sebelumnya kami meminta maaf, lagi-lagi kami mengganggu waktu istirahat Bung Karno dan Bung Hatta, memang kedatangan kami kemari berkaitan dengan kejadian tadi malam.”

Latief : “Begini Bung, kami sebenarnya di utus kemari karena mendapat tugas untuk membawa Bung Karno dan Bung Hatta ke tempat pengasingan.”

Moh. Hatta : “Hah tempat pengasingan ! apa maksudnya ?”

- Latief : ” Kami akan membawa anda ke tempat pengasingan untuk diamankan agar terhindar dari ancaman bentrok antara jepang dan warga.”
- Soekarno : “Memangnya di mana tempat pengasingannya?”
- Latief : “Di luar kota, tepatnya di kota Karawang.”
- Moh. Hatta : “Tapi kalau kami tidak mau bagaimana?”
- Latief : “Sekarang bukan waktunya untuk berdebat bung, cepat kalian harus ikut kami!”
- Soekarno : “Apakah ini semua penting?, kenapa ini mendadak sekali dan terkesan terburu buru.”
- Latief : “Ini Sangat penting!, sekali lagi kami minta maaf karna lancang memaksa bung Karno dan bung Hatta untuk pergi ikut dengan kami.”
- Soekarno : “Baiklah kami akan ikut bersama kalian.”

Narasi : 04.32 – 06.23

Akhirnya, Bung Karno dan Bung Hatta diungsikan ke Rengasdengklok, Jawa Barat oleh para pemuda. Mereka dijemput pada tanggal **16 Agustus 1945** pukul 4.30 WIB oleh rombongan golongan muda. Mereka diasingkan karena meminta para pemuda untuk sabar dalam mengumumkan proklamasi. Sementara itu, di Jakarta akan dilaksanakan rapat anggota PPKI di gedung Pejambon 2.

Di lain tempat, hilangnya Soekarno dan Moh. Hatta secara misterius pagi itu, menimbulkan kepanikan dikalangan para pemimpin di Jakarta. Peristiwa ini baru diketahui oleh Mr. Ahmad Soebardjo pukul 08.00 pagi. Ahmad Soebardjo yang saat itu mencari keberadaan Bung Karno dan Bung Hatta-pun diberangkatkan ke Rengasdengklok untuk bertemu dan berunding dengan mereka. Akhirnya Soebardjo berjanji jaminan nyawa kepada golongan muda bahwa Proklamasi Kemerdekaan akan diumumkan pada keesokan harinya selambat-lambatnya pukul 12.00 WIB. Dengan jaminan itu, akhirnya Ir. Soekarno dan Moh. Hatta dilepaskan.

- Ahmad Soebarjo : “Bung, apakah kau tahu dimana Soekarno dan bung Hatta berada ?”
- Chaerul Saleh : “Maaf bung, saya tidak tahu.”
(berusaha menyembunyikan keberadaan Soekarno dan Hatta.)
- Ahmad Soebarjo : “Katakanlah kepadaku dimana mereka sekarang, aku akan menjamin keselamatan mereka ketika kembali ke Jakarta. Dan aku akan menjamin kemerdekaan esok harinya.”
- Yusuf Kamto : “Apakah kau bersumpah untuk itu?”
- Ahmad Soebarjo : “Kau bisa percaya padaku nak. Saya yakin kalau kita bicara baik-baik pasti keinginan kalian akan di penuhi saya akan membantu kalian untuk meyakinkan Soekarno dan Moh. Hatta.”
- Yusuf Kamto : “Baiklah, kami akan menunjukkan tempatnya, di Rengasdengklok.”
- Chaerul Saleh : “Ya sudah sebaiknya kita sekarang berangkat untuk menjemput Soekarno dan Moh Hatta.”
- Yusuf Kamto : “Baiklah ayo kita berangkat!

(Setelah tibanya golongan tua di Rengasdengklok, merekapun berunding mengenai keinginan golongan muda agar Indonesia segera memproklamasikan kemerdekaannya.)

- Soekarno : “Sekarang jelaskan, mengapa saudara sekalian membawa kami kesini ?”
- Chaerul Saleh : “Maafkan kelancangan kami bung. Ini demi keselamatan anda.”
- Sutan Syahrir : “Kami ingin membicarakan masalah proklamasi kembali.”

- Hatta : “Bukankah tempo hari sudah kami katakana bahwa masalah kemerdekaan masih akan dibicarakan dalam siding PPKI.”
- Chaerul Saleh : “Mengapa harus menunggu hasil siding PPKI, kalau kita bisa bergerak dengan kekuatan sendiri. PPKI itu bentukan Jepang, bung. Kita ingin memproklamasikan kemerdekaan tanpa campur tangan dari Jepang.”
- Soekarno : “Pendapat itu memang benar. Tetapi, kita masih terlalu dini untuk memproklamasikan kemerdekaan.”
- Sutan Syahrir : “Atas nama rakyat yang telah bertahun tahun terbelenggu oleh penjajahan di tanah air mereka sendiri. Mereka berhak bebas ! dan sekaranglah saatnya!”
- Ahmad Soebarjo : “Tenang saudara sekalian, mari kita bicarakan masalah ini dengan kepala dingin, tidak perlu ketegangan.”
- Chaerul Saleh : “Saya mengerti mengenai perhitungan anda berdua mengenai masalah proklamsi ini dan memang kita golongan muda belum mempertimbangkan semuanya dengan matang. Tapi saya percaya kita dapat bangkit dan memanfaatkan situasi ini.”
- Ahmad Soebarjo : “Perkataan golongan muda memang benar adanya bung. Kesempatan tidak datang dua kali, dan saya mendukungnya.”
- Moh. Hatta : “Tetapi, apakah kita bisa? Akankah ini semua bisa dilakukan?”
- Yusuf Kamto : “Tentu bisa bung. Asal kita berusaha, kita dapat menemukan jalan keluarnya. Para pemuda di Jakarta sedang menyusun strategi pertahanan untuk

mencegah serangan dari Jepang ataupun sekutu yang tidak menerima proklamasi bangsa kita.”

Soekarno : “Baiklah, saya setuju. Kita akan memproklamasikan tanpa ada campur tangan Jepang.”

Narasi : 06.24 – 08.14

Dari Rengasdengklok, rombongan tiba kembali di Jakarta pukul 23.30 WIB. Akhirnya mereka memutuskan untuk istirahat sebentar di rumah masing-masing. Setelah itu, Soekarno dan Moh. Hatta pergi ke rumah Laksamana Tadashi Maeda, sesuai dengan usulan Ahmad Soebardjo. Walaupun orang Jepang, Laksamana Maeda memiliki kedekatan dengan tokoh-tokoh Indonesia dan beliau memberi jaminan keselamatan.

Kata “Proklamasi” adalah sumbangan pemikiran Soekarno, kalimat pertama adalah sumbangan pemikiran Ahmad Soebardjo, dan kalimat terakhir merupakan sumbangan pemikiran Moh. Hatta. Teks itu kemudian diberi saran dan sedikit perubahan oleh Sukarni, lalu diketik oleh Sayuti Melik. Terakhir, Sukarni memberi usulan bahwa naskah ini sebaiknya ditandatangani oleh Soekarno dan Hatta atas nama bangsa Indonesia. Pada pukul 04.30 WIB konsep naskah proklamasi selesai disusun.

Soekarno : “Tok tok tok (mengetuk pintu rumah Laksamana Maeda) Permisi !”

Laksamana Maeda : “(Membuka pintu rumah), wahhh ada apa ini ramai ramai datang ke rumah.”

Soekarno : ”Maaf mungkin kedatangan kami mengganggu waktu istirahat tuan.”

Ahmad Soebarjo : “Kami disini bermaksud untuk menanyakan apakah benar berita menyerahnya Jepang terhadap sekutu itu?”

- Laksamana Maeda : “Memang benar berita tersebut tapi kami masih merahasiakannya agar tidak timbul kekacauan karena kami masih bertanggung jawab terhadap keamanan Indonesia.”
- Moh. Hatta : “Sekarang yang kami bingungkan, para pemuda terus mendesak agar memperklamasikan kemerdekaan Indonesia secepatnya.”
- Laksamana Maeda : “Wah itu merupakan gagasan yang bagus mengingat inilah waktu yang tepat untuk memperklamasikan kemerdekaan Indonesia.”
- Moh . Hatta : “Kami telah sepakat akan secepatnya memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Rencananya kami akan memperklamasikan kemerdekaan Indonesia besok pagi jadi apakah tuan keberatan.”
- Laksamana Maeda : “Tidak tidak sama sekali, lalu persiapan apa yang akan kita siapkan?”
- Soekarno : “Rencananya kami akan membuat naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia.”
- Laksamana Maeda : “Ya sudah, silahkan kalian gunakan ruangan di rumah ini untuk merumuskan teks proklamasi. Kalian tidak boleh membuang waktu percuma kan.”
- Soekarno : “Baik, terimakasih banyak tuan.”

Narasi : 08.15 – 09.24

Perumusan proklamasi di rumah Laksamana Maeda pun segera dilakukan. Setelah selesai melakukan sedikit perubahan, dan setelah semuanya setuju, Soekarno memerintahkan Sayuti Melik untuk mengetik teks proklamasi. Semua persiapan proklamasi selesai pada pukul 04.30 WIB. Lalu semua hadirin pulang ke rumah masing- masing dengan perasaan gembira. Namun tidak dengan para pemuda, mereka menghimpun rekan-rekannya untuk menyebar luaskan berita itu

kesegenap masyarakat Jakarta. Dengan cepat mereka mempersiapkan pengumuman dengan mobil pengeras suara untuk memberitahukan kepada penduduk tentang kabar gembira ini.

Backsound : 09.25 – 10.41

- Sayuti Melik : “Ini Bung naskahnya sudah selesai, sekarang tinggal siapa yang akan menandatangani naskah ini.”
- Chairul Saleh : “Lebih baik bung karno dan Bung Hatta yang menandatangani naskah tersebut atas nama bangsa Indonesia.”
- Semua yang hadir : “Setuju, itu lebih baik !
- Soekarno : “Nah sekarang naskah sudah selesai lalu, sekarang yang harus kita pikirkan di mana naskah ini akan di bacakan? Bagaimana kalau kita membacakan teks proklamasi ini di rumah saya.”
- Hatta : “Saya setuju, mungkin dengan itu tentara Jepang tidak akan mengacaukan proklamasi kemerdekaan Indonesia.”

Setelah beberapa saat, Soekarno sampai di kediamannya. Ia bertemu dengan istrinya yaitu Fatmawati di ruang makan, dan berbincang membicarakan tentang kejadian kejadian di hari ini.

- Soekarno : “Alhamdulillah, akhirnya semua berjalan dengan lancar. Terimakasih ibu telah menemani saya disaat yang cukup menguras pikiran ini.”
- Fatmawati : “Iya, terimakasih juga kepada Gusti Allah yang telah memberikan jalan pada bangsa kita untuk memproklamasikan kemerdekaan. Ohh iya, apa bapak sudah merencanakan bagaimana proklamasi nanti berlangsung.”

- Soekarno : “ Tentu saja, nanti proklamasi akan diiringi dengan lagu Indonesia Raya ciptaan bung Supratman.”
- Fatmawati : ”Tapi kita belum punya bendera, lalu bagaimana ?”
- Soekarno : “Oh iya, ya sudah, kalau begitu ibu saja yang menjahitkan benderanya!”
- Fatmawati : ”Tapi ibu hanya punya kain berwarna merah dan putih saja. Dan bagaimana kalau benderanya kita namakan sang saka merah putih?”
- Soekarno : ”Ide yang bagus, karena merah putih merupakan sang saka ?”
- Fatmawati : ”Ya baiklah, ibu akan menjahitnya sekarang. Sebaiknya bapak bersiap siap untuk menyusun pidato yang nanti akan dibacakan!”

Narasi : 10.42 – 12.22

Detik-detik menuju proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia semakin dekat. Setelah disepakati, Proklamasi akan dibacakan pada pukul 10.00 WIB di rumah Ir. Soekarno. Moh. Hatta berpesan kepada para pemuda yang bekerja di kantor pers, B.M Diah untuk memperbanyak naskah teks proklamasi dan menyiarkan ke seluruh dunia.

Pagi harinya rumah Soekarno sudah dipadati oleh banyak orang. Shudanco Latief Hendraningrat menugaskan anak buahnya untuk berjaga-jaga di sekitar rumah Ir. Soekarno. Bung Karno menunggu kedatangan Bung Hatta untuk membacakan naskah tersebut. Setelah Bung Hatta datang, upacara dimulai.

Pengibaran bendera dilakukan oleh S. Suhud dengan bantuan Shudanco Latief Hendraningrat . Upacara berlangsung syahdu karena tanpa dikomando para hadirin spontan menyanyikan Indonesia Raya ketika bendera dikibarkan.

”Assalamu’alaikum Wr. Wb

Pada kesempatan pagi ini kita berkumpul untuk menjadi saksi dari peristiwa penting yang selama ini kita tunggu, yaitu peristiwa yang selalu menjadi impian dan harapan sebagai bangsa yang terjajah. Dari bertahun-tahun yang lalu sampai beratus-ratus tahun yang lalu kita memperjuangkan kemerdekaan kita agar bebas dari penjajahan. Hari ini kita mengibarkan kemerdekaan kita, dengan harapan dapat menjadi tombak agar kehidupan kita bisa berubah menjadi lebih baik, lebih layak dari sebelumnya. Terima kasih kepada para pejuang yang kokoh dan teguh memperjuangkan kemerdekaan bangsa kita dengan segenap jiwa dan raganya dari mulai penjajahan Bangsa Portugis, Inggris, Jepang dan Belanda. Kita selama ini seolah seperti orang yang selalu tunduk di hadapan penjajah. Kita seolah mengabdikan kepada mereka. Namun di dalam hati kita, kita tetap menjunjung tinggi keinginan dan impian kita untuk kemerdekaan bangsa kita. Kini semua harapan kita itu bukanlah sebuah angan-angan belaka, melainkan sebuah perjuangan yang hasilnya dapat kita saksikan saat ini, proklamasi kemerdekaan Bangsa Indonesia, dengan di tandai pembacaan naskah proklamasi.”

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia. Hal-hal yang mengenai pemindahan dan kekuasaan dll. Di laksanakan dengan djara seksama dan dalam tempo yang sesingkat singkatnya.

Djakarta, hari, 17 Boelan 8 tahoen 1945

Atas nama bangsa Indonesia

Soekarno Hatta

Narasi : 12.23 – 13.33

Demikianlah naskah Proklamasi ini sebagai tanda bahwa bangsa Indonesia yang telah merdeka. Kemudian dikibarkannya bendera merah putih oleh S. Suhud dan Latief sebagai simbol kebebasan dan kemerdekaan Indonesia. Dengan ditandai pembacaan naskah proklamasi dan pengibaran sang saka merah putih maka sejak itu bangsa Indonesia lepas dari belenggu penjajahan.

Bahasa Indonesia



Pistiwa pembacaan Teks proklamasi

Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi, telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di tempat itu. Mereka ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Sesuai kesepakatan yang diambil di rumah Laksamana Maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno. Mereka hadir untuk menjadi saksi pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno itu, antara lain sebagai berikut.

- a. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- b. Pengibaran bendera Merah Putih.
- c. Sambutan Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Upacara Proklamasi Kemerdekaan berlangsung tanpa protokol. Latief Hendraningrat memberi aba-aba siap kepada semua barisan pemuda. Semua yang hadir berdiri tegak dengan sikap sempurna. Suasana menjadi sangat hening. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dipersilakan maju beberapa langkah dari tempatnya semula. Ir. Soekarno mendekati mikrofon. Dengan suaranya yang mantap, Ir. Soekarno didampingi Drs. Moh. Hatta membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang telah diketik oleh Sayuti Melik. Berikut teks Proklamasi yang diketik oleh Sayuti Melik.

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menjatakan Kemerdekaan Indonesia.

Hal-hal jang mengenai pemindahan keoeasaan d.l.l., diselenggarakan dengan tjara saksama dan dalam tempo jang sesingkat-singkatnja.

Djakarta, hari 17 boelan 8 tahoen 05
Atas nama bangsa Indonesia
Soekarno/Hatta

Sesaat setelah pembacaan Proklamasi Kemerdekaan, dilanjutkan upacara pengibaran bendera Merah Putih. Bendera Sang Saka Merah Putih dijahit oleh Ibu Fatmawati Soekarno. Suhud mengambil bendera dari atas baki (nampan) yang telah disediakan dan mengibarkannya dengan bantuan Shodanco Latief Hendraningrat. Kemudian, Sang Merah Putih mulai dinaikkan dan hadirin yang datang bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya. Bendera dinaikkan perlahan-lahan menyesuaikan syair lagu Indonesia Raya. Seusai pengibaran bendera Merah Putih, acara dilanjutkan sambutan dari Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Ayo Menulis



Bacalah kembali bacaan Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi. Kemudian, tuliskan kembali peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia melalui kegiatan berikut.

1. Kapan teks Proklamasi Kemerdekaan dibacakan?
2. Di mana teks Proklamasi dibacakan?
3. Siapakah yang membuat dan membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan?
4. Siapa sajakah tokoh yang hadir pada acara pembacaan teks Proklamasi?
5. Apa saja susunan acara yang dilakukan pada pembacaan teks Proklamasi?

IPA

Kita tahu bahwa teks Proklamasi dibacakan pada pukul 10.00 WIB. Bagaimanakah kira-kira cuaca dan suhu udara pada saat itu? Apa yang kamu rasakan saat ini pada pukul yang sama, yaitu 10.00 WIB? Bagaimanakah suhu udara saat ini? Panas atautkah dingin?

Suhu udara yang kita rasakan sangat terpengaruh oleh sinar matahari. Jika intensitas sinar matahari tinggi, suhu udara pun akan tinggi. Sebaliknya, jika intensitas sinar matahari rendah, suhu udara pun akan rendah. Hal tersebut juga berkaitan dengan perpindahan kalor secara radiasi dari sinar matahari.

Ayo Membaca



Kalor Mengubah Suhu Benda

Kalor didefinisikan sebagai energi panas yang dimiliki oleh benda. Secara umum, mengetahui adanya kalor yang dimiliki oleh benda dapat dilakukan dengan cara mengukur suhu benda tersebut. Jika suhu benda tinggi, kalor yang dikandung oleh benda juga besar. Sebaliknya, jika suhu benda rendah, kalor yang dikandung oleh benda juga kecil.

Kalor yang dimiliki oleh suatu benda bisa berubah-ubah. Bisa naik, bisa juga turun karena kalor dapat berpindah dari suhu tinggi menuju suhu rendah.



Contoh bahwa kalor dapat mengubah suhu benda: Air panas memiliki suhu tinggi. Air dingin memiliki suhu rendah.

Apabila kedua air dicampur, campuran itu akan menghasilkan suhu baru. Suhu rendah akan meningkat karena menerima panas yang bersuhu tinggi.

Ayo Mengamati

Ayo, amatilah peristiwa-peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan adanya perubahan suhu benda yang disebabkan kalor. Identifikasi dengan cara menuliskan perubahan suhu benda yang disebabkan oleh kalor pada tabel berikut!

No.	Peristiwa Perubahan Suhu karena Kalor
1.	
2.	
3.	

MATERI REMIDIAL

IPS

Pistiwa pembacaan Teks proklamasi

Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi, telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di tempat itu. Mereka ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Sesuai kesepakatan yang diambil di rumah Laksamana Maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno. Mereka hadir untuk menjadi saksi pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno itu, antara lain sebagai berikut.

- a. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- b. Pengibaran bendera Merah Putih.
- c. Sambutan Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Upacara Proklamasi Kemerdekaan berlangsung tanpa protokol. Latief Hendraningrat memberi aba-aba siap kepada semua barisan pemuda. Semua yang hadir berdiri tegak dengan sikap sempurna. Suasana menjadi sangat hening. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dipersilakan maju beberapa langkah dari tempatnya semula. Ir. Soekarno mendekati mikrofon. Dengan suaranya yang mantap, Ir. Soekarno didampingi Drs. Moh. Hatta membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang telah diketik oleh Sayuti Melik. Berikut teks Proklamasi yang diketik oleh Sayuti Melik.

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menjatakan Kemerdekaan Indonesia.

Hal-hal jang mengenai pemindahan kekeasaan d.l.l., diselenggarakan dengan tjara saksama dan dalam tempo jang sesingkat-singkatnja.

Djakarta, hari 17 boelan 8 tahoen 05
Atas nama bangsa Indonesia
Soekarno/Hatta

Sesaat setelah pembacaan Proklamasi Kemerdekaan, dilanjutkan upacara pengibaran bendera Merah Putih. Bendera Sang Saka Merah Putih dijahit oleh Ibu Fatmawati Soekarno. Suhud mengambil bendera dari atas baki (nampan) yang telah disediakan dan mengibarkannya dengan bantuan Shodanco Latief Hendraningrat. Kemudian, Sang Merah Putih mulai dinaikkan dan hadirin yang datang bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya. Bendera dinaikkan perlahan-lahan menyesuaikan syair lagu Indonesia Raya. Seusai pengibaran bendera Merah Putih, acara dilanjutkan sambutan dari Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Ayo Berdiskusi



Berdiskusilah dengan teman sebangkumu mengenai bacaan di atas.

Buatlah ulasan mengenai isi bacaan. Tuliskan pada kolom berikut.

1. Judul Bacaan
2. Isi Bacaan yang paling menarik

Bahasa Indonesia



Bacalah kembali bacaan Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi. Kemudian, tuliskan kembali peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia melalui kegiatan berikut.

1. Kapan teks Proklamasi Kemerdekaan dibacakan?
2. Di mana teks Proklamasi dibacakan?
3. Siapakah yang membuat dan membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan?
4. Siapa sajakah tokoh yang hadir pada acara pembacaan teks Proklamasi?
5. Apa saja susunan acara yang dilakukan pada pembacaan teks Proklamasi?

IPA**Ayo Mengamati**

Amatilah peristiwa-peristiwa dalam kehidupan sehari -hari yang menunjukkan adanya perubahan suhu benda yang disebabkan kalor. Identifikasi dengan cara menuliskan perubahan suhu benda yang disebabkan oleh kalor pada tabel berikut!

No.	Peristiwa Perubahan Suhu karena Kalor
1.	
2.	
3.	

MATERI PENGAYAAN

IPS

Ayo Renungkan



Kemerdekaan seperti yang sekarang ini kita rasakan tidaklah terjadi begitu saja. Kemerdekaan terjadi melalui proses yang sangat panjang. Berbagai peristiwa, usaha, dan pengorbanan turut andil dalam mencapai kemerdekaan, khususnya peristiwa penyusunan dan pembacaan teks Proklamasi.

Tidak bisa dimungkiri bahwa peran dan jasa tokoh-tokoh pejuang kemerdekaan sangatlah besar. Dengan segenap jiwa dan raga, mereka bersatu padu mempersiapkan proklamasi. Mereka bekerja sama, saling bahu-membahu, tanpa membedakan golongan.

Apakah sebagai generasi penerus bangsa, kamu akan merusak nilai-nilai perjuangan tersebut? Akankah kamu mampu meneruskan perjuangan tersebut? Apa yang dapat kamu lakukan untuk meneruskan perjuangan para pahlawan pendahulu? Ungkapkan pendapatmu!

.....

.....

Bahasa Indonesia

Ayo Berlatih



“Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi”. Kemudian, carilah arti katanya di *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, bertanya kepada guru, atau berdiskusi.

Perhatikan cara-cara menggunakan kamus.

1. Pilihlah sebuah kata dari daftar kosakata barumu. Misalnya: **proklamasi**
2. Bukalah kamusmu, carilah daftar kata-kata yang dimulai dengan huruf awal “p”. Ingat, setiap kata pada kamus selalu diurutkan berdasarkan urutan abjad.
3. Dalam daftar kata yang berhuruf awal “p” itu, carilah daftar kata yang dimulai dengan “pr”.
4. Carilah daftar kata yang dimulai dengan “pro”. Kata **proklamasi** akan kamu temukan di antara kata-kata itu. Selamat mencari!

Kosakata pada Bacaan			
Kosakata Baku	Arti Kata	Kosakata Tidak Baku	Arti Kata

IPA

Ayo Mencoba



PERCOBAAN

Menyelidiki Kalor Dapat Mengubah Suhu Benda

Alat

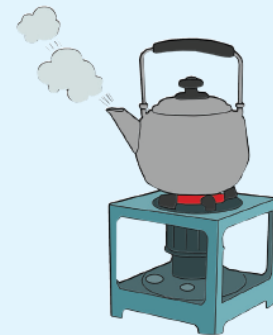
1. Cerek
2. Kompor

Bahan

1. Air

Cara Kerja

1. Tuangkan air ke dalam cerek.
2. Letakkan cerek di atas kompor.
3. Nyalakan kompor.
4. Amati apa yang terjadi pada air.



Ceritakan pengalamannya saat melakukan percobaan.

Saat air dipanaskan, air yang semula dingin (bersuhu rendah) menerima panas dari melalui

Air menerima panas, lama-kelamaan air menjadi (suhu meningkat).

Kesimpulan

Makin ... energi panas yang diterima air, makin besar pula kenaikan ... pada air.

Lampiran 2

MEDIA PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Pecangaan Wetan
 Kelas / Semester : V (Lima) / 2
 Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan
 Sub Tema 2 : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
 Pembelajaran : 1 / IPS, Bahasa Indonesia, dan IPA
 Alokasi Waktu : 1 Hari

Kompetensi Dasar	Indikator	Media
<p>IPS</p> <p>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya</p> <p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>	<p>3.4.1 Menganalisis latarbelakang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.</p> <p>3.4.2 Menganalisis peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan</p> <p>3.4.3 Menganalisis peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan</p> <p>4.4.1 Melaksanakan kegiatan bermain peran peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan</p>	<p>1. Naskah cerita peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan berjudul “Peristiwa Rengasdengklok”</p> <p>2. Audio cerita peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan berjudul “Peristiwa Rengasdengklok”</p> <p>3. Laptop dan Sound</p>

<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>3.5.1 Menemukan Informasi pada aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana sesuai dengan teks bacaan.</p> <p>4.5.1 Membuat uraian menggunakan informasi dari teks bacaan dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>1. Teks bacaan “Peristiwa pembacaan teks proklamasi”</p>
<p>IPA</p> <p>3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda</p>	<p>3.7.1 Menguraikan tentang kalor dapat mengubah suhu benda</p> <p>4.7.1 Membuat rangkuman tentang kalor dapat mengubah suhu benda</p>	<p>1. Teks bacaan “Kalor mengubah suhu benda”</p> <p>2. Alat percobaan (gelas plastik, air, es batu)</p>

IPS

1. Naskah cerita peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan berjudul “Peristiwa Rengasdengklok”

PERISTIWA RENGASDENGKLOK**16 AGUSTUS 1945****Pemain :**

Soekarno	Suhud
Moh. Hatta	Muwardi
Chaerul Saleh	Latief Hendraningrat
Sutan Syahrir	Fatmawati
Ahmad Soebarjo	Singgih Yusuf Kamto
Sukarni	Laksamana Maeda

Narasi : 00.00 – 02.35

Pada tanggal 12 Agustus 1945 tiga tokoh pergerakan nasional, yaitu Dr. Radjiman Wedyodiningrat, Ir. Soekarno, dan Drs. Mohammad Hatta memenuhi undangan Jenderal Terauchi di Dalat (Vietnam Selatan). Jenderal Terauchi adalah Panglima tentara Jepang di Asia Tenggara. Dalam pertemuan itu, Jenderal Terauchi mengatakan pemerintah Jepang telah memutuskan untuk memberikan kemerdekaan kepada Indonesia. Keputusan itu diambil setelah Amerika Serikat menjatuhkan bom atom di Jepang. Pada tanggal 6 dan 9 Agustus 1945 di kota Hiroshima dan Nagasaki. Kedua kota itu hancur lebur, rata dengan tanah, sehingga Jepang menjadi lumpuh total. Akibatnya, Jepang menyatakan menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada tanggal 15 Agustus 1945.

Berita tentang menyerahnya Jepang kepada Sekutu didengar oleh para tokoh pemuda Indonesia. Malam harinya pada tanggal 15 Agustus 1945 para pemuda mendatangi rumah Ir. Soekarno dengan maksud memberitahukan

Soekarno tentang keinginan para pemuda, agar kemerdekaan Indonesia segera diproklamasikan. Akan tetapi, Soekarno menolak.

(Kediaman Soekarno. Jln. Pegangsaan Timur No.56 Jakarta pukul 22.00 WIB. Terjadi perdebatan serius antara golongan pemuda dengan Soekarno)

- Chairul Saleh : “Tok tok tok. Assalamualikum”
- Soekarno : “Walaikumsallam, silahkan duduk. wahh... ada apa malam-malam datang ke rumah ?, sepertinya ada hal penting yang ingin dibicarakan.”
- Chairul Saleh : “Kami ingin membicarakan tentang keinginan kami untuk secepatnya Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya.”
- Soekarno : “Kenapa kalian tergesa gesa ingin memproklamasikan kemerdekaan Indonesia?”
- Sutan Syahrir : “Karena inilah saat yang tepat, Bung! Jepang sudah kalah dari sekutu, tidak ada yang menguasai Negara ini! Mengapa kita harus menunggu, rakyat sudah banyak menderita karena penjajahan ini”
- Soekarno : “Apa ini tidak terlalu tergesa-gesa ! Kekuatan segelintir ini belum mampu mengalahkan Jepang. Bagaimana kita memproklamirkan Negara kita? Bagaimana kita berdiri diatas kaki kita sendiri?”
- Sutan Syahrir : “Apa kita perlu menunggu janji Jepang untuk memerdekakan bangsa ini ? Kita bisa memproklamasikan sendiri, Bung.
- Soekarno : “Tidak bisa ! kita tetap harus menunggu, hal ini juga harus dirundingkan dengan anggota PPKI lainnya karena saya tidak bisa mengambil keputusan sendiri.”
- Chaerul Saleh : “Tapi semakin cepat kita memproklamasikan maka semakin sepat kita mengakhiri penderitaan

rakyat Indonesia, inilah saat yang ditunggu tunggu bangsa kita Bung.”

- Soekarno : “Baiklah, kalau itu yang diminta dari golongan pemuda, ijin kan saya untuk merundingkan hal tersebut bersama para golongan tua.”
- Chaerul Saleh : “Baiklah, kami akan menunggu disini.”

(Soekarno pun bergegas menghampiri para golongan tua yang sejak tadi sudah berada di rumahnya untuk merundingkan permasalahan tadi.)

- Moh. Hatta : “Mengapa kau tampak kebingungan, memangnya apa yang kau bicarakan tadi bersama para golongan muda bung ? ”
- Soekarno : “Bagaimana ini? Para pemuda menuntut untuk segera memproklamasikan kemerdekaan”
- Moh. Hatta : “Tapi kita tidak boleh gegabah bung, kita perlu mempersiapkannya dengan matang. Jangan sampai terjadi sesuatu yang tidak kita inginkan.”
- Ahmad Soebarjo : “Saya setuju, menurut saya yang terpenting adalah menghadapi sekutu yang hendak berkuasa kembali di negeri ini. Selain itu masalah kemerdekaan sebaiknya dibicarakan kembali dalam sidang PPKI 18 Agustus mendatang.”
- Soekarno : ”Lalu bagaimana dengan pendapat golongan muda? Apa kita abaikan saja?”
- Moh. Hatta : “Ya, lagipula mereka masih muda, pemikiran mereka belum terlalu matang.”
- Ahmad Soebarjo : “Kita harus melihat ke depan, mempersiapkannya dengan matang. Kalau tidak bagaimana nanti jika semuanya berantakan.”

Soekarno : “Baiklah, kalau begitu kita telah mencapai kesepakatan bahwa kita belum bisa memproklamasikan kemerdekaan Indonesia”

Narasi : 02.35 – 03.53

Akhirnya Soekarno memberitahu golongan muda bahwa berdasarkan rundingan bersama golongan tua ia menolak keinginan golongan muda yang ingin Indonesia segera memproklamasikan kemerdekaan. Dengan berat hati mendengar keputusan tersebut para pemudapun meninggalkan kediaman Soekarno. Tetapi mereka tidak putus asa. Mereka pun menyusun strategi bagaimana membujuk Soekarno dan Moh. Hatta untuk memproklamasikan kemerdekaan sesegera mungkin. Akhirnya pada pukul 24.00 WIB menjelang tanggal 16 Agustus 1945 para pemuda mengadakan rapat di Cikini dan mereka memutuskan untuk mengasingkan kedua tokoh itu ke Rengasdengklok agar terhindar dari desakan para pemuda dan pengaruh dari Jepang di Jakarta.

Chaerul Saleh : “Sekarang apa yang harus kita lakukan? Soekarno dan Moh. Hatta tetap bersikeras tidak menyetujuinya usulan kita.”

Sutan Syahrir : ”Begini saja, saya mengusulkan agar Bung Karno dan Moh. Hatta kita asingkan saja keluar Jakarta untuk menjauhkan mereka dari pengaruh Jepang, apa kalian setuju usul saya?”

Sukarni, Suhud, Muwardi : “ Setuju “

Sutan Syahrir : “Tapi yang saya bingungkan kita akan membawa kedua tokoh Nasionalis itu kemana ?”

Sukarni : “Kemana ya?” (sambil kebingungan)

Muwardi : “Kita serahkan saja tugas ini kepada Singgih dan Latief Hendra Ningrat karena mereka berdua adalah anggota PETA.”

- Latief : “Baiklah akan saya pikirkan dahulu. (berpikir sejenak). Bagaimana kalau kita bawa mereka berdua ke Rengasdengklok dekat Karawang. Karena disana dekat dengan tempat tentara PETA yang keamanannya terjamin.”
- Singgih : “Benar, saya setuju dengan usulan Latief. Apa kalian menyetujuinya?”
- Suhud : ”Bagus, kami setuju dengan rencana tersebut.”

Narasi : 03.53 – 04.31

(Tepat pukul 04.00 WIB, Latief Hendraningrat dan Singgih pergi ke rumah Soekarno. Tidak lain tidak bukan yaitu untuk membawa Soekarno dan Moh. Hatta pergi ke Rengasdengklok untuk diasingkan.)

- Singgih : “Tok.tok.tok....Assalamualaikum?”
- Fatmawati : “Walaiku salam (Fatmawati membuka pintu) Ada apa yaa, ? kok subuh – subuh datang kerumah. Ada keperluan apa ya ?”
- Latief : “Maaf Bu, kami tidak bermaksud mengganggu waktu istirahat Ibu, tapi ada hal penting yang harus kami bicarakan dengan Bung Karno, sekali lagi kami minta maaf.”
- Fatmawati : “Ah tidak apa-apa, mari silahkan masuk, silahkan duduk!”
- Latief : “Terima kasih bu”
- Fatmawati : Sama-sama, kalau begitu tunggu sebentar yah saya panggilkan dulu Bung Karno. Oh ya hampir lupa kebetulan Bung Hatta juga menginap di sini katanya mereka ingin membahas keinginan para pemuda, apa Bung Hatta juga perlu saya panggilkan”
- Latief : “Ya, Bu silahkan. Terimakasih banyak.

(Fatmawati meninggalkan mereka berdua, ia menemui suaminya dan Bung Hatta untuk memberitahukan kedatangan para pemuda. Tak lama kemudian Bung Karno datang, ia di temani oleh Moh. Hatta.)

- Singgih dan Latief : “ Asalamu’alaikum”. (sembari berdiri menyambut kedatangan Soekarno dan Moh. Hatta.)
- Soekarno : “Walaikumsallam. Katanya kalian ingin membicarakan hal yang penting dengan saya, memangnya hal penting apa?. Apa berkaitan dengan yang tadi malam ?”
- Singgih : “Sebelumnya kami meminta maaf, lagi-lagi kami mengganggu waktu istirahat Bung Karno dan Bung Hatta, memang kedatangan kami kemari berkaitan dengan kejadian tadi malam.”
- Latief : “Begini Bung, kami sebenarnya di utus kemari karena mendapat tugas untuk membawa Bung Karno dan Bung Hatta ke tempat pengasingan.”
- Moh. Hatta : “Hah tempat pengasingan ! apa maksudnya ?”
- Latief : ” Kami akan membawa anda ke tempat pengasingan untuk diamankan agar terhindar dari ancaman bentrok antara jepang dan warga.”
- Soekarno : “Memangnya di mana tempat pengasingannya?”
- Latief : “Di luar kota, tepatnya di kota Karawang.”
- Moh. Hatta : “Tapi kalau kami tidak mau bagaimana?”
- Latief : “Sekarang bukan waktunya untuk berdebat bung, cepat kalian harus ikut kami!”
- Soekarno : “Apakah ini semua penting?, kenapa ini mendadak sekali dan terkesan terburu buru.”

- Latief : “Ini Sangat penting!, sekali lagi kami minta maaf karna lancang memaksa bung Karno dan bung Hatta untuk pergi ikut dengan kami.”
- Soekarno : “Baiklah kami akan ikut bersama kalian.”

Narasi : 04.32 – 06.23

Akhirnya, Bung Karno dan Bung Hatta diungsikan ke Rengasdengklok, Jawa Barat oleh para pemuda. Mereka dijemput pada tanggal **16 Agustus 1945** pukul 4.30 WIB oleh rombongan golongan muda. Mereka diasingkan karena meminta para pemuda untuk sabar dalam mengumumkan proklamasi. Sementara itu, di Jakarta akan dilaksanakan rapat anggota PPKI di gedung Pejambon 2.

Di lain tempat, hilangnya Soekarno dan Moh. Hatta secara misterius pagi itu, menimbulkan kepanikan dikalangan para pemimpin di Jakarta. Peristiwa ini baru diketahui oleh Mr. Ahmad Soebardjo pukul 08.00 pagi. Ahmad Soebardjo yang saat itu mencari keberadaan Bung Karno dan Bung Hatta-pun diberangkatkan ke Rengasdengklok untuk bertemu dan berunding dengan mereka. Akhirnya Soebardjo berjanji jaminan nyawa kepada golongan muda bahwa Proklamasi Kemerdekaan akan diumumkan pada keesokan harinya selambat-lambatnya pukul 12.00 WIB. Dengan jaminan itu, akhirnya Ir. Soekarno dan Moh. Hatta dilepaskan.

- Ahmad Soebarjo : “Bung, apakah kau tahu dimana Soekarno dan bung Hatta berada ?”
- Chaerul Saleh : “Maaf bung, saya tidak tahu.”
(berusaha menyembunyikan keberadaan Soekarno dan Hatta.)
- Ahmad Soebarjo : “Katakanlah kepadaku dimana mereka sekarang, aku akan menjamin keselamatan mereka ketika kembali ke Jakarta. Dan aku akan menjamin kemerdekaan esok harinya.”
- Yusuf Kamto : “Apakah kau bersumpah untuk itu?”

- Ahmad Soebarjo : “Kau bisa percaya padaku nak. Saya yakin kalau kita bicara baik-baik pasti keinginan kalian akan di penuhi saya akan membantu kalian untuk meyakinkan Soekarno dan Moh. Hatta.”
- Yusuf Kamto : “Baiklah, kami akan menunjukkan tempatnya, di Rengasdengklok.”
- Chaerul Saleh : “Ya sudah sebaiknya kita sekarang berangkat untuk menjemput Soekarno dan Moh Hatta.”
- Yusuf Kamto : “Baiklah ayo kita berangkat!

(Setelah tibanya golongan tua di Rengasdengklok, merekapun berunding mengenai keinginan golongan muda agar Indonesia segera memproklamasikan kemerdekaannya.)

- Soekarno : “Sekarang jelaskan, mengapa saudara sekalian membawa kami kesini ?”
- Chaerul Saleh : “Maafkan kelancangan kami bung. Ini demi keselamatan anda.”
- Sutan Syahrir : “Kami ingin membicarakan masalah proklamasi kembali.”
- Hatta : “Bukankah tempo hari sudah kami katakana bahwa masalah kemerdekaan masih akan dibicarakan dalam siding PPKI.”
- Chaerul Saleh : “Mengapa harus menunggu hasil siding PPKI, kalau kita bisa bergerak dengan kekuatan sendiri. PPKI itu bentukan Jepang, bung. Kita ingin memproklamasikan kemerdekaan tanpa campur tangan dari Jepang.”
- Soekarno : “Pendapat itu memang benar. Tetapi, kita masih terlalu dini untuk memproklamasikan kemerdekaan.”

- Sutan Syahrir : “Atas nama rakyat yang telah bertahun tahun terbelenggu oleh penjajahan di tanah air mereka sendiri. Mereka berhak bebas ! dan sekaranglah saatnya!”
- Ahmad Soebarjo : “Tenang saudara sekalian, mari kita bicarakan masalah ini dengan kepala dingin, tidak perlu ketegangan.”
- Chaerul Saleh : “Saya mengerti mengenai perhitungan anda berdua mengenai masalah proklamasi ini dan memang kita golongan muda belum mempertimbangkan semuanya dengan matang. Tapi saya percaya kita dapat bangkit dan memanfaatkan situasi ini.”
- Ahmad Soebarjo : “Perkataan golongan muda memang benar adanya bung. Kesempatan tidak datang dua kali, dan saya mendukungnya.”
- Moh. Hatta : “Tetapi, apakah kita bisa? Akankah ini semua bisa dilakukan?”
- Yusuf Kamto : “Tentu bisa bung. Asal kita berusaha, kita dapat menemukan jalan keluarnya. Para pemuda di Jakarta sedang menyusun strategi pertahanan untuk mencegah serangan dari Jepang ataupun sekutu yang tidak menerima proklamasi bangsa kita.”
- Soekarno : “Baiklah, saya setuju. Kita akan memproklamasikan tanpa ada campur tangan Jepang.”

Narasi : 06.24 – 08.14

Dari Rengasdengklok, rombongan tiba kembali di Jakarta pukul 23.30 WIB. Akhirnya mereka memutuskan untuk istirahat sebentar di rumah masing-masing. Setelah itu, Soekarno dan Moh. Hatta pergi ke rumah Laksamana Tadashi Maeda, sesuai dengan usulan Ahmad Soebardjo. Walaupun orang Jepang,

Laksamana Maeda memiliki kedekatan dengan tokoh-tokoh Indonesia dan beliau memberi jaminan keselamatan.

Kata “Proklamasi” adalah sumbangan pemikiran Soekarno, kalimat pertama adalah sumbangan pemikiran Ahmad Soebardjo, dan kalimat terakhir merupakan sumbangan pemikiran Moh. Hatta. Teks itu kemudian diberi saran dan sedikit perubahan oleh Sukarni, lalu diketik oleh Sayuti Melik. Terakhir, Sukarni memberi usulan bahwa naskah ini sebaiknya ditandatangani oleh Soekarno dan Hatta atas nama bangsa Indonesia. Pada pukul 04.30 WIB konsep naskah proklamasi selesai disusun.

- Soekarno : “Tok tok tok (mengetuk pintu rumah Laksamana Maeda) Permisi !”
- Laksamana Maeda : “(Membuka pintu rumah), wahhh ada apa ini ramai ramai datang ke rumah.”
- Soekarno : ”Maaf mungkin kedatangan kami mengganggu waktu istirahat tuan.”
- Ahmad Soebarjo : “Kami disini bermaksud untuk menanyakan apakah benar berita menyerahnya Jepang terhadap sekutu itu?”
- Laksamana Maeda : “Memang benar berita tersebut tapi kami masih merahasiakannya agar tidak timbul kekacauan karena kami masih bertanggung jawab terhadap keamanan Indonesia.”
- Moh. Hatta : “Sekarang yang kami bingungkan, para pemuda terus mendesak agar memperklamasikan kemerdekaan Indonesia secepatnya.”
- Laksamana Maeda : “Wah itu merupakan gagasan yang bagus mengingat inilah waktu yang tepat untuk memperklamasikan kemerdekaan Indonesia.”
- Moh . Hatta : “Kami telah sepakat akan secepatnya memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

- Rencananya kami akan memproklamasikan kemerdekaan Indonesia besok pagi jadi apakah tuan keberatan.”
- Laksamana Maeda : “Tidak tidak sama sekali, lalu persiapan apa yang akan kita siapkan?”
- Soekarno : “Rencananya kami akan membuat naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia.”
- Laksamana Maeda : “Ya sudah, silahkan kalian gunakan ruangan di rumah ini untuk merumuskan teks proklamasi. Kalian tidak boleh membuang waktu percuma kan.”
- Soekarno : “Baik, terimakasih banyak tuan.”

Narasi : 08.15 – 09.24

Perumusan proklamasi di rumah Laksamana Maeda pun segera dilakukan. Setelah selesai melakukan sedikit perubahan, dan setelah semuanya setuju, Soekarno memerintahkan Sayuti Melik untuk mengetik teks proklamasi. Semua persiapan proklamasi selesai pada pukul 04.30 WIB. Lalu semua hadirin pulang ke rumah masing- masing dengan perasaan gembira. Namun tidak dengan para pemuda, mereka menghimpun rekan-rekannya untuk menyebar luaskan berita itu kesegenap masyarakat Jakarta. Dengan cepat mereka mempersiapkan pengumuman dengan mobil pengeras suara untuk memberitahukan kepada penduduk tentang kabar gembira ini.

Backsound : 09.25 – 10.41

- Sayuti Melik : “Ini Bung naskahnya sudah selesai, sekarang tinggal siapa yang akan menandatangani naskah ini.”
- Chairul Saleh : “Lebih baik bung karno dan Bung Hatta yang menandatangani naskah tersebut atas nama bangsa Indonesia.”
- Semua yang hadir : “Setuju, itu lebih baik !

- Soekarno : “Nah sekarang naskah sudah selesai lalu, sekarang yang harus kita pikirkan di mana naskah ini akan di bacakan? Bagaimana kalau kita membacakan teks proklamasi ini di rumah saya.”
- Hatta : “Saya setuju, mungkin dengan itu tentara Jepang tidak akan mengacaukan proklamasi kemerdekaan Indonesia.”

Setelah beberapa saat, Soekarno sampai di kediamannya. Ia bertemu dengan istrinya yaitu Fatmawati di ruang makan, dan berbincang membicarakan tentang kejadian kejadian di hari ini.

- Soekarno : “Alhamdulillah, akhirnya semua berjalan dengan lancar. Terimakasih ibu telah menemani saya disaat yang cukup menguras pikiran ini.”
- Fatmawati : “Iya, terimakasih juga kepada Gusti Allah yang telah memberikan jalan pada bangsa kita untuk memproklamasikan kemerdekaan. Ohh iya, apa bapak sudah merencanakan bagaimana proklamasi nanti berlangsung.”
- Soekarno : “ Tentu saja, nanti proklamasi akan diiringi dengan lagu Indonesia Raya ciptaan bung Supratman.”
- Fatmawati : ”Tapi kita belum punya bendera, lalu bagaimana ?”
- Soekarno : “Oh iya, ya sudah, kalau begitu ibu saja yang menjahitkan benderanya!”
- Fatmawati : ”Tapi ibu hanya punya kain berwarna merah dan putih saja. Dan bagaimana kalau benderanya kita namakan sang saka merah putih?”
- Soekarno : ”Ide yang bagus, karena merah putih merupakan sang saka ?”

Fatmawati : "Ya baiklah, ibu akan menjahitnya sekarang. Sebaiknya bapak bersiap siap untuk menyusun pidato yang nanti akan dibacakan!"

Narasi : 10.42 – 12.22

Detik-detik menuju proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia semakin dekat. Setelah disepakati, Proklamasi akan dibacakan pada pukul 10.00 WIB di rumah Ir. Soekarno. Moh. Hatta berpesan kepada para pemuda yang bekerja di kantor pers, B.M Diah untuk memperbanyak naskah teks proklamasi dan menyiarkan ke seluruh dunia.

Pagi harinya rumah Soekarno sudah dipadati oleh banyak orang. Shudanco Latief Hendraningrat menugaskan anak buahnya untuk berjaga-jaga di sekitar rumah Ir. Soekarno. Bung Karno menunggu kedatangan Bung Hatta untuk membacakan naskah tersebut. Setelah Bung Hatta datang, upacara dimulai.

Pengibaran bendera dilakukan oleh S. Suhud dengan bantuan Shudanco Latief Hendraningrat . Upacara berlangsung syahdu karena tanpa dikomando para hadirin spontan menyanyikan Indonesia Raya ketika bendera dikibarkan.

"Assalamu'alaikum Wr. Wb

Pada kesempatan pagi ini kita berkumpul untuk menjadi saksi dari peristiwa penting yang selama ini kita tunggu, yaitu peristiwa yang selalu menjadi impian dan harapan sebagai bangsa yang terjajah. Dari bertahun tahun yang lalu sampai beratus-ratus tahun yang lalu kita memperjuangkan kemerdekaan kita agar bebas dari penjajahan. Hari ini kita mengibarkan kemerdekaan kita, dengan harapan dapat menjadi tombak agar kehidupan kita bisa berubah menjadi lebih baik, lebih layak dari sebelumnya. Terima kasih kepada para pejuang yang kokoh dan teguh memperjuangkan kemerdekaan bangsa kita dengan segenap jiwa dan raganya dari mulai penjajahan Bangsa Portugis, Inggris, Jepang dan Belanda. Kita selama ini seolah seperti orang yang selalu tunduk di hadapan penjajah. Kita seolah mengabdikan kepada mereka. Namun di dalam hati kita, kita tetap menjunjung tinggi keinginan dan impian kita untuk kemerdekaan

bangsa kita. Kini semua harapan kita itu bukanlah sebuah angan-angan belaka, melainkan sebuah perjuangan yang hasilnya dapat kita saksikan saat ini, proklamasi kemerdekaan Bangsa Indonesia, dengan di tandai pembacaan naskah proklamasi.”

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia. Hal-hal yang mengenai pemindahan dan kekuasaan dll. Di laksanakan dengan djara seksama dan dalam tempo yang sesingkat singkatnya.

Djakarta, hari, 17 Boelan 8 tahoen 1945

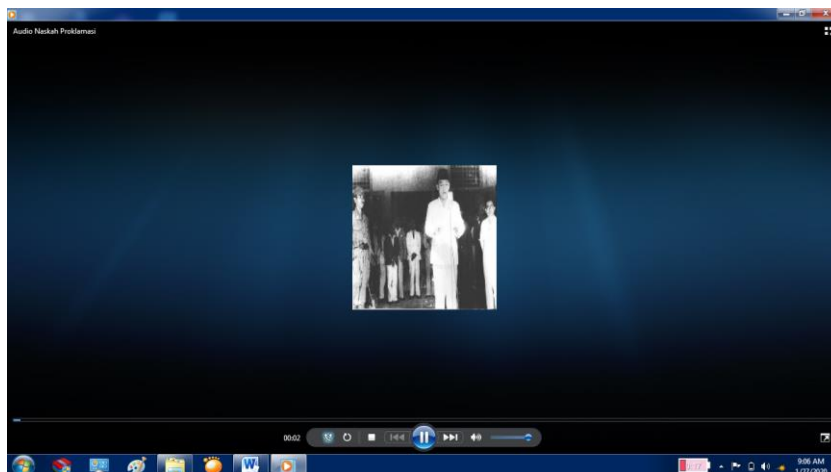
Atas nama bangsa Indonesia

Soekarno Hatta

Narasi : 12.23 – 13.33

Demikianlah naskah Proklamasi ini sebagai tanda bahwa bangsa Indonesia yang telah merdeka. Kemudian dikibarkannya bendera merah putih oleh S. Suhud dan Latief sebagai simbol kebebasan dan kemerdekaan Indonesia. Dengan ditandai pembacaan naskah proklamasi dan pengibaran sang saka merah putih maka sejak itu bangsa Indonesia lepas dari belenggu penjajahan.

2. Audio cerita peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan berjudul “Peristiwa Rengasdengklok”



3. Laptop dan Sound



Bahasa Indonesia

1. Teks bacaan “Peristiwa pembacaan teks proklamasi”

Priistiwa pembacaan Teks proklamasi

Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi, telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di tempat itu. Mereka ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Sesuai kesepakatan yang diambil di rumah Laksamana Maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno. Mereka hadir untuk menjadi saksi pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno itu, antara lain sebagai berikut.

- a. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- b. Pengibaran bendera Merah Putih.
- c. Sambutan Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Upacara Proklamasi Kemerdekaan berlangsung tanpa protokol. Latief Hendraningrat memberi aba-aba siap kepada semua barisan pemuda. Semua yang hadir berdiri tegak dengan sikap sempurna. Suasana menjadi sangat hening. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dipersilakan maju beberapa langkah dari tempatnya semula. Ir. Soekarno mendekati mikrofon. Dengan suaranya yang mantap, Ir. Soekarno didampingi Drs. Moh. Hatta membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang telah diketik oleh Sayuti Melik. Berikut teks Proklamasi yang diketik oleh Sayuti Melik.

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menjatakan Kemerdekaan Indonesia.

Hal-hal jang mengenai pemindahan kekeuasaan d.l.l., diselenggarakan dengan tjara saksama dan dalam tempo jang sesingkat-singkatnja.

Djakarta, hari 17 boelan 8 tahoen 05
Atas nama bangsa Indonesia
Soekarno/Hatta

Sesaat setelah pembacaan Proklamasi Kemerdekaan, dilanjutkan upacara pengibaran bendera Merah Putih. Bendera Sang Saka Merah Putih dijahit oleh Ibu Fatmawati Soekarno. Suhud mengambil bendera dari atas baki (nampan) yang telah disediakan dan mengibarkannya dengan bantuan Shodanco Latief Hendraningrat. Kemudian, Sang Merah Putih mulai dinaikkan dan hadirin yang datang bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya. Bendera dinaikkan perlahan-lahan menyesuaikan syair lagu Indonesia Raya. Seusai pengibaran bendera Merah Putih, acara dilanjutkan sambutan dari Wali Kota Suwiry dan dr. Muwardi.

IPA

1. Teks bacaan “Kalor mengubah suhu benda”

Kalor Mengubah Suhu Benda

Kalor didefinisikan sebagai energi panas yang dimiliki oleh benda. Secara umum, mengetahui adanya kalor yang dimiliki oleh benda dapat dilakukan dengan cara mengukur suhu benda tersebut. Jika suhu benda tinggi, kalor yang dikandung oleh benda juga besar. Sebaliknya, jika suhu benda rendah, kalor yang dikandung oleh benda juga kecil.

Kalor yang dimiliki oleh suatu benda bisa berubah-ubah. Bisa naik, bisa juga turun karena kalor dapat berpindah dari suhu tinggi menuju suhu rendah.



Contoh bahwa kalor dapat mengubah suhu benda: Air panas memiliki suhu tinggi. Air dingin memiliki suhu rendah.

Apabila kedua air dicampur, campuran itu akan menghasilkan suhu baru. Suhu rendah akan meningkat karena menerima panas yang bersuhu tinggi.]

2. Alat percobaan (gelas plastik, air, es batu)



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK I

KELAS/SEMESTER	: 5 / SEMESTER II
TEMA	: 7/ Peristiwa Dalam Kehidupan
SUBTEMA	: 2/ Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
PEMBELAJARAN	: 1 (IPS)

<p>Indikator:</p> <p>3.4.1 Menganalisis latarbelakang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.</p> <p>3.4.2 Menganalisis peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan</p> <p>3.4.3 Menganalisis peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan</p> <p>4.4.1 Melaksanakan kegiatan bermain peran peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan</p> <p>Petunjuk :</p> <p>1. Berdasarkan cerita yang di perankan buatlah rangkuan mengenai cerita tersebut!</p>	<p>Nama Kelompok :</p>
---	-------------------------------

Selamatat Mengerjakan!

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK II

KELAS/SEMESTER	: 5 / SEMESTER II
TEMA	: 7/ Peristiwa Dalam Kehidupan
SUBTEMA	: 2/ Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
PEMBELAJARAN	: 1 (Bahasa Indonesia)

<p>Indikator:</p> <p>3.5.1 Menemukan Informasi pada aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana sesuai dengan teks bacaan.</p> <p>4.5.1 Membuat uraian menggunakan informasi dari teks bacaan dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif</p> <p>Petunjuk :</p> <p>1. Pahami bacaan “Peristiwa pembacaan teks proklamasi”!</p> <p>2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut</p>	<p>Nama Kelompok :</p>
--	-------------------------------

Selamatat Mengerjakan!

1. Kapan teks Proklamasi Kemerdekaan dibacakan?
2. Di mana teks Proklamasi dibacakan?
3. Siapakah yang membuat dan membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan?
4. Siapa sajakah tokoh yang hadir pada acara pembacaan teks Proklamasi?
5. Apa saja susunan acara yang dilakukan pada pembacaan teks Proklamasi?

Jawab!

Lampiran 4

KISI - KISI

KELAS/SEMESTER : V (Lima) / SEMESTER II
TEMA : 7. Peristiwa dalam kehidupan
SUBTEMA : 2. Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
PEMBELAJARAN : 1 (IPS, bahasa Indonesia, IPA)

Muatan Pembelajaran	KD	Indikator	Ranah	Penilaian			No. soal
				Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	
IPS	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Menganalisis latarbelakang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	Instrumen III
		3.4.2 Menganalisis peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan					
		3.4.3 Menganalisis peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan					

	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 Melaksanakan kegiatan bermain peran peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan	Keterampilan	Non Tes	Lembar kerja	Rubrik penilaian kinerja dan Rubrik penilaian produk	Instrumen IV
Bahasa Indonesia	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana	3.5.1 Menemukan Informasi pada aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana sesuai dengan teks bacaan.	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	Instrumen III
	4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana,	4.5.1 Membuat uraian menggunakan informasi dari teks bacaan dengan menggunakan kosakata baku dan	Keterampilan	Non Tes	Lembar kerja	Rubrik penilaian produk	Instrumen IV

	kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif	kalimat efektif					
IPA	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1 Menguraikan tentang kalor dapat mengubah suhu benda	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	Instrumen III
	4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	4.7.1 Membuat rangkuman tentang kalor dapat mengubah suhu benda	Keterampilan	Non Tes	Lembar kerja	Rubrik penilaian produk	Instrumen IV

I. LEMBAR JURNAL SIKAP SPIRITUAL

Kelas / Semester : V (Lima) / 2

Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan

Sub Tema 2 : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi
Kemerdekaan

Pembelajaran : 1 / IPS, Bahasa Indonesia, dan IPA

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PRILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1					
2					
3					
4					
5					

Jepara, 14 Febuari 2020

Guru Kelas V



Bisri Mustofa S.Pd

II. LEMBAR JURNAL SIKAP SOSIAL

Kelas / Semester : V (Lima) / 2
 Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan
 Sub Tema 2 : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi
 Kemerdekaan
 Pembelajaran : 1 / IPS, Bahasa Indonesia, dan IPA

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PRILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1					
2					
3					
4					
5					

Jepara, 14 Febuari 2020

Guru Kelas V



Bisri Mustofa S.Pd

III. SOAL EVALUASI

Kelas / Semester : V (Lima) / 2

Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan

Sub Tema 2 : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi
Kemerdekaan

Pembelajaran : 1 / IPS, Bahasa Indonesia, dan IPA

Nama :

No.Absen :

Petunjuk pengerjaan soal :

1. Berdoa sebelum mengerjakan soal.
2. Isilah identitas nama pada lembar jawab!
3. Bacalah soal dengan teliti!
4. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda “x” pada pilihan a, b, c, atau d!
5. Isilah pada lembar jawab!

Selamat Mengerjakan..!!

1. Para pemuda yang mendengar bahwa Jepang telah menyerah kepada sekutu segera mendesak Ir. Soekarno dan Drs. Moh Hatta untuk
 - a. Menyerah kepada sekutu juga
 - b. Memproklamasikan kemerdekaan
 - c. Menolong Jepang dari kekalahan
 - d. Memberontak kepada sekutu
2. Para pemuda membawa Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta ke Rengasdengklok bertujuan untuk
 - a. Mengamankan Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dari pengaruh Jepang
 - b. Memaksa Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta mundur dari PPKI
 - c. Memaksa Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta untuk meminta bantuan Jepang
 - d. Mengharap Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta untuk bergabung dengan sekutu
3. Perumusan naskah teks proklamasi dilakukan di kediaman . . .
 - a. Ir Soekarno
 - b. Ahmad Soebardjo
 - c. Laksamana Maeda
 - d. Jenderal Nishimura

4. Pembacaan teks proklamasi dilakukan di
 - a. Rumah laksamana Tadashi Maeda
 - b. Rengasdengklok
 - c. Jalan Pegangsaan Timur No. 56
 - d. Istana merdeka
5. Naskah proklamasi disusun oleh
 - a. Ahmad Soebardjo, Ir. Soekarno dan Soekarni
 - b. Ahmad Soebardjo, Drs. Moh. Hatta dan Wikana
 - c. Ahmad Soebardjo, Ir. Soekarno dan Sayuti Melik
 - d. Ahmad Soebardjo, Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
6. Tokoh yang mengusulkan agar naskah proklamasi ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Moh. Hatta atas nama bangsa Indonesia adalah
 - a. Soekarni
 - b. Soekarni
 - c. Ahmad Soebardjo
 - d. Wikana
7. Naskah Proklamasi otentik atau resmi adalah naskah yang
 - a. Ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - b. Ditulis tangan dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - c. Diketik Sayuti Melik dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - d. Diketik Ahmad Soebardjo dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
8. Bendera merah putih yang pertama berkibar saat proklamasi adalah bendera
 - a. Buatan pabrik
 - b. Bendera belanda yang disobek
 - c. Jahitan tangan
 - d. Bekas bendera jepang

9. Alumunium sering digunakan sebagai bahan untuk membuat panci karena
- a. isolator yang baik
 - b. benda yang berat
 - c. benda yang lunak
 - d. konduktor yang baik
10. Di bawah ini yang bukan termasuk contoh benda konduktor yaitu
- a. Alumunium
 - b. Karet
 - c. Besi
 - d. Baja

KUNCI JAWABAN:

Kunci Jawaban	Skor optimal
1. B	1
2. A	1
3. C	1
4. C	1
5. D	1
6. A	1
7. C	1
8. C	1
9. D	1
10. A	1
Skor Optimal	10

Pedoman Penilaian

Skor optimal : 10

Skor minimal : 0

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

SOAL PENGAYAAN

Nama :.....
No.Absen :.....

Kelas / Semester : V (Lima) / 2
Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan
Sub Tema 1 : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Pembelajaran : 4 / IPS, Bahasa Indonesia, dan PPKn

Petunjuk : Berikan jawaban yang tepat sesuai dengan soal di bawah ini!

1. Kemerdekaan seperti yang sekarang ini kita rasakan tidaklah terjadi begitu saja. Kemerdekaan terjadi melalui proses yang sangat panjang. Berbagai peristiwa, usaha, dan pengorbanan turut andil dalam mencapai kemerdekaan, khususnya peristiwa penyusunan dan pembacaan teks Proklamasi. Tidak bisa dimungkiri bahwa peran dan jasa tokoh-tokoh pejuang kemerdekaan sangatlah besar. Dengan segenap jiwa dan raga, mereka bersatu padu mempersiapkan proklamasi. Mereka bekerja sama, saling bahu-membahu, tanpa membedakan golongan. Apakah sebagai generasi penerus bangsa, kamu akan merusak nilai-nilai perjuangan tersebut? Akankah kamu mampu meneruskan perjuangan tersebut? Apa yang dapat kamu lakukan untuk meneruskan perjuangan para pahlawan pendahulu? Ungkapkan pendapatmu!

.....

.....

2. Temukan kosakata baku dan tidak baku pada bacaan berjudul “Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi”. Kemudian, carilah arti katanya di *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, bertanya kepada Guru, atau berdiskusi
3. Menceritakan secara lengkap pengalaman dan proses ketika melakukan percobaan Kalor Dapat Mengubah Suhu Benda.

KUNCI JAWABAN:

Kunci Jawaban	Skor optimal
1. Kita sebagai warga negara harus tetap menjunjung tinggi nama baik bangsa, selalu belajar untk menjadi orang yang berguna untuk bangsa dan negara sehingga bisa mengharumkan bangsa dan Negara, selalu mengenang jasa-jasa pahlawan yang telah gugur memperjuangkan kemerdekaan	5
2. -Kesepakatan = prihal sepakat; konsensus -protokol =surat-surat resmi yang memuat hasil perundingan -hening =sunyi: diam: tanpa suara -baki =Nampun; wadah	5
3. Pengalaman saat melakukan percobaan: Saat air di panaskan, air yang semula dingin (bersuhu rendah) menerima panas dari api melalui cerek?panci, kesimpulannya makin tinggi energi yang diterima air, makin besar pula kenaikan suhu pada air.	5
Skor Optimal	15

Pedoman Penilaian

Skor optimal : 15

Skor minimal : 0

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

SOAL REMIDIAL

Kelas / Semester : V (Lima) / 2
 Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan
 Sub Tema 1 : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
 Pembelajaran : 4 / IPS, Bahasa Indonesia, dan PPKn

Nama :
 No.Absen :

Petunjuk : Berikan jawaban yang tepat sesuai dengan soal di bawah ini!

Priistiwa pembacaan Teks proklamasi

Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi, telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di tempat itu. Mereka ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Sesuai kesepakatan yang diambil di rumah Laksamana Maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno. Mereka hadir untuk menjadi saksi pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno itu, antara lain sebagai berikut.

- a. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- b. Pengibaran bendera Merah Putih.
- c. Sambutan Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Upacara Proklamasi Kemerdekaan berlangsung tanpa protokol. Latief Hendraningrat memberi aba-aba siap kepada semua barisan pemuda. Semua yang hadir berdiri tegak dengan sikap sempurna. Suasana menjadi sangat hening. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dipersilakan maju beberapa langkah dari tempatnya semula. Ir. Soekarno mendekati mikrofon. Dengan suaranya yang mantap, Ir. Soekarno didampingi Drs. Moh. Hatta membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang telah diketik oleh Sayuti Melik. Berikut teks Proklamasi yang diketik oleh Sayuti Melik.

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menjatakan Kemerdekaan Indonesia.

Hal-hal jang mengenai pemindahan kekoekaan d.l.l., diselenggarakan dengan tjara saksama dan dalam tempo jang sesingkat-singkatnja.

Djakarta, hari 17 boelan 8 tahoen 05
 Atas nama bangsa Indonesia
 Soekarno/Hatta

Sesaat setelah pembacaan Proklamasi Kemerdekaan, dilanjutkan upacara pengibaran bendera Merah Putih. Bendera Sang Saka Merah Putih dijahit oleh Ibu Fatmawati Soekarno. Suhud mengambil bendera dari atas baki (nampan) yang telah disediakan dan mengibarkannya dengan bantuan Shodanco Latief Hendraningrat. Kemudian, Sang Merah Putih mulai dinaikkan dan hadirin yang datang bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya. Bendera dinaikkan perlahan-lahan menyesuaikan syair lagu Indonesia Raya. Selesai pengibaran bendera Merah Putih, acara dilanjutkan sambutan dari Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Pertanyaannya !!

1. Kapan teks Proklamasi Kemerdekaan dibacakan?
2. Di mana teks Proklamasi dibacakan?
3. Siapakah yang membuat dan membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan?
4. Siapa sajakah tokoh yang hadir pada acara pembacaan teks Proklamasi?
5. Apa saja susunan acara yang dilakukan pada pembacaan teks Proklamasi?
6. Berikan ulasan mengenai judul bacaan tersebut?
7. Bagian manakah yang paling menarik dari isi bacaan tersebut?
8. Sebutkan 3 peristiwa sehari-hari perubahan suhu benda yang disebabkan oleh kalor?

KUNCI JAWABAN:

Kunci Jawaban	Skor optimal
1. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945	1
2. Rumah Ir. Soekarno	1
3. Yang mengetik teks proklamasi yaitu sayuti melik dan yang membacakan teks proklamasi yaitu Ir. Soekarno	1
4. Ir Soekarno, Moh. Hatta, Latief Hendraningrat, Sayuti Melik, Fatmawati, Suhud, Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.	1
5. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia., Pengibaran bendera Merah Putih., Sambutan Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.	1
6. Peristiwa pembacaan Teks Proklamasi	1
7. Upacara Proklamasi Kemerdekaan berlangsung tanpa protokol. Latief Hendraningrat memberi aba-aba siap kepada semua barisan pemuda. Semua yang hadir berdiri tegak dengan sikap sempurna. Suasana menjadi sangat hening	2
8. Menyetrika, menjemur pakaian, masak air	2
Skor Optimal	10

Pedoman Penilaian

Skor optimal : 10

Skor minimal : 0

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

IV. PENILAIAN KETERAMPILAN I

KELAS/SEMESTER : 5 / SEMESTER II
 TEMA : 7. PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN
 SUBTEMA : 2. PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN
 PEMBELAJARAN : 1 (IPS)

Indikator :

4.4.1 Melaksanakan kegiatan bermain peran peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan

Petunjuk:

Berilah dengan centang (✓) pada kolom yang sesuai

Nama Peserta Didik:.....

No	Nama Siswa	Kriteria												Penilaian		Nilai
		Lafal dan Intonasi				Ekspresi wajah dan gerak tubuh				Berani dan Percaya diri				Skor maksimum (12)	Skor Diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			

Keterangan: Nilai : (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Rubik Penilaian Kinerja

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Lafal dan intonasi	Siswa mengucapkan lafal dan intonasi dengan jelas dan tepat	Siswa mengucapkan lafal dengan jelas tapi intonasi kurang tepat atau sebaliknya	Siswa mengucapkan lafal dan intonasi kurang jelas dan kurang tepat	Siswa tidak mengucapkan lafal dan intonasi dengan jelas dan tepat
Ekspresi wajah	Wajah ekspresif dan gerak	Wajah ekspresif tetapi gerak	Wajah kurang ekspresif	Wajah tidak

dan gerak tubuh	tubuh aktif	tubuh kurang aktif atau sebaliknya	dan gerak tubuh kurang aktif	berekspresi dan gerak tubuh tidak aktif
Berani dan Percaya diri	Siswa mempraktikkan peran dengan berani dan percaya diri	Siswa berani mempraktikkan peran tetapi kurang percaya diri	Siswa kurang berani mempraktikkan peran	Siswa tidak berani mempraktikkan peran

Petunjuk:

Berilah dengan centang (✓) pada kolom yang sesuai

Nama Peserta Didik:.....

Rubik Penilaian Produk

No	Nama Siswa	Kriteria				Penilaian		Nilai
		Informasi dalam rangkuman				Skor maksimum (4)	Skor Diperoleh	
		Rangkuman memenuhi aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana (4)	Rangkuman memenuhi 4-5 unsur (3)	Rangkuman memenuhi 2-3 unsur (2)	Rangkuman memenuhi 1 unsur (1)			

Keterangan: Nilai : (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Jepara, 14 Febuari 2020

Guru Kelas V

Bisri Mustofa S.Pd

IV. PENILAIAN KETERAMPILAN II

KELAS/SEMESTER : 5 / SEMESTER II
 TEMA : 7. PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN
 SUBTEMA : 2. PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN
 PEMBELAJARAN : 1 (Bahasa Indonesia)

Indikator :

4.5.1 Membuat uraian menggunakan informasi dari teks bacaan dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif

Petunjuk:

Berilah dengan centang (✓) pada kolom yang sesuai
 Nama Peserta Didik:.....

No	Nama Siswa	Kriteria												Penilaian		Nilai	
		Isi dan Pengetahuan				Penggunaan Bahasa				Keterampilan Menulis				Skor maksimum (12)	Skor Diperoleh		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				

Keterangan: Nilai : (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Rubrik Penilaian Produk

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan: Isi <i>mind map</i> lengkap, menunjukkan pengetahuan penulis yang baik atas materi yang disajikan	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi. Beberapa gambar dan keterangan lain yang diberikan memberikan tambahan informasi berguna bagi pembaca.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami sebagian besar materi.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami beberapa bagian dari materi.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar:	Bahasa Indonesia baik dan benar dan sangat efektif digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam <i>mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam <i>mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan sebagian besar kalimat dalam <i>mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan beberapa bagian dari <i>mind map</i> .
Keterampilan Penulisan: <i>Mind map</i> dibuat dengan benar, sistematis, dan menarik menunjukkan keterampilan pembuatan <i>mind map</i> yang baik	Keseluruhan <i>mind map</i> sangat menarik, jelas dan benar, menunjukkan keterampilan membuat <i>mind map</i> yang tinggi dari pembuatnya.	Keseluruhan <i>mind map</i> menarik, jelas dan benar, menunjukkan keterampilan membuat <i>mind map</i> yang baik dari pembuatnya.	Sebagian besar <i>mind map</i> dibuat dengan menarik, jelas dan benar, menunjukkan keterampilan membuat <i>mind map</i> yang terus berkembang dari pembuatnya.	Bagian-bagian <i>mind map</i> dibuat dengan menarik, jelas dan benar, menunjukkan keterampilan membuat <i>mind map</i> yang dapat terus ditingkatkan.
Sikap Kemandirian, Kecermatan, Ketelitian, dan Kedisiplinan Diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap yang menunjukkan kemandirian, kecermatan, ketelitian dan kedisiplinan siswa yang sangat baik hingga yang memerlukan pendampingan untuk kemudian digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap.				

Jepara, 14 Febuari 2020

Guru Kelas V



Bisri Mustofa S.Pd

IV. PENILAIAN KETERAMPILAN III

KELAS/SEMESTER : 5 / SEMESTER II
 TEMA : 7. PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN
 SUBTEMA : 2. PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN
 PEMBELAJARAN : 1 (IPA)

Indikator :

4.3.2 Membuat rangkuman tentang kalor dapat mengubah suhu benda

Petunjuk:

Berilah dengan centang (✓) pada kolom yang sesuai

Nama Peserta Didik:.....

No	Nama Siswa	Kriteria												Penilaian		Nilai
		Persiapan				Merangkai alat				Melakukan dan mengamati				Skor maksimum (12)	Skor Diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			

Keterangan: Nilai : (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Rubrik penilaian produk

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Persiapan alat dan bahan	Sangat lengkap	Lengkap	Cukup lengkap	Beberapa bahan tidak ada
Merangkai alat percobaan	Rangkaian tepat sesuai petunjuk, waktu merangkai singkat	Rangkaian tepat, waktu merangkai lebih lama	Rangkaian tepat, waktu merangkai cukup lama	Rangkaian kurang tepat
Keterampilan melakukan dan mengamati percobaan	Menggunakan peralatan sesuai fungsi, tidak merusak alat, hasil percobaan benar	Menggunakan peralatan sesuai fungsi, tidak merusak alat, hasil percobaan kurang benar	Menggunakan peralatan sesuai fungsi, alat ada yang rusak	Menggunakan peralatan semauanya

Jepara, 14 Febuari 2020

Guru Kelas V



Bisri Mustofa S.Pd

Lampiran 34. Silabus dan RPP Kelas Kontrol**SILABUS PEMBELAJARAN KELAS KONTROL**

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 5 Pecangaan Wetan
Kelas/Semester	: V (Lima) / II (Dua)
Tema/SubTema	: 7 (Peristiwa Dalam Kehidupan) / 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)
Pembelajaran	: 1 (IPS, Bahasa Indonesia, dan IPA)
Alokasi waktu	: 1 hari (6 x 35 menit)

Kompetensi Inti :

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya..
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Mupel/Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian				Alokasi Waktu	Sumber Belajar	
					Ranah	Teknik	Jenis	Bentuk			
IPS 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	Religius Nasionalis Integritas Mandiri Kerjasama Percaya diri	3.4.1 Menganalisis latar belakang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.	1. peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan	1. Guru menjelaskan latar belakangnya terjadinya proklamasi	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	1 hari (3 x 35 menit)	a. Buku Guru Tema : 7 <i>Peristiwa Dalam Kehidupan</i> (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). b. Buku Siswa :	
		3.4.2 Menganalisis peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan	2. membuat uraian menggunakan informasi dari teks bacaan dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	2. Siswa membaca teks Peristiwa pembacaan teks proklamasi							3. Siswa secara individu mencari informasi tentang Peristiwa pembacaan teks proklamasi
		3.4.3 Mengemukakan peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan	3. kalor dapat mengubah suhu benda	4. Setelah menemukan jawabannya siswa secara berpasangan saling mendiskusikan jawaban masing-masing							5. Setiap kelompok membuat ulasan tentang Peristiwa pembacaan teks

4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.		4.4.1 Membuat rangkuman peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan		proklamasi (LKPD 1) 6. Secara bergantian memaparkan hasil diskusinya di depan kelas 7. Guru memberi penguatan atas jawaban siswa 8. Guru memberi arahan materi selanjutnya 9. Siswa secara individu mencari informasi tentang Peristiwa pembacaan teks proklamasi sesuai pertanyaan di LKPD 2	Keterampilan	Non Tes	Lembar kerja	Rubrik penilaian produk		Tema : 7 <i>Peristiwa Dalam Kehidupan</i> (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana		3.5.1 Menemukan Informasi pada aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana sesuai dengan teks bacaan.		10. Setelah menemukan jawabannya siswa secara berpasangan saling mendiskusikan jawaban masing-masing	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda		c. Buku Penilaian Harian Tematik Terpadu Kurikulum 2013
4.5 Memaparkan		4.5.1 Membuat		11. Setiap kelompok	Keterampilan	Non Tes	Lembar kerja	Rubrik penilaian		Tema 7

informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif		uraian menggunakan informasi dari teks bacaan dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif		LKPD 2 (Peristiwa yang terjadi pada saat pembacaan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia)				produk		<i>Peristiwa Dalam Kehidupan</i> (Khabib Nur Isnan, S.E.I., CV Pustaka Persada: 2019).
IPA 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari		3.7.1 Menguraikan tentang kalor dapat mengubah suhu benda		12. Secara bergantian memaparkan hasil diskusinya di depan kelas 13. Guru memberi penguatan atas jawaban siswa 14. Guru memberi arahan materi selanjutnya: 15. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang materi tersebut	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda		
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda		4.7.1 Membuat rangkuman tentang kalor dapat mengubah suhu benda		16. Dengan arahan guru siswa mengerjakan LKPD 3 (percobaan peristiwa perubahan suhu karena kalor di lingkungan	Keterampilan	Non Tes	Lembar kerja	Rubrik penilaian produk		

				sekitar) 17. Secara bergantian memaparkan hasil diskusinya di depan kelas 18. Guru memberi penguatan atas jawaban siswa						
--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--

Kepala Sekolah



Ani Nursilastuti S.Pd
NIP. 196201291982012007

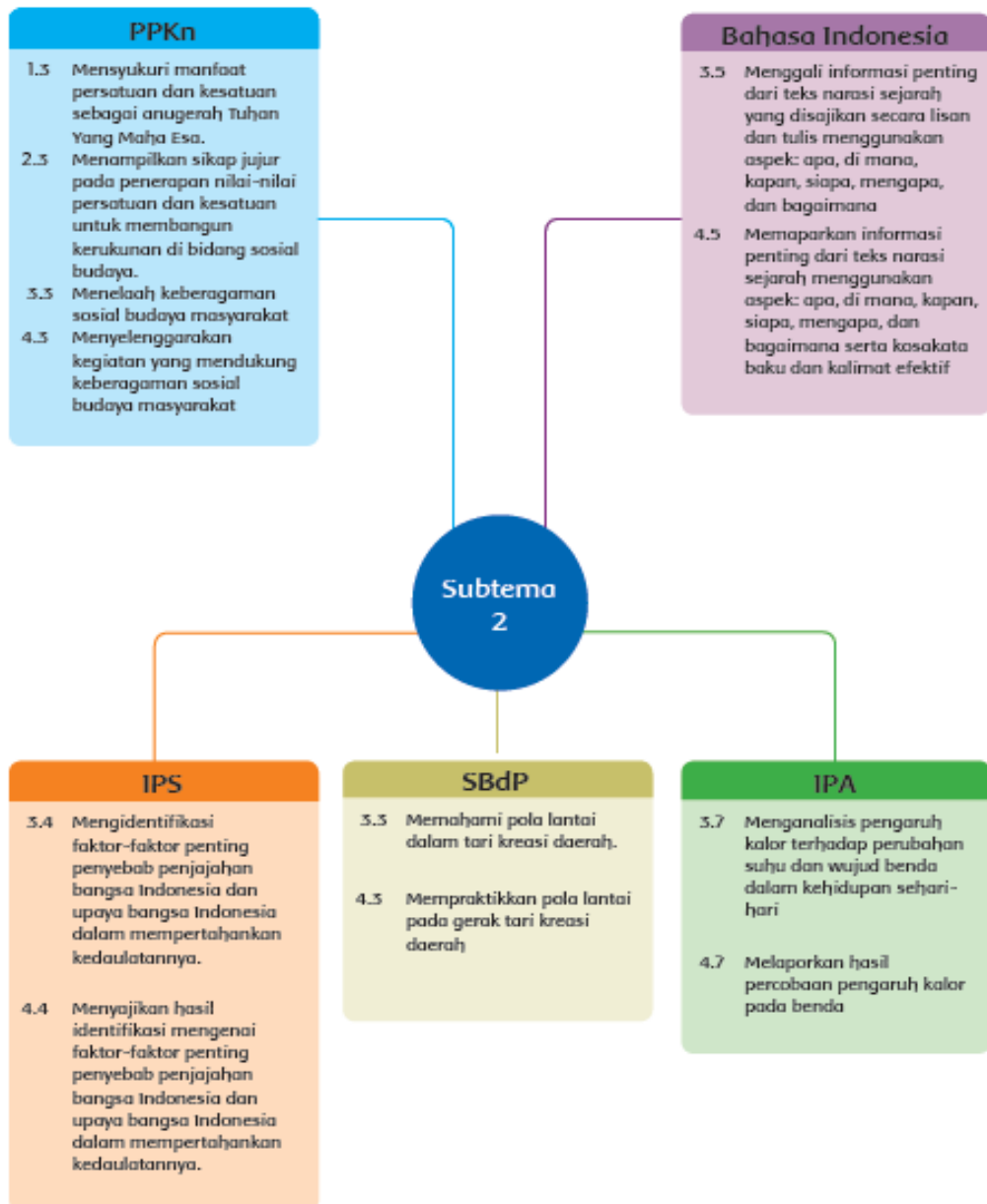
Jepara, 14 Febuari 2020

Guru Kelas V

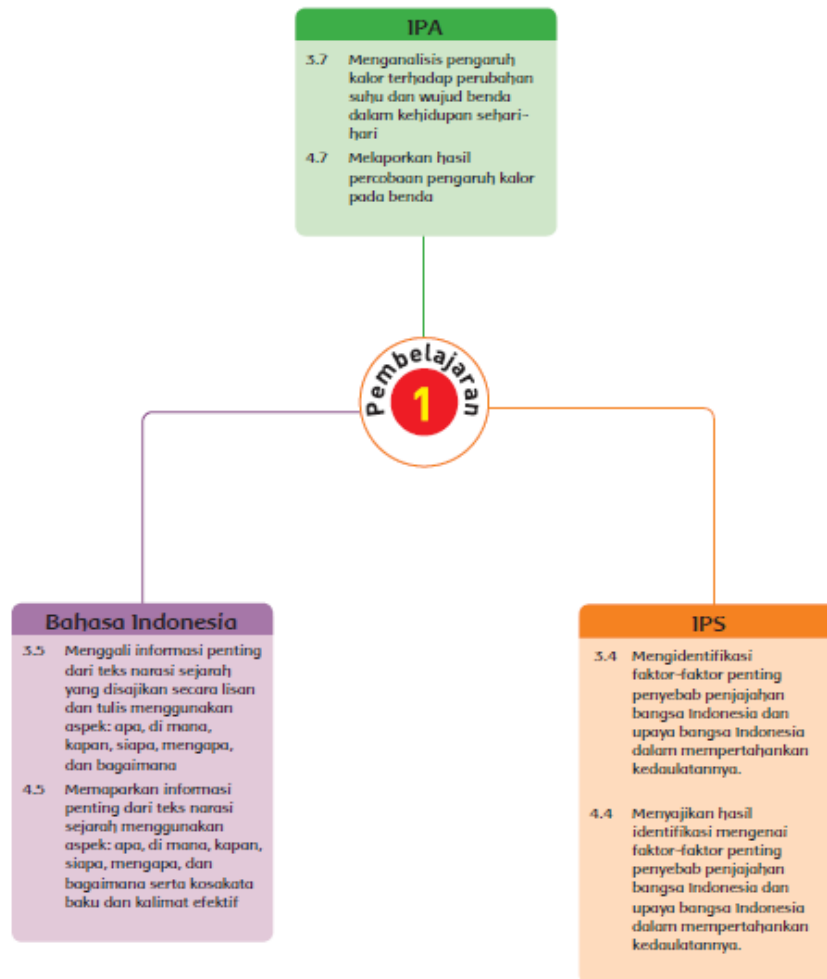


Author Rahman A. S.Pd

Pemetaan Kompetensi Dasar



Pemetaan Kompetensi Dasar



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Pecangaan Wetan
 Kelas / Semester : V (Lima) / 2
 Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan
 Sub Tema 2 : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
 Pembelajaran : 1 / IPS, Bahasa Indonesia, dan IPA
 Alokasi Waktu : 1 Hari

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya..
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

IPS

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Menganalisis latarbelakang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.
2.		3.4.2 Menganalisis peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi

		kemerdekaan
3.		3.4.3 Menganalisis peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan
4.	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 Membuat rangkuman peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan

Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Indikator
5.	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana	3.5.1 Menemukan Informasi pada aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana sesuai dengan teks bacaan.
6.	4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif	4.5.1 Membuat uraian menggunakan informasi dari teks bacaan dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif

IPA

No	Kompetensi Dasar	Indikator
7.	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari hari	3.7.1 Menguraikan tentang kalor dapat mengubah suhu benda
8.	4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	4.7.1 Membuat rangkuman tentang kalor dapat mengubah suhu benda

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca teks bacaan “Pristiwa pembacaan Teks proklamasi”, siswa dapat menganalisis latarbelakang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan tepat.
2. Dengan membaca teks bacaan “Pristiwa pembacaan Teks proklamasi”, siswa dapat menganalisis peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan dengan benar.
3. Dengan membaca teks bacaan “Pristiwa pembacaan Teks proklamasi”, siswa dapat menganalisis peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan dengan tepat
4. Dengan membaca teks bacaan “Pristiwa pembacaan Teks proklamasi”, siswa dapat menampilkan peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan dengan benar.
5. Dengan membaca teks bacaan “Pristiwa pembacaan Teks proklamasi”, siswa dapat menemukan Informasi pada aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana sesuai dengan teks bacaan.dengan benar.
6. Dengan membaca teks bacaan “Pristiwa pembacaan Teks proklamasi”, siswa dapat membuat uraian menggunakan informasi dari teks bacaan dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dengan benar.
7. Dengan membaca teks bacaan “Kalor Mengubah Suhu Benda”, siswa dapat menguraikan tentang kalor dapat mengubah suhu benda dengan benar.
8. Dengan melakukan percobaan, siswa dapat membuat rangkuman tentang kalor dapat mengubah suhu benda dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

Materi Pokok	Materi Pengayaan	Materi Remedial
IPS		
peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan	Menganalisis pendapat tentang usaha-usaha meneruskan perjuangan para pahlawan pendahulu	Membuat ulasan mengenai isi bacaan “Pristiwa pembacaan Teks proklamasi”
Bahasa Indonesia		
membuat uraian menggunakan informasi dari teks bacaan dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	Mencari kosakata Baku dan Tidak baku pada teks bacaan dan mencari arti katanya di <i>Kamus Besar Bahasa Indonesia</i>	membuat uraian menggunakan informasi dari teks bacaan dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif

IPA		
kalor dapat mengubah suhu benda	Menceritakan secara lengkap pengalaman dan proses ketika melakukan percobaan Kalor Dapat Mengubah Suhu Benda	Peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan kalor dapat mengubah suhu benda

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *scientific*

Model Pembelajaran : *Think Pair share*

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan

F. Media Pembelajaran

1. Teks bacaan “Peristiwa pembacaan teks proklamasi”
2. Teks bacaan “kalor mengubah suhu benda”
3. Alat percobaan (gelas plastik, air, es batu)

G. Sumber belajar

- a. Buku Guru Tema : *7 Peristiwa Dalam Kehidupan* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- b. Buku Siswa : Tema : *7 Peristiwa Dalam Kehidupan* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- c. Buku Penilaian Harian Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema *7 Peristiwa Dalam Kehidupan* (Khabib Nur Isnan, S.E.I., CV Pustaka Persada: 2019).

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pra Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. ▪ Siswa berdoa bersama yang dipimpin salah satu siswa. <i>Religius</i> ▪ Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya. <i>Nasionalis</i> ▪ Guru melakukan presensi kehadiran siswa. 	5 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta merapikan tempat duduk dan mengambil sampah jika ada di bawah meja dan kursi masing-masing. <i>Integritas</i> ▪ Guru memotivasi siswa dengan mengingatkan siswa harus selalu semangat dalam mengikuti pembelajaran. ▪ Guru mengingatkan siswa tentang pembelajaran pada pertemuan sebelumnya ▪ Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. ▪ Siswa dan guru bertanya jawab tentang apersepsi yang diberikan guru, seperti: <ul style="list-style-type: none"> - Apa yang kalian tahu tentang bagaimana terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia? - Kapan naskah proklamasi kemerdekaan dibacakan? - Siapa yang membacakan teks proklamasi? 	10 menit
Inti	<p><u>Think (berfikir)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan latar belakangnya terjadinya proklamasi: <ul style="list-style-type: none"> - “pada tanggal 15 Agustus 1945, Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu. Akibatnya, terjadi kekosongan kekuasaan di Indonesia. Kesempatan inilah yang kemudian dimanfaatkan oleh bangsa Indonesia untuk memproklamasikan kemerdekaan. Bacalah bacaan berikut dengan saksama” 2. Siswa membaca teks Peristiwa pembacaan teks proklamasi 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><u>Pair (berpasangan)</u></p> <p>3. Siswa secara individu mencari informasi tentang Peristiwa pembacaan teks proklamasi</p> <p>4. Setelah menemukan jawabannya siswa secara berpasangan saling mendiskusikan jawaban masing-masing</p> <p>5. Setiap kelompok membuat ulasan tentang Peristiwa pembacaan teks proklamasi (LKPD 1)</p> <p><u>Share (berbagi)</u></p> <p>6. Secara bergantian memaparkan hasil diskusinya di depan kelas</p> <p>7. Guru memberi penguatan atas jawaban siswa</p> <p><u>Think (berfikir)</u></p> <p>8. Guru memberi arahan materi selanjutnya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Bacalah kembali bacaan Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi. Kemudian, tuliskan kembali peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia” <p><u>Pair (berpasangan)</u></p> <p>9. Siswa secara individu mencari informasi tentang Peristiwa pembacaan teks proklamasi sesuai pertanyaan di LKPD 2</p> <p>10. Setelah menemukan jawabannya siswa secara berpasangan saling mendiskusikan jawaban masing-masing</p> <p>11. Setiap kelompok LKPD 2 (Peristiwa yang terjadi pada saat pembacaan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia)</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><u>Share (berbagi)</u></p> <p>12. Secara bergantian memaparkan hasil diskusinya di depan kelas</p> <p>13. Guru memberi penguatan atas jawaban siswa</p> <p><u>Think (berfikir)</u></p> <p>14. Guru memberi arahan materi selanjutnya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “guru menjelaskan tentang teks bacaan kalor mengubah suhu benda” <p>15. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang materi tersebut</p> <p><u>Pair (berpasangan)</u></p> <p>16. Dengan arahan guru siswa mengerjakan LKPD 3 (percobaan peristiwa perubahan suhu karena kalor di lingkungan sekitar)</p> <p><u>Share (berbagi)</u></p> <p>17. Secara bergantian memaparkan hasil diskusinya di depan kelas</p> <p>18. Guru memberi penguatan atas jawaban siswa</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran. <ul style="list-style-type: none"> ○ Apa saja yang sudah dipelajari pada hari ini? ○ Apa kegiatan yang paling disukai? ○ Bagaimana perasaan selama pembelajaran? ▪ Guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan yang sudah dilaksanakan ▪ Siswa mengerjakan lembar evaluasi yang diberikan guru ▪ Guru memberikan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan kepada siswa. ▪ Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Salah satu siswa memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran. ▪ Guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi dan pesan untuk siswa di lanjutkan salam. 	

H. Penilaian

No	Aspek	Penilaian		
		Teknik	Jenis	Bentuk
1.	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	IPS, Bahasa Indonesia, IPA b. Pilihan ganda
2.	Keterampilan	Nontes	Penilaian kerja	IPS 3. Rubrik penilaian produk: Membuat rangkuman peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan Bahasa Indonesia 2. Rubrik penilaian produk: Membuat uraian menggunakan informasi dari teks bacaan dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif IPA 2. Rubrik penilaian produk: Membuat rangkuman tentang kalor dapat mengubah suhu benda

I. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial : bagi siswa yang belum tuntas pada materi yang diajarkan dengan memberikan tambahan jam untuk pemahaman materi dan pemberian soal remedial
2. Pengayaan : Bagi siswa yang sudah tuntas diberi soal tambahan.

Kepala Sekolah



Ari Nursilastuti S.Pd
NIP. 196201291982012007

Jepara, 14 Febuari 2020

Guru Kelas V



Author Rahman A. S.Pd

Lampiran 1

Bahan Ajar

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 5 Pecangaan Wetan
Kelas / Semester	: V (Lima) / 2
Tema 7	: Peristiwa Dalam Kehidupan
Sub Tema 2	: Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
Pembelajaran	: 1 / IPS, Bahasa Indonesia, dan IPA
Alokasi Waktu	: 1 Hari

MATERI POKOK

IPS

Terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia tidak hanya cukup dengan pembacaan naskah Proklamasi Kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus 1945. Namun, terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia melalui berbagai tahapan dan peristiwa. Tahapan dan peristiwa memperkuat terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia. Saat ini pun, kita masih harus tetap mempertahankan kedaulatan negara.



Proklamasi menjadi peristiwa paling bersejarah bagi bangsa Indonesia. Proklamasi menjadi tonggak sejarah berdirinya bangsa Indonesia menjadi negara yang merdeka dan berdaulat. Proklamasi menjadikan bangsa Indonesia terlepas dari penjajahan. Proklamasi juga menjadi awal bagi bangsa Indonesia untuk menentukan nasibnya sendiri.

Pada akhir bulan Juli 1945, Jepang menyetujui pemberian kemerdekaan kepada Indonesia pada tanggal 7 September 1945. Namun, pada tanggal 6 dan 9 Agustus 1945, bom atom dijatuhkan Sekutu di kota Hiroshima dan Nagasaki. Peristiwa itu mendorong diubahnya tanggal pemberian kemerdekaan Indonesia menjadi 24 Agustus 1945.

Kemudian, pada tanggal 15 Agustus 1945, Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu. Akibatnya, terjadi kekosongan kekuasaan di Indonesia. Kesempatan inilah yang kemudian dimanfaatkan oleh bangsa Indonesia untuk memproklamasikan kemerdekaan. Bacalah bacaan berikut dengan saksama.

Pistiwa pembacaan Teks proklamasi

Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi, telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di tempat itu. Mereka ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Sesuai kesepakatan yang diambil di rumah Laksamana Maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno. Mereka hadir untuk menjadi saksi pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno itu, antara lain sebagai berikut.

- a. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- b. Pengibaran bendera Merah Putih.
- c. Sambutan Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Upacara Proklamasi Kemerdekaan berlangsung tanpa protokol. Latief Hendraningrat memberi aba-aba siap kepada semua barisan pemuda. Semua yang hadir berdiri tegak dengan sikap sempurna. Suasana menjadi sangat hening. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dipersilakan maju beberapa langkah dari tempatnya semula. Ir. Soekarno mendekati mikrofon. Dengan suaranya yang mantap, Ir. Soekarno didampingi Drs. Moh. Hatta membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang telah diketik oleh Sayuti Melik. Berikut teks Proklamasi yang diketik oleh Sayuti Melik.

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menjatakan Kemerdekaan Indonesia.

Hal-hal jang mengenai pemindahan kekoekaan d.l.l., diselenggarakan dengan tjara saksama dan dalam tempo jang sesingkat-singkatnja.

Djakarta, hari 17 boelan 8 tahoen 05
Atas nama bangsa Indonesia
Soekarno/Hatta

Sesaat setelah pembacaan Proklamasi Kemerdekaan, dilanjutkan upacara pengibaran bendera Merah Putih. Bendera Sang Saka Merah Putih dijahit oleh Ibu Fatmawati Soekarno. Suhud mengambil bendera dari atas baki (nampan) yang telah disediakan dan mengibarkannya dengan bantuan Shodanco Latief Hendraningrat. Kemudian, Sang Merah Putih mulai dinaikkan dan hadirin yang datang bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya. Bendera dinaikkan perlahan-lahan menyesuaikan syair lagu Indonesia Raya. Seusai pengibaran bendera Merah Putih, acara dilanjutkan sambutan dari Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Bahasa Indonesia



Pistiwa pembacaan Teks proklamasi

Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi, telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di tempat itu. Mereka ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Sesuai kesepakatan yang diambil di rumah Laksamana Maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno. Mereka hadir untuk menjadi saksi pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno itu, antara lain sebagai berikut.

- a. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- b. Pengibaran bendera Merah Putih.
- c. Sambutan Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Upacara Proklamasi Kemerdekaan berlangsung tanpa protokol. Latief Hendraningrat memberi aba-aba siap kepada semua barisan pemuda. Semua yang hadir berdiri tegak dengan sikap sempurna. Suasana menjadi sangat hening. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dipersilakan maju beberapa langkah dari tempatnya semula. Ir. Soekarno mendekati mikrofon. Dengan suaranya yang mantap, Ir. Soekarno didampingi Drs. Moh. Hatta membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang telah diketik oleh Sayuti Melik. Berikut teks Proklamasi yang diketik oleh Sayuti Melik.

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menjatakan Kemerdekaan Indonesia.

Hal-hal jang mengenai pemindahan kekoekaan d.l.l., diselenggarakan dengan tjara saksama dan dalam tempo jang sesingkat-singkatnja.

Djakarta, hari 17 boelan 8 tahoen 05
Atas nama bangsa Indonesia
Soekarno/Hatta

Sesaat setelah pembacaan Proklamasi Kemerdekaan, dilanjutkan upacara pengibaran bendera Merah Putih. Bendera Sang Saka Merah Putih dijahit oleh Ibu Fatmawati Soekarno. Suhud mengambil bendera dari atas baki (nampan) yang telah disediakan dan mengibarkannya dengan bantuan Shodanco Latief Hendraningrat. Kemudian, Sang Merah Putih mulai dinaikkan dan hadirin yang datang bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya. Bendera dinaikkan perlahan-lahan menyesuaikan syair lagu Indonesia Raya. Seusai pengibaran bendera Merah Putih, acara dilanjutkan sambutan dari Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Ayo Menulis



Bacalah kembali bacaan Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi. Kemudian, tuliskan kembali peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia melalui kegiatan berikut.

1. Kapan teks Proklamasi Kemerdekaan dibacakan?
2. Di mana teks Proklamasi dibacakan?
3. Siapakah yang membuat dan membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan?
4. Siapa sajakah tokoh yang hadir pada acara pembacaan teks Proklamasi?
5. Apa saja susunan acara yang dilakukan pada pembacaan teks Proklamasi?

IPA

Kita tahu bahwa teks Proklamasi dibacakan pada pukul 10.00 WIB. Bagaimanakah kira-kira cuaca dan suhu udara pada saat itu? Apa yang kamu rasakan saat ini pada pukul yang sama, yaitu 10.00 WIB? Bagaimanakah suhu udara saat ini? Panas atautkah dingin?

Suhu udara yang kita rasakan sangat terpengaruh oleh sinar matahari. Jika intensitas sinar matahari tinggi, suhu udara pun akan tinggi. Sebaliknya, jika intensitas sinar matahari rendah, suhu udara pun akan rendah. Hal tersebut juga berkaitan dengan perpindahan kalor secara radiasi dari sinar matahari.

Ayo Membaca



Kalor Mengubah Suhu Benda

Kalor didefinisikan sebagai energi panas yang dimiliki oleh benda. Secara umum, mengetahui adanya kalor yang dimiliki oleh benda dapat dilakukan dengan cara mengukur suhu benda tersebut. Jika suhu benda tinggi, kalor yang dikandung oleh benda juga besar. Sebaliknya, jika suhu benda rendah, kalor yang dikandung oleh benda juga kecil.

Kalor yang dimiliki oleh suatu benda bisa berubah-ubah. Bisa naik, bisa juga turun karena kalor dapat berpindah dari suhu tinggi menuju suhu rendah.



Contoh bahwa kalor dapat mengubah suhu benda: Air panas memiliki suhu tinggi. Air dingin memiliki suhu rendah.

Apabila kedua air dicampur, campuran itu akan menghasilkan suhu baru. Suhu rendah akan meningkat karena menerima panas yang bersuhu tinggi.]

Ayo Mengamati

Ayo, amatilah peristiwa-peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan adanya perubahan suhu benda yang disebabkan kalor. Identifikasi dengan cara menuliskan perubahan suhu benda yang disebabkan oleh kalor pada tabel berikut!

No.	Peristiwa Perubahan Suhu karena Kalor
1.	
2.	
3.	

MATERI REMIDIAL

IPS

Pistiwa pembacaan Teks proklamasi

Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi, telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di tempat itu. Mereka ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Sesuai kesepakatan yang diambil di rumah Laksamana Maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno. Mereka hadir untuk menjadi saksi pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno itu, antara lain sebagai berikut.

- a. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- b. Pengibaran bendera Merah Putih.
- c. Sambutan Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Upacara Proklamasi Kemerdekaan berlangsung tanpa protokol. Latief Hendraningrat memberi aba-aba siap kepada semua barisan pemuda. Semua yang hadir berdiri tegak dengan sikap sempurna. Suasana menjadi sangat hening. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dipersilakan maju beberapa langkah dari tempatnya semula. Ir. Soekarno mendekati mikrofon. Dengan suaranya yang mantap, Ir. Soekarno didampingi Drs. Moh. Hatta membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang telah diketik oleh Sayuti Melik. Berikut teks Proklamasi yang diketik oleh Sayuti Melik.

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menjatakan Kemerdekaan Indonesia.

Hal-hal jang mengenai pemindahan kekeuasaan d.l.l., diselenggarakan dengan tjara saksama dan dalam tempo jang sesingkat-singkatnja.

Djakarta, hari 17 boelan 8 tahoen 05
Atas nama bangsa Indonesia
Soekarno/Hatta

Sesaat setelah pembacaan Proklamasi Kemerdekaan, dilanjutkan upacara pengibaran bendera Merah Putih. Bendera Sang Saka Merah Putih dijahit oleh Ibu Fatmawati Soekarno. Suhud mengambil bendera dari atas baki (nampan) yang telah disediakan dan mengibarkannya dengan bantuan Shodanco Latief Hendraningrat. Kemudian, Sang Merah Putih mulai dinaikkan dan hadirin yang datang bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya. Bendera dinaikkan perlahan-lahan menyesuaikan syair lagu Indonesia Raya. Seusai pengibaran bendera Merah Putih, acara dilanjutkan sambutan dari Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Ayo Berdiskusi



Berdiskusilah dengan teman sebangkumu mengenai bacaan di atas. Buatlah ulasan mengenai isi bacaan. Tuliskan pada kolom berikut.

1. Judul Bacaan
2. Isi Bacaan yang paling menarik

Bahasa Indonesia



Bacalah kembali bacaan Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi. Kemudian, tuliskan kembali peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia melalui kegiatan berikut.

1. Kapan teks Proklamasi Kemerdekaan dibacakan?
2. Di mana teks Proklamasi dibacakan?
3. Siapakah yang membuat dan membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan?
4. Siapa sajakah tokoh yang hadir pada acara pembacaan teks Proklamasi?
5. Apa saja susunan acara yang dilakukan pada pembacaan teks Proklamasi?

IPA**Ayo Mengamati**

Ayo, amatilah peristiwa-peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan adanya perubahan suhu benda yang disebabkan kalor. Identifikasi dengan cara menuliskan perubahan suhu benda yang disebabkan oleh kalor pada tabel berikut!

No.	Peristiwa Perubahan Suhu karena Kalor
1.	
2.	
3.	

MATERI PENGAYAAN

IPS

Ayo Renungkan



Kemerdekaan seperti yang sekarang ini kita rasakan tidaklah terjadi begitu saja. Kemerdekaan terjadi melalui proses yang sangat panjang. Berbagai peristiwa, usaha, dan pengorbanan turut andil dalam mencapai kemerdekaan, khususnya peristiwa penyusunan dan pembacaan teks Proklamasi.

Tidak bisa dimungkiri bahwa peran dan jasa tokoh-tokoh pejuang kemerdekaan sangatlah besar. Dengan segenap jiwa dan raga, mereka bersatu padu mempersiapkan proklamasi. Mereka bekerja sama, saling bahu-membahu, tanpa membedakan golongan.

Apakah sebagai generasi penerus bangsa, kamu akan merusak nilai-nilai perjuangan tersebut? Akankah kamu mampu meneruskan perjuangan tersebut? Apa yang dapat kamu lakukan untuk meneruskan perjuangan para pahlawan pendahulu? Ungkapkan pendapatmu!

.....

.....

Bahasa Indonesia

Ayo Berlatih



“Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi”. Kemudian, carilah arti katanya di *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, bertanya kepada guru, atau berdiskusi.

Perhatikan cara-cara menggunakan kamus.

1. Pilihlah sebuah kata dari daftar kosakata barumu. Misalnya: **proklamasi**
2. Bukalah kamusmu, carilah daftar kata-kata yang dimulai dengan huruf awal “p”.
Ingat, setiap kata pada kamus selalu diurutkan berdasarkan urutan abjad.
3. Dalam daftar kata yang berhuruf awal “p” itu, carilah daftar kata yang dimulai dengan “pr”.
4. Carilah daftar kata yang dimulai dengan “pro”. Kata **proklamasi** akan kamu temukan di antara kata-kata itu. Selamat mencari!

Kosakata pada Bacaan			
Kosakata Baku	Arti Kata	Kosakata Tidak Baku	Arti Kata

IPA

Ayo Mencoba



PERCOBAAN

Menyelidiki Kalor Dapat Mengubah Suhu Benda

Alat

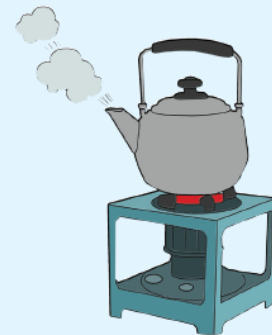
1. Cerek
2. Kompor

Bahan

1. Air

Cara Kerja

1. Tuangkan air ke dalam cerek.
2. Letakkan cerek di atas kompor.
3. Nyalakan kompor.
4. Amati apa yang terjadi pada air.



Ceritakan pengalamanmu saat melakukan percobaan.

Saat air dipanaskan, air yang semula dingin (bersuhu rendah) menerima panas dari melalui

Air menerima panas, lama-kelamaan air menjadi (suhu meningkat).

Kesimpulan

Makin ... energi panas yang diterima air, makin besar pula kenaikan ... pada air.

Lampiran 2

MEDIA PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri 5 Pecangaan Wetan
 Kelas / Semester : V (Lima) / 2
 Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan
 Sub Tema 2 : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
 Pembelajaran : 1 / IPS, Bahasa Indonesia, dan IPA
 Alokasi Waktu : 1 Hari

Kompetensi Dasar	Indikator	Media
<p>IPS</p> <p>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya</p> <p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan</p>	<p>3.4.1 Menganalisis latarbelakang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.</p> <p>3.4.2 Menganalisis peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan</p> <p>3.4.3 Menganalisis peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan</p> <p>4.4.1 Membuat rangkuman peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan</p>	<p>1. Teks bacaan “Peristiwa pembacaan teks proklamasi”</p>

kedaulatannya.		
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>3.5.1 Menemukan Informasi pada aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana sesuai dengan teks bacaan.</p> <p>4.5.1 Membuat uraian menggunakan informasi dari teks bacaan dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>1. Teks bacaan “Peristiwa pembacaan teks proklamasi”</p>
<p>IPA</p> <p>3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari hari</p> <p>4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda</p>	<p>3.7.1 Menguraikan tentang kalor dapat mengubah suhu benda</p> <p>4.7.1 Membuat rangkuman tentang kalor dapat mengubah suhu benda</p>	<p>1. Teks bacaan “Kalor mengubah suhu benda”</p> <p>2. Alat percobaan (gelas plastik, air, es batu)</p>

IPS

1. Teks bacaan “Peristiwa pembacaan teks proklamasi”

Pristiwa pembacaan Teks proklamasi

Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi, telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di tempat itu. Mereka ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Sesuai kesepakatan yang diambil di rumah Laksamana Maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno. Mereka hadir untuk menjadi saksi pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno itu, antara lain sebagai berikut.

- a. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- b. Pengibaran bendera Merah Putih.
- c. Sambutan Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Upacara Proklamasi Kemerdekaan berlangsung tanpa protokol. Latief Hendraningrat memberi aba-aba siap kepada semua barisan pemuda. Semua yang hadir berdiri tegak dengan sikap sempurna. Suasana menjadi sangat hening. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dipersilakan maju beberapa langkah dari tempatnya semula. Ir. Soekarno mendekati mikrofon. Dengan suaranya yang mantap, Ir. Soekarno didampingi Drs. Moh. Hatta membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang telah diketik oleh Sayuti Melik. Berikut teks Proklamasi yang diketik oleh Sayuti Melik.

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menjatakan Kemerdekaan Indonesia.

Hal-hal jang mengenai pemindahan kekeuasaan d.l.l., diselenggarakan dengan tjara saksama dan dalam tempo jang sesingkat-singkatnja.

Djakarta, hari 17 boelan 8 tahoen 05
Atas nama bangsa Indonesia
Soekarno/Hatta

Sesaat setelah pembacaan Proklamasi Kemerdekaan, dilanjutkan upacara pengibaran bendera Merah Putih. Bendera Sang Saka Merah Putih dijahit oleh Ibu Fatmawati Soekarno. Suhud mengambil bendera dari atas baki (nampan) yang telah disediakan dan mengibarkannya dengan bantuan Shodanco Latief Hendraningrat. Kemudian, Sang Merah Putih mulai dinaikkan dan hadirin yang datang bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya. Bendera dinaikkan perlahan-lahan menyesuaikan syair lagu Indonesia Raya. Seusai pengibaran bendera Merah Putih, acara dilanjutkan sambutan dari Wali Kota Suwiry dan dr. Muwardi.

Bahasa Indonesia

1. Teks bacaan “Peristiwa pembacaan teks proklamasi”

Priistiwa pembacaan Teks proklamasi

Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi, telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di tempat itu. Mereka ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Sesuai kesepakatan yang diambil di rumah Laksamana Maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno. Mereka hadir untuk menjadi saksi pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno itu, antara lain sebagai berikut.

- a. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- b. Pengibaran bendera Merah Putih.
- c. Sambutan Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Upacara Proklamasi Kemerdekaan berlangsung tanpa protokol. Latief Hendraningrat memberi aba-aba siap kepada semua barisan pemuda. Semua yang hadir berdiri tegak dengan sikap sempurna. Suasana menjadi sangat hening. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dipersilakan maju beberapa langkah dari tempatnya semula. Ir. Soekarno mendekati mikrofon. Dengan suaranya yang mantap, Ir. Soekarno didampingi Drs. Moh. Hatta membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang telah diketik oleh Sayuti Melik. Berikut teks Proklamasi yang diketik oleh Sayuti Melik.

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menjatakan Kemerdekaan Indonesia.

Hal-hal jang mengenai pemindahan kekeuasaan d.l.l., diselenggarakan dengan tjara saksama dan dalam tempo jang sesingkat-singkatnja.

Djakarta, hari 17 boelan 8 tahoen 05
Atas nama bangsa Indonesia
Soekarno/Hatta

Sesaat setelah pembacaan Proklamasi Kemerdekaan, dilanjutkan upacara pengibaran bendera Merah Putih. Bendera Sang Saka Merah Putih dijahit oleh Ibu Fatmawati Soekarno. Suhud mengambil bendera dari atas baki (nampan) yang telah disediakan dan mengibarkannya dengan bantuan Shodanco Latief Hendraningrat. Kemudian, Sang Merah Putih mulai dinaikkan dan hadirin yang datang bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya. Bendera dinaikkan perlahan-lahan menyesuaikan syair lagu Indonesia Raya. Seusai pengibaran bendera Merah Putih, acara dilanjutkan sambutan dari Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

IPA

1. Teks bacaan “Kalor mengubah suhu benda”

Kalor Mengubah Suhu Benda

Kalor didefinisikan sebagai energi panas yang dimiliki oleh benda. Secara umum, mengetahui adanya kalor yang dimiliki oleh benda dapat dilakukan dengan cara mengukur suhu benda tersebut. Jika suhu benda tinggi, kalor yang dikandung oleh benda juga besar. Sebaliknya, jika suhu benda rendah, kalor yang dikandung oleh benda juga kecil.

Kalor yang dimiliki oleh suatu benda bisa berubah-ubah. Bisa naik, bisa juga turun karena kalor dapat berpindah dari suhu tinggi menuju suhu rendah.



Contoh bahwa kalor dapat mengubah suhu benda: Air panas memiliki suhu tinggi. Air dingin memiliki suhu rendah.

Apabila kedua air dicampur, campuran itu akan menghasilkan suhu baru. Suhu rendah akan meningkat karena menerima panas yang bersuhu tinggi.

2. Alat percobaan (gelas plastik, air, es batu)



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK I

KELAS/SEMESTER	: 5 / SEMESTER II
TEMA	: 7/ Peristiwa Dalam Kehidupan
SUBTEMA	: 2/ Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
PEMBELAJARAN	: 1 (IPS)

<p>Indikator:</p> <p>3.4.1 Menganalisis latarbelakang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.</p> <p>3.4.2 Menganalisis peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan</p> <p>3.4.3 Menganalisis peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan</p> <p>4.4.1 Membuat rangkuman peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan</p> <p>Petunjuk : Berdiskusilah dengan teman sebangkumu mengenai bacaan “peristiwa pembacaan teks proklamasi”. Buatlah ulasan mengenai isi bacaan.</p>	<p>Nama Kelompok :</p>
---	-------------------------------

Selamatat Mengerjakan!

1. Judul Bacaan

2. Isi Bacaan yang paling menarik

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK II

KELAS/SEMESTER	: 5 / SEMESTER II
TEMA	: 7/ Peristiwa Dalam Kehidupan
SUBTEMA	: 2/ Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
PEMBELAJARAN	: 1 (Bahasa Indonesia)

<p>Indikator:</p> <p>3.5.1 Menemukan Informasi pada aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana sesuai dengan teks bacaan.</p> <p>4.5.1 Membuat uraian menggunakan informasi dari teks bacaan dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif</p> <p>Petunjuk :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pahami bacaan “Peristiwa pembacaan teks proklamasi”! 2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut 	<p>Nama Kelompok :</p>
---	-------------------------------

Selamatat Mengerjakan!

1. Kapan teks Proklamasi Kemerdekaan dibacakan?
2. Di mana teks Proklamasi dibacakan?
3. Siapakah yang membuat dan membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan?
4. Siapa sajakah tokoh yang hadir pada acara pembacaan teks Proklamasi?
5. Apa saja susunan acara yang dilakukan pada pembacaan teks Proklamasi?

Jawab!

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK III

KELAS/SEMESTER : 5 / SEMESTER II
TEMA : 7/ Peristiwa Dalam Kehidupan
SUBTEMA : 2/ Peristiwa Kebangsaan Seputar
 Proklamasi Kemerdekaan
PEMBELAJARAN : 1 (IPA)

<p>Indikator: 3.7.1 Menguraikan tentang kalor dapat mengubah suhu benda 4.7.1 Membuat rangkuman tentang kalor dapat mengubah suhu benda</p> <p>Petunjuk : 1. amatilah peristiwa-peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan adanya perubahan suhu benda yang disebabkan kalor. 2. Identifikasi dengan cara menuliskan perubahan suhu benda yang disebabkan oleh kalor pada tabel berikut!</p>	<p>Nama :</p> <p>No Absen :</p>
--	---

Selamat mengerjakan!!

No	Peristiwa Perubahan Suhu Karena Kalor

Lampiran 4

KISI - KISI

KELAS/SEMESTER : V (Lima) / SEMESTER II
TEMA : 7. Peristiwa dalam kehidupan
SUBTEMA : 2. Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
PEMBELAJARAN : 1 (IPS, bahasa Indonesia, IPA)

Muatan Pembelajaran	KD	Indikator	Ranah	Penilaian			No. soal
				Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	
IPS	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Menganalisis latar belakang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	Instrumen III
		3.4.2 Menganalisis peristiwa-peristiwa penting seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan					
		3.4.3 Menganalisis peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan					

	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 Membuat rangkuman peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan	Keterampilan	Non Tes	Lembar kerja	Rubrik penilaian produk	Instrumen IV
Bahasa Indonesia	3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana	3.5.1 Menemukan Informasi pada aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana sesuai dengan teks bacaan.	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	Instrumen III
	4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana,	4.5.1 Membuat uraian menggunakan informasi dari teks bacaan dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	Keterampilan	Non Tes	Lembar kerja	Rubrik penilaian produk	Instrumen IV

	kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif						
IPA	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1 Menguraikan tentang kalor dapat mengubah suhu benda	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	Instrumen III
	4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	4.7.1 Membuat rangkuman tentang kalor dapat mengubah suhu benda	Keterampilan	Non Tes	Lembar kerja	Rubrik penilaian produk	Instrumen IV

I. LEMBAR JURNAL SIKAP SPIRITUAL

Kelas / Semester : V (Lima) / 2
 Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan
 Sub Tema 2 : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi
 Kemerdekaan
 Pembelajaran : 1 / IPS, Bahasa Indonesia, dan IPA

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PRILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1					
2					
3					
4					
5					

Jepara, 14 Febuari 2020

Guru Kelas V



Author Rahman A. S.Pd

II. LEMBAR JURNAL SIKAP SOSIAL

Kelas / Semester : V (Lima) / 2
 Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan
 Sub Tema 2 : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi
 Kemerdekaan
 Pembelajaran : 1 / IPS, Bahasa Indonesia, dan IPA

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PRILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1					
2					
3					
4					
5					

Jepara, 14 Febuari 2020

Guru Kelas V



Author Rahman A. S.Pd

III. SOAL EVALUASI

Kelas / Semester : V (Lima) / 2
 Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan
 Sub Tema 2 : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi
 Kemerdekaan
 Pembelajaran : 1 / IPS, Bahasa Indonesia, dan IPA

Nama :
 No.Absen :

Petunjuk pengerjaan soal :

1. Berdoa sebelum mengerjakan soal.
2. Isilah identitas nama pada lembar jawab!
3. Bacalah soal dengan teliti!
4. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda “x” pada pilihan a, b, c, atau d!
5. Isilah pada lembar jawab!

Selamat Mengerjakan..!!

1. Para pemuda yang mendengar bahwa Jepang telah menyerah kepada sekutu segera mendesak Ir. Soekarno dan Drs. Moh Hatta untuk
 - a. Menyerah kepada sekutu juga
 - b. Memproklamasikan kemerdekaan
 - c. Menolong Jepang dari kekalahan
 - d. Memberontak kepada sekutu
2. Para pemuda membawa Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta ke Rengasdengklok bertujuan untuk
 - a. Mengamankan Ir. Sokarno dan Drs. Moh. Hatta dari pengaruh Jepang
 - b. Memaksa Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta mundur dari PPKI
 - c. Memaksa Ir. Sokarno dan Drs, Moh. Hatta untuk meminta bantuan Jepang
 - d. Mengharap Ir. Sokarno dan Drs. Moh. Hatta untuk bergabung dengan sekutu
3. Perumusan naskah teks proklamasi dilakukan di kediaman . . .
 - a Ir Soekarno
 - b Ahmad Soebardjo
 - c Laksamana Maeda
 - d Jenderal Nishimura

4. Pembacaan teks proklamasi dilakukan di
 - a. Rumah laksamana Tadashi Maeda
 - b. Rengasdengklok
 - c. Jalan Pegangsaan Timur No. 56
 - d. Istana merdeka
5. Naskah proklamasi disusun oleh
 - a. Ahmad Soebardjo, Ir. Soekarno dan Soekarni
 - b. Ahmad Soebardjo, Drs. Moh. Hatta dan Wikana
 - c. Ahmad Soebardjo, Ir. Soekarno dan Sayuti Melik
 - d. Ahmad Soebardjo, Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
6. Tokoh yang mengusulkan agar naskah proklamasi ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Moh. Hatta atas nama bangsa Indonesia adalah
 - a. Soekarni
 - b. Soekarni
 - c. Ahmad Soebardjo
 - d. Wikana
7. Naskah Proklamasi otentik atau resmi adalah naskah yang
 - a. Ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - b. Ditulis tangan dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - c. Diketik Sayuti Melik dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - d. Diketik Ahmad Soebardjo dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
8. Bendera merah putih yang pertama berkibar saat proklamasi adalah bendera
 - a. Buatan pabrik
 - b. Bendera belanda yang disobek
 - c. Jahitan tangan
 - d. Bekas bendera jepang

9. Alumunium sering digunakan sebagai bahan untuk membuat panci karena
- a. isolator yang baik
 - b. benda yang berat
 - c. benda yang lunak
 - d. konduktor yang baik
10. Di bawah ini yang bukan termasuk contoh benda konduktor yaitu
- a. Alumunium
 - b. Karet
 - c. Besi
 - d. Baja

KUNCI JAWABAN:

Kunci Jawaban	Skor optimal
1. B	1
2. A	1
3. C	1
4. C	1
5. D	1
6. A	1
7. C	1
8. C	1
9. D	1
10. A	1
Skor Optimal	10

Pedoman Penilaian

Skor optimal : 10

Skor minimal : 0

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

SOAL PENGAYAAN

Kelas / Semester : V (Lima) / 2
 Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan
 Sub Tema 1 : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
 Pembelajaran : 4 / IPS, Bahasa Indonesia, dan PPKn

Nama :
 No.Absen :

Petunjuk : Berikan jawaban yang tepat sesuai dengan soal di bawah ini!

1. Kemerdekaan seperti yang sekarang ini kita rasakan tidaklah terjadi begitu saja. Kemerdekaan terjadi melalui proses yang sangat panjang. Berbagai peristiwa, usaha, dan pengorbanan turut andil dalam mencapai kemerdekaan, khususnya peristiwa penyusunan dan pembacaan teks Proklamasi. Tidak bisa dimungkiri bahwa peran dan jasa tokoh-tokoh pejuang kemerdekaan sangatlah besar. Dengan segenap jiwa dan raga, mereka bersatu padu mempersiapkan proklamasi. Mereka bekerja sama, saling bahu-membahu, tanpa membedakan golongan. Apakah sebagai generasi penerus bangsa, kamu akan merusak nilai-nilai perjuangan tersebut? Akankah kamu mampu meneruskan perjuangan tersebut? Apa yang dapat kamu lakukan untuk meneruskan perjuangan para pahlawan pendahulu? Ungkapkan pendapatmu!

.....

.....

2. Temukan kosakata baku dan tidak baku pada bacaan berjudul “Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi”. Kemudian, carilah arti katanya di *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, bertanya kepada Guru, atau berdiskusi
3. Menceritakan secara lengkap pengalaman dan proses ketika melakukan percobaan Kalor Dapat Mengubah Suhu Benda

KUNCI JAWABAN:

Kunci Jawaban	Skor optimal
1. Kita sebagai warga negara harus tetap menjunjung tinggi nama baik bangsa, selalu belajar untk menjadi orang yang berguna untuk bangsa dan negara sehingga bisa mengharumkan bangsa dan Negara, selalu mengenang jasa-jasa pahlawan yang telah gugur memperjuangkan kemerdekaan	5
2. -Kesepakatan = prihal sepakat; konsensus -protokol =surat-surat resmi yang memuat hasil perundingan -hening =sunyi: diam: tanpa suara -baki =Nampun; wadah	5
3. Pengalaman saat melakukan percobaan: Saat air di panaskan, air yang semula dingin (bersuhu rendah) menerima panas dari api melalui cerek?panci, kesimpulannya makin tinggi energi yang diterima air, makin besar pula kenaikan suhu pada air.	5
Skor Optimal	15

Pedoman Penilaian

Skor optimal : 15

Skor minimal : 0

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

SOAL REMIDIAL

Kelas / Semester : V (Lima) / 2
 Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan
 Sub Tema 1 : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
 Pembelajaran : 4 / IPS, Bahasa Indonesia, dan PPKn

Nama :
 No.Absen :

Petunjuk : Berikan jawaban yang tepat sesuai dengan soal di bawah ini!

Priistiwa pembacaan Teks proklamasi

Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945. Sejak pagi, telah dilakukan persiapan di rumah Ir. Soekarno, untuk menyambut Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Banyak tokoh pergerakan nasional beserta rakyat berkumpul di tempat itu. Mereka ingin menyaksikan pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Sesuai kesepakatan yang diambil di rumah Laksamana Maeda, para tokoh Indonesia menjelang pukul 10.30 waktu Jawa zaman Jepang atau pukul 10.00 WIB telah berdatangan ke rumah Ir. Soekarno. Mereka hadir untuk menjadi saksi pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno itu, antara lain sebagai berikut.

- a. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- b. Pengibaran bendera Merah Putih.
- c. Sambutan Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Upacara Proklamasi Kemerdekaan berlangsung tanpa protokol. Latief Hendraningrat memberi aba-aba siap kepada semua barisan pemuda. Semua yang hadir berdiri tegak dengan sikap sempurna. Suasana menjadi sangat hening. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta dipersilakan maju beberapa langkah dari tempatnya semula. Ir. Soekarno mendekati mikrofon. Dengan suaranya yang mantap, Ir. Soekarno didampingi Drs. Moh. Hatta membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang telah diketik oleh Sayuti Melik. Berikut teks Proklamasi yang diketik oleh Sayuti Melik.

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menjatakan Kemerdekaan Indonesia.

Hal-hal jang mengenai pemindahan kekoelasan d.l.l., diselenggarakan dengan tjara saksama dan dalam tempo jang sesingkat-singkatnja.

Djakarta, hari 17 boelan 8 tahoen 05
 Atas nama bangsa Indonesia
 Soekarno/Hatta

Sesaat setelah pembacaan Proklamasi Kemerdekaan, dilanjutkan upacara pengibaran bendera Merah Putih. Bendera Sang Saka Merah Putih dijahit oleh Ibu Fatmawati Soekarno. Suhud mengambil bendera dari atas baki (nampan) yang telah disediakan dan mengibarkannya dengan bantuan Shodanco Latief Hendraningrat. Kemudian, Sang Merah Putih mulai dinaikkan dan hadirin yang datang bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya. Bendera dinaikkan perlahan-lahan menyesuaikan syair lagu Indonesia Raya. Selesai pengibaran bendera Merah Putih, acara dilanjutkan sambutan dari Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Pertanyaannya !!

1. Kapan teks Proklamasi Kemerdekaan dibacakan?
2. Di mana teks Proklamasi dibacakan?
3. Siapakah yang membuat dan membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan?
4. Siapa sajakah tokoh yang hadir pada acara pembacaan teks Proklamasi?
5. Apa saja susunan acara yang dilakukan pada pembacaan teks Proklamasi?
6. Berikan ulasan mengenai judul bacaan tersebut?
7. Bagian manakah yang paling menarik dari isi bacaan tersebut?
8. Sebutkan 3 peristiwa sehari-hari perubahan suhu benda yang disebabkan oleh kalor?

KUNCI JAWABAN:

Kunci Jawaban	Skor optimal
1. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945	1
2. Rumah Ir. Soekarno	1
3. Yang mengetik teks proklamasi yaitu sayuti melik dan yang membacakan teks proklamasi yaitu Ir. Soekarno	1
4. Ir Soekarno, Moh. Hatta, Latief Hendraningrat, Sayuti Melik, Fatmawati, Suhud, Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.	1
5. Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia., Pengibaran bendera Merah Putih., Sambutan Wali Kota Suwiryo dan dr. Muwardi.	1
6. Peristiwa pembacaan Teks Proklamasi	1
7. Upacara Proklamasi Kemerdekaan berlangsung tanpa protokol. Latief Hendraningrat memberi aba-aba siap kepada semua barisan pemuda. Semua yang hadir berdiri tegak dengan sikap sempurna. Suasana menjadi sangat hening	2
8. Menyetrika, menjemur pakaian, masak air	2
Skor Optimal	10

Pedoman Penilaian

Skor optimal : 10

Skor minimal : 0

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

IV. PENILAIAN KETERAMPILAN I

KELAS/SEMESTER : 5 / SEMESTER II
 TEMA : 7. PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN
 SUBTEMA : 2. PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN
 PEMBELAJARAN : 1 (IPS)

Indikator :

4.4.1 Membuat rangkuman peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan

Petunjuk:

Berilah dengan centang (✓) pada kolom yang sesuai

Nama Peserta Didik:.....

No	Nama Siswa	Kriteria												Penilaian		Nilai
		Isi dan Pengetahuan				Penggunaan Bahasa				Keterampilan Menulis				Skor maksimum (12)	Skor Diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			

Keterangan: Nilai : (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Rubik Penilaian Produk

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan: Hasil yang ditulis sesuai dengan kejadian atau peristiwa yang tampak pada gambar yang diamati	Keseluruhan jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan gambar yang diamati dan benar mengelompokkan jawaban.	Keseluruhan jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan gambar yang diamati dan sebagian besar benar dalam mengelompokkan jawaban.	Sebagian besar jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan gambar yang diamati dan sebagian besar benar dalam mengelompokkan jawaban.	Hanya sebagian kecil jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan gambar yang diamati dan hanya sebagian kecil benar dalam mengelompokkan jawaban.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan kesimpulan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam sebagian kecil penulisan.
Keterampilan Penulisan: Tulisan hasil pengamatan dibuat dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan penulisan yang baik	Keseluruhan penulisan hasil pengamatan benar dan sistematis menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik, di atas rata-rata kelas.	Keseluruhan penulisan hasil pengamatan benar tetapi kurang sistematis menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Sebagian besar penulisan hasil pengamatan benar dan sistematis menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	Hanya sebagian kecil penulisan hasil pengamatan benar dan sistematis menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditingkatkan.
Sikap Kecermatan dan Ketelitian Diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap yang menunjukkan kecermatan dan ketelitian siswa yang sangat baik hingga yang memerlukan pendampingan untuk kemudian digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap.				

Jepara, 14 Febuari 2020

Guru Kelas V



Author Rahman A. S.Pd

IV. PENILAIAN KETERAMPILAN II

KELAS/SEMESTER : 5 / SEMESTER II
 TEMA : 7. PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN
 SUBTEMA : 2. PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN
 PEMBELAJARAN : 1 (Bahasa Indonesia)

Indikator :

4.5.1 Membuat uraian menggunakan informasi dari teks bacaan dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif

Petunjuk:

Berilah dengan centang (✓) pada kolom yang sesuai

Nama Peserta Didik:.....

No	Nama Siswa	Kriteria												Penilaian		Nilai
		Isi dan Pengetahuan				Penggunaan Bahasa				Keterampilan Menulis				Skor maksimum (12)	Skor Diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			

Keterangan: Nilai : (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Rubik Penilaian Produk

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan: Isi <i>mind map</i> lengkap, menunjukkan pengetahuan penulis yang baik atas materi yang disajikan	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi. Beberapa gambar dan keterangan lain yang diberikan memberikan tambahan informasi berguna bagi pembaca.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami sebagian besar materi.	<i>Mind map</i> yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami beberapa bagian dari materi.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar:	Bahasa Indonesia baik dan benar dan sangat efektif digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam <i>mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam <i>mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan sebagian besar kalimat dalam <i>mind map</i> .	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan beberapa bagian dari <i>mind map</i> .
Keterampilan Penulisan: <i>Mind map</i> dibuat dengan benar, sistematis, dan menarik menunjukkan keterampilan pembuatan <i>mind map</i> yang baik	Keseluruhan <i>mind map</i> sangat menarik, jelas dan benar, menunjukkan keterampilan membuat <i>mind map</i> yang tinggi dari pembuatnya.	Keseluruhan <i>mind map</i> menarik, jelas dan benar, menunjukkan keterampilan membuat <i>mind map</i> yang baik dari pembuatnya.	Sebagian besar <i>mind map</i> dibuat dengan menarik, jelas dan benar, menunjukkan keterampilan membuat <i>mind map</i> yang terus berkembang dari pembuatnya.	Bagian-bagian <i>mind map</i> dibuat dengan menarik, jelas dan benar, menunjukkan keterampilan membuat <i>mind map</i> yang dapat terus ditingkatkan.
Sikap Kemandirian, Kecermatan, Ketelitian, dan Kedisiplinan Diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap yang menunjukkan kemandirian, kecermatan, ketelitian dan kedisiplinan siswa yang sangat baik hingga yang memerlukan pendampingan untuk kemudian digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap.				

Jepara, 14 Febuari 2020

Guru Kelas V



Author Rahman A. S.Pd

IV. PENILAIAN KETERAMPILAN III

KELAS/SEMESTER : 5 / SEMESTER II
 TEMA : 7. PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN
 SUBTEMA : 2. PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN
 PEMBELAJARAN : 1 (IPA)

Indikator :

4.3.2 Membuat rangkuman tentang kalor dapat mengubah suhu benda

Petunjuk:

Berilah dengan centang (✓) pada kolom yang sesuai

Nama Peserta Didik:.....

No	Nama Siswa	Kriteria												Penilaian		Nilai
		Persiapan				Merangkai alat				Melakukan dan mengamati				Skor maksimum (12)	Skor Diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			

Keterangan: Nilai : (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Rubrik penilaian produk

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Persiapan alat dan bahan	Sangat lengkap	Lengkap	Cukup lengkap	Beberapa bahan tidak ada
Merangkai alat percobaan	Rangkaian tepat sesuai petunjuk, waktu merangkai singkat	Rangkaian tepat, waktu merangkai lebih lama	Rangkaian tepat, waktu merangkai cukup lama	Rangkaian kurang tepat
Keterampilan melakukan dan mengamati percobaan	Menggunakan peralatan sesuai fungsi, tidak merusak alat, hasil percobaan benar	Menggunakan peralatan sesuai fungsi, tidak merusak alat, hasil percobaan kurang benar	Menggunakan peralatan sesuai fungsi, alat ada yang rusak	Menggunakan peralatan semauanya

Jepara, 14 Febuari 2020

Guru Kelas V



Author Rahman A. S.Pd

Lampiran 35. Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI

1. Kelas Uji Coba



Peneliti Membagikan Soal Uji Coba



Siswa Mengerjakan Soal Uji oba

2. Kelas Eksperimen



Siswa Mengerjakan *Pretest*



Pendahuluan "Berdoa"



Guru Menyampaikan Materi Ajar



Siswa Bermain Peran



Siswa Berdiskusi



Siswa Mengerjakan Posttest

3. Kelas Kontrol



Siswa Mengerjakan *Pretest*



Pendahuluan “Berdoa”



Guru Menyampaikan Materi Ajar



Siswa Berdiskusi



Siswa Presentasi



Siswa Mengerjakan Posttest

Lampiran 36. Surat Ijin Penelitian

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

1. Kelas Uji Coba



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019
Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/3986/UN37.1.1/LT/2020
Hal : Izin Penelitian

28 Januari 2020

Yth. Kepala SD Negeri 3 Pecangaan Wetan
Jl. Flamboyan, Pulodarat, Kec. Pecangaan, Kab. Jepara, Jawa Tengah

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Mohammad Ilham
NIM : 1401416249
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Semester : Genap
Tahun akademik : 2019/2020
Judul : Keefektifan Model Role Playing Berbantuan Media Audio Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 3 Februari s.d 28 Februari 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
Dekan FIP;
Universitas Negeri Semarang

2. Kelas Eksperimen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/3975/UN37.1.1/L1/2020
 Hal : Izin Penelitian

28 Januari 2020

Yth. Kepala SD Negeri 1 Pecangaan Wetan
 Jl. Flamboyan, Pulodarat, Kec. Pecangaan, Kab. Jepara, Jawa Tengah

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Mohammad Ilham
 NIM : 1401416249
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
 Semester : Genap
 Tahun akademik : 2019/2020
 Judul : Keefektifan Model Role Playing Berbantuan Media Audio Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 3 Februari s.d 28 Februari 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
 Dekan FIP;
 Universitas Negeri Semarang

3. Kelas Kontrol



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/3990/UN37.1.1/LT/2020
 Hal : Izin Penelitian

28 Januari 2020

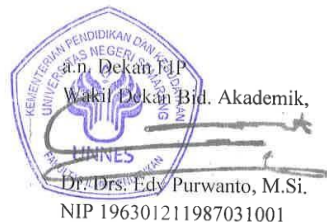
Yth. Kepala SD Negeri 5 Pecangaan Wetan
 Pecangaan Wetan, Kec. Pecangaan, Kab. Jepara, Jawa Tengah

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Mohammad Ilham
 NIM : 1401416249
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
 Semester : Genap
 Tahun akademik : 2019/2020
 Judul : Keefektifan Model Role Playing Berbantuan Media Audio Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 3 Februari s.d 28 Februari 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
 Dekan FIP;
 Universitas Negeri Semarang

Lampiran 37. Surat keterangan Telah Penelitian

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

1. Kelas Uji Coba



PEMERINTAH KABUPATEN JEPARA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SD NEGERI 03 PECANGAAN WETAN
 Alamat: Jl. Flamboyan, Pulodarat, Kec. Pecangaan, Kab. Jepara, Jawa Tengah

SURAT KETERANGAN

Nomor: 422.2/177/02/II/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Zainudin S.Pd
 NIP : 196512051988061003
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Instansi : SD Negeri 03 Pecangaan Wetan

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Mohammad Ilham
 NIM : 1401416249
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas : Universitas Negeri Semarang

Telah melakukan observasi penelitian di SD Negeri 03 Pecangaan Wetan pada 3 Februari – 28 Februari 2020 guna memperoleh data skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Role Playing* Berbantuan Media Audio Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Jepara, 29 Februari 2020
 Kepala Sekolah

Zainudin S.Pd
 NIP. 196512051988061003

2. Kelas Eksperimen



PEMERINTAH KABUPATEN JEPARA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SD NEGERI 01 PECANGAAN WETAN
 Alamat: Jl. Flamboyan, Pulodarat, Kec. Pecangaan, Kab. Jepara, Jawa Tengah

SURAT KETERANGAN

Nomor: 435.1/160/02/II/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Zainudin S.Pd
 NIP : 196512051988061003
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Instansi : SD Negeri 01 Pecangaan Wetan

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Mohammad Ilham
 NIM : 1401416249
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas : Universitas Negeri Semarang

Telah melakukan observasi penelitian di SD Negeri 01 Pecangaan Wetan pada 3 Febuari – 28 Febuari 2020 guna memperoleh data skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Role Playing* Berbantuan Media Audio Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jepara, 29 Febuari 2020
 Kepala Sekolah

 Zainudin S.Pd
 NIP 196512051988061003

3. Kelas Kontrol



PEMERINTAH KABUPATEN JEPARA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SD NEGERI 05 PECANGAAN WETAN
Alamat: Jl. Kyai Santri, Sawah, Pecangaan Wetan, Kec. Pecangaan, Jepara

SURAT KETERANGAN

Nomor: 423.2/02/SD5/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Ani Nursilastuti S.Pd
NIP : 196201291982012007
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Negeri 05 Pecangaan Wetan

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Mohammad Ilham
NIM : 1401416249
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Semarang

Telah melakukan observasi penelitian di SD Negeri 05 Pecangaan Wetan pada 3 Februari – 28 Februari 2020 guna memperoleh data skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Role Playing* Berbantuan Media Audio Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jepara, 29 Februari 2020
Kepala Sekolah

Ani Nursilastuti S.Pd
NIP 196201291982012007