

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA
KELAS V SD INPRES TELLO BARU II
KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

Oleh

**SYAMSINAR SYAMSUDDIN
NIM 4513103081**

BOSOWA



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2018**

SKRIPSI

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA SISWA
KELAS V SD INPRES TELLO BARU II
KOTA MAKASSAR

Disusun dan diajukan oleh

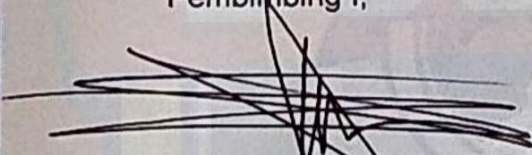
SYAMSINAR SYAMSUDDIN
NIM 4513103081

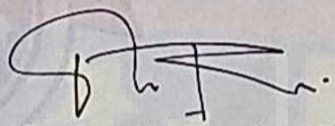
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 20 Maret 2018

Menyetujui:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Prof. Dr. Muhammad Yusus, M.Pd.
NIDN. 0031126204

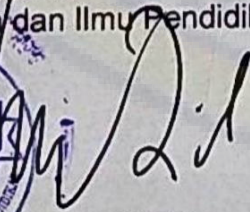

Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0924037001

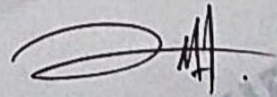
Mengetahui:

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,




Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450375


Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450423

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas V SD Inpres Tello Baru II” Beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, bukan karya hasil plagiat. Saya siap menanggung risiko/sanksi apabila ternyata ditemukan adanya perbuatan tercela yang melanggar etika keilmuan dalam karya saya ini, termasuk adanya klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Makassar 22 Januari 2018

Yang membuat pernyataan,



Syamsinar Syamsuddin

MOTO

*Ilmu adalah pintu keberhasilan dan dapat temukan dimana saja jadi,
jangan pernah bosan kejar ilmu agar keberhasilan kita makin puas
dengan hasil kerja keras kita.*

(SYAMSINARSYAMSUDDIN)



ABSTRAK

Syamsinar syamsuddin, 2018 .*Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Siswa Kelas V SD Inpres Tello Baru II Kota Makassar*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dibimbing oleh Muhammad Yunus dan Sundari Hamid

Penelitian ini bertujuan hasil belajar IPS materi Perjuangan Parah Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang melalui model *Role Playing* pada siswa kelas V SD Inpres Tello Baru II penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah teknik tes dan observasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Tello Baru II Makassar dengan jumlah 30 siswa.

Penelitian pembelajaran IPS Perjuangan Parah Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang siswa menunjukkan baik setelah dilakukan pada siklus II berdasarkan permasalahan yang dialami siswa pada siklus I. Hal ini dibuktikan dari siklus I, yaitu yang mendapatkan nilai 85 ke atas sebanyak 4 orang atau 13,33%. Sedangkan jumlah siswa yang mencapai nilai kurang dari sebanyak 26 orang atau 86,66%. Sedangkan pada siklus II, ada peningkatan menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai nilai 85 ke atas sebanyak 21 orang atau 70%. Sedangkan jumlah siswa yang mencapai nilai kurang dari 85% yaitu 9 orang atau 30%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan hasil belajar materi Perjuangan Parah Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang pada siswa kelas V SD Inpres Tello Baru II mengalami peningkatan setelah diterapkan model *role playing*.

Kata kunci: Perjuangan parah tokoh model pembelajaran *role playing*.

ABSTRACT

SyamsinarShamsuddin, 2018 .Peningkatan IPS Through Learning Outcomes *Role Playing Learning Model Students of Class V SD Instruction New Tello II* Makassar city. Thesis, Department of Primary School Teacher Education. Supervised by Muhammad Yunus and Sundari Hamid

The aim of this study was the result of social studies material Severe Resistance fighters figure at the Dutch occupation and Japan through a model of the student clear Role Playing V SD Instruction New Tello II study is a class act. The data collection technique used is the technique tests and observation. The subjects were students of class V SD Instruction New Tello II Makassar with the number of 30 students.

Severe Struggle IPS learning research Figures Warriors on Dutch colonization and Japanese students showed good after the second cycle based on problems experienced by students in cycle I. It is proved from the first cycle, namely that scored above 85 to as many as 4 people or 13.33 %. While the number of students who reach a value of less than as many as 26 people or 86.66%. While on the second cycle, there is an increase showed that the number of students achieving top grades 85 to 21 persons, or 70%. While the number of students who reach a value of less than 85% that is 9 or 30%. Therefore, it can be concluded that the ability of learning outcomes Severe Leaders Struggle material fighters in Dutch and Japanese colonization in Class V SD Instruction New Tello II was increased after the applied model of role playing.

Keywords: Severe struggle hero, role playing learning model.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Penemuan Terbimbing dengan Menggunakan Penemuan Terbimbing dengan baik.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari akan keterbatasan disiplin Ilmu yang dimiliki sehingga dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, bahkan tak jarang penulis mengalami hambatan dan rintangan serta menuntut pengorbanan dalam berbagai hal, Namun penulis berusaha mengambil hikmah-Nya bahwa semua itu merupakan bagian dari proses yang sudah menjadi keharusan bagi penulis. Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak dapat terwujud tanpa bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Muhammad Saleh Pallu, M. Eng., selaku Rektor Universitas Bosowa
2. Dr. Asdar S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa
3. Drs. Lutfin Ahmad, M. Hum., dan M. Ridwan, S.Pd., M.Pd. selaku wakil Dekan I dan Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah melayani dan membantu penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. St. Muriati, S. Pd. M.Pd., Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

5. Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd. dan Sundari Hamid, S.Pd., M.Si selaku pembimbing I dan pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran juga ketulusan telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, saran dan dorongan semangat mulai dari penyusunan proposal hingga penyelesaian skripsi ini.
6. Para Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, atas bimbingannya selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Bosowa.
7. Kedua orang tua beserta keluarga besar yang telah membimbing, mendoakan, membiayai, serta memberikan dukungan penuh selama menempuh pendidikan di Universitas Bosowa
8. Teman-teman seperjuangan George yovin, Eka asriani, Annisa, Hasriaty, Reskiati, Ira Irfana Irawati, Irmayanti Syarif, Rini Febriani. Yang selalu menjadi tempat berbagai ilmu selama bimbingan skripsi.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam skripsi ini yang tidak bisa disebut satu-persatu

Harapan penulis, semoga segala bantuan, dukungan dari petunjuk yang telah diberikan oleh semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini bernilai ibadah oleh Allah Swt Amin.

Makassar, 22 Januari 2018
Penulis

Syamsinar Syamsuddin

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN	ii
MOTTO	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Kajian Pustaka	4
1. Pengertian Model Role Playing	4
2. Pengertian Hasil Belajar di SD	13
3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	18
B. Kerangka Pikir	36
C. Hipotesis Tindakan	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian	38
B. Fokus Penelitian	39
C. Lokasi Penelitian	39
D. Rancangan Penelitian.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Instrument Penelitian	43
G. Teknik Analisis Data	43
H. Indikator Keberhasilan	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Penelitian	46
B. Pembahasan	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	71
RIWAYAT HIDUP	107

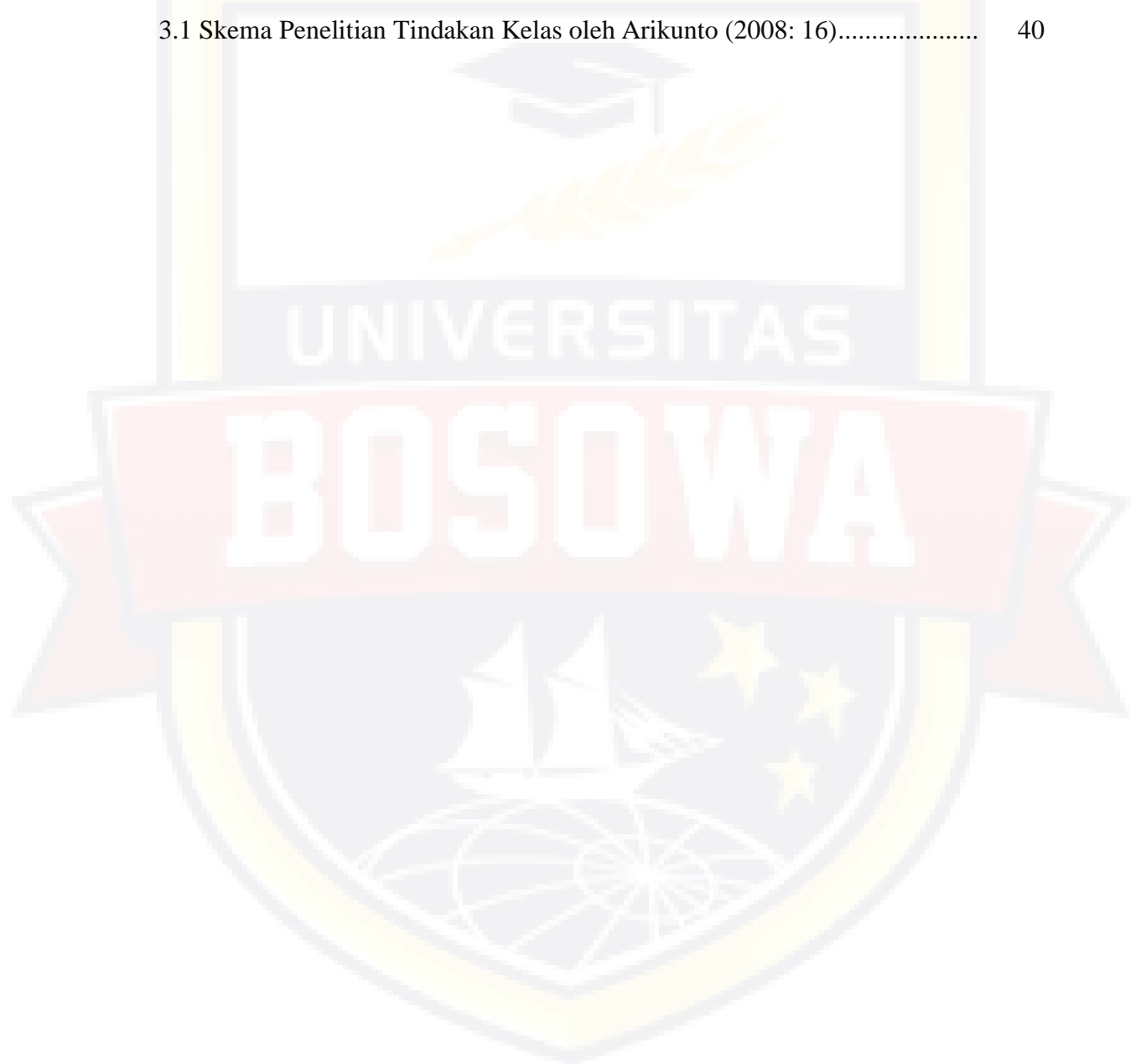
DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Indikator keberhasilan hasil belajar siswa menurut Ketetapan Departemen Pendidikan Nasional	45
4.1 Hasil observasi aktivitas siswa siklus I	48
4.2 Nilai pembelajaran perjuangan parah tokoh pejuang pada penjajahan belanda dan jepang Siklus I.....	50
4.3 Kategori nilai Siklus I	52
4.4 Hasil observasi aktivitas siswa siklus II.....	60
4.5 Nilai pembelajaran perjuangan parah tokoh pejuang pada penjajahan belanda dan jepang Siklus II	62
4.6 Kategori nilai Siklus II	64

BOSOWA

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar	17
2.2 Bagan Kerangka Pikir	37
3.1 Skema Penelitian Tindakan Kelas oleh Arikunto (2008: 16).....	40



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1.	Tabel Nama-Nama Siswa Kela V SD Inpres Tello Baru II Kota	
	Makassar	72
2.	Rpp Siklus I	73
3.	Rpp Siklus II	75
4.	Soal	77
5.	Hasil Jawaban Siswa.....	79
6.	Format Observasi Kegiatan Guru	85
7.	Format Observasi Kegiatan Siswa	86
8.	Lembar Observasi Guru Silkus I.....	88
9.	Lembar Observasi Guru Siklus II	90
10.	Lembar Observasi Siswa Siklus I	92
11.	Lembar Observasi Siswa Siklus II.....	94
12.	Data Tes Hasil Belajar Siklus I	96
13.	Data Deskripsi Frekuensi Nilai Tes Belajar Pada Siswa Kelas V Sd Inpres Tello Baru II Pada Siklus I	97
14.	Data Tes Hasil Belajar Siklus II.....	98
15.	Data Deskripsi Frekuensi Nilai Tes Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V Sd Inpres Tello Baru II Pada Sikus II	96
16.	Repapitulasi Nilai Akhir Hasil Belajar Siswa Pada Silkus I Dan II	100
17.	Dokumentasi	101
18.	Surat Izin Penelitian	106
19.	Riwayat Hidup	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting bagi manusia sebagai makhluk yang berpikir dan berkembang. Apalagi pada era globalisasi seperti saat ini, pendidikan menjadi suatu kebutuhan dan menjadi suatu tuntutan zaman bagi kita untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri kita. Sesuai dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Demi mewujudkan pendidikan yang ideal maka lembaga formal menjadi sebuah tempat untuk melakukan proses menumbuh kembangkan sistem nilai dan budaya menuju kearah yang lebih baik, antara lain dalam pembentukan kepribadian, keterampilan dan perkembangan intelektual siswa. Salah satu cara dalam proses menumbuhkan serta mengembangkan sistem nilai dan budaya yaitu dengan dilakukan mediasi proses belajar mengajar sejumlah mata pelajaran di kelas. Salah satu mata pelajaran yang turut berperan penting dalam pengembangan wawasan, keterampilan dan sikap sejak dini bagi siswa adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pembelajaran IPS secara khusus diharapkan dapat memberikan pengetahuan (*kognitif*), yang merupakan tujuan utama dari pembelajaran. Selain hal itu,

pembelajaran IPS diharapkan pula memberikan keterampilan (*psikomotorik*), kemampuan sikap (*afektif*), pemahaman, kebiasaan, dan apresiasi di dalam mencari jawaban terhadap suatu permasalahan.

Pembelajaran IPS di SD berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Selain itu pembelajaran IPS berkenaan dengan pengenalan dan pemahaman siswa terhadap berbagai kenyataan sosial melalui pengenalan fakta, Konsep dan penyusunan generalisasi, baik keluasan maupun kedalamannya yang dimulai dari lingkungan terdekat seperti keluarga hingga lingkungan terjauh seperti masyarakat. Dalam pembelajaran IPS siswa diberi kesempatan dan kebebasan mengembangkan keterampilan intelektual, keterampilan personal dan keterampilan sosialnya sehingga siswa diberi kesempatan berperan lebih aktif dalam mengelola informasi, berpikir kritis dan bertanggung jawab.

Realitas yang terjadi pada proses pembelajaran IPS di sekolah selama ini adalah penguasaan *how to learn* (bagaimana cara belajar) masih kurang didapatkan oleh siswa, biasanya siswa hanya mendapatkan *what to learn* (apa yang harus dipelajari) dari pendidikan formalnya, sehingga membuat potensi yang ada di dalam diri siswa tidak dapat dikembangkan secara optimal dan implikasinya siswa menganggap mata pelajaran IPS sebagai materi yang berupa hafalan saja.

B. Rumusan Masalah

Apakah penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS di kelas V SD Inpres Tello Baru II Kota Makassar.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres Tello Baru II Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian dengan menggunakan model *role playing* dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *role playing* yang dikembangkan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan agar siswa inidapat mengikuti pembelajaran dengan semangat dan motivasi yang tinggi sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi pedoman untuk kegiatan pembelajaran berikutnya, memiliki keterampilan dalam mengajar serta dalam memodifikasi berbagai model pembelajaran terutama model bermain peran dalam mengajar.
- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi acuan untuk menetapkan kebijakan dalam pembelajaran dengan memperhatikan bagaimana kinerja guru harus lebih kreatif dalam mengajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Model *Role Playing*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* bukan merupakan model yang asing bagi kita. Banyak yang mendefinisikan model pembelajaran tersebut. "*Role playing*" adalah sejenis permainan gerak di dalamnya ada tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur senang" (Jill Hadfield dalam Mansur, 2009:246). Sedangkan menurut Hamalik (2008:199) adalah "suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insan".

Djamarah (2005) mendefinisikan model *role playing* sebagai suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Role playing merupakan suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukannya dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat. Dalam kaitan ini, *role playing* disebut juga sebagai sosiodrama, dimana pada sosiodrama mendemonstrasikan tingkah laku dalam hubungan sosial, sedangkan pada *role playing* lebih menekankan pada kenyataan.

Dari beberapa pendapat tentang pengertian model *role playing*, maka dapat disimpulkan bahwa model *role playing* adalah suatu model mengajar yang digunakan untuk mendramatisasi peran, dan mendemonstrasikan tingkah laku serta menghadirkan peran-peran dalam dunia nyata ke dalam kelas.

b. Tujuan Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing*

Ahmadi dan Prasetya (2005) mengemukakan bahwa penggunaan dari model *role playing* bertujuan untuk: menggambarkan bagaimana seseorang atau beberapa orang menghadapi suatu situasi tertentu, misalnya masalah sosial dan menggambarkan bagaimana cara pemecahan suatu masalah, selain itu dapat menumbuhkan dan mengembangkan sikap kritis terhadap sikap atau tingkah laku dalam situasi tertentu. Memberikan pengalaman untuk menghayati situasi-situasi tertentu. Memberikan kesempatan untuk meninjau suatu situasi dari berbagai sudut pandang tertentu.

Selain itu, Asrina (2011:12) mengemukakan bahwa model *role playing* bertujuan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; (b) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Sementara itu, (Zifana 2008:15) mengemukakan: “penggunaan *role playing* dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan-tujuan afektif”. Esensi *role playing*, menurut Chesler dan Fox (Asrina 2011:12) adalah “*the involvement of*

participant and observers in a real problem situation and the desire for resolution and understanding that this involvement engender” Pengikutsertaan partisipan dan pengamat pada sebuah situasi yang nyata dan keinginan untuk penyelesaian dan pemahaman pada keikutsertaan tersebut.

c. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Role Playing*

Hamalik (2008) mengemukakan dalam rangka menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas, maka ada beberapa langkah-langkah yang dilakukan yakni 1) persiapan dan instruksi, 2) tindakan dramatik dan diskusi, 3) evaluasi bermain peran, adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Persiapan dan Instruksi
 - a) Guru memiliki situasi/dilema *role playing*. Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang melibatkan pada jenis peran, masalah dan situasi *familier*, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus.
 - b) Sebelum pelaksanaan *role playing*, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi.

- c) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta *role playing* setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan.
 - d) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para *audience*. Para *audience* diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam *role playing* itu. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok *spekulator*, masing-masing melaksanakan fungsinya.
2. Tindakan dramatik dan diskusi.
- a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi *role playing*, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
 - b) *Role playing* harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
 - c) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi *role playing*. masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut diskusi dibimbing oleh guru.
3. Evaluasi *role playing*.
- a) siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.

- b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar *evaluativ* dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya *role playing*.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Model *role playing* merupakan model mengajar yang mendemonstrasikan cara bertingkah laku yang lebih menekankan pada kenyataan. Dalam mengaplikasikan model ini, ada beberapa kelebihan dan kekurangan.

Ahmadi dan Prasetya (2005: 61) mengemukakan tentang kelebihan dari model *role playing*, antara lain: melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian. Model ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup. Anak-anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri. Anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur.

Selanjutnya Kiranawati (2007) mengemukakan kelebihan model bermain peran, yaitu: melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan keterampilannya dalam bekerjasama. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Sedangkan kekurangan model *role playing* menurut Ahmadi dan Prasetya (2005:61-62) sebagai berikut: model ini memerlukan cukup banyak waktu

memerlukan persiapan yang teliti dan matang. Kadang-kadang siswa tidak mau mendramatisasikan suatu adegan karena malu. Kita tidak dapat mengambil kesimpulan apa-apa bila kegiatan dramatisasi itu gagal.

Selanjutnya, Muthoharoh (2010:3) menyatakan kelemahan model *role playing* sebagai berikut: Sosiodrama dan bermain peran memerlukan waktu yang relatif banyak. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa. Dan ini tidak semua guru memilikinya. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu, apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini. Pada pelajaran agama masalah keimanan, sulit disajikan melalui model sosiodrama dan bermain peran ini. Agar pembelajaran lebih efektif dengan menggunakan model *role playing*, maka guru harus mengetahui kelemahan model *role playing* agar dapat meminimalisir atau menghindari kesalahan dalam penerapannya.

e. Cara Mengatasi Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Mengingat model *role playing* mempunyai beberapa kekurangan, maka guru perlu mengetahui cara mengatasi kekurangan tersebut agar dapat menghindari kekurangan tersebut atau agar dapat meminimalisir kesalahan dalam penerapan *role playing*. Muthoharoh (2010:4) mengemukakan beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam penerapan model *role playing*, yaitu sebagai berikut: merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan melalui model ini dan tujuan

tersebut diupayakan tidak terlalu sulit/berbelit-belit akan tetapi jelas dan mudah dilaksanakan. Melatar belakang cerita sosiodrama dan bermain peran tersebut. Guru menjelaskan bagaimana proses pelaksanaan sosiodrama dan bermain peranan melalui peran yang harus siswa lakukan/mainkan dan siapa-siapa diantara siswa yang pantas memainkan/melakonkan jalannya suatu cerita dalam hal ini termasuk peranan penonton. Guru dapat menghentikan jalannya permainan apabila telah sampai titik klimaks, hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara seksama. Sebaiknya diadakan latihan-latihan secara matang, kemudian diadakan uji coba terlebih dahulu, sebelum sosiodrama dipentaskan dalam bentuk yang sebenarnya.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *role playing* harus memperhatikan tujuan yang ingin dicapai berdasarkan alur cerita yang akan diperankan, pemilihan siswa yang sesuai karakternya dengan perannya masing-masing dan melalui latihan yang matang.

f. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Pembelajaran IPS

Dalam pembelajaran IPS siswa diperkenalkan konsep-konsep baru yang melibatkan unsur kognitif dan mental siswa. Ihscak (2000:131) mengemukakan bahwa

Ilmu sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau dengan kata lain adalah semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.

Selanjutnya Agus (1998:2) mengemukakan sebagai berikut: Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari. Ingin tahu, ingin belajar, dan

realistis. Timbul minat pada pelajaran-pelajaran khusus. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah.

Melihat kenyataan di atas maka guru harus mempunyai inovasi baru dalam menyajikan suatu materi ajar, agar siswa mampu memahami materi yang ada sesuai dengan karakteristik dan konsep perkembangan siswa sekolah dasar di kelas V. Model *role playing* dalam pembelajaran *learning by doing* John Dewey Hamalik (2008) artinya belajar dengan berbuat mampu digunakan dalam memahami materi ajar yang ada dalam mata pelajaran IPS. Dapat dijelaskan kepada siswa dengan menampilkan contoh real dengan pembelajaran berpusat pada pengalaman maka siswa akan mempraktekkan kegiatan tersebut di depan kelas sehingga pembelajaran akan lebih berkesan dengan pengalaman yang pernah mereka lakukan sendiri.

Dalam penggunaan model *role playing*, kelas terbagi dari pemain, pengamat dan pengkaji (Hamalik, 2008:199). Selain itu pola pengorganisasian dalam metode *role playing* terdiri dari tiga yakni:

- a. Bermain peran tunggal (*single role-play*). Mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan (sosiodrama).
- b. Bermain peranan jamak (*multiple role-play*). Para siswa dibagi-bagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentuannya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan. tiap peserta memegang dan memainkan peran tertentu dalam kelompoknya masing-masing.

c. Peranan ulangan (*role repetition*). Peranan utama dalam suatu drama atau simulasi dapat dilakukan oleh setiap siswa secara bergiliran. Dalam situasi seperti itu setiap siswa belajar melakukan, mengamati, dan membandingkan perilaku yang dilaksanakan dalam rangka mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* peneliti memilih pola pengorganisasian bermain peran tunggal, dimana beberapa siswa *role playing* di depan kelas dan diamati oleh siswa yang lain serta kelas di bagi dalam beberapa kelompok, dimana pada setiap pemain peran diwakili oleh setiap kelompok.

Dilangkah kegiatan pembelajaran inti digunakanlah prosedur pelaksanaan kegiatan model *role playing* yang melalui beberapa tahap dalam pelaksanaannya tiga tahap berupa tahap instruksi, tahap bermain peran, tahap diskusi dan evaluasi.

Pada tahap instruksi peneliti mengorganisir kelas dengan membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil serta membagi tugas siswamenjadi pengamat, pengkaji dan aktor pemain peran. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa instruksi. Kepada siswa yang diberikan instruksi sebagai pengamat diberikan petunjuk dalam lembar LKS dimana ditiap kelompok siswamengamati maksud dari proses *role playing* yang terjadi dan mendiskusikannya di akhir dari proses *role playing*. Sedangkan para aktor *role playing* diberikan instruksi untuk memahami karakter dari aktor yang dimainkan sebelum proses *role playing* di lakukan berupa latihan-latihan sederhana.

Sedangkan pada tahap pelaksanaan *role playing* di sini para pemain yang telah ditunjuk mulai memainkan perannya di depan kelas sedangkan para pengamat mulai mengamati jalannya proses *role playing*. Di akhir permainan peran dilakukanlah tahap diskusi dan evaluasi dimana para siswa mendiskusikan maksud dari proses *role playing* yang terjadi di depan kelasnya dan mengungkapkan hasil diskusinya dihadapan kelompok yang lain. Dan di akhir pembelajaran sebelum diadakan tes, peneliti mengadakan Tanya jawab kepada siswaseputar materi yang telah dilakukan dalam *role playing*, setelah itu peneliti memberikan tes formatif kepada siswa untuk mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam memahami isi dari materi pembelajaran.

2. Pengertian Hasil Belajar di SD

Belajar merupakan suatu proses aktivitas manusia yang berlangsung secara sadar dan bertujuan untuk memenuhi sesuatu sehingga terjadi perubahan yang positif dan tetap dalam tingkah laku yang diwujudkan dalam kepribadian seseorang. Belajar juga dapat dikatakan sebagai masalah yang sangat esensial, dikatakan esensial karena aktivitas tersebut merupakan proses modifikasi dari hasil pengetahuan dan keterampilan serta sikap seseorang. Berikut pandangan para ahli tentang belajar.

Belajar menurut pandangan Susilo (2006:24) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun.”

Selanjutnya Gagne (Susilo, 2006:26) mengemukakan:

Belajar merupakan kegiatan kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari, (a) stimulasi yang

berasal dari lingkungan, dan (b) proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah aktivitas mental (*psikhis*) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek: kognitif, psikomotor dan afektif. Perubahan tersebut dapat berupa sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan peningkatan dari hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya.

Selain pengertian belajar maka perlu pula kita ketahui tentang hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Depdikbud (2001:789) dirumuskan “Hasil belajar adalah hasil pelajaran yang diperoleh dari kegiatan belajar di sekolah atau di perguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian”. Selanjutnya, Syah Muhibbin (2003:150) mengemukakan “hasil belajar adalah hasil pengungkapan belajar yang meliputi ranah cipta (*kognitif*), ranah rasa (*afektif*), dan ranah karya (*psikomotorik*)”.

Sedangkan Purwanto (2004) mengemukakan hasil belajar biasanya dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan sampai di mana tingkat kemampuan dan

keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran, hasil belajar dapat diukur dengan berbagai cara misalnya, proses bekerja, hasil karya, penampilan, rekaman, dan tes.

Lebih lanjut Djamarah (2002:19) mengemukakan:

Hasil belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan empat pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, dimana hasil belajar ditentukan melalui pengukuran dan penilaian.

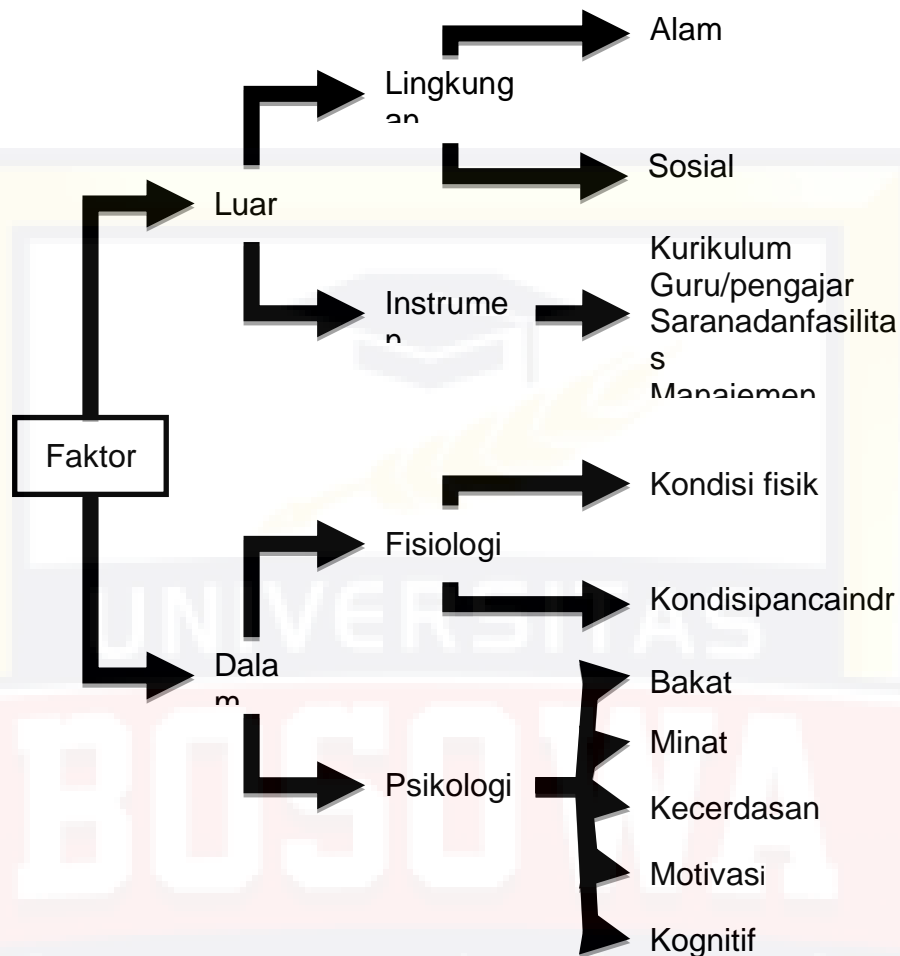
Dengan demikian hasil belajar dapat dilihat dari hasil yang dicapai siswa, baik hasil belajar (nilai) peningkatan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah perubahan tingkah laku atau kedewasaannya. Jadi proses belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa (Internal) dan faktor yang datang dari luar siswa (Eksternal) Sudjana (1989:111) menguraikan faktor-faktor tersebut sebagai berikut: (a) Faktor Internal (dari dalam individu yang belajar). (b) Faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ini lebih ditekankan pada faktor dari dalam individu yang belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi kegiatan tersebut adalah faktor psikologis, antara lain yaitu: motivasi, perhatian, pengamatan, tanggapan dan lain sebagainya.

Faktor Eksternal (dari luar individu yang belajar) Pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan faktor dari luar siswa. Adapun faktor yang mempengaruhi adalah mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan dan pembentukan sikap.

Faktor Internal (faktor kemampuan dalam diri siswa) besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Purwanto (2004) bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Oleh karena itu sangat penting menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan penggunaan model belajar yang efektif dan menyenangkan untuk membangkitkan semangat belajar pada siswa.

Selain itu, Purwanto (2004:107) merincikan faktor lain yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar sebagai berikut.



Gambar.2.1.Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Berdasarkan uraian di atas, maka disimpulkan bahwa berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa baik dari dalam maupun dari luar akan saling mempengaruhi dalam proses belajar. Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadari. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, ialah kualitas pengajaran yaitu tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar dan

mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran

3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian IPS

Istilah “Ilmu pengetahuan sosial”, disingkat IPS menurut Etin Solihatin (2009:14) merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di Negara lain, khususnya di Negara-negara barat seperti Australia dan Amerika Serikat.

Berdasarkan pendapat Trianto (2010: 171) Ilmu pengetahuan sosial merupakan integerasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial.

Pendapat kosasih seperti yang dikutip Trianto (2010:173) menjelaskan bahwa ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antar manusia dengan lingkungannya. Lingkungannya dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai 24 bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.

Dari berbagai pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan integrasi dari berbagai macam ilmu-ilmu social seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang diwujudkan dalam satu pendekatan interdisipliner. Ilmupengetahuan sosial (IPS) lebih mengkaji hubungan manusia yang bersifat sosial kemasyarakatan.

b. Dimensi IPS

Dimensi dalam IPS dapat digunakan sebagai sumber atau dasar dalam pengorganisasian materi yang akan diajarkan oleh guru kepada peserta didik. Berikut akan diuraikan dimensi-dimensi yang terdapat dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

1) Dimensi pengetahuan (*knowledge*)

Setiap orang memiliki pemahaman yang berbeda antara individu yang satu dengan yang lainnya. Secara konseptual, pengetahuan (*knowledge*) hendaknya mencakup fakta, konsep dan generalisasi yang di pahami oleh siswa Sapriya (2009: 49)

2) Dimensi keterampilan (*Skills*)

Dalam pembelajaran IPS selain bekal pengetahuan yang diberikan kepada siswa, guru juga perlu membekali siswa dengan keterampilan (*skills*). Keterampilan dapat digunakan untuk mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang mampu berpartisipasi secara cerdas dalam masyarakat demokratis sehingga menjadi unsure dalam dimensi IPS dalam proses pembelajaran.

a) Keterampilan meneliti

Keterampilan ini diperlukan untuk mengumpulkan dan mengolah data. Namun, secara umum penelitian mencakup sejumlah aktivitas sebagai berikut mengidentifikasi dan mengungkapkan masalah atau isi, mengumpulkan dan mengolah data, menafsirkan data, menganalisis data, menilai bukti-bukti yang ditemukan, menyimpulkan, menerapkan hasil temuan dalam konteks yang berbeda, dan membuat pertimbangan nilai.

b) Keterampilan berpikir

Beberapa keterampilan berpikir yang perlu dikembangkan oleh guru di kelas untuk para siswa meliputi mengkaji dan menilai data secara kritis, merencanakan, merumuskan faktor sebab dan akibat, memprediksi hasil dari sesuatu kegiatan atau peristiwa, menyarankan apa yang akan ditimbulkan dari suatu peristiwa atau perbuatan, curah pendapat (*brainstorming*), berspekulasi tentang masa depan, menyarankan berbagai solusi alternative, dan mengajukan pendapat dari perspektif yang berbeda.

c) Keterampilan partisipasi sosial

Beberapa keterampilan berpartisipasi sosial yang perlu dibelajarkan oleh guru meliputi mengidentifikasi akibat dari perbuatan dan pengaruh ucapan terhadap orang lain, menunjukkan rasa hormat dan perhatian kepada orang lain, berbagi tugas dan pekerjaan dengan orang lain, berbuat efektif sebagai anggota kelompok, mengambil berbagai peran kelompok, menerima kritik dan saran dan menyesuaikan kemampuan dengan tugas yang harus diselesaikan.

d) Keterampilan berkomunikasi

Pembelajaran merupakan upaya untuk mendewasakan seorang anak manusia salah satu ciri seorang yang dewasa adalah mereka yang berkomunikasi dengan orang lain dengan baik.

3) Dimensi nilai dan sikap (*value and attitudes*)

Pada hakikatnya, nilai merupakan sesuatu yang berharga. Nilai yang dimaksud disini adalah seperangkat keyakinan atau prinsip perilaku yang telah mempribadi dalam diri seseorang atau kelompok masyarakat tertentu yang

terungkap ketika berpikir dan bertindak (Sapriya, 2009:53). Nilai yang tumbuh dan berkembang di masyarakat dapat dipelajari dari hubungan sosial antar anggota masyarakat. Oleh karena itu, melalui pembelajaran IPS diharapkan dapat memperkenalkan dan menginternalisasi berbagai nilai kepada peserta didik. Proses internalisasi nilai tidak harus berdiri sendiri, tetapi bias diintegrasikan dalam proses pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran IPS.

4) Dimensi tindakan (*action*)

Tindakan sosial merupakan dimensi yang penting karena tindakan dapat memungkinkan siswa menjadi peserta didik yang aktif. Mereka pun dapat belajar berlatih secara konkret dan praktis dengan belajar dari apa yang diketahui dan terpikirkan tentang isu-isu sosial untuk dipecahkan sehingga jelas apa yang akan dilakukan dan bagaimana caranya, para siswa belajar menjadi warga negara yang efektif di masyarakat (Sapriya, 2009:56).

Penguasaan dan pengembangan dimensi dalam pembelajaran IPS penting bagi peserta didik karena pengetahuan yang didapat siswa dapat menjadi bekal guna menjadi kehidupan nyata di sosial masyarakat. Dimensi pengetahuan dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa, dimensi keterampilan dapat memberikan berbagai keterampilan yang dibutuhkan saat ikut serta berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat yang demokratis, dimensi sikap dan nilai dapat memberikan bekal tatanan bagi kehidupan sehari-hari, nilai yang telah terinternalisasi dalam diri peserta didik dapat dijadikan sebagai pedoman dalam bersikap dan bertingkah laku dalam kehidupan bermasyarakat.

c. Materi

1. Perjuangan melawan penjajahan Belanda

Bangsa Belanda pernah menguasai Indonesia lebih dari 300 tahun. Dalam kurun waktu itu berkali-kali Indonesia mengadakan perlawanan.

a. Kedatangan Bangsa Indonesia

Bangsa eropa mulai mencari barang- barang kebutuhan sehari-hari seperti buah-buahan, rempah-rempah,wol, porselin, dan lain-lain dai negara-negara luar eropa. Indonesia terkenal sebagai tempat penghasilan rempah-rempah. Rempah-rempah yang dihasilkan bangsa Indonesia, digunakan sebagai bahan obat-obatan, penyedap rasa makanan dan pengawet makanan, maka berlomba-lombala bangsa eropa untuk mendapatkan rempah-rempah dari Indonesia.

Bangsa belanda sampai ke Indonesia pada tanggal 22 Juni 1596. Armada belanda berhasil mendapat di banten Jawa Bara. Jawa barat pada awalnya kedatangan bangsa belanda disambut baik oleh sultan banten, kegiatan perdagangan menjadi ramai namun, hal itu tidak berlangsung lama bangsa belanda berubah menjadi serakah dan kasar Itu menyebabkan mereka dimusuhi dan di usir dari banten.

b. Penindasan Lewat VOC

Dua tahun setelah kedatangan pertama bangsa belanda datang lagi di Indonesia, kali ini mereka bersikap baik dan ramah. Belanda dapat diterima kembali di Indonesia, banyak perdagangan belanda datang ke Indonesia. Hal ini mengakibatkan terjadinya pesaingan dagang dan pertikaian di antara mereka. Akibatnya hanya rempah-rempah tidak terkendali. Untuk menghindari pertikaian

yang lebih parah pada tanggal 20 maret 1602 dibentuk perkumpulan dagang hindia timur atau *vereenigde oost indische compognie (VOC)*. VOC berusaha menguasai perdagangan (monopoli). Untuk mewujudkan maksud VOC membentuk tentara, mencetak uang sendiri dan mengadakan perjanjian dengan raja-raja setempat.

Di maluku VOC melakukan pelayanan Hongi (patroli laut) untuk mengawasi rakyat maluku agar tidak menjual rempah-rempah mereka kepada pedagang lain. Untuk mempertahankan harga VOC juga memerintahkan penebangan sebagian pohon rempah-rempah milik rakyat. VOC memberikan hukuman berat kepada rakyat yang melanggar aturan monopoli itu.

Pusat-pusat perdagangan yang dikuasai VOC adalah ambon, jayakarta. Pusat perdagangan jayarta direbut belanda pada masa Gubernur jenderal J.P Coen ia mengganti nama jayakarta menjadi betavia. Coen kemudian membangun kota betavia dengan gaya belanda. Kantor VOC yang semula ada di amban dipindahkan ke betavia. VOC mampu berdiri dalam waktu yang sangat lama. Pada tanggal 31 desember 1799, VOC dibubarkan karena sebab-sebab sebagai berikut.

1. Pejabat-pejabat VOC melakukan korupsi dan hidup mewah.
2. VOC menanggung biaya perang yang sangat besar.
3. Kalah bersaing dengan pedagang inggris dan prancis.
4. Para pegawai VOC melakukan perdagangan gelap.

Pada tanggal 1 januari 1800, kekuasaan VOC di Indonesia digantikan langsung oleh pemerintah belanda. Semua hutang VOC ditanggung oleh kerajaan belanda. Sejak saat itu Indonesia diperintah langsung oleh pemerintah belanda.

Pemerintahan kerajaan belanda atas wilayah Indonesia ini langsung sampai tahun 1942. Pemerintah belanda di Indonesia dinamakan pemerintahan hindia Indonesia.

c. Penindasan Lewat Kerja Paksa, Penarikan Pajak Dan Tanam Paksa

Pada tahun 1806 Napoleon Bonaparte berhasil menaklukkan belanda napoleon mengubah bentuk negara belanda dari kerajaan menjadi republik. Napoleon ingin memberantas penyelewengan dan korupsi semata mempertahankan pulau jawa dari inggris. Ia mengangkat Herman Willem Daendels menjadi Gubernur Jenderal di Batavia untuk menahan serangan inggris. Daendels melakukan 3 hal yaitu :

1. Menambah jumlah prajurit.
2. Membangun prabrik senjata, kapal-kapal baru dan pos-pos pertahanan.
3. Membangun jalan raya yang menghubungkan pos satu ke pos lainnya.

Daendels memberlakukan kerja paksa tanpa upah untuk membangun jalan. Kerja paksa ini dikenal dengan nama kerja rodi. Rakyat dipaksa membangun jalan raya anyer-penrukkan yang panjangnya sekitar 1000 kilometer. Jalan ini juga dikenal dengan nama jalan pos selain untuk membangun jalan raya, rakyat juga dipaksa menanam kopi didaerah priangan untuk pemerintah belanda. Banyak rakyat Indonesia yang menjadi korban kerja rodi. Untuk mendapatkan dana biaya perang pemerintah kolonial belanda menarik pajak dari rakyat. Rakyat diharuskan membayar pajak dan menyerahkan hasil bumi kepada pemerintah hindia belanda.

Pada tahun 1811, Deaendels dipanggil kebelanda ia digantikan oleh gubernur jenderal Janssens. Saat itu pasukan inggris berhasil mengalahkan

belanda di daerah tumpang sala tiga jawa tengah. Gubernur jenderal Janssens terpaksa menandatangani perjanjian tumpang berikut ini isi perjanjian tumpang.

1. Seluruh wilayah jajahan belanda di Indonesia diserahkan kepada inggris.
2. Sistem kerja rodi dihapuskan.
3. Diperlakukan sistem perbudakan.

Inggris berkuasa di Indonesia selama 5 tahun (1811-1816) pemerintah inggris mengangkat Thomas Stamford Raffles menjadi gubernur jenderal di Indonesia pemerintah diperlakukan sistem sewa tanah yang dikenal dengan nama *landrentte*. Rakyat yang mengharap tanah yang diharuskan menyewah dari pemerintah. Pada tahun 1816 inggris menyerahkan wilayah Indonesia kepada belanda pemerintah belanda Van Der Capellens. Sebagai gubernur Van Der Capellens mempertahankan monopoli perdagangan yang telah dimulai oleh VOC dan tetap diperlakukan kerja paksa pada tahun 1830 Van Der Capellens diganti Van De Bosch mendapat tugas mengisi kas belanda yang kosong. Ia memperlakukan tanam paksa atau *ctultur stoisal* untuk mengisi kas pemerintah yang kosong. Van der boach membuat aturan-aturan untuk tanam paksa sebagai berikut.

1. Rakyat wajib menyediakan 1/5 dari tanahnya untuk ditanami tanaman yang laku dipasaran eropa.
2. Adanya sistem pajak *sewa tanah*.
3. Tanah yang dipakai untuk tanaman paksa bebas dari pajak.
4. Hasil tanaman diserahkan kepada belanda.

5. Pekerjaan untuk tanam paksa tidak melebihi pekerjaan yang diperlukan untuk menanam padi.
6. Kerusakan-kerusakan yang tidak dapat dicegah oleh petani menjadi tanggungan belanda.
7. Rakyat Indonesia yang bukan petani harus bekerja 66 hari tiap tahun dari pemerintah hindia belanda.

Kenyataannya banyak ada penyelewengan dari ketentuan itu, misalnya tanah harus disediakan oleh petani melebihi luas tanah yang telah ditentukan rakyat harus menanggung kerusakan hasil panen rakyat harus bekerja lebih dari 66 hari dan lain-lain. Akhirnya ketentuan-ketentuan yang diatur dalam tanam paksa tidak berlaku sama sekali. Pemerintah belanda semakin bertindak sewenang-wenang.

Tanam paksa mengakibatkan penderitaan luar biasa bagi rakyat Indonesia hasil pertanian menurun rakyat mengalami kelaparan. Akibat kelaparan banyak rakyat yang mati sebaliknya, tanam paksa ini memberikan keuntungan yang melimpah bagi belanda namun, masih ada orang belanda yang peduli terhadap hasil rakyat indonesia diantaranya adalah Dauwes Dekker. Ia mengancam tanam paksa melalui bukunya yang berjudul Max Have Lear dengan nama samaran Multatuli. Max Have Lear menceritakan penderitaan bangsa Indonesia sewaktu dilaksanakan tanam paksa Max Have Lear mengegerkan seluruh warga belanda timbul perdebatan hebat tentang tanam paksa di negeri belanda akhirnya, parlemen belanda memutuskan untuk menghapus tanam paksa secepatnya.

- c. Perlawanan Menentang Penjajahan Belanda

Monopoli perdagangan, kerja paksa, penarikan pajak, sewa tanah, dan tanam paksa menimbulkan banyak kerugian dan membuat sengsara rakyat Indonesia. Rakyat Indonesia tidak tahan lagi, rakyat Indonesia melakukan perlawanan memperjuangkan martabat dan kemerdekaannya dari seluruh penjuru tanah air timbul perlawanan terhadap penjajah Belanda.

1. Perlawanan Terhadap VOC

Pada saat VOC berkuasa di Indonesia terjadi beberapa kali perlawanan. Pada tahun 1628 dan 1629 Mataram, melancarkan serangan besar-besaran menggempur Batavia dari darat dan laut di Sulawesi-Selatan VOC mendapat perlawanan dari rakyat Indonesia dibawah pimpinan Sultan Hasanuddin perlawanan terhadap VOC di Pasuruan Jawa Timur dipimpin oleh Untung Suropati sementara Sultan Ageng Tirtayasa mengorganisir perlawanan di daerah Banten.

2. Perlawanan Pattimura (1817)

Belanda melakukan monopoli perdagangan dan memaksa Maluku menjual hasil rempah-rempah hanya kepada Belanda menentukan harga rempah-rempah secara semena-mena, melakukan pelayaran Hongi dan menebangi tanaman rempah-rempah milik rakyat. Rakyat Maluku berontak atas perlakuan Belanda dipimpin oleh Thomas Mattulesi yang nantinya terkenal dengan nama Kapten Pattimura, rakyat Maluku melakukan perlawanan pada tahun 1817. Pattimura dibantu oleh Anthony Ribok, Philip Latumahena, Ulupaha, Paulus Tiahahu, dan seorang pejuang wanita Cristihna Martha Tiahahu. Perang melawan Belanda meluas ke berbagai daerah di Maluku, seperti Ambon, Seram, Hitu, dan lain-lain.

Belanda mengirim pasukan besar-besaran. Pasukan Pattimura terdesak dan bertahan didalam benteng. Akhirnya Pattimura dan kawan-kawanya tertawan. Pada tanggal 16 desember 1817 Pattimura dihukum gantung didepan benteng viktorika diambon.

3. Perang Padri (1821-1837)

Perang padri bermula dari pertentangan antara kaum adat dan kaum agama (Kaum Padri). Kaum padri ingin memurnikan pelaksanaan agama islam gerakan padri itu di tentang oleh kaum adat. Terjadilah bentrokan-bentrokan antara keduanya karena terdesak, kaum adat minta bantuan kepada belanda. Belanda bersedia membantu kaum adat dengan imbalan sebagian wilayah minangkabau.

Pasukan padri dipimpin oleh dabuk bandaro setelah beliau wafat diganti oleh Tuanku Iman Bonjol pasukan padri dengan taktik peran gerilya berhasil mengacaukan pasukan belanda karena kelawahan belanda mengajak merunding pada tahun 1837 terjadi gencatan senjata. Belanda mengakui beberapa wilayah sebagai daerah kaum padri.

4. Perang Diponegoro (1830-1825)

Perang Diponegoro berawal dari kekecewaan Pangeran Diponegoro atas campur tangan belanda terhadap istana dan tanah tumpah darahnya. Kekecewaan itu manujuk ketika Pati Danur Reja atas perintah belanda memasak tonggak-tonggak untuk membuat rel kereta api melewati makam leluhurnya.

Dipimpin Panggeran Diponegoro, rakyat tegal rejo menyatakan perang melawan belanda pada tanggal 20 juli 1825 Diponegoro dibantuh oleh Pangeran Mangkubumi sebagai penasehat dan Sentot Ali Basyat Prawiradirja sebagai

panglima perang. Panggerang Diponegoro juga di dukung oleh para ulama dan bangsawan. Daerah-daerah lain di Jawa ikut berjuang melawan Belanda. Kyai Mojo dari Surakarta mengobarkan perang sabil.

5. Perang Banjarmasin (1859-1863)

Penyebab perang Banjarmasin adalah Belanda melakukan monopoli perdagangan dan mencampuri urusan kerajaan. Perang Banjarmasin dipimpin oleh Pangeran Antarsari. Beliau di dukung oleh Pangeran Hidayatullah pada tahun 1862. Hidayatullah ditahan oleh Belanda dan dibuang ke Cianjur. Pangeran Antarsari di angkat rakyat sebagai Sultan. Setelah itu perang meletus kembali dalam perang itu Pangeran Antarsari luka-luka dan wafat.

6. Perang Bali (1846-1868)

Penyebab perang Bali adalah Belanda ingin menghapus hukum tawan karang dan memaksa raja-raja Bali mengakui kedaulatan Belanda di Bali. Isi hukum tawan karang adalah Kerajaan berhak merampas dan menyita barang serta kapal-kapal yang terdampar di pulau Bali. Raja-raja Bali menolak keinginan Belanda. Akhirnya Belanda menyerang Bali.

Belanda melakukan 3 kali penyerangan yaitu, pada tahun 1846, 1848 dan 1849. Rakyat Bali mempertahankan tanah air mereka. Setelah Buleleng dapat ditaklukkan rakyat Bali mengadakan perang puputan yaitu berperang sampai titik darah terakhir. Diantaranya perang puputan Bandung (1906), Perang puputan Kusumba (1908) dan Perang puputan Klungkung (1908). Salah satu pemimpin perlawanan rakyat Bali yang terkenal adalah Raja Buleleng dibantu oleh Gusti Ketut Jelantik.

7. Perang Sisingamaraja XII (1870-1907)

Pada saat Sisingamaraja memerintah kerajaan Bakara, Tapanuli, Sumatra Utara, Belanda datang ingin menguasai Tapanuli. Sisingamaraja beserta rakyat Bakara mengadakan perlawanan Tahun 1878, Belanda menyerang Tapanuli namun pasukan belanda dapat dihalau oleh rakyat.

Pada 1904 belanda kembali menyerang Tanah Gayo pada saat itu belanda juga menyerang Danau Toba pada tahun 1907, pasukan belanda menyerang kubuh pertahanan pasukan Sisimanggaraja XII di Pakpak Sisimanggaraja gugur dalam penyerangan itu jenazahnya dimakamkan di Taruntung, kemudian dipindahkan ke Balige.

8. Perang Aceh (1873-1906)

Sejak terusan Suez dibuka pada tahun 1869, kedudukan aceh makin penting baik dari segi strategis perang maupun untuk perdagangan. Belanda ingin menguasai aceh sejak tahun 1873 belanda menyerang aceh. Rakyat aceh mengadakan perlawanan dibawah pimpinan aceh antara lain Panglima Polin, Teuku Cik Ditiro, Teuku Ibrahim, Teuku Umar dan Cut Nya Dien.

Meskipun sejak tahun 1879 belanda dapat menguasai aceh namun wilayah perdalaman dan pegunungan dikuasai pejuang-pejuang aceh. Perang Gerilya membuat pasukan belanda kewalahan. Belanda menyiasatinya dengan setsel konsentrasi yaitu memusatkan pasukan supaya pasukannya dapat lebih terkumpul.

2. Perjuangan melawan penjajahan jepang

Bangsa jepang pernah menguasai Indonesia selama 3,5 tahun, namun pendudukan dalam waktu yang singkat ini menyebabkan penderitaan yang luar bisa pada.

a. Kedatangan Jepang Ke Indonesia

Dalam perang dunia II (1939-1945) jepang bergabung dengan jerman dan italia melawan sekutu. Sekutu terdiri dari Amerika, Inggris, Belanda, dan Prancis. Pada tanggal 8 Desember 1941 pasukan jepang menyerang pangkalan angkatan laut amerika di Pearl Harbour (Hawai) terjadilah perang pasifik atau perang asia timur raya. Dalam waktu singkat jepang menyerbu dan menduduki Philipina, Myammar, Malaya, Singapore, dan Indonesia.

Ketika masuk wilayah Indonesia pertama-tama Jepang menduduki daerah penghasil minyak seperti Tarakan, Balikpapan, dan Palembang. Kemudian perhatian jepang di arahkan untuk menguasai pulau jawa tanggal 1 maret 1942 pasukan jepang berhasil mendarat di 3 tempat secara serentak di pulau jawa yaitu Teluk Banten, Eretan Wetang (Pantura), dan Pasuruan (Jawa Timur) tanggal 5 maret 1942 pasukan Jepang sudah berhasil menguasai batavia.

Tanggal 8 maret 1942 Panglima angkatan perang Hindia Belanda Letjen Ter Poortn atas nama Angkatan peran sekutu menyerahkan tanpa syarat kepada angkatan peran jepang yang dipimpin Letjen Hithoshi Imamura. Upacara serah terima di tandatangani di Kalijati, Subang, Jawa barat.

Pasukan Jepang disambut dengan sukacita penuh harapan oleh rakyat Indonesia. Jepang dianggap sebagai pembebas bangsa Indonesia dari penjajahan Belanda. Padahal Jepang punya rencana tersembunyi.

Ada beberapa alasan Jepang menduduki Indonesia, antara lain sebagai berikut.

- 1) Indonesia kaya akan bahan-bahan mentah, seperti Minyak bumi dan Batu bara.
- 2) Wilayah Indonesia menghasilkan barang produksi pertanian yang dibutuhkan tentara Jepang dalam peperangan.
- 3) Indonesia memiliki tenaga manusia dalam jumlah besar yang diperlukan untuk membantu perang Jepang.

Setelah menduduki Indonesia, Jepang berusaha menarik simpatik rakyat Indonesia ada 3 hal yang diperlukan Jepang yaitu

- 1) Mengizinkan mengibarkan bendera Merah-putih.
- 2) Mengizinkan rakyat Indonesia menyanyikan lagu Indonesia Raya.
- 3) Larangan menggunakan bahasa Belanda dalam pergaulan sehari-hari. Bahasa pergaulan sehari-hari diganti dengan bahasa Indonesia.

Untuk memikat hati rakyat, Jepang membuat propaganda 3A. Propaganda yang dilancarkan Jepang itu beris.

- 1) Jepang pemimpin Asia.
 - 2) Jepang pelindung Asia.
 - 3) Jepang cahaya Asia.
- b. Penderitaan rakyat pada masa pendudukan Jepang

Kegembiraan rakyat Indonesia atas kedatangan tentara Jepang tidak berlangsung lama, pasukan Jepang mulai berubah perangai. Jepang mulai mengadakan pemerasan dan penindasan. Bahkan lebih rakus dan lebih kejam dari penjajah Belanda. Penderitaan rakyat Indonesia semakin parah. Penderitaan rakyat Indonesia selama masa penjajahan Jepang antara lain sebagai berikut.

1. Jepang merampas hasil pertanian rakyat, seperti Padi dan Jagung untuk persediaan makanan pasukan Jepang. Akibatnya rakyat tidak punya cukup makanan dan kelaparan. Karena kurang gizi rakyat mudah terserang penyakit. Berbagai penyakit, seperti Tipes, Kolera, Beri-beri, Malaria. Marajalela dimana-mana obat-obatan sulit didapatkan banyak rakyat di Indonesia terpaksa memakai pakaian dari karung Goni, Karet Lempengan, atau bahkan pakaian dari Daun Rombia. Karena penderitaan itu ribuan rakyat meninggal.
2. Pemerintah Jepang sangat ketat melakukan pengawasan terhadap pemberitaan media massa disegel.
3. Jepang juga memanfaatkan rakyat Indonesia untuk peras tenaganya bagi keperluan Jepang. Para pekerja paksa pada zaman Jepang disebut Romusha. Jepang mengarahkan rakyat Indonesia khususnya para pemuda untuk membangun Prasarana perang, seperti Kubu-kubu, Jalan raya, Bandar udara, Benteng, Jembatan, dan Sarana perang lainnya.

Para Romusha harus bekerja berat dalam bahaya serangan sekutu yang selalu mengancam tenaga mereka diperas secara berlebihan, sementara makanan tidak diperhatikan mereka tinggal dan tidur dalam barak-barak yang kotor dan

tidak sehat. Banyak Romusha mati karena kelaparan, kecapeaan, terkena serangan sekutu, atau karena terserang penyakit.

Selain Romusha, banyak barisan dibentuk untuk kepentingan Jepang seperti.

- a) Sheinedan (Barisan pemuda).
 - b) Keibodan (Barisan Pembantu Polisi).
 - c) Fujinkai (Barisan wanita).
 - d) Suishintai (Barisan Pelopor).
 - e) Jibakutai (Barisan Berani Mati)
 - f) Gakukotai (Barisan Pelajar).
 - g) Peta (Pembelah Tanah Air).
4. Banyak wanita Indonesia yang terpaksa melayani nafsu bejat pasukan Jepang. Kebanyakan dari antara mereka tertipu karena bujukan dan janji-janji tentara Jepang yang akan memberikan lapangan pekerjaan yang baik dengan gaji yang lumayan.
- c. Perlawanan menentang penjajahan Jepang.

Penderitaan lahir batin yang dialami dari rakyat Indonesia selama pendudukan Jepang di Indonesia menimbulkan rasa benci dan pemberontakan diberbagai wilayah Indonesia. Pemberontakan-pemberontakan itu diantaranya sebagai berikut.

- 1) Perlawanan Rakyat Aceh di Cot pileng tahun 1942

Perlawanan ini dipimpin oleh Tengku Abdul Jalil perlawanan rakyat Aceh juga terjadi di Mereudu pada tahun 1944.

- 2) Perlawanan di Kaplongan, Jawa barat

Jepang memaksa petani di Kaplongan untuk menyerahkan sebagian hasil buminya petani marah terjadilah perlawanan terhadap pasukan jepang.

3) Perlawanan di Lohbenar, Jawa barat

Pertani di Lohbenar menolak memberikan hasil panen padi kepada jepang. Terjadilah peperangan terhadap pasukan jepang

4) Perlawanan di Pontianak, Kalimantan Barat

Penduduk di paksa untuk membuat pelabuhan dan lapangan terbang. Para pemimpin sepakat untuk menyerang jepang perlawanan terjadi pada tanggal 16 Oktober 1943 mereka ditangkap dan dibunuh.

5) Perlawanan Peta di Gumilir, Cilacap

Perlawanan peta Gumilir, Cilacap terjadi pada bulan Juni 1945 perlawanan ini di pimpin oleh kusaheer. Komandan regu peta di cilacap kusaheeri menyerah tetapi tidak dijatuhi hukuman. Sudirman berhasil menolong dan membebaskannya

6) Perlawanan Singaparna, Jawa barat

Perlawanan Singaparna di pimpin oleh kyai Hj Zaenal Mustafa beliau menolak Seikyairai (membungkukkan badan kepada Kaisar Jepang Tenno Heika) dan menentang Romusha. Beliau memandang hal itu bertentangan dengan ajaran Islam.

7) Perlawanan Peta di Blitar, Jawa Timur

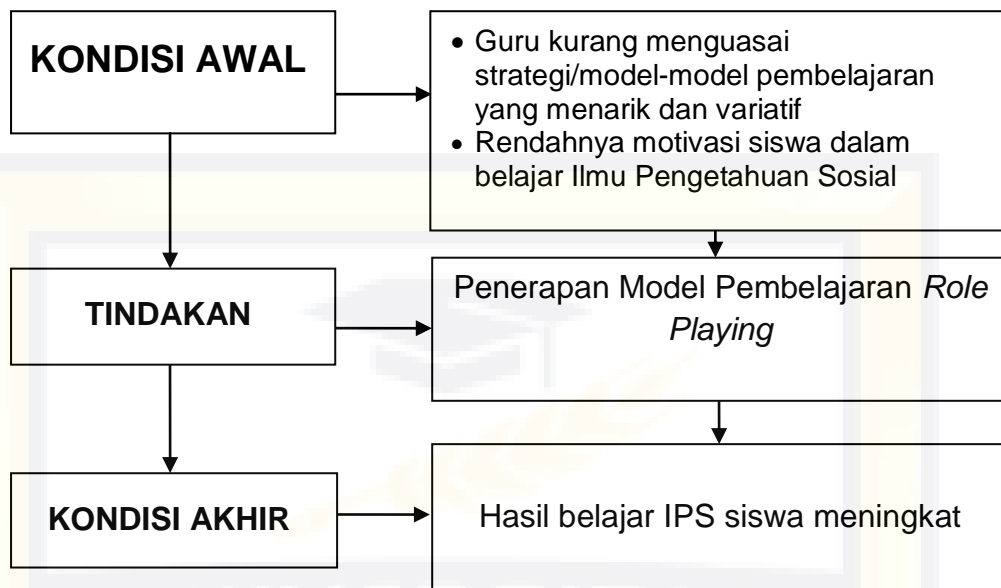
Tentara peta di Blitar memberontak dibawah pimpinan Shodanco F. X. Supriadi namun jepang dapat mematahkan perlawanan ini. Supriadi dan teman-temannya di tanggap oleh tentara jepang. Pada tanggal 15 Maret 1945,

perwira-perwira peta yang memberontak diadili di pengadilan militer Jepang di Jakarta. Dalam pengadilan itu mereka dijatuhi hukuman mati. Perwira-perwira peta yang dijatuhi hukuman mati antara lain Muradi, Dr. Ismangil, Suparyono, Sunarto, Halin Mangkudijaya, dan Supriyadi namun, supriyadi menghilang dan tidak menghadiri persidangan.

B. Kerangka Pikir

Dalam mengajarkan IPS salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah penggunaan model yang tepat untuk mengajarkan konsep pembelajaran kepada siswa, dengan memperhatikan bahwa siswa SD kelas V umumnya masih pada dataran berpikir real pada suatu objek. Namun pada kenyataannya pendidik jarang memperhatikan hal tersebut.

Pada pengamatan sehari-hari dalam proses pembelajaran, siswa kurang termotivasi dalam belajar karena model yang digunakan bersifat monoton selain itu nilai ulangan harian pertama menunjukkan rendahnya pemahaman siswa pada materi pembelajaran IPS Untuk mengatasi permasalahan di atas maka perlu adanya pembelajaran yang tepat. Salah satunya adalah dengan menggunakan *role playing* dimana dalam pembelajaran ini siswa lebih di aktifkan baik dalam bermain peran maupun dalam diskusi kelas. Dengan dasar inilah sehingga peneliti menjadikan sebagai landasan berpikir bahwa dengan menggunakan *role playing* dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Dengan beberapa asumsi siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran di banding hanya duduk dan diam mendengarkan penjelasan guru. Berikut di bawah ini kerangka pikir peneliti



Gambar 2.2 bagan kerangka pikir

C. Hipotesis Tindakan

Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini yaitu: jika model *role playing* diterapkan dalam pembelajaran IPS, maka hasil belajar siswa di kelas V SD Inpres Tello Baru II Kota Makassar dapat meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Karakteristik dari tindakan kelas yakni tindakan-tindakan (aksi) yang berulang-ulang untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas. Tipe tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2011) mengemukakan bahwa “ Penelitian tindakan kelas adalah merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”.

Proses pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dapat diterapkan melalui beberapa model pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran *role playing* .

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD Inpres Tello Baru II Kota Makassar yang difokuskan pada dua aspek yaitu:

1. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*.

Model pembelajaran *role playing* adalah merupakan pembelajaran dimana siswa atau peserta didik belajar mempersentasikan ide atau pendapat pada rekan peserta didik lainnya. Model pembelajaran *role playing* dilakukan dengan cara penguasaan siswa terhadap bahan-bahan pembelajaran melalui imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa

2. Hasil Belajar IPS

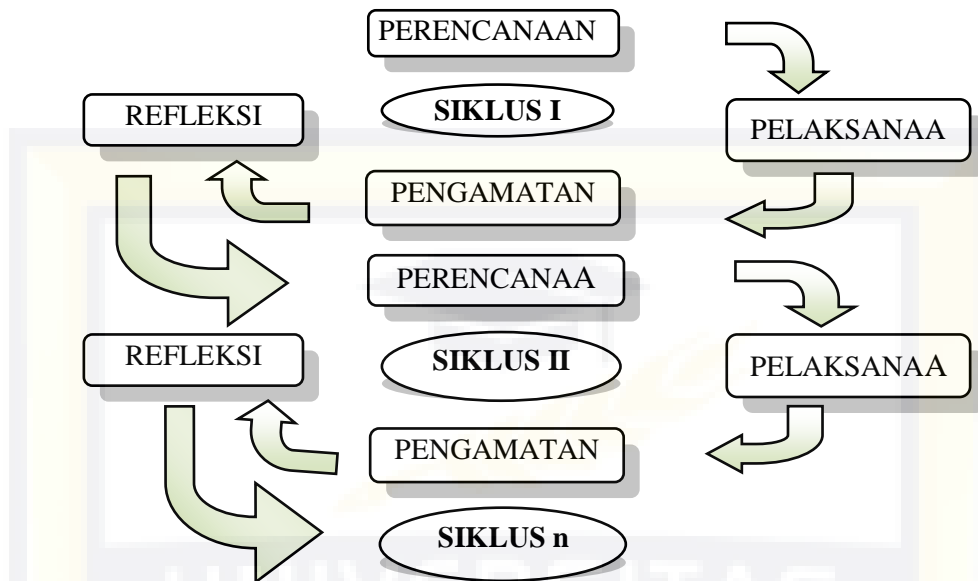
Hasil Belajar IPS adalah dapat dipandang dari dua aspek yaitu aspek guru dan aspek siswa, dimana aspek siswa dapat menguasai pelajaran dan dapat menyelesaikan tes yang diberikan oleh guru secara tepat dan benar. Sedangkan aspek guru akan berhasil apabila proses pembelajaran diselesaikan dengan baik dan sistematis.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di SD Inpres Tello Baru II Kota Makassar pada tahun ajaran 2017/2018, yang direncanakan pada semester ganjil. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Tello Baru II Kota Makassar, dengan jumlah siswa 30 orang. Jumlah siswa laki-laki 12 orang dan 18 orang jumlah siswa perempuan yang terdaftar pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 dan saya peneliti yang bertindak sebagai observasi dengan sasaran utama meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang melalui model pembelajaran *role playing* V SD Inpres Tello Baru II Kota Makassar.

D. Rancangan Penelitian

Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan sudah termasuk evaluasi akhir. Secara skematis dapat dilihat pada skema di bawah ini:



Gambar 3.1. Skema Penelitian Tindakan Kelas oleh Arikunto (2008: 16)

1. Gambaran Siklus I

Pada siklus I dibagan tentang tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi sebagai berikut.

a. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru terdiri atas tiga langkah yaitu:

- (1) Menyusun rencana pembelajaran berikut dengan lembar observasi guru dan siswa, menyiapkan lembar wawancara dan tes formatif.
- (2) Mempersiapkan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*.
- (3) Melakukan diskusi balik, untuk mencari kelemahan yang dilakukan selama pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*.

b. Pelaksanaan

Siklus pertama ini dilaksanakan dengan menggunakan *role playing* peran pada pembelajaran IPS. Adapun tindakan yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) Pada awal tatap muka guru berusaha untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman untuk belajar dan sekaligus menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran;
- 2) Mengulang pelajaran yang telah dilalui melalui kegiatan apersepsi;
- 3) Mengorganisir kelas dalam beberapa kelompok kecil serta mengorganisir tempat duduk siswa;
- 4) Menyajikan materi pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut: (a) Menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. (b) Menyiapkan siswa untuk *role playing* dengan memberikan instruksi pada siswa sebagai pemain, pengamat, pengkaji serta akan adanya tes evaluasi di akhir permainan. (c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan perihal *role playing* sebelum kegiatan permainan dimulai. (d) Mengadakan diskusi diakhir permainan. (e) Mengadakan tanya jawab. (f) Memberi tugas kepada dan menilai hasil kerja siswa.

c. Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan oleh guru terdiri atas dua yaitu: (1) Pengamat mengamati kegiatan guru, dan menuliskan hasil pengamatannya dalam lembar observasi untuk guru. (2) Pengamat mengamati kegiatan siswa dalam memahami materi yang diajarkan dalam lembar observasi untuk siswa.

d. Refleksi (*reflecting*)

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah diperoleh maka diadakan refleksi dari tindakan yang telah dilakukan. Kegiatan ini untuk mengkaji hasil dan kelemahan yang terdapat dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan

penggunaan model *role playing* pada siklus pertama. Dari hasil refleksi, peneliti dapat merefleksi diri dengan melihat data observasi dan hasil tes untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan tindakan pada siklus selanjutnya.

2. Gambaran Siklus II

Tahap-tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi sama dengan siklus I, namun pada siklus II perlu ada perbaikan pada setiap tahap, jadi setiap kelemahannya pada tahap-tahap harus mendapatkan perbaikan metode mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dan meningkat.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data terkait dengan variabel yang dikaji, dilakukan beberapa alat dancara sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan cara pengumpulan data dengan mengadakan pencatatan mengenai kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan guru selama proses belajar mengajar, sebagai upaya untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan.

2. Tes

Tes yang dilakukan berupa pemberian soal tes formatif dengan tujuan untuk mengukur kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, sehingga dengan adanya tes tersebut hasil belajar siswa dapat diketahui meningkat atau tidak.

F. Instrumen Penelitian

Untuk pengambilan data dalam penelitian dilakukan dengan tes dan lembar observasi selama pembelajaran langsung.

1. Tes

Bentuk soal dalam penelitian ini adalah pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak dua puluh nomor setiap nomor diberi bobot satu.

2. Lembar observasi

Lembar observasi dalam penelitian ini yaitu observasi aktivitas belajar siswayang meliputi aspek afektif dan aspek psikomotorik. Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian antara perencanaan dan tindakan yang telah disusun serta untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data aspek guru dan aspek siswa. Teknik yang dilakukan adalah teknik analisis data kualitatif yang dikembangkan oleh Iskandar (2008: 255) yang terdiri dari tiga tahap kegiatan yaitu: (1) mereduksi data, (2) menyajikan data, (3) menarik kesimpulan dan verifikasi.

- a) Mereduksi data adalah proses kegiatan menyeleksi, memfokuskan dan menyederhanakan semua data yang diperoleh mulai dari awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian.
- b) Menyajikan data adalah kegiatan mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil

reduksi sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

- c) Menarik kesimpulan dan verifikasi data adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi yang mencakup pencarian makna data serta memberikan penjelasan selanjutnya dilakukan kegiatan verifikasi yaitu menguji kebenaran, kekokohan makna-makna yang muncul dari data.

Penafsiran data kualitatif diskriptif dilakukan dengan persamaan berikut: $X = \frac{\sum}{n}$

Dimana:

X= nilai (Rata-rata)

\sum = jumlah nilai

n= Jumlah siswa seluruhnya

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dilihat dari dua aspek yaitu aspek guru dan aspek siswa. Keberhasilan guru dapat dilihat pada kemampuan mengimplementasikan perencanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan model role playing. Keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah apabila terdapat 70% siswa yang memperoleh skor minimal 70 pada mata pelajaran IPS setelah diterapkan model role playing maka kelas V dianggap tuntas secara klasikal.

Tabel 3.1.

Indikator keberhasilan hasil belajar siswa menurut Ketetapan Departemen Pendidikan Nasional (SD Tello Baru II Kota Makassar).

Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
85 – 100%	Baik Sekali (BS)
70 – 84%	Baik (B)
55 – 69%	Cukup (C)
41 – 54%	Kurang (K)
0 – 40%	Kurang Sekali (KS)



BOSOWA

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dipaparkan hasil penelitian menggunakan model *role playing* sebagai upaya peningkatan hasil belajar materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan belanda dan jepang. Hasil yang dipaparkan meliputi data hasil proses, data hasil kegiatan yang diperoleh dari hasil pemantauan melalui kegiatan di lapangan, hasil Observasi pada aktivitas peneliti dan siswa serta dokumentasi hasil kerja siswa.

Secara rinci prosedur penelitian ini dapat digambar dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

1. Paparan Data Siklus I

a. Perencanaan

Pada siklus I, peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang bertujuan sebagai pedoman dalam mengajar pada saat pembelajaran berlangsung sebab peneliti bertindak langsung sebagai guru pada saat kegiatan belajar berlangsung. Pada pelaksanaan siklus I, difokuskan pada pemahaman siswa terhadap materi yang berhubungan dengan perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan belanda dan jepang, pembelajaran adalah siswa dapat mengetahui dan memahami tentang perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan belanda dan jepang serta siswa mampu untuk mengerjakan tugas sesuai dengan arahan yang disampaikan oleh guru.

b. Pelaksanaan

Tahap ini dilaksanakan pada Selasa pukul 09.30-11.00 Tanggal 20 November 2017 proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun sebelumnya. Kegiatan awal dengan pengondisian kelas pada situasi belajar yang kondusif.

1) Pendahuluan

Pada kegiatan awal peneliti membuka pertemuan dengan mengucapkan salam. Peneliti mengecek kehadiran siswa serta mengondisikan situasi belajar siswa yang kondusif. Sebelum pembelajaran dimulai peneliti mengonfirmasikan SK, indikator, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2) Inti

Pada kegiatan inti peneliti terlebih dahulu menjelaskan secara singkat tentang pengertian Penjuang Para Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang, memberikan contoh dan menunjukkan gambar alat tentang penjajahan menyuruh siswa, disuruh mendengarkan penjelasan yang dijelaskan dengan menuliskan hal-hal yang belum diketahui kemudian siswa mengerjakan tugas secara individu untuk mengukur kemampuan siswa sehingga mengetahui kemampuannya. Alokasi waktu \pm 30 menit. Setelah itu, hasil pekerjaan siswa di kumpulkan untuk diperiksa oleh peneliti.

3) Penutup

Setelah proses kegiatan belajar selesai, peneliti dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan kegiatan hasil belajar. Kemudian menginformasikan tentang kegiatan pada pertemuan selanjutnya dan diakhiri dengan doa sebelum pulang.

c. Pengamatan(observasi)

Dalam kegiatan ini, keadaan siswa dan keaktifan siswa diamati dengan menggunakan lembar observasi yang diarahkan untuk menganalisis peneliti. Respon dan perilaku siswa terhadap materi dan model pembelajaran yang sudah ditentukan oleh peneliti.

Tabel 4.1 Hasil Observasi aktivitas siswa siklus I

No	Nama Siswa	Kehadiran	Keaktifan Bertanya	Keaktifan Menjawab
1.	Ardy Febrianto	✓	✓	✓
2.	Ahmad Dafi. Al	✓	✓	✓
3.	Alvin Dwi. A	✓	-	-
4.	Muzon Samudra	✓	✓	✓
5.	Muh.Faaz Abrisan	✓	-	-
6.	Muh. Ariel. F	✓	✓	-
7.	Muh. Daffa	✓	✓	-
8.	Michael Satria. P	✓	-	-
9.	Muh. Yaumil. S	✓	✓	-
10.	Muh.Firmansyah	✓	-	-
11.	Heriansyah	✓	-	-
12.	Hardiansyah	✓	✓	-
13.	Ridwan. B	✓	-	-
14.	Ikhsan	✓	-	-
15.	Galang Pratama	✓	-	-
16.	Faqi Ramadhan	✓	-	✓
17.	Michael. A	✓	✓	✓
18.	Muh. Syaril	✓	✓	-
19.	Sasykirana. R	✓	-	✓
20.	Sahrani. R	✓	-	-
21.	Chantiqa M. A. S	✓	✓	-
22.	Naulah Aurellia	✓	-	-
23.	Husnul Mutmainnah	✓	-	-
24.	Annisa Rezky	✓	✓	✓
25.	Zaskia Puji. A	✓	-	✓
26.	Khofifah	✓	-	✓
27.	Cindy Clarisa	✓	-	-
28.	Serli Dwi	✓	✓	✓
29.	Dea Deviant	✓	-	-
30.	Calista Tifani	✓	✓	✓
Jumlah		100	43,33 %	36,66 %

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa siswa yang hadir adalah 30 orang. Siswa yang aktif bertanya adalah 13 orang (43,33%), siswa yang aktif menjawab adalah 11 orang (36,66 %). Berdasarkan data di atas peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I sudah cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran. Akan tetapi masih banyak siswa yang kurang aktif selama pembelajaran.

Dengan lihat data diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I sudah cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran. Akan tetapi, siswa masih kurang respon atau aktif selama pembelajaran. Siswa masih ragu untuk bertanya, menjawab, dan menanggapi pertanyaan baik dari peneliti maupun teman-temannya.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis hasil tes, hasil observasi yang dilakukan. Hasil ini digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti dan untuk mengetahui tindakan-tindakan oleh siswa selama proses pembelajaran.

Refleksi pada kegiatan siklus I akan digunakan sebagai perbaikan pembelajaran pada siklus II. Aspek-aspek yang di nilai pada pembelajaran model *role playing* yaitu: Mampu menangkap materi, memahami, mengevaluasi, mampu menyimpulkan hasil pembelajaran dan mampu merespon.

Tabel 4.2

Nilai Pembelajaran Perjuangan Para Tokoh Pejuang Pada Penjajahan Belanda
dan Jepang pada Siklus I

No	Nama Siswa	Jumlah Pilihan Ganda										Jumlah Skor	Nilai	KET
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Ardy Febrianto	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
2	Ahmad Dafi. Al	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
3	Alvin Dwi. A	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas
4	Muzon Samudra	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	5	50	Tidak Tuntas
5	Muh.Faaz Abrisan	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	70	Tuntas
6	Muh. Ariel. F	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	Tuntas
7	Muh. Daffa	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
8	Michael Satria. P	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	6	60	Tidak Tuntas
9	Muh. Yaumil. S	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
10	Muh.Firmansyah	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	Tuntas
11	Heriansyah	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	4	40	Tidak Tuntas
12	Hardiansyah	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5	50	Tidak Tuntas
13	Ridwan. B	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	5	50	Tidak Tuntas
14	Ikhsan	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	70	Tuntas
15	Galang Pratama	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80	Tuntas
16	Faqi Ramadhan	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	6	60	Tidak Tuntas
17	Michael. A	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	7	70	Tuntas
18	Muh. Syaril	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
19	Sasykirana. R	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
20	Sahrani. R	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	70	Tuntas
21	Chantiqa M. A. S	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
22	Naulah Aurellia	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	6	60	Tidak Tuntas
23	Husnul Mutmainnah	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
24	Annisa Rezky	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	5	50	Tidak Tuntas
25	Zaskia Puji. A	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	4	40	Tidak Tuntas

No	Nama Siswa	Jumlah Pilihan Ganda										Jumlah Skor	Nilai	KET
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
26	Khofifah	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5	50	Tidak Tuntas
27	Cindy Clarisa	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	70	Tuntas
28	Serli Dwi	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	70	Tuntas
29	Dea Deviant	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90	Tuntas
30	Calista Tifani	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	6	60	Tidak Tuntas
JUMLAH													1740	
Rata –rata kelas												$\frac{1810}{30}$	60,33	
Ketuntasan Belajar												$\frac{14}{30} \times 100$	46,67 %	
Ketidaktuntasan belajar												$\frac{16}{30} \times 100$	53,33%	
Kategori													Cukup (c)	

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 58 dengan nilai presentase ketuntasan 70 ke atas adalah 14 orang siswa atau 46,67%. Jadi bila dihubungkan dengan kategori tingkat kemampuan siswa maka tingkat kemampuan siswa berada pada kategori belum mampu untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa berdasarkan interval nilai dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4.3

Kategori Nilai Siklus I

No	Interval	Tingkat Penguasaan	Jumlah Siswa	Persentase%
1	85-100	Sangat Baik	4	13,33
2	70-84	Baik	10	33,33
3	50-69	Cukup	9	30
4	30-49	Kurang	7	23,33
5	0-29	Sangat kurang	-	-
Jumlah			30	

Dari hasil penilaian berdasarkan KKM yang ditetapkan yaitu 16 orang atau 53,33% siswa yang mendapatkan nilai dibawah 70 dan 14 orang atau 46,67% nilai di atas 75, artinya pelajaran Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang melalui model *role playing* pada siswa kelas V SD Inpres Tello Baru II pada siklus I belum berhasil dan akan diperbaiki pada siklus II. Jadi 14 orang siswa dinyatakan sudah berhasil dengan nilai 70 keatas.

Pada observasi siklus I seperti yang terdapat pada tabel 4.3 menjelaskan tujuan belanda datang ke indonesia ternyata siswa tidak memenuhi standar presentase minimal pencapaian indikator penilaian hasil belajar perjuangan para tokoh pada penjajahan Belanda dan Jepang. Dari 30 siswa subjek penelitian, 4 siswa (13,33%) yang dikategorikan sangat baik, 10 siswa (33,33%) dikategorikan baik, 9 siswa (30) dikategorikan cukup, dan 7 siswa (23,33%) yang dikategorikan kurang.

Dari hasil tes ditemukan bahwa penyebab kegagalan siswa diperoleh berdasarkan observasi guru, dan observasi siswa. Pada tahap Observasi guru, ditemukan beberapa tahap pembelajaran yang dilakukan tetapi hasilnya kurang maksimal sehingga dianggap sebagai penyebab kegagalan.

Hasil observasi dari guru, ditemukan masih banyak kekurangan tahapan-tahapan model bermain peran, adapun hal-hal yang diperoleh yaitu, sebelum memasuki materi guru menyampaikan kepada siswa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tetapi guru lupa memeriksa kesiapan siswa pada saat pra pembelajaran sehingga siswa kurang siap dalam proses belajar, guru tidak menyampaikan kegiatan pembelajaran yang menggunakan model yang baru yaitu model role playing (bermain peran) yang membuat siswa kebingungan dalam proses pembelajarannya, guru dalam tahapan kegiatan inti sekali lupa mengganti metode tanya jawab ke metode ceramah murni tetapi langsung ke metode diskusi berpasangan, sehingga metode ceramah bervariasi tidak lengkap, dalam ketersediaan media sudah cukup baik tetapi kurang dalam penerapannya, guru tidak menggunakan media semaksimal mungkin dalam proses pengajarannya dimana guru hanya menampilkan media tetapi hanya sekali saja menggunakannya dan tidak memberikan pesan positif dalam penggunaan media tersebut dan juga tidak melibatkan siswa dalam penggunaan media tersebut. Dalam proses kegiatan inti terlihat guru kurang dapat mengendalikan siswa yang tidak serius dalam belajar, sehingga mengakibatkan beberapa siswa pasif dalam belajar, dan dalam proses tanya jawab guru kurang mengatur proses tanya jawab sehingga membuat kelas ribut dengan antusias sebagian siswa yang ingin menjawab dengan suara

yang keras dan bersamaan membuat manajemen kelas kurang dan siswa yang hanya diam melihat kelas yang ribut semakin bingung dan tidak memahami apa yang sedang disajikan oleh guru dan guru kurang membimbing siswa dalam menyimpulkan hasil diskusi.

Sedangkan hasil observasi dari siswa, ditemukan masih banyak siswa yang tidak mengikuti tahap-tahap Strategi Pembelajaran, adapun hal-hal yang diperoleh yaitu, masih banyak siswa yang kurang mempelajari materi yang diberikan oleh guru, sehingga sebagian siswa banyak yang belum memahami permasalahan yang dibahas. Sebagian siswa tidak dapat memperluas tanggapan yang diajukan. Hal ini disebabkan kurangnya minat membaca siswa dalam mempelajari materi. Masih banyak siswa yang melakukan kegiatan lain diluar kegiatan pembelajaran misalnya mengganggu temannya yang lain, hanya diam, dan terus-terus menulis. Adapun siswa yang masih terlihat ragu dalam mengajukan pertanyaan dan tanggapan.

Hasil refleksi dari peristiwa-peristiwa yang terjadi pada tindakan siklus I tersebut adalah sebagai berikut; bahwa tahap pra pemeranan (perkenalan) perlu ditingkatkan aktivitas guru dan siswa pada pembangkitan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*), penyampaian tujuan, langkah-langkah pembelajaran, dan pelaksanaan diskusi. Upaya yang dilakukan adalah (1) melibatkan pemahaman siswa dengan mengamati naskah drama, (2) guru memperjelas tujuan dan batas tugas yang dilakukan siswa, dan (3) melaksanakan diskusi untuk mengetahui tingkat

kesulitan siswa dalam menggunakan model bermain peran (*role playing*) pada siklus I.

Tahap pelaksanaan saat pemeranan perlu melibatkan siswa secara tepat, setiap siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan bermain peran, sehingga mereka tidak melakukan aktifitas lain pada saat proses belajar mengajar. Hal ini nampak pada saat pemilihan peran tahap I, dimana sebagian besar siswa menolak untuk menjadi pemeran. Hal ini disebabkan karena siswa merasa malu dan kurang percaya diri untuk memerankan peran yang telah diberikan. Namun, setelah pemeranan ulang, siswa sudah mulai percaya diri untuk memerankan peran dan kualitas pemeran mereka pun jauh lebih baik dari pemeranan sebelumnya.

Sementara pada tahap pasca pemeranan guru melibatkan siswa untuk mengadakan diskusi secara kelompok dan secara klasikal sehingga siswa dapat mengeluarkan pendapat mereka sesuai dengan topik yang dibahas, memotivasi keberanian siswa untuk memerankan naskah drama, mengoreksi, merevisi hasil pemeranan siswa berdasarkan petunjuk dari guru. Selain itu, guru perlu mengefisienkan waktu pembelajaran sehingga apa yang direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat dilaksanakan dengan baik dan mencapai tujuan.

Berdasarkan penilaian kegiatan observasi siklus I di atas, dapat diketahui bahwa peningkatan pembelajaran Perjuangan Para Tokoh Pejuang Pada Penjajahan Belanda dan Jepang pada siswa SD Inpres Tello Baru II melalui model *role playing* belum mencapai standar. Skor terdapat pada siklus I hanya 46,67%

Jadi nilai tersebut dinyatakan belum mencapai indikator penilaian sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan siklus II.

Berdasarkan masalah-masalah diatas yang perlu diperbaiki pada siklus II dapat dilihat pada aspek guru dan aspek siswa yaitu:

a) Dari aspek guru

- 1) Guru diharapkan membimbing siswa untuk mempelajari materi, sehingga siswa termotivasi untuk mau mempelajari buku yang telah disediakan guru.
- 2) Guru diharapkan membimbing atau mengarahkan kesiapan siswa sebelum memulai pembelajaran
- 3) Guru diharapkan menggunakan media yang bervariasi seperti media audio dan media visual
- 4) Guru diharapkan menggunakan media dengan semaksimal mungkin dan melibatkan siswa dalam penggunaan media tersebut sehingga media dapat menghasilkan pesan yang positif dari guru
- 5) Guru diharapkan menggunakan metode pembelajaran yaitu ceramah bervariasi secara runtut.
- 6) Guru memperbaiki manajemen kelas dalam setiap variasi metode yang digunakan sehingga kelas dapat dikendalikan.

b) Dari aspek siswa

- 1) Siswa diharapkan agar mempelajari materi dengan banyak membaca buku.

- 2) Muird diharapkan untuk berani dalam mengajukan tanggapan dan juga pertanyaan.
- 3) Siswa lebih aktif memperhatikan, mendengarkan, dan mengerjakan arahan dan tugas dalam proses belajar.
- 4) Siswa diharapkan tidak melakukan kegiatan lain pada saat proses belajar mengajar.

2. Paparan Data Siklus II

Paparan pada siklus II ini dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi.

a. Perencanaan

Rencana pelaksanaan siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit, pada perencanaan siklus II, peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang bertujuan sebagai pedoman untuk melaksanakan proses pembelajaran dan merupakan hasil perbaikan siklus I.

Perencanaan pembelajaran Perjuangan Para Tokoh Pejuang Pada Penjajahan Belanda dan Jepang pada siklus II difokuskan pemahaman siswa dalam pembelajaran, dan jenis pembelajaran, menjelaskan para tokoh pejuang mampu menangkap materi, memahami, mengevaluasi, mampu menyimpulkan hasil materi pembelajaran, dan mampu merespon.

b. Pelaksanaan

Pembelajaran dilaksanakan pada hari Kamis 06 Desember 2017 mulai pukul 11.30-12.00, pembelajaran pada siklus II sudah sesuai. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun sebelumnya. Proses pelaksanaannya

adalah sebagai berikut. Pada awal kegiatan peneliti terlebih dahulu memberikan motivasi kepada siswa dengan cara memberikan kata-kata pujian dan bertanya kepada siswa mengenai materi yang sudah diberikan. Pada kegiatan inti peneliti kembali memberikan penjelasan tentang materi yang disajikan sebelumnya, mengaktifkan siswa dengan cara memberikan pertanyaan kepada siswa sesuai materi yang sudah dijelaskan dan memberikan soal kepada setiap siswa.

c. Observasi

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pembelajaran pada siklus II sudah mampu mencapai tujuan yang direncanakan.

Aktivitas siswa siklus II menunjukkan keseriusan dan keantusiasan dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Hal ini terlihat pada indikator memberikan tanggapan, aktif pada pembahasan soal, dan mencatat materi. Untuk indikator lainnya, yaitu mengajukan pertanyaan hampir semua siswa terlibat didalamnya. Hal ini disebabkan konsentrasi siswa yang terfokus dengan suasana baru dalam pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam belajar baik itu individu maupun kelompok dan juga siswa mampu mengungkapkan pertanyaan dan tanggapan dengan kalimat yang tepat dan keberanian untuk menjawab pertanyaan baik dari guru maupun dari siswa lainnya. Jadi aktivitas siswa siklus II berada pada kategori tinggi. Hal ini yang diharapkan terjadi pada pelaksanaan siklus II.

Hal-hal yang diobservasi adalah penerapan model bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran IPS khususnya Pembelajaran IPS. Hasil observasi yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran siklus II adalah sebagai berikut:

1. Guru telah menghangatkan suasana, membangkitkan semangat belajar siswa dan memotivasi siswa.
2. Peran telah sesuai dengan naskah drama dan melibatkan seluruh siswa.
3. Guru telah menyusun tahap-tahap peran sesuai dengan naskah drama, menjelaskan peran-peran masing-masing tokoh serta memberikan gambaran tiap peran kepada siswa.
4. Guru telah menyiapkan pengamat yang mampu mengamati dan telah mampu memberikan tanggapan tentang jalannya drama.
5. Pengamat yang dipilih mampu mengamati jalannya drama, mempunyai pengetahuan tentang drama, serta mampu memberikan tanggapan tentang drama.
6. Pemeranan telah dilaksanakan dengan baik oleh siswa, serta sudah mampu memerankan naskah drama dengan baik.
7. Diskusi dan evaluasi terhadap pemeranan telah dilaksanakan dengan baik, dimana guru bertindak sebagai pemimpin diskusi. Sementara itu, siswa aktif dalam berdiskusi baik itu mengemukakan pendapat, bertanya maupun menjawab pertanyaan dari kelompok lain.
8. Pemeranan ulang terlaksana, dimana seluruh siswa ikut ambil bagian dalam pemeranan dan peran yang dimainkan dilaksanakan sesuai dengan naskah drama yang dibagikan.
9. Guru membagikan pengalaman dalam pemeranan drama, serta memberikan motivasi kepada siswa.

10. Guru membimbing siswa dalam pengambilan keputusan, menyampaikan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengambilan keputusan.

11. Guru telah menggunakan waktu dengan efisien sehingga pembelajaran yang direncanakan sesuai dengan yang direncanakan dalam RPP.

Dari hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus II, kemampuan guru dalam menerapkan model bermain peran (*role playing*) pada Pembelajaran IPS dikategorikan telah berhasil serta indikator telah terlaksana dengan baik sehingga pembelajaran telah berjalan secara maksimal. Hal ini disebabkan oleh pengelolaan kelas yang telah efektif

Table 4.4
Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa II

No	Nama Siswa	Kehadiran	Keaktifan Bertanya	Keaktifan Menjawab
1.	Ardy Febrianto	✓	✓	✓
2.	Ahmad Dafi. Al	✓	✓	✓
3.	Alvin Dwi. A	✓	-	-
4.	Muzon Samudra	✓	✓	✓
5.	Muh.Faaz Abrisan	✓	-	-
6.	Muh. Ariel. F	✓	✓	-
7.	Muh. Daffa	✓	✓	✓
8.	Michael Satria. P	✓	-	✓
9.	Muh. Yaumil. S	✓	✓	✓
10.	Muh.Firmansyah	✓	-	✓

No	Nama Siswa	Kehadiran	Keaktifan Bertanya	Keaktifan Menjawab
11.	Heriansyah	✓	-	✓
12.	Hardiansyah	✓	✓	✓
13.	Ridwan. B	✓	-	✓
14.	Ikhsan	✓	-	✓
15.	Galang Pratama	✓	-	-
16.	Faqi Ramadhan	✓	-	✓
17.	Michael. A	✓	✓	✓
18.	Muh. Syaril	✓	✓	-
19.	Sasykirana. R	✓	✓	✓
20.	Sahrani. R	✓	-	✓
21.	Chantiqa M. A. S	✓	✓	-
22.	Naulah Aurellia	✓	-	✓
23.	Husnul Mutmainnah	✓	-	✓
24.	Annisa Rezky	✓	✓	✓
25.	Zaskia Puji. A	✓	-	✓
26.	Khofifah	✓	✓	✓
27.	Cindy Clarisa	✓	-	-
28.	Serli Dwi	✓	✓	✓
29.	Dea Deviant	✓	-	-
30.	Calista Tifani	✓	✓	-
Jumlah		100	50 %	70 %

Berdasarkan tabel 4.4 menjelaskan bahwa banyak siswa yang aktif bertanya yaitu 15 Orang siswa yang mengaktif menjawab adalah 21 orang. Jadi

berdasarkan data di atas peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas pada siklus II sudah sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa sudah aktif dalam mengikuti Pembelajaran. Siswa sudah aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan guru.

d. Analisis dan Refleksi siklus II

Seluruh kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPS yang dilaksanakan pada siklus II ini, menunjukkan hasil yang sangat baik. Baik kompetensi guru dalam mengelolah kelas maupun keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan.

Tabel 4.5

Nilai Pembelajaran Perjuangan Para Tokoh Pejuang Pada Penjajahan Belanda dan Jepang Siklus II

No	Nama Sisa	Jumlah Pilihan Ganda										Jumlah Skor	Nilai	KET
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Ardy Febrianto	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
2	Ahmad Dafi. Al	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	70	Tuntas
3	Alvin Dwi. A	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas
4	Muzon Samudra	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	9	90	Tuntas
5	Muh.Faaz Abrisan	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	70	Tuntas
6	Muh. Ariel. F	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	Tuntas
7	Muh. Daffa	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
8	Michael Satria. P	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
9	Muh. Yaumil. S	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
10	Muh.Firmansyah	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	Tuntas
11	Heriansyah	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80	Tuntas

No	Nama Sisa	Jumlah Pilihan Ganda										Jumlah Skor	Nilai	KET
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
12	Hardiansyah	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80	Tuntas
13	Ridwan. B	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	70	Tuntas
14	Ikhsan	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	70	Tuntas
15	Galang Pratama	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80	Tuntas
16	Faqi Ramadhan	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	70	Tuntas
17	Michael. A	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	7	70	Tuntas
18	Muh. Syaril	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80	Tuntas
19	Sasykirana. R	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80	Tuntas
20	Sahrani. R	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	70	Tuntas
21	Chantiqa M. A. S	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
22	Naulah Aurellia	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80	Tuntas
23	Husnul Mutmainnah	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
24	Annisa Rezky	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
25	Zaskia Puji. A	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80	Tuntas
26	Khofifah	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80	Tuntas
27	Cindy Clarisa	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	70	Tuntas
28	Serli Dwi	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	70	Tuntas
29	Dea Deviant	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90	Tuntas
30	Calista Tifani	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
JUMLAH													2360	
Rata –rata kelas												$\frac{2360}{30}$	78,67	
Ketuntasan Belajar												$\frac{30}{30} \times 10$	100 %	
Ketidaktuntasan belajar												$\frac{0}{30} \times 10$	0 %	
Kategori													Sangat baik	

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu 75 keatas terdapat 30 orang siswa atau 100%, jadi bila dihubungkan dengan interval ketuntasan maka tingkat kemampuan siswa berada pada kategori meningkat

Tabel 4.6 Kategori Nilai Siklus II

No	Interval	Tingkat Penguasaan	Jumlah Siswa	Persentase
1	85-100	Sangat Baik	21	70%
2	75-84	Baik	9	30%
3	65-74	Cukup	-	-
4	0-64	Kurang	-	-
5	0-50	Sangat kurang	-	-
Jumlah			30	100%

Dari hasil penilaian berdasarkan Interval nilai yang ditetapkan semua siswa atau 100% berhasil memperoleh nilai 70 keatas atau 70%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Perjuangan Parah Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang melalui model *role playing* pada siswa kelas V SD Inpres Tello Baru II Kota Makassar telah berhasil diterapkan.

Secara rinci hasil penelitian tindakan II dalam peningkatan hasil belajar IPS materi Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang pada siswa kelas V SD Inpres Tello Baru II Kota Makassar sudah mengalami peningkatan, yaitu 30 siswa dari keseluruhan subjek, terdapat 21 siswa (70%) yang dikategorikan sangat baik, 9 siswa (30%) yang dikategorikan baik dan skor

nilai secara klasikal yang dicapai oleh siswa adalah 70% sehingga dinyatakan mengalami peningkatan.

B. Pembahasan

Hasil siklus I pencapaian indikator penilaian, seperti yang kita lihat yaitu dari 30 siswa subjek penelitian, 4 siswa (13,33%) yang dikategorikan sangat baik, 10 siswa (33,33%) yang dikategorikan baik, 9 siswa (30%) siswa dikategorikan cukup dan 7 siswa (23,33%) yang dikategorikan kurang.

Berdasarkan penelitian kegiatan observasi pada siklus I diatas, sehingga dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar IPS materi Perjuangan Parah Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang pada siswa kelas V SD Inpres Tello Baru II Kota Makassar melalui model *role playing* tersebut masih rendah. Skor rata-rata yang terdapat pada siklus I hanya 13,33%. Dalam hal ini penelitian pada siklus I dalam pembelajaran Perjuangan Parah Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang melalui model *role playing* belum memenuhi indikator. Melihat hasil penelitian tersebut maka perlu diadakan siklus II, sehingga diadakan refleksi untuk mengubah strategi pembelajaran pada siklus II.

Tidak tercapainya pada siklus I dipengaruhi oleh tidak adanya peneliti memberikan motivasi pada siswa, tidak menghampiri siswa setiap individu sehingga mereka kurang aktif dalam menggunakan model *role playing* untuk meningkatkan hasil IPS materi Perjuangan Parah Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang. Sedangkan pada siklus II ini sudah memenuhi penilaian tindakan II yaitu sebelum pelaksanaan pembelajaran peneliti memberi motivasi

kepada siswa, menciptakan suasana kondusif, memotivasi siswa dengan cara memberikan pujian dan berusaha mengaktifkan siswa dalam menggunakan model *role playing* dengan cara menghampiri setiap siswa sehingga hal tersebut mampu memenuhi penilaian indikator yang dapat dicapai. Dari 30 siswa jumlah keseluruhan subjek terdapat 21 siswa (70%) yang dikategorikan sangat baik, 9 siswa (30%) yang dikategorikan baik, dan tidak ada siswa yang dikategorikan cukup. Skor nilai klasikal yang dicapai siswa adalah 70% sehingga dikatakan mengalami peningkatan pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPS materi Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang melalui model *role playing* mengalami peningkatan setelah dilakukan siklus II. Jadi peningkatan nilai siklus I dan siklus II sebesar 54% yaitu dari 16,67% siklus I menjadi 70% pada siklus II.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil yang dicapai pada siklus I, adalah siswa yang mendapat kategori baik dari nilai 85-100 adalah 4 orang atau 13,33% 10 orang yang dikategorikan baik 3,33% dan 9 orang atau 56,67% yang mendapatkan nilai cukup dari dan 7 orang yang mendapatkan nilai kurang, dari hasil penilaian pada lembar kerja siswa, sedangkan pada siklus II, mengalami peningkatan 21 orang atau 70% mendapatkan nilai 85-100, dan 9 orang atau 30% mendapatkan nilai 75-84, dan tidak ada siswa mendapatkan nilai 61-74, dari hasil penilaian lembar kerja siswa.

Hasil analisis data pada siklus I, menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mendapatkan nilai 75 ke atas sebanyak 4 orang atau 13,33%. Sedangkan jumlah siswa yang mencapai nilai kurang dari 75 sebanyak 26 orang atau 86,66%. Sedangkan hasil analisis pada siklus II, menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai nilai 75 ke atas sebanyak 21 orang atau 100%. Sedangkan jumlah siswa yang mencapai nilai kurang dari 85 tidak ada.

Keaktifan siswa pada siklus I, masih kurang. Ini buktikan pada lembar observasi pada siklus I, keaktifan siswa bertanya 13 orang, keaktifan siswa menjawab pertanyaan 11 orang. Sedangkan pada siklus II, mengalami peningkatan keaktifan siswa bertanya menjadi 12 orang, dan keaktifan menjawab pertanyaan menjadi 18 orang.

B. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi diatas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang melalui model *role playing*.
2. Guru dalam mengajar hendaknya menggunakan Model *role playing* dalam pembelajaran Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang dan bukan hanya untuk pembelajaran IPS. Penggunaan model *role playing* dimaksudkan agar pembelajaran lebih bermakna dan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam materi Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang. Hendaknya siswa lebih mengembangkan inisiatif dan keberanian menyampaikan pendapat dalam pembelajaran untuk menambah pengetahuan sehingga dapat meningkat prestasi belajar. Siswa juga hendaknya ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran dan giat belajar hingga memperoleh hasil belajar yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus 1998. *Makalah Konsep Pendidikan IPS dan Karakteristik Pendidikan IPS SD*. (online), tersedia
- Ahmadi, A. dan J.T. Prasetya. 2005. *Strategi Belajar Mengajar (SBM)*. Bandung: Pustaka Setia
- Arikunto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrina, 2011. *Penerapan Model pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 4 SD Negeri Lakkang Kecamatan Tallo Kota Makassar*. FIPUNM.
- Depdikbud, 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Etin, Solihatin. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial-Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Ischak, 2000. *Pendidikan IPS SD*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Iskandar. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial (kuantitatif dan kualitatif)*. Jakarta: Yogyakarta.
- Kiranawati. 2007. *Metode Investigasi Kelompok (Group Investigation)*. <http://gurupkn.wordpress.com/2011/11/13/metode-investigasi-kelompok-group-investigation>
- Mutoharoh. (2011). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Pembelajaran IPS*. Jakarta
- Purwanto, 2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

Sudjana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

Susilo. 2006. *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar*. Yogyakarta: Pinus.

Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Trianto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistis*. Surabaya: Prestasi Pustaka.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Cemerlang

Zifana. 2008. *Model Role playing dalam Aktivitas Pembelajaran*. (Online) tersedia (diakses pada 23 Juni 2011).



Lampiran 1

Tabel Daftar Nama Siswa Kelas V SD Inpres Tello Baru II Makassar**Tahun Ajaran 2017/2018**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	Ardy Febrianto	L
2.	Ahmad Dafi. Al	L
3.	Alvin Dwi. A	L
4.	Muzon Samudra	L
5.	Muh.Faaz Abrisan	L
6.	Muh. Ariel. F	L
7.	Muh. Daffa	L
8.	Michael Satria. P	L
9.	Muh. Yaumil. S	L
10	Muh.Firmansyah	L
11	Heriansyah	L
12	Hardiansyah	L
13	Ridwan. B	L
14	Ikhsan	L
15	Galang Pratama	L
16	Faqi Ramadhan	L
17	Michael. A	L
18	Muh. Syaril	L
19	Sasykirana. R	P
20	Sahrani. R	P
21	Chantiqa M. A. S	P
22	Naulah Aurellia	P
23	Husnul Mutmainnah	P
24	Annisa Rezky	P
25	Zaskia Puji. A	P
26	Khofifah	P
27	Cindy Clarisa	P
28	Serli Dwi	P
29	Dea Deviant	P
30	Calista Tifani	P

Lampiran 2

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS I**

SATUAN PENDIDIKAN : SD INPRES TELLO BARU II
MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS / SEMESTER : V / 2
ALOKASI WAKTU : 2 X 35 MENIT

A. STANDAR KOMPETENSI

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

B. KOMPETENSI DASAR

- 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan belanda dan jepang.

C. INDIKATOR

Menjelaskan tujuan belanda datang ke Indonesia

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan belanda dan jepang
1. Mendengarkan penjelasan tentang perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan belanda dan jepang melalui permainan peran
2. menyampaikan hasil diskusi tentang materi yang didiskusikan di depan kelas dan dapat mengisi lembar kerja tentang materi yang diperagakan
3. Siswa dapat menyampaikan hasil diskusi tentang materi yang didiskusikan di depan kelas

E. MATERI PEMBELAJARAN

Perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan belanda dan jepang

F. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

Model : bermain peran (role playing)

Metode : diskusi, demonstrasi, pemberian tugas, dan Tanya jawab

G. Langkah-langkah pembelajaran**A. Langkah awal****Apresepsi**

1. Guru mengucapkan salam dan menyapa siswa
2. Guru dan siswa berdoa untuk memulai mata pelajaran
3. Guru mengapresiasi dengan memperkenalkan materi yang akan dipelajari

B. Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan Perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan belanda dan jepang
2. Guru memberikan contoh dalam bermain perang
3. Guru memberikan naskah percakapan dalam bermain perang

Konfirmasi

1. Guru bertanya jawan tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
2. Guru dan siswa bertanya jawab untuk meluruskan kesalahan
3. Guru memberikan tugas kepada siswa sesuai materi yang telah dipelajari

C. Kegiatan Akhir

1. Guru mengajukan pertanyaan sekitar materi yang telah diajarkan
2. Guru mengumpulkan tugas sesuai materi yang diajarkan
3. Guru memeriksa tugas siswa
4. Guru memberikan pesan-pesan moral sebelum pulang
5. Doa penutup

H. Alat dan sumber belajar

1. Buku IPS
2. Naskah bermain peran

I. Penilaian

Tertulis : Melalui soal-soal yang diberikan

Nontertulis : Melalui keaktifan siswa di dalam kelas, misalnya dalam

Tanya jawab dll

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Perfoman			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

CATATAN

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 100

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka dilakukan remedial

Makassar, 20 November 2017

Mengetahui

Guru Kelas V

St. Khaeratih, S.Pd

Penelitian

Syamsinar Syamsuddin

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II

SATUAN PENDIDIKAN : SD INPRES TELLO BARU II
MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS / SEMESTER : V / 2
ALOKASI WAKTU : 2 X 35 MENIT

A. STANDAR KOMPETENSI

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

B. KOMPETENSI DASAR

- 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan belanda dan jepang.

C. INDIKATOR

Menjelaskan tujuan belanda datang ke Indonesia

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- A Menjelaskan perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan belanda dan jepang
- B Mendengarkan penjelasan tentang perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan belanda dan jepang melalui permainan peran
- C menyampaikan hasil diskusi tentang materi yang didiskusikan di depan kelas dan dapat mengisi lembar kerja tentang materi yang diperagakan
- D Siswa dapat menyampaikan hasil diskusi tentang materi yang didiskusikan di depan kelas

E MATERI PEMBELAJARAN

Perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan belanda dan jepang

F METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

Model : bermain peran (role playing)

Metode : diskusi, demonstrasi, pemberian tugas, dan Tanya jawab

G Langkah-langkah pembelajaran**A. Langkah awal****Apresepsi**

1. Guru mengucapkan salam dan menyapa siswa
2. Guru dan siswa berdoa untuk memulai mata pelajaran
3. Guru mengapresiasi dengan memperkenalkan materi yang akan dipelajari

B. Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan Perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan belanda dan jepang
2. Guru memberikan contoh dalam bermain perang
3. Guru memberikan naskah percakapan dalam bermain perang

Konfirmasi

1. Guru bertanya jawan tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
2. Guru dan siswa bertanya jawab untuk meluruskan kesalahan
3. Guru memberikan tugas kepada siswa sesuai materi yang telah dipelajari

C. Kegiatan Akhir

1. Guru mengajukan pertanyaan sekitar materi yang telah diajarkan
2. Guru mengumpulkan tugas sesuai materi yang diajarkan
3. Guru memeriksa tugas siswa
4. Guru memberikan pesan-pesan moral sebelum pulang
5. Doa penutup

H Alat dan sumber belajar

1. Buku IPS
2. Naskah bermain peran

I Penilaian

- Tertulis : Melalui soal-soal yang diberikan
 Nontertulis : Melalui keaktifan siswa di dalam kelas, misalnya dalam Tanya jawab dll

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Perfoman			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

CATATAN

Nilai = (jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 100

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka dilakukan remedial

Makassar, 06 Desember 2017

Mengetahui

Guru Kelas V

St. Khaeratih, S.Pd

Penelitian

Syamsinar Syamsuddin

Lampiran 4

Soal

Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c dan d didepan jawaban yang tepat

1. Apa yang dimaksud dengan perjuangan
 - a. perjuangan itu berhubungan dengan kerja keras karena para pejuang harus bekerja keras tanpa rasa lelah untuk mencapai hal yang ingin di capai
 - b. menjaga Negara indonesia dari penjajah
 - c. menjaga diri kita dari orang jahat
 - d. membuat diri kita menjadi kuat
2. Bagaimana perjuangan rakyat Indonesia dalam mempertahankan Negara dari penjajahan
 - a. Melakukan perwalanan di seluruh penjuru daerah Indonesia
 - b. Melakukan kegiatan kerja sama agar menjaga Negara
 - c. Menjaga hasil rempah-rempah di Indonesia
 - d. Semua jawaban benar
3. Tujuan Belanda datang ke Indonesia untuk
 - a. Bertamasya
 - b. Berdagang
 - c. Mengembara
 - d. Berpetualang
4. Pertama kali belanda mendarat di indonesia dipimpin oleh Cornelis De Houtman di wilayah
 - a. Sumatra
 - b. Banten
 - c. Jawa tengah
 - d. Kalimantan
5. Pencetus sistem tanam paksa di Indonesia adalah
 - a. Van der Capellen
 - b. H.W. Daendels
 - c. Van den Bosch
 - d. Pieter Both

6. Raja Sisingamangaraja XII memimpin rakyat batak melakukan perlawanan terhadap Belanda di daerah
 - a. Jakarta
 - b. Tapanuli
 - c. Sulawesi
 - d. Makasar
7. Untuk memecah belah kekuatan rakyat Indonesia, VOC melakukan siasat...
 - a. tipu muslihat
 - b. Gerilya
 - c. adu domba
 - d. blokade
8. Pangeran Diponegoro merupakan tokoh pejuang melawan penjajah dari daerah
 - a. Jawa Barat
 - b. Jawa Tengah
 - c. Jawa Timur
 - d. Jakarta
9. 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
10. Kerja paksa pada masa penjajahan Jepang di sebut
 - a. rodi
 - b. Kempetai
 - c. sheikirei
 - d. Romusha

Jawaban

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

Lampiran 5

30

Nama : Ahmad dafi. Al.

Kelas : U

Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c dan d didepan jawaban yang tepat

1. Apa yang dimaksud dengan perjuangan?.....
 - a. perjuangan itu berhubungan dengan kerja keras karena para pejuang harus bekerja keras tanpa rasa lelah untuk mencapai hal yang ingin di capai
 - b. menjaga Negara indonesia dari penjajah
 - c. menjaga diri kita dari orang jahat
 - d. membuat diri kita menjadi kuat
2. Bagaimana perjuangan rakyat Indonesia dalam mempertahankan Negara dari penjajahan
 - a. Melakukan perlawanan di seluruh penjuru daerah Indonesia
 - b. Melakukan kegiatan kerja sama agar menjaga Negara
 - c. Menjaga hasil rempah-rempah di Indonesia
 - d. Semua jawaban benar
3. Tujuan Belanda datang ke Indonesia untuk
 - a. Bertamasya
 - b. Berdagang
 - c. Mengembara
 - d. Berpetualang
4. Pertama kali belanda mendarat di indonesia dipimpin oleh Cornelis De Houtman di wilayah
 - a. Sumatra
 - b. Banten
 - c. Jawa tengah
 - d. Kalimantan
5. Pencetus sistem tanam paksa di Indonesia adalah
 - a. Van der Capellen
 - b. H.W. Daendels
 - c. Van den Bosch
 - d. Pieter Both
6. Raja Sisingamangaraja XII memimpin rakyat batak melakukan perlawanan terhadap Belanda di daerah
 - a. Jakarta
 - b. Tapanuli
 - c. Sulawesi

d. Makasar

7. Untuk memecah belah kekuatan rakyat Indonesia, VOC melakukan siasat...

a. tipu muslihat

b. Gerilya

c. adu domba

d. blokade

8. Pangeran Diponegoro merupakan tokoh pejuang melawan penjajah dari daerah

a. Jawa Barat

b. Jawa Tengah

c. Jawa Timur

d. Jakarta

9. 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

10. Kerja paksa pada masa penjajahan Jepang disebut

a. rodi

b. Kempetai

c. sheikirei

d. Romusha

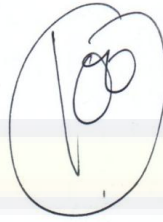
Nama : IKHSAN

Kelas : ✓

Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c dan d didepan jawaban yang tepat

1. Apa yang dimaksud dengan perjuangan?....
 - a. perjuangan itu berhubungan dengan kerja keras karena para pejuang harus bekerja keras tanpa rasa lelah untuk mencapai hal yang ingin di capai
 - b. menjaga Negara indonesia dari penjajah
 - c. menjaga diri kita dari orang jahat ✓
 - d. membuat diri kita menjadi kuat
2. Bagaimana perjuangan rakyat Indonesia dalam mempertahankan Negara dari penjajahan
 - a. Melakukan perlawanan di seluruh penjuru daerah Indonesia
 - b. Melakukan kegiatan kerja sama agar menjaga Negara
 - c. Menjaga hasil rempah-rempah di Indonesia
 - d. Semua jawaban benar ✗
3. Tujuan Belanda datang ke Indonesia untuk
 - a. Bertamasya
 - b. Berdagang ✓
 - c. Mengembara
 - d. Berpetualang
4. Pertama kali belanda mendarat di indonesia dipimpin oleh Cornelis De Houtman di wilayah
 - a. Sumatra
 - b. Banten ✓
 - c. Jawa tengah
 - d. Kalimantan
5. Pencetus sistem tanam paksa di Indonesia adalah
 - a. Van der Capellen
 - b. H.W. Daendels
 - c. Van den Bosch ✗
 - d. Pieter Both ✓
6. Raja Sisingamangaraja XII memimpin rakyat batak melakukan perlawanan terhadap Belanda di daerah
 - a. Jakarta
 - b. Tapanuli ✓
 - c. Sulawesi

- d. Makasar
7. Untuk memecah belah kekuatan rakyat Indonesia, VOC melakukan siasat...
- a. tipu muslihat
 - b. Gerilya
 - c. adu domba
 - d. blokade
8. Pangeran Diponegoro merupakan tokoh pejuang melawan penjajah dari daerah
- a. Jawa Barat
 - b. Jawa Tengah
 - c. Jawa Timur
 - d. Jakarta
9. 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
10. Kerja paksa pada masa penjajahan Jepang disebut
- a. rodi
 - b. Kempetai
 - c. sheikirei
 - d. Romusha



80

Nama : Serli Dwi

Kelas : ✓

Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c dan d didepan jawaban yang tepat

1. Apa yang dimaksud dengan perjuangan?.....
 - a. perjuangan itu berhubungan dengan kerja keras karena para pejuang harus bekerja keras tanpa rasa lelah untuk mencapai hal yang ingin di capai
 - b. menjaga Negara Indonesia dari penjajah
 - c. menjaga diri kita dari orang jahat ✓
 - d. membuat diri kita menjadi kuat
2. Bagaimana perjuangan rakyat Indonesia dalam mempertahankan Negara dari penjajahan
 - a. Melakukan perlawanan di seluruh penjuru daerah Indonesia
 - b. Melakukan kegiatan kerja sama agar menjaga Negara
 - c. Menjaga hasil rempah-rempah di Indonesia
 - d. Semua jawaban benar ✓
3. Tujuan Belanda datang ke Indonesia untuk
 - a. Bertamasya
 - b. Berdagang ✓
 - c. Mengembara
 - d. Berpetualang
4. Pertama kali Belanda mendarat di Indonesia dipimpin oleh Cornelis De Houtman di wilayah
 - a. Sumatra
 - b. Banten ✓
 - c. Jawa tengah
 - d. Kalimantan
5. Pencetus sistem tanam paksa di Indonesia adalah
 - a. Van der Capellen
 - b. H.W. Daendels
 - c. Van den Bosch ✓
 - d. Pieter Both
6. Raja Sisingamangaraja XII memimpin rakyat batak melakukan perlawanan terhadap Belanda di daerah
 - a. Jakarta
 - b. Tapanuli ✓
 - c. Sulawesi

- d. Makasar
7. Untuk memecah belah kekuatan rakyat Indonesia, VOC melakukan siasat...
- a. tipu muslihat
 - b. Gerilya
 - c. adu domba
 - d. blokade
8. Pangeran Diponegoro merupakan tokoh pejuang melawan penjajah dari daerah
- a. Jawa Barat
 - b. Jawa Tengah
 - c. Jawa Timur
 - d. Jakarta
9. 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
10. Kerja paksa pada masa penjajahan Jepang disebut
- a. rodi
 - b. Kempetai
 - c. sheikirei
 - d. Romusha

Lampiran 6

**FORMAT OBSERVASI KEGIATAN GURU DALAM
PEMBELAJARAN MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH PEJUANG
PADA PENJAJAJAHAN BELANDA DAN JEPANG**

No	Aktivitas guru	Pelaksanaan		
		B	C	K
1	Pendahuluan:			
	a. Memberikan salam pada saat memasuki ruangan kelas	✓		
	b. Mengecek kesiapan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menyebut nama siswa satu persatu (mengabsen)	✓		
	c. Mempersiapkan siswa untuk belajar dengan cara melakukan apersepsi	✓		
	d. Guru menyampaikan standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	✓		
2	Kegiatan inti pembelajaran	✓		
	a. Menjelaskan Perjuangan Para Tokoh Pejuang Pada Penjajajahan Belanda Dan Jepang			
	b. Memberikan contoh dalam bermain perang	✓		
	c. Membagikan/memberikan naskah percakapan dalam bermain perang	✓		
	d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	✓		

Keterangan:

B. (Baik) = Aktivitas Terlaksana Secara Maksimal

C. (Cukup) = Aktivitas Terlaksana Kurang Maksimal

K. (Kurang) = Aktivitas Tidak Terlaksana

Lampiran 7

**FORMAT OBSERVASI KEGIATAN SISWA DALAM
PEMBELAJARAN MATERI PERJUANGAN PARA TOKOH PEJUANG
PADA PENJAJAHAN BELANDA DAN JEPANG**

NO.	Aktivitas siswa	Pelaksanaan		K
		B	C	
I	Pra pembelajaran	✓		
	1. Siswa menempati tempat duduk	✓		
	2. kesiapan menerima pelajaran	✓		
II	Kegiatan membuka pelajaran	✓		
	1. Siswa mampu menjawab pertanyaan apsepsi	✓		
	2. Mendengarkan secara seksama saat dijelaskan kompetensi yang hendak dicapai	✓		
III	Kegiatan inti pembelajaran			
	A. penjelasan materi pelajaran			
	1. Memperhatikan dengan serius ketika dijelaskan materi pelajaran		✓	
	2. Aktif bertanya saat proses penjelasan materi			
	3. Adanya interaksi positif antar siswa			
	4. Adanya interaksi positif antara siswa dan guru, siswa dengan materi yang diajarkan	✓		
	B. Pendekatan/strategi belajar	✓		
	1. Siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar	✓		
	2. Siswa memberikan pendapatnya ketika diberi kesempatan.	✓		
	3. Aktif mencatat berbagai penjelasan yang diberikan	✓		

NO.	Aktivitas siswa	Pelaksanaan		K
		B	C	
	4. Siswa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran	✓		
	5. Siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan tenang dan tidak merasa tertekan	✓	✓	
	6. Siswa merasa senang menerima pelajaran	✓		
	C. pemanfaatan media pembelajaran / sumber belajar	✓		
	1. Adanya interaksi positif antara siswa dan media pembelajaran yang digunakan	✓		
	2. siswa tertarik pada materi pada materi yang disajikan dengan media pembelajaran	✓		
	3. siswa tampak tekun mempelajari sumber belajar yang ditentukan guru	✓		
	D. Penilaian	✓		
	1. Siswa merasa terbimbing	✓ ✓		
	2. Siswa mampu menjawab dengan benar pertanyaan- pertanyaan yang diajukan guru	✓		
IV	Penutup			
	1. siswa secara aktif memberikan rangkuman		✓	
	2. siswa menerima tugas tindak lanjut dengan senang	✓		

Keterangan :

- B. (Baik)** = Aktivitas Terlaksana Secara Maksimal
C. (Cukup) = Aktivitas Terlaksana Kurang Maksimal
K. (Kurang) = Aktivitas Tidak Terlaksana
 Dokumentasi pada saat kegiatan pembelajaran

Lampiran 8

LEMBAR OBSERVASI GURU
SIKLUS I

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari/Tanggal : Senin, 20 November 2017

Pertemuan : I (Pertama)

Petunjuk: Amatilah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat guru mengajar.

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian			Kategori
			3	2	1	
1.	Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai/KD	<input type="checkbox"/> Guru menyampaikan KD secara lisan <input type="checkbox"/> Guru menyampaikan KD secara tertulis <input checked="" type="checkbox"/> Guru menyampaikan KD dengan suara yang lantang dan jelas.				Cukup
2.	Guru mendemonstrasikan / menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/> Guru mendemonstrasikan/ menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran secara lisan dan tulisan. <input type="checkbox"/> Guru mendemonstrasikan/ menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran. <input type="checkbox"/> Guru mendemonstrasikan/ menyajikan secara detail garis-garis besar materi pembelajaran.				Kurang
3	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnyamelalui bagan/peta konsep secara bergiliran.	<input checked="" type="checkbox"/> Guru menunjuk siswa untuk naik kedepan kelas menjelaskan melalui bagan/peta konsep secara bergiliran. <input type="checkbox"/> Guru menulis hasil penjelasan siswa dipapan				Kurang

		tulis melalui bagan /peta konsep. <input type="checkbox"/> Guru mencari siswa yang memiliki pendapat yang berbeda mengenai bagan/peta konsep.			
4.	Guru menyimpulkan ide/pendapat dari siswa.	<input checked="" type="checkbox"/> Guru meminta siswa untuk menyampaikan kesimpulannya. <input type="checkbox"/> Guru melengkapi pendapat kesimpulan yang disampaikan oleh siswa. <input type="checkbox"/> Guru menulis kesimpulan dipapan tulis.			Kurang
5	Guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu.	<input checked="" type="checkbox"/> Guru menerangkan materi secara lisan dan tertulis <input type="checkbox"/> Guru menerangkan dengan menggunakan media pembelajaran. <input type="checkbox"/> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang kurang jelas.			Kurang
Skor perolehan					5
Jumlah skor perolehan					6
Indikator Keberhasilan (Persentase %)					40%
Kategori					Kurang Sekali (SK)

Keterangan:

3 = Baik (Dikatakan baik apabila ke tiga indikator dilaksanakan)

2= Cukup (Dikatakan cukup apabila hanya dua indikator terlaksana)

1= Kurang (Dikatakan kurang apabila hanya satu indikator terlaksana)

MAKASSAR, 20 NOVEMBER 2017

Observer,

SYAMSINAR SYAMSUDDIN

NIM. 4513103081

Lampiran 9

LEMBAR OBSERVASI GURU SIKLUS II

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari/Tanggal : Kamis, 6 Desember 2017

Pertemuan : II (Kedua)

Petunjuk: Amatilah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat guru mengajar.

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian			Kategori
	Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai/KD	<input checked="" type="checkbox"/> Guru menyampaikan KD secara lisan <input checked="" type="checkbox"/> Guru menyampaikan KD secara tertulis <input checked="" type="checkbox"/> Guru menyampaikan KD dengan suara yang lantang dan jelas.				Baik
	Guru mendemonstrasikan/ menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/> Guru mendemonstrasikan/ menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran secara lisan dan tulisan <input checked="" type="checkbox"/> Guru mendemonstrasikan/ menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran. <input checked="" type="checkbox"/> Guru mendemonstrasikan/ menyajikan secara detail garis-garis besar materi pembelajaran.				Baik
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya melalui bagan/peta konsep secara bergiliran.	<input checked="" type="checkbox"/> Guru menunjuk siswa untuk naik kedepan kelas menjelaskan melalui bagan/peta konsep secara bergiliran. <input checked="" type="checkbox"/> Guru menulis hasil penjelasan siswa dipapan tulis melalui bagan /peta konsep. <input checked="" type="checkbox"/> Guru mencari siswa yang				Baik

		memiliki pendapat yang berbeda mengenai bagan/peta konsep.				
	Guru menyimpulkan ide/pendapat dari siswa.	<input checked="" type="checkbox"/> Guru meminta siswa untuk menyampaikan kesimpulannya. <input checked="" type="checkbox"/> Guru melengkapi pendapat kesimpulan yang disampaikan oleh siswa. Guru menulis kesimpulan dipapan tulis.				Cukup
	Guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu.	<input checked="" type="checkbox"/> Guru menerangkan materi secara dan tertulis <input checked="" type="checkbox"/> Guru menerangkan dengan menggunakan media pembelajaran. <input checked="" type="checkbox"/> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang kurang jelas.				Baik
Skor perolehan						5
Jumlah skor perolehan			12			4
Indikator Keberhasilan (Persentase %)						93%
Kategori						Baik Sekali (BS)

Keterangan:

3 = Baik (Dikatakan baik apabila ke tiga indikator dilaksanakan)

2= Cukup (Dikatakan cukup apabila hanya dua indikator terlaksana)

1= Kurang (Dikatakan kurang apabila hanya satu indikator terlaksana)

MAKASSAR, 06 Desember 2017
Observer,

SYAMSINAR SYAMSUDDIN
NIM. 4513 103 081

Lampiran 10

LEMBAR OBSERVASI SISWA**SIKLUS I****Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial****Hari/Tanggal : Senin, 20 November 2017****Pertemuan : I (Pertama)**

Petunjuk: Amatilah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan siswa dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat siswa mengikuti pelajaran berlangsung.

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian			Kategori
			3	2	1	
1.	Siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai/KD	<input type="checkbox"/> Siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan kompetensi secara seksama. <input type="checkbox"/> Siswa menulis hal-hal yang paling penting dalam guru menyampaikan KD. <input checked="" type="checkbox"/> Siswa bertanya pada saat guru menyampaikan KD.				Kurang
2.	Siswa memperhatikan guru dalam menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/> Siswa memperhatikan guru dalam menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran <input type="checkbox"/> Siswa menulis garis-garis besar materi pembelajaran dibuku tulisnya. <input type="checkbox"/> siswa bertanya apabila ada yang kurang dipahami.				Kurang
3	Siswa menjelaskan kepada siswa lainnya melalui bagan/peta konsep secara bergiliran.	<input checked="" type="checkbox"/> Siswa naik kedepan kelas menjelaskan melalui bagan/peta <input type="checkbox"/> Siswa menuliskan hasil penjelasannya dibuku tulis. <input type="checkbox"/> Siswa bertanya kepada guru tentang apa yang kurang dimengerti.				Kurang

4.	Siswa menyimpulkan ide/pendapat.	<input type="checkbox"/> Siswa menyimpulkan secara lisan <input type="checkbox"/> Siswa menulis kesimpulan dibuku tulisnya. <input checked="" type="checkbox"/> Siswa menyimpulkan ide/pendapat secara tertulis.				Kurang
5	Siswa menyimak penjelasan materi dari guru.	<input checked="" type="checkbox"/> Siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru. <input type="checkbox"/> Siswa menulis penjelasan guru dibuku masing-masing. <input type="checkbox"/> Siswa bertanya kepada guru tentang materi yang belum dipahami.				Kurang
Skor perolehan						5
Jumlah skor perolehan						5
Indikator Keberhasilan (Persentase %)						33%
Kategori						Kurang Sekali (SK)

Keterangan:

3 = Baik (Dikatakan baik apabila ke tiga indikator dilaksanakan)

2= Cukup (Dikatakan cukup apabila hanya dua indikator terlaksana)

1= Kurang (Dikatakan kurang apabila hanya satu indikator terlaksana)

MAKASSAR, 20 November 2017

Observer,

SYAMSINAR SYAMSUDDIN

NIM. 4513103081

Lampiran 11

LEMBAR OBSERVASI SISWA SIKLUS II

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Hari/Tanggal : Kamis, 06 Desember 2017
Pertemuan : II (Kedua)

Petunjuk: Amatilah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan siswa dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan anda pada saat siswa mengikuti pelajaran berlangsung.

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian			Kategori
	Siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai/KD	<input checked="" type="checkbox"/> Siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan kompetensi secara seksama. <input checked="" type="checkbox"/> Siswa menulis hal-hal yang paling penting dalam guru menyampaikan KD. <input checked="" type="checkbox"/> Siswa bertanya pada saat guru menyampaikan KD.				Baik
	Siswa memperhatikan guru dalam menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/> Siswa memperhatikan guru dalam menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran <input checked="" type="checkbox"/> Siswa menulis garis-garis besar materi pembelajaran dibuku tulisnya. <input type="checkbox"/> Siswa bertanya apabila ada yang kurang dipahami.				Cukup
	Siswa menjelaskan kepada siswainnyamelalui bagan/peta konsep secara bergiliran.	<input checked="" type="checkbox"/> Siswa naik kedepan kelas menjelaskan melalui bagan/peta <input checked="" type="checkbox"/> Siswa menuliskan hasil penjelasannya dibuku tulis. <input type="checkbox"/> Siswa bertanya kepada guru tentang apa yang kurang dimengerti.				Cukup

Siswa menyimpulkan ide/pendapat.	<input checked="" type="checkbox"/> Siswa menyimpulkan secara lisan <input checked="" type="checkbox"/> Siswa menulis kesimpulan dibuku tulisnya. <input checked="" type="checkbox"/> Siswa menyimpulkan ide/pendapat secara tertulis.				Baik
Siswa menyimak penjelasan materi dari guru.	<input checked="" type="checkbox"/> Siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru. <input checked="" type="checkbox"/> Siswa menulis penjelasan guru dibuku masing-masing. <input checked="" type="checkbox"/> Siswa bertanya kepada guru tentang materi yang belum dipahami.				Baik
Skor perolehan					5
Jumlah skor perolehan					13
Indikator Keberhasilan (Persentase %)					86%
Kategori	Baik Sekali (BS)				

Keterangan:

- 3 = Baik (Dikatakan baik apabila ke tiga indikator dilaksanakan)
 2= Cukup (Dikatakan cukup apabila hanya dua indikator terlaksana)
 1= Kurang (Dikatakan kurang apabila hanya satu indikator terlaksana)

MAKASSAR, 06 Desember 2017

Observer,

SYAMSINAR SYAMSUDDIN
 NIM. 4513 103 081

Lampiran 12

DATA TES HASIL BELAJAR SIKLUS I

Peningkatan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran *Role Playing*
pada siswa kelas V Sd Inpres Tello Baru II kota Makassar

No	Nama Siswa	Jumlah Pilihan Ganda										Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Ardy Febrianto	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
2	Ahmad Dafi. Al	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
3	Alvin Dwi. A	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas
4	Muzon Samudra	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	5	50	Tidak Tuntas
5	Muh. Faaz Abrisan	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	70	Tuntas
6	Muh. Ariel. F	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	70	Tuntas
7	Muh. Daffa	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
8	Michael Satria. P	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	6	60	Tidak Tuntas
9	Muh. Yaumil. S	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
10	Muh. Firmansyah	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	5	50	Tidak Tuntas
11	Heriansyah	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	4	40	Tidak Tuntas
12	Hardiansyah	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5	50	Tidak Tuntas
13	Ridwan. B	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	5	50	Tidak Tuntas
14	Ikhsan	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	70	Tuntas
15	Galang Pratama	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80	Tuntas
16	Faqi Ramadhan	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	6	60	Tidak Tuntas
17	Michael. A	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	7	70	Tuntas
18	Muh. Syaril	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
19	Sasykirana. R	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
20	Sahrani. R	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	70	Tuntas
21	Chantiqa M. A. S	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
22	Naulah Aurellia	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	6	60	Tidak Tuntas
23	Husnul Mutmainnah	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
24	Annisa Rezky	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	5	50	Tidak Tuntas
25	Zaskia Puji. A	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	4	40	Tidak Tuntas
26	Khofifah	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5	50	Tidak Tuntas
27	Cindy Clarisa	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	70	Tuntas
28	Serli Dwi	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	70	Tuntas
29	Dea Deviant	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
30	Calista Tifani	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	6	60	Tidak Tuntas
Jumlah													2280	
Rata-rata kelas													$\frac{1810}{30}$	60,33
Ketuntasan belajar												$\frac{14}{40}$	x 100%	46,67%
Ketidaktuntasan belajar												$\frac{16}{40}$	x 100%	53,33%
Kategori														Cukup (C)

Lampiran 13

**Data Deskripsi Frekuensi Nilai Tes Hasil Belajar Pada Siswa
Kelas V SD Inpres Tello Baru II
SIKLUS I**

Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
85 – 100	Baik Sekali (BS)	4	13,33 %
70 – 84	Baik (B)	10	33,33 %
50 – 69	Cukup (C)	9	30 %
30 – 49	Kurang (K)	7	23,33 %
0 – 29	Kurang Sekali (KS)	0	0 %
Jumlah		40	100 %

**Data Deskripsi Ketuntasan Belajar Pada Siswa Kelas V
SD Inpres Tello Baru II
SIKLUS I**

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
70 – 100	Tuntas	14	46,67%
0 – 69	Tidak Tuntas	16	53,33%
Jumlah		30	100 %

Lampiran 14

DATA TES HASIL BELAJAR SIKLUS I I

Peningkatan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran *Role Playing*
pada siswa kelas V SD Inpres Tello Baru II Kota Makassar

No	Nama Siswa	Jumlah Pilihan Ganda										Jumlah Skor	Nilai	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Ardy Febrianto	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	9	90	Tuntas
2	Ahmad Dafi. Al	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7	70	Tuntas
3	Alvin Dwi. A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
4	Muzon Samudra	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7	70	Tuntas
5	Muh. Faaz Abrisan	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
6	Muh. Ariel. F	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	70	Tuntas
7	Muh. Daffa	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
8	Michael Satria. P\	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	9	90	Tuntas
9	Muh. Yaumil. S	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7	70	Tuntas
10	Muh. Firmansyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
11	Heriansyah	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7	70	Tuntas
12	Hardiansyah	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
13	Ridwan. B	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	70	Tuntas
14	Ikhsan	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	70	Tuntas
15	Galang Pratama	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80	Tuntas
16	Faqi Ramadhan	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	9	90	Tuntas
17	Michael. A	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	7	70	Tuntas
18	Muh. Syaril	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	9	90	Tuntas
19	Sasykirana. R	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7	70	Tuntas
20	Sahrani. R	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	0	Tuntas
21	Chantiqa M. A. S	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
22	Naulah Aurellia	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	9	90	Tuntas
23	Husnul Mutmainnah	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7	70	Tuntas
24	Annisa Rezky	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
25	Zaskia Puji. A	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7	70	Tuntas
26	Khofifah	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
27	Cindy Clarisa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
28	Serli Dwi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
29	Dea Deviant	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
30	Calista Tifani	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	9	90	Tuntas
Jumlah												2360		
Rata-rata kelas										$\frac{2360}{30}$		78,67		
Ketuntasan belajar										$\frac{30}{30} \times 100\%$		100%		
Ketidaktuntasan belajar										$\frac{0}{30} \times 100\%$		0%		
Kategori												Sangat Baik (SB)		

Lampiran 15

**Data Deskripsi Frekuensi Nilai Tes Hasil Belajar Pada Siswa
Kelas V SD Inpres Tello Baru II
SIKLUS II**

Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
85 – 100	Baik Sekali (BS)	21	70 %
70 – 84	Baik (B)	9	30 %
50 – 69	Cukup (C)	0	0
30 – 49	Kurang (K)	0	0
0 – 29	Kurang Sekali (KS)	0	0
Jumlah		30	100 %

**Data Deskripsi Ketuntasan Belajar Pada Siswa Kelas V
SD Inpres Tello Baru II
SIKLUS II**

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
70 – 100	Tuntas	30	100 %
0 – 69	Tidak Tuntas	0	0
Jumlah		30	100 %

Lampiran 16

REKAPITULASI NILAI TES AKHIR HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I DAN II

Peningkatan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran *Role Playing*
pada siswa kelas V Sd Inpres Tello Baru II

No	Nama Siswa	Siklus I		Siklus II		Keterangan
		Nilai	Ket	Nilai	Ket	
1	Ardy Febrianto	80	T	90	T	(T) Tuntas (TT) Tidak Tuntas
2	Ahmad Dafi. Al	30	TT	70	T	
3	Alvin Dwi. A	80	T	100	T	
4	Muzon Samudra	50	TT	70	T	
5	Muh. Faaz Abrisan	70	T	80	T	
6	Muh. Ariel. F	70	T	70	T	
7	Muh. Daffa	80	T	90	T	
8	Michael Satria. P	60	TT	90	T	
9	Muh. Yaumil. S	30	TT	70	T	
10	Muh. Firmansyah	50	TT	100	T	
11	Heriansyah	40	TT	70	T	
12	Hardiansyah	50	TT	80	T	
13	Ridwan. B	50	TT	70	T	
14	Ikhsan	70	T	70	T	
15	Galang Pratama	80	T	80	T	
16	Faqi Ramadhan	60	TT	90	T	
17	Michael. A	70	T	70	T	
18	Muh. Syaril	30	TT	90	T	
19	Sasykirana. R	30	TT	70	T	
20	Sahrani. R	70	T	70	T	
21	Chantiqa M. A. S	80	T	80	T	
22	Naulah Aurellia	60	TT	90	T	
23	Husnul Mutmainnah	30	TT	70	T	
24	Annisa Rezky	50	TT	100	T	
25	Zaskia Puji. A	40	TT	70	T	
26	Khofifah	50	TT	80	T	
27	Cindy Clarisa	70	T	100	T	
28	Serli Dwi	70	T	100	T	
29	Dea Deviant	80	T	100	T	
30	Calista Tifani	60	TT	90	T	
Jumlah		1810		2360		Ket: Nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II
Rata-rata		60,33		78,67		
Ketuntasan Belajar		46,67%		100%		
Ketidak Tuntasan Belajar		53,33%		0		
Kategori		Cukup (C)		Sangat Baik (SB)		

Lampiran 17



Memberikan salam sebelum proses belajar dimulai



Proses berdoa bersama



Guru Sedang Menjelaskan Materi yang diberikan



Guru membagikan soal yang dikerjakan



Siswa mengerjakan soal



Siswa menulis jawaban yang benar



Guru menghitung yang menjawab jawaban benar



Siswa sedang bermain perang

Lampiran 18



125

PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
SD INPRES TELLO BARU II
KEC. MANGGALA KEL. BATUA
 Alamat : Jln. Abd. Dg. Sirua No. 330 Makassar HP. 085399079444

SURAT PERNYATAAN
 421.2/100/SDI TB II/IX/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hj. HARMIATI, S.Pd
 NIP : 19681231 198903 2 062
 Pangkat/Golongan : Pembina Tk I, IV b
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Asal Sekolah : SD Inpres Tello Baru II

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini benar adanya melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi program S1.

Nama : SYAMSINAR SYAMSUDDIN
 NIM : 4513103081
 JUDUL : Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas V SD Inpres Tello Baru II Kota makassar
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
 Universitas Bosowa

Demikian surat pernyataan ini di buat untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 12 Agustus 2017



Lampiran 19

**RIWAYAT HIDUP**

Syamsinar Syamsuddin lahir di Ujung pandang 14 April 1995. Anak kedua dari empat bersaudara, pasangan suami istri Syamsuddin dan Nadirah. Mulai memasuki pendidikan dasar di SD Inpres Tello Baru II dan selesai tahun 2007, kemudian melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama Tingkat Pertama SMP Negeri 1 Balusu dan selesai pada tahun 2010. Kemudian melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 13 Makassar dan selesai pada tahun 2013. Pada tahun yang sama Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa Makassar sampai sekarang.