

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Refleksi Awal Proses Pembelajaran IPS

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VB SDN 68 Kota Bengkulu. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VB SDN 68 Kota Bengkulu tahun ajaran 2013-2014 jumlah siswa sebanyak 31 orang yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 11 siswi perempuan. Tahap awal dari penelitian ini adalah dengan mengadakan refleksi awal dengan menganalisis hasil ulangan bulanan dengan nilai rata-rata 67. Hasil belajar tersebut dianggap masih rendah. Pada saat peneliti PPL melakukan pengamatan diketahui penyebab rendahnya nilai siswa kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu yaitu karena 1) Guru kurang memanfaatkan media secara efektif, 2) guru mengajarkan dengan konvensional dan hanya pemberian tugas saja, 3) siswa kurang aktif dalam

proses pembelajaran, 4) kondisi pembelajaran yang kurang menyenangkan, dan 5) hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan kondisi di atas peneliti melakukan alternatif solusi dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS di kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu. Penelitian ini dilakukan II siklus yaitu siklus I (Jumat 16 Mei 2014 Pukul 07.30-09.15 WIB) dan siklus II (Senin 26 Mei 2014 pukul 07.30-09.30 WIB).

2. Deskripsi Hasil Penelitian

60

Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan refleksi awal proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan di kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu, dicari suatu alternatif pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa. Salah satu alternatif yang dipilih oleh peneliti adalah dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter.

Langkah-langkah pada siklus pertama yang disusun oleh peneliti setelah mengadakan refleksi adalah:

(a) Mengkaji Kurikulum

Pada tahap ini peneliti mengkaji kurikulum yang akan digunakan saat penelitian. Setelah dikaji peneliti memilih kurikulum mata pelajaran IPS kelas V. Standar kompetensi yang dipilih adalah menghargai peranan tokoh perjuangan dan masyarakat dalam mempersiapkan dan

mempertahankan kemerdekaan, dan Kompetensi yang dipilih adalah menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

(b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Pada tahap ini peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing dan media film dokumenter sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

(c) Menyusun lembar observasi guru dan siswa beserta indikatornya.

Pada tahap ini peneliti menyusun lembar observasi guru dan siswa sebanyak 19 aspek dengan kategori baik, cukup kurang. Setelah selesai membuat lembar observasi guru dan siswa, peneliti membuat indikator atau acuan dalam mengisi lembar observasi guru dan siswa.

(d) Menyusun lembar observasi afektif dan psikomotor

Pada tahap ini peneliti menyusun lembar observasi afektif dan psikomotor untuk menilai hasil belajar ranah afektif dan ranah psikomotor. Selain membuat lembar observasi afektif dan psikomotor, peneliti juga membuat indikator untuk menilai hasil belajar afektif dan psikomotor.

(e) Menyiapkan media pembelajaran

Pada tahap ini peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa film dokumenter yang berjudul “Pertempuran 10 November”, hal ini sesuai dengan materi yang telah dipilih.

(f) Menyusun alat evaluasi (tes).

Pada tahap ini peneliti menyusun alat evaluasi (tes) yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas VB SDN 68 Kota Bengkulu.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran pada siklus pertama ini dilaksanakan dengan satu kali pertemuan, disetiap pertemuannya dilaksanakan selama tiga jam pelajaran atau 3 x 35 menit. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama ini dengan materi pokok Perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia (Pertempuran 10 November). Pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama terdiri atas tiga tahap kegiatan yaitu kegiatan pembuka pembelajaran, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Langkah-langkah pembelajaran pada siklus I pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter pada materi pokok perjuangan mempertahankan kemerdekaan indonesia (pertempuran 10 November) adalah sebagai berikut.

Kegiatan pembuka berlangsung selama \pm 10 menit, yang terdiri atas mengkondisikan kelas agar kegiatan belajar mengajar kondusif, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan memotivasi siswa. Kegiatan apersepsi dilakukan dengan melakukan tanya jawab antara guru dan siswa tentang perjuangan mempertahankan kemerdekaan dengan menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar” dan memberikan beberapa pertanyaan seputar lagu yang dinyanyikan. Hal ini dilakukan sebagai upaya menggali pengetahuan awal yang dimiliki siswa tentang perjuangan mempertahankan kemerdekaan indonesia.

Kegiatan inti berlangsung selama \pm 80 menit, yang terdiri dari.

- (1) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok

Pada tahap ini guru membagi siswa menjadi lima kelompok. Pembagian yang dilakukan secara heterogen, tidak berdasarkan kemampuan siswa dan jenis kelamin siswa.

- (2) Guru menyampaikan masalah melalui film dokumenter yang ditayangkan

Pada tahap ini guru menyampaikan masalah melalui film dokumenter yang berjudul "Pertempuran 10 November di Surabaya sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru.

- (3) Guru membagikan Lembar Dialog dan menjelaskan aturan dari *Role Playing*.

Pada tahap ini guru membagikan lembar dialog kepada masing-masing kelompok dan menjelaskan aturan dari Role Playing akan dilakukan oleh siswa.

- (4) Guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran

Pada tahap ini guru memilih pemain yang ingin memerankan peran-peran yang terdapat di film dokumenter 10 November di Surabaya, setelah selesai memilih peran kemudian guru menganalisis peran-peran yang akan dimainkan.

- (5) Guru menjelaskan langkah-langkah peran yang akan dimainkan

Pada tahap ini guru menjelaskan langkah-langkah peran yang akan dimainkan oleh siswa sesuai dengan film dokumenter yang ditayangkan.

- (6) Guru memilih beberapa kelompok untuk menjadi pengamat

Pada tahap ini guru memilih beberapa kelompok untuk menjadi pengamat pada saat pemeranan berlangsung. Pengamat bertugas untuk mengamati dan menilai pemeranan yang dilakukan oleh pemain.

(7) Guru membimbing siswa dalam pemeranan

Pada tahap ini guru membimbing siswa dalam melakukan pemeranan, selain itu guru juga bertugas untuk mengarahkan siswa pada saat pemeranan berlangsung.

(8) Guru membimbing siswa mengevaluasi peranan yang dilakukan

Pada tahap ini guru membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang dilakukan oleh siswa, selain itu pada tahap ini pengamat bertugas untuk memberikan komentar serta menilai pemeranan yang dilakukan.

(9) Guru meminta siswa melakukan pemeranan kembali

Pada tahap ini guru meminta siswa memerankan kembali pemeranan, hal ini bertujuan untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terjadi pada pemeranan pertama.

(10) Guru meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan guru mengevaluasi pemeranan yang salah

Pada tahap ini siswa melakukan pemeranan ulang yang berguna untuk memperbaiki kesalahan yang dilakukan dan pada tahap ini juga guru mengevaluasi bagian pemeranan yang belum benar.

(11) Guru membimbing siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan.

Pada tahap ini guru membimbing siswa untuk berdiskusi tentang pemeranan yang dilakukan dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.

Kegiatan akhir dilakukan selama \pm 15 menit, terdiri dari.

(1) Membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran

Pada tahap ini guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari. Beberapa siswa dapat menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.

(2) Memberikan evaluasi (tes)

Pada tahap ini guru memberikan lembar evaluasi (tes) yang berguna untuk mengukur hasil belajar siswa dari aspek kognitif. Materi yang digunakan sebagai soal adalah materi “Pertempuran 10 november di Surabaya.

(3) Memberikan refleksi

Pada tahap ini guru memberikan refleksi kepada siswa tentang pembelajaran yang telah dilakukan.

(4) Memberikan tindak lanjut yang berupa pekerjaan rumah (PR).

Pada tahap ini guru memberikan tindak lanjut yang berupa pekerjaan rumah (PR). Hal ini dilakukan agar siswa dapat belajar lagi di rumah dan dapat mengulang pembelajaran yang telah dipelajarinya di sekolah.

c. Observasi

Pada siklus I pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter dilaksanakan dalam satu pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tahap-tahap yang telah disusun peneliti dalam skenario pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung diamati oleh Ibu Dra. Sismawati sebagai wali/guru kelas VB di SD Negeri 68 Kota Bengkulu dan teman sejawat yakni Marlina Yuliantika Dewi.

Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan oleh guru dan aktivitas yang dilakukan oleh siswa, serta penilaian afektif dan psikomotor siswa yang diamati oleh guru/peneliti. Hasil observasi tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1) Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran IPS

- a) Deskripsi hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter.

Lembar observasi aktivitas guru pada siklus I terdiri dari 19 aspek pengamatan, dalam penilaian aktivitas guru, pengamat memberikan nilai 3 jika aspek pengamatan dilakukan dengan baik oleh guru, nilai 2 jika cukup dan nilai 1 jika kurang. Pada siklus I dilakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, dari data observasi yang dilakukan oleh kedua pengamat pada tanggal 16 Mei 2014. Hasil analisis observasi terhadap aktivitas guru dapat dilihat pada tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 4.1. Hasil analisis observasi aktivitas guru pada siklus I

No	Pengamat	Siklus 1
1	I	44
2	II	43
Jumlah		87
Nilai Rata-rata		43,5
Kategori Penilaian		Cukup

Sumber data : lampiran 13 halaman 167

Hal ini dibuktikan dengan analisis data observasi guru siklus I pada lampiran 13 dan halaman 167.

Siklus I pada aspek-aspek yang dinilai oleh dua orang observer mendapat kategori “Baik” yaitu:

- (1) Guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa bernyanyi lagu maju tak gentar, mengaitkan lagu pada pembelajaran sebelumnya, dan mengaitkan lagu dengan materi yang akan dipelajari.
- (2) Guru membagi siswa dalam kelompok dengan jumlah kelompok yang sama, memperhatikan pemerataan siswa yang cerdas pada masing-masing kelompok dan membagi siswa secara heterogen.
- (3) Guru mengidentifikasi film dokumenter secara menarik bagi siswa, runtun, dan dimengerti oleh siswa.
- (4) Guru guru membagikan Lembar Dialog kepada masing-masing kelompok dan menjelaskan aturan *Role Playing* secara jelas, runtun dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa.
- (5) Guru guru memilih tiga sampai empat kelompok untuk menjadi pengamat.

- (6) Guru melibatkan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari secara jelas, sistematis, dan menarik bagi siswa.
- (7) Guru memberikan lembar evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari, menggunakan soal tes tertulis, dan menjelaskan cara kerja lembar evaluasi.
- (8) Guru memberikan refleksi pembelajaran dengan menarik, menyenangkan dan menggunakan bahasa yang bisa dimengerti siswa.
- (9) Guru memberikan tindak lanjut berupa PR dengan menjelaskan langkah-langkah pengerjaannya, mengarahkan kepada siswa, dan memastikan apakah siswa sudah menuliskannya kedalam buku PR.

Lembar observasi guru siklus I terdapat enam aspek yang diamati dengan kategori “Cukup”, aspek-aspek tersebut antara lain:

- (1) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada siswa
- (2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat pembelajaran dengan jelas dan runtun.
- (3) Guru menyampaikan permasalahan melalui film dokumenter yang ditayangkan dengan jelas, runtun, dan mudah dimengerti.
- (4) Guru memilih pemain dari beberapa kelompok dan membimbing siswa menganalisis peran-peran yang akan dimainkan dengan jelas, dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa.

- (5) Guru membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran dan memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain.
- (6) Guru menanyakan kepada siswa siapa yang mau memerankan kembali dan guru mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan, dan saran.
- (7) Guru membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran dan memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain.
- (8) Guru membimbing dan mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan dengan menarik dan menyenangkan.

Namun pada lembar observasi guru masih terdapat kelemahan dari dua aspek yang diamati dengan kategori “Kurang”, aspek-aspek tersebut antara lain:

- (1) Guru menjelaskan langkah-langkah peran yang akan dimainkan secara berurutan..
 - (2) Guru membimbing siswa dalam melakukan pemeranan dengan penuh kesabaran.
- b) Deskripsi hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter.

Lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I terdiri dari 19 aspek pengamatan, dalam penilaian aktivitas siswa, pengamat memberikan nilai 3 jika aspek pengamatan dilakukan dengan baik, nilai 2 jika cukup dan nilai 1

jika kurang. Hasil analisis observasi terhadap aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 4.2. Data hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus

I

No	Pengamat	Pertemuan I
1	I	36
2	II	37
Jumlah		73
Nilai Rata-rata		36,5
Kategori Penilaian		Cukup

Sumber data : lampiran18 halaman 183

Hal ini dibuktikan dengan analisis data observasi siswa siklus I pada lampiran 18 halaman 183.

Adapun aspek-aspek pada siklus I yang dinilai oleh dua orang observer mendapat kategori “Baik” yaitu:

- (1) Siswa merespon guru dalam membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada guru, menanyakan kabar, dan merespon absen yang disampaikan oleh guru.
- (2) Siswa ikut berpartisipasi, terlibat aktif dan tertarik dalam menyimpulkan pembelajaran.
- (3) Siswa menerima lembar evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan mengerjakannya sungguh-sungguh, teliti dan tekun.
- (4) Siswa merespon refleksi yang diberikan dengan guru dengan sungguh-sungguh, serius, dan tertarik pada refleksi guru tentang apa yang telah dipelajarinya.

- (5) Siswa menyimak tindak lanjut berupa PR dan mendengarkan dengan serius, sungguh-sungguh dan teliti langkah-langkah pengerjaannya dan siswa mendengarkan diarahkan terlebih dahulu dan menuliskannya pada buku PR.

Lembar observasi siswa siklus I terdapat enam aspek yang diamati dengan kategori “Cukup”, aspek-aspek tersebut antara lain:

- (1) Siswa merespon guru saat membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada guru.
- (2) Siswa merespon guru saat menyampaikan tujuan dan manfaat dengan sungguh-sungguh dan serius
- (3) Siswa merespon dan menyimak permasalahan melalui media film dokumenter yang ditayangkan dengan sungguh-sungguh dan serius.
- (4) Siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan dengan melihat film tersebut siswa menjadi tertarik dan serius.
- (5) Siswa menerima Lembar Dialog dan siswa merespon penjelasan dari guru tentang aturan *Role Playing* dengan sungguh-sungguh dan serius.
- (6) Siswa menyimak langkah-langkah peran yang akan dimainkan secara sungguh-sungguh dan serius.
- (7) Siswa berdiskusi dengan serius dan tidak bermain-main. Dan mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan sungguh-sungguh dan serius.

Lembar observasi siswa masih terdapat kelemahan yang mendapat kategori “Kurang” dan harus diperbaiki yaitu:

- (1) Siswa duduk berkelompok dengan jumlah kelompok yang sama
- (2) Siswa antusias dalam memilih peran dan bersungguh-sungguh dalam menganalisis peran.
- (3) Siswa satu kelompok sebagai pengamat yang mengamati pemeranan.
- (4) Siswa melakukan pemeranan dengan sungguh-sungguh.
- (5) Siswa memerankan kembali dan mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan kepada pemain sebelumnya.
- (6) Siswa merespon guru dalam mengevaluasi pemeranan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh.
- (7) Siswa berbagi pengalaman yang telah dilakukan dengan bersemangat.

2) Hasil Belajar Siswa

a) Deskripsi hasil kognitif siswa

Pelaksanaan pembelajaran IPS pada siklus I dengan menggunakan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter telah dilaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun. Pada akhir pembelajaran diadakan tes evaluasi yang disusun oleh guru. Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pokok bahasan “Perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia (Pertempuran 10 November)”. Data hasil belajar siklus I dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini.

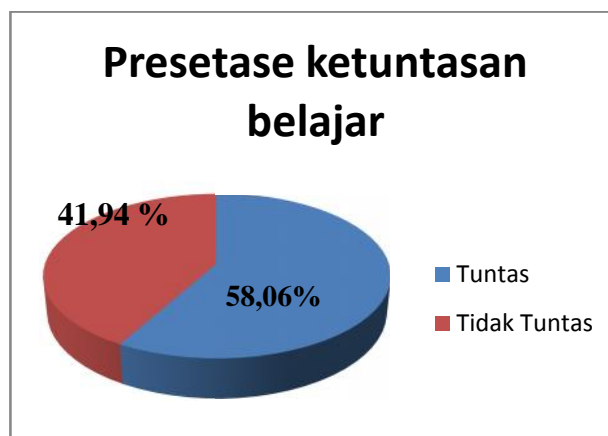
Tabel 4.3. Data hasil belajar siswa siklus I

Jumlah seluruh siswa	31
Jumlah siswa yang mengikuti tes	31
Jumlah siswa yang tuntas belajar	18
Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	14
Nilai rata-rata kelas	69,1
Ketuntasan belajar klasikal	58,06%

Sumber data : Lampiran 19 halaman 184

Berdasarkan tabel di atas ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh adalah 58,06%. Hal ini menunjukkan ketuntasan yang telah dicapai belum mencapai standar ketuntasan yang diinginkan. Presentase ketuntasan hasil belajar klasikal pada mata pelajaran IPS dibawah ini:

Diagram 4.1



Berdasarkan hasil tes dapat dilihat bahwa rata-rata persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I hanya 58,06%. Persentase ini belumlah mencapai ketuntasan belajar yang ingin peneliti capai, sebab penelitian ini dikatakan berhasil apabila ketuntasan belajar siswa mencapai 70% atau hasil rata-rata belajar siswa mendapat nilai minimal 70. Oleh karena itu masih

diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus II.

b) Deskripsi hasil observasi afektif siswa

Penilaian ranah afektif siswa pada siklus I dinilai oleh peneliti selama proses pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter. Ranah afektif yang dinilai terdiri dari empat aspek yakni aspek menanggapi, menerima, menghayati dan mengelola.

Hasil analisis terhadap afektif siswa dapat dilihat pada tabel 4.4 di bawah ini.

Tabel 4.4. Hasil observasi afektif siswa siklus I

No.	Aspek yang diamati	Skor	Keterangan
1	Menanggapi	2,19	Cukup
2	Menerima	2.06	Cukup
3	Menghayati	2.12	Cukup
4	Mengelola	1,96	Cukup
Jumlah rata-rata dari setiap aspek yang diamati			8,33 Cukup

Sumber Data: Lampiran 22 Halaman 188

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai afektif siswa sebesar 8,33 dengan kategori cukup. Keempat aspek yang dinilai tersebut masih berada kategori cukup (lampiran 22 halaman 188)

Siswa yang mendapat nilai “Baik” sebanyak 12 orang dan siswa yang mendapat nilai “Cukup” sebanyak 9 orang dan yang mendapat nilai “Kurang” sebanyak 10 orang. Sehingga perlu perbaikan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film

Dokumenter pada siklus berikutnya, supaya keempat aspek yang dinilai dapat meningkat dan mencapai skor ideal yaitu pada rentang nilai 10 – 12.

Penilaian afektif siklus I masih menunjukkan kriteria cukup, yaitu:

- (1) Aspek menanggapi, siswa kurang maksimal dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru, dengan rasa tanggung jawab dan bersungguh-sungguh.
- (2) Aspek menerima, siswa kurang maksimal dalam mendengarkan penjelasan guru, dengan sungguh-sungguh dan memperhatikan penjelasan guru.
- (3) Aspek mengelola, siswa kurang maksimal dalam mengevaluasi pemeranan yang dilakukan, dengan sungguh-sungguh dan serius.
- (4) Aspek menghayati, siswa kurang maksimal dalam mengerjakan evaluasi yang diberikan guru, dengan sungguh-sungguh dan teliti

c) Deskripsi hasil observasi psikomotor siswa

Penilaian ranah psikomotor siswa pada siklus I dinilai oleh peneliti selama proses pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter. Ranah psikomotor yang dinilai terdiri dari tiga aspek yakni mengidentifikasi, artikulasi, dan memanipulasi.

Hasil analisis terhadap psikomotor siswa dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.5. Hasil observasi psikomotor siswa siklus I

No.	Aspek yang diamati	Skor	Keterangan
1.	Mengidentifikasi	2,19	Cukup
2.	Artikulasi	2.03	Cukup
3.	Memanipulasi	2.06	Cukup
Jumlah rata-rata dari setiap aspek yang diamati			6,58 Cukup

Sumber data: Lampiran 26 halaman 194

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai psikomotor siswa sebesar 6,58 dengan kategori cukup. Ketiga aspek yang dinilai tersebut masih berada kategori cukup (lampiran 26 halaman 187) dari skor ideal yaitu pada rentang nilai 8-9. Siswa yang mendapat nilai “Baik” sebanyak 10 orang dan siswa yang mendapat nilai “Cukup” sebanyak 11 orang dan siswa yang mendapat nilai “kurang” sebanyak 10 orang. Sehingga perlu perbaikan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter pada siklus berikutnya, supaya ketiga aspek yang dinilai dapat meningkat dan mencapai skor ideal yaitu pada rentang nilai 8-9.

Penilaian psikomotor siklus I yang menunjukkan kriteria cukup, yaitu:

- (1) Aspek mengidentifikasi, siswa cukup baik dalam mengidentifikasi setiap pemeran yang dilakukan, dengan serius dan sungguh-sungguh
- (2) Aspek artikulasi, siswa cukup baik dalam menggunakan bahasa yang sopan dan mudah dimengerti pada saat melakukan pemeranan

- (3) Aspek memanipulasi, siswa cukup baik dalam menuliskan hasil evaluasi yang telah disediakan dengan guru dengan sungguh-sungguh, dan teliti.

d. Refleksi Tindakan I

Pada siklus I telah dilakukan proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter dengan perolehan hasil observasi aktivitas guru yang berada pada kategori cukup yaitu 43,5, untuk aktivitas siswa berada pada kategori cukup yaitu 36,5, hasil belajar siswa dengan rata-rata 69,1 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 58,06%. Begitu juga nilai afektif dan psikomotor siswa berada pada kategori cukup yaitu 8,29 dan 6,58. Beberapa kekurangan-kekurangan baik pada aktivitas guru, aktivitas siswa, maupun hasil belajar siswa pada siklus I ini akan diperbaiki pada pembelajaran siklus berikutnya. Adapun refleksi aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada siklus I dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Refleksi Aktivitas Pembelajaran

a) Refleksi Aktivitas Guru

Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I yang diamati pengamat I dan II, terlihat ada 9 aspek yang telah dicapai dengan baik setelah mengadakan refleksi, aspek yang harus dipertahankan dan diperbaiki pada siklus I antara lain:

- (1) Guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa bernyanyi lagu maju tak gentar, mengaitkan lagu pada pembelajaran sebelumnya, dan mengaitkan lagu dengan materi yang akan dipelajari.
- (2) Guru membagi siswa dalam kelompok dengan jumlah kelompok yang sama, memperhatikan pemerataan siswa yang cerdas pada masing-masing kelompok dan membagi siswa secara heterogen.
- (3) Guru mengidentifikasi film dokumenter secara menarik bagi siswa, runtun, dan dimengerti oleh siswa.
- (4) Guru guru membagikan Lembar Dialog kepada masing-masing kelompok dan menjelaskan aturan *Role Playing* secara jelas, runtun dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa.
- (5) Guru guru memilih tiga sampai empat kelompok untuk menjadi pengamat.
- (6) Guru melibatkan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari secara jelas, sistematis, dan menarik bagi siswa.
- (7) Guru memberikan lembar evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari, menggunakan soal tes tertulis, dan menjelaskan cara kerja lembar evaluasi.
- (8) Guru memberikan refleksi pembelajaran dengan menarik, menyenangkan dan menggunakan bahasa yang bisa dimengerti siswa.
- (9) Guru memberikan tindak lanjut berupa PR dengan menjelaskan langkah-langkah pengerjaannya, mengarahkan kepada siswa, dan memastikan apakah siswa sudah menuliskannya kedalam buku PR.

Adapun perbaikan aktivitas pembelajaran guru dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siklus I untuk peningkatan pada siklus selanjutnya adalah pada aspek dengan kategori cukup sebanyak delapan aspek serta dengan kategori kurang sebanyak dua aspek, untuk kategori cukup tersebut antara lain:

- (1) Guru seharusnya membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar kepada siswa, dan mengabsen siswa.
- (2) Guru seharusnya menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas, runtun dan menarik.
- (3) Guru seharusnya menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang ditayangkan dengan jelas, runtun, mudah dimengerti dan menarik bagi siswa.
- (4) Guru seharusnya memilih dari semua kelompok dan membimbing siswa menganalisis peran-peran yang akan dimainkan dengan jelas, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, dan menarik bagi siswa.
- (5) Guru seharusnya membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran, memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain, dan memberikan saran yang baik kepada siswa yang menjadi pemain.
- (6) Guru seharusnya guru menanyakan kepada siswa siapa yang mau memerankan kembali dan guru mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan, saran, serta kritik kepada siswa.

- (7) Guru seharusnya membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran, memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain, dan memberikan saran yang baik kepada siswa yang menjadi pemain.
- (8) Guru seharusnya membimbing dan mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan dengan menarik, menyenangkan, dan runtun.

Adapun aspek-aspek pada siklus I yang dinilai oleh dua orang pengamat yang masuk kedalam kategori kurang ada dua aspek, sehingga perlu diperbaiki pada pertemuan selanjutnya di siklus II adalah sebagai berikut ini.

- (1) Guru seharusnya menjelaskan langkah-langkah peran yang akan dimainkan secara berurutan, menarik dan mudah dimengerti oleh siswa..
- (2) Guru seharusnya membimbing siswa dalam melakukan pemeranan dengan penuh kesabaran, mengarah pemeranan dan memberikan kebebasan penuh kepada siswa untuk melakukan pemeranan sesuai dengan keterampilan yang dimilikinya.

(2)Refleksi Aktivitas Siswa

Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I yang diamati pengamat I dan II, terlihat bahwa ada beberapa aspek yang telah dicapai dengan baik dan ada beberapa aspek yang telah dicapai dengan kategori cukup dan kurang. Aspek dengan kategori baik yang harus dipertahankan pada tindakan selanjutnya antara lain:

- (1) Siswa sudah baik dalam siswa merespon guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada guru, menanyakan kabar, dan merespon absen yang disampaikan oleh guru.
- (2) Siswa sudah baik dalam menyimpulkan pembelajaran dengan berpartisipasi, terlibat aktif dan tertarik dalam menyimpulkan pembelajaran.
- (3) Siswa sudah baik dalam menerima dan mengerjakan lembar evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan mengerjakannya sungguh-sungguh, teliti dan tekun.
- (4) Siswa sudah baik dalam merespon refleksi yang diberikan dengan guru dengan sungguh-sungguh, serius, dan tertarik pada refleksi guru tentang apa yang telah dipelajarinya
- (5) Siswa sudah baik dalam menerima tindak lanjut berupa PR dan mendengarkan dengan serius, sungguh-sungguh dan teliti langkah-langkah pengerjaannya dan siswa mendengarkan diarahkan terlebih dahulu dan menuliskannya pada buku PR.

Berdasarkan refleksi aktivitas siswa pada siklus I terdapat 7 aspek yang mendapat kategori cukup, maka perbaikan pembelajaran IPS dengan dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter pada siklus II adalah sebagai berikut:

- (1) Siswa seharusnya lebih merespon guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada guru, menanyakan kabar, dan merespon absen yang disampaikan oleh guru.

- (2) Siswa seharusnya merespon guru saat menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan sungguh-sungguh, serius dan tertarik.
- (3) Siswa seharusnya merespon dan menyimak permasalahan melalui media film dokumenter yang ditayangkan dengan sungguh-sungguh, serius dan mengerti.
- (4) Siswa seharusnya mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan. dengan melihat film tersebut siswa menjadi tertarik, serius dan bisa dimengerti
- (5) Siswa seharusnya mendapatkan Lembar Dialog dan merespon penjelasan dari guru tentang aturan *Role Playing* dengan sungguh-sungguh, serius dan tertib.
- (6) Siswa seharusnya menyimak langkah-langkah peran yang akan dimainkan secara sungguh-sungguh, serius, dan teliti.
- (7) Siswa seharusnya merespon guru dalam mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan sungguh-sungguh, serius serta memberikan saran kepada siswa yang menjadi pemeran.

Adapun yang mendapat kategori kurang adalah sebanyak 7 aspek, yaitu:

- (1) Siswa seharusnya duduk dalam kelompok dengan jumlah kelompok yang sama, memperhatikan pemerataan kecerdasan pada masing-masing kelompok dan duduk secara heterogen.
- (2) Siswa seharusnya antusias, bersemangat, dan tertarik dalam memilih peran dan bersungguh-sungguh, serius dan teliti dalam menganalisis peran

- (3) Siswa seharusnya tiga sampai empat kelompok untuk menjadi pengamat.
- (4) Siswa seharusnya melakukan pemeranan dengan sungguh-sungguh, serius dan sesuai dengan imajinasi siswa.
- (5) Siswa seharusnya memerankan kembali dan mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan, saran, kritik kepada pemain sebelumnya.
- (6) Siswa seharusnya merespon guru dalam mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan sungguh-sungguh, serius serta memberikan saran kepada siswa yang menjadi pemeran.
- (7) Siswa seharusnya berbagi pengalaman tentang peran yang telah dilakukan dengan bersemangat, antusias, dan menarik.

2) Refleksi Hasil Belajar Siswa

a) Hasil Kognitif Siswa

Data yang diperoleh dari hasil belajar siswa pada siklus I yang disajikan pada lampiran ,bahwa pada siklus I dari 31 siswa yang mengikuti tes, diperoleh nilai rata-rata kelas VB pada mata pelajaran IPS sebesar 69,1 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 58,06%. Berdasarkan data diatas, penelitian ini belum mencapai nilai yang diharapkan, sebab penelitian ini dikatakan berhasil apabila ketuntasan belajar siswa mencapai 70% atau siswa mendapat nilai minimal 70. Oleh karena itu, masih diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter yang akan dilaksanakan pada siklus II.

b) Hasil Afektif Siswa

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat praktik pembelajaran siklus I diperoleh nilai rata-rata afektif sebesar 8,29 dengan kriteria cukup dari skor ideal yaitu pada rentang nilai 10-12. Nilai hasil afektif siswa yang mendapat kriteria baik sebanyak 12 orang. Berdasarkan data tersebut, nilai rata-rata afektif semua siswa belum memenuhi kriteria penilaian afektif yang berkisar 10-12 dengan kriteria baik, untuk itu perlu diperbaiki di siklus II.

Aspek pengamatan afektif siswa selama proses pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter yang berada pada kategori cukup adalah sebagai berikut:

- (1) Aspek menanggapi, siswa kurang maksimal dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru, dengan rasa tanggung jawab dan bersungguh-sungguh.
- (2) Aspek menerima, siswa kurang maksimal dalam mendengarkan penjelasan guru, dengan sungguh-sungguh dan memperhatikan penjelasan guru.
- (3) Aspek mengelola, siswa kurang maksimal dalam siswa mengevaluasi pemeranan yang dilakukan, dengan sungguh-sungguh dan serius.
- (4) Aspek menghayati, siswa kurang maksimal dalam mengerjakan evaluasi yang diberikan guru, dengan sungguh-sungguh dan teliti.

Adapun langkah-langkah perbaikan terhadap aspek pengamatan aktivitas afektif siswa untuk proses pembelajaran selanjutnya pada siklus II adalah sebagai berikut:

- (1) Pada aspek menerima, sebaiknya siswa maksimal dalam mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh, memperhatikan penjelasan guru dan antusias dalam mendengarkan penjelasan dari guru.
- (2) Pada aspek menanggapi, sebaiknya siswa maksimal dalam siswa melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dengan penuh rasa tanggung jawab, bersungguh-sungguh dan teliti.
- (3) Pada aspek menghayati, sebaiknya siswa maksimal dalam mengerjakan evaluasi yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh, teliti, dan tekun.
- (4) Pada aspek mengelola, sebaiknya siswa maksimal dalam mengevaluasi pemeranan yang dilakukan dengan bersungguh-sungguh, serius dan bertanggung jawab.

c) Hasil Psikomotor Siswa

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat praktik pembelajaran siklus I diperoleh nilai rata-rata psikomotor siswa sebesar 6,58 dengan kriteria cukup dari skor ideal yaitu pada rentang nilai 8-9. Berdasarkan data tersebut, nilai rata-rata psikomotor semua siswa belum memenuhi kriteria penilaian psikomotor yang berkisar 8-9 dengan kriteria baik sebanyak 10, untuk itu perlu diperbaiki di siklus II.

Adapun aspek pengamatan psikomotor siswa selama aktivitas pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter pada siklus I yang berada dalam kategori cukup adalah sebagai berikut:

- (1) Aspek mengidentifikasi, siswa kurang maksimal dalam mengidentifikasi setiap pemeran yang dilakukan, seharusnya siswa mengidentifikasi setiap pemeranan dengan serius dan sungguh-sungguh
- (2) Aspek artikulasi, siswa kurang maksimal dalam menggunakan bahasa yang sopan dan mudah dimengerti pada saat melakukan pemeranan
- (3) Aspek memanipulasi, siswa kurang dalam maksimal dalam menuliskan hasil evaluasi yang telah disediakan oleh guru dengan sungguh-sungguh, teliti dan tanpa melihat buku panduan/buku paket.

Langkah-langkah perbaikan terhadap aspek pengamatan aktivitas psikomotor siswa untuk aktivitas pembelajaran selanjutnya pada siklus II adalah sebagai berikut:

- (1) Pada aspek mengidentifikasi, sebaiknya siswa maksimal dalam siswa mengidentifikasi setiap pemeran yang dilakukan dengan serius, sungguh-sungguh dan tanggung jawab.
- (2) Pada aspek artikulasi, sebaiknya siswa maksimal dalam menggunakan bahasa yang sopan, mudah dimengerti dan lugas pada saat melakukan pemeranan.

- (3) Aspek memanipulasi, sebaiknya siswa menuliskan hasil evaluasi yang telah disediakan oleh guru dengan sungguh-sungguh, teliti dan tanpa melihat buku panduan/buku paket.

Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan refleksi pada siklus I maka dirancang suatu tindakan untuk memperbaiki permasalahan yang ditemui pada siklus I. Materi pembelajaran pada siklus II yaitu “Perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia (Pertempuran Ambarawa)”. Pembelajaran materi tersebut dilaksanakan di kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu. Perencanaan pembelajaran pada siklus II dengan langkah-langkah sebagai berikut:

(1) Mengkaji Kurikulum

Pada tahap ini peneliti mengkaji kurikulum yang akan digunakan saat penelitian. Setelah dikaji peneliti memilih kurikulum mata pelajaran IPS kelas V. Standar kompetensi yang dipilih adalah menghargai peranan tokoh perjuangan dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan, dan Kompetensi yang dipilih adalah menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

(2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Pada tahap ini peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dan media film dokumenter sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

(3)Menyusun lembar observasi guru dan siswa beserta indikatornya

Pada tahap ini peneliti menyusun lembar observasi guru dan siswa sebanyak 19 aspek dengan kategori baik, cukup kurang. Setelah selesai membuat lembar observasi guru dan siswa, peneliti membuat indikator atau acuan dalam mengisi lembar observasi guru dan siswa.

(4)Menyusun lembar observasi afektif dan psikomotor

Pada tahap ini peneliti menyusun lembar observasi afektif dan psikomotor untuk menilai hasil belajar ranah afektif dan ranah psikomotor. Selain membuat lembar observasi afektif dan psikomotor, peneliti juga membuat indikator untuk menilai hasil belajar afektif dan psikomotor.

(5) Menyiapkan media pembelajaran

Pada tahap ini peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa film dokumenter yang berjudul “Pertempuran 10 November”, hal ini sesuai dengan materi yang telah dipilih.

(6) Menyusun alat evaluasi (tes).

Pada tahap ini peneliti menyusun alat evaluasi (tes) yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas VB SDN 68 Kota Bengkulu.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran pada siklus kedua dilaksanakan selama tiga jam pelajaran atau 3 x 35 menit. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus kedua ini dengan

materi pokok “perjuangan mempertahankan kemerdekaan indonesia (Pertempuran Ambarawa)”. Pelaksanaan pembelajaran di setiap pertemuannya terdiri atas tiga tahap kegiatan yaitu kegiatan pembuka pembelajaran, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Langkah-langkah kegiatan pada siklus II pertemuan pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter pada materi pokok “Perjuangan mempertahankan kemerdekaan indonesia (Pertempuran Ambarawa)” adalah sebagai berikut:

Kegiatan pembuka berlangsung selama \pm 10 menit, yang terdiri atas mengkondisikan kelas agar kegiatan belajar mengajar kondusif, melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar”, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dan guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan sesuai dan teratur.

Kegiatan inti berlangsung selama \pm 80 menit, yang terdiri dari:

- (1) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok

Pada tahap ini guru membagi siswa menjadi lima kelompok. Pembagian yang dilakukan secara heterogen, tidak berdasarkan kemampuan siswa dan jenis kelamin siswa.

- (2) Guru menyampaikan masalah melalui film dokumenter yang ditayangkan

Pada tahap ini guru menyampaikan masalah melalui film dokumenter yang berjudul “Pertempuran 10 November di Surabaya sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru.

- (3) Guru membagikan Lembar Dialog dan menjelaskan aturan dari *Role Playing*.

Pada tahap ini guru membagikan lembar dialog kepada masing-masing kelompok dan menjelaskan aturan dari Role Playing akan dilakukan oleh siswa.

- (4) Guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran

Pada tahap ini guru memilih pemain yang ingin memerankan peran-peran yang terdapat di film dokumenter 10 November di Surabaya, setelah selesai memilih peran kemudian guru menganalisis peran-peran yang akan dimainkan.

- (5) Guru menjelaskan langkah-langkah peran yang akan dimainkan

Pada tahap ini guru menjelaskan langkah-langkah peran yang akan dimainkan oleh siswa sesuai dengan film dokumenter yang ditayangkan.

- (6) Guru memilih beberapa kelompok untuk menjadi pengamat

Pada tahap ini guru memilih beberapa kelompok untuk menjadi pengamat pada saat pemeranan berlangsung. Pengamat bertugas untuk mengamati dan menilai pemeranan yang dilakukan oleh pemain.

- (7) Guru membimbing siswa dalam pemeranan

Pada tahap ini guru membimbing siswa dalam melakukan pemeranan, selain itu guru juga bertugas untuk mengarahkan siswa pada saat pemeranan berlangsung.

- (8) Guru membimbing siswa mengevaluasi peranan yang dilakukan

Pada tahap ini guru membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang dilakukan oleh siswa, selain itu pada tahap ini pengamat bertugas untuk memberikan komentar serta menilai pemeranan yang dilakukan.

(9) Guru meminta siswa melakukan pemeranan kembali

Pada tahap ini guru meminta siswa memerankan kembali pemeranan, hal ini bertujuan untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terjadi pada pemeranan pertama.

(10) Guru meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan guru mengevaluasi pemeranan yang salah

Pada tahap ini siswa melakukan pemeranan ulang yang berguna untuk memperbaiki kesalahan yang dilakukan dan pada tahap ini juga guru mengevaluasi bagian pemeranan yang belum benar.

(11) Guru membimbing siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan.

Pada tahap ini guru membimbing siswa untuk berdiskusi tentang pemeranan yang dilakukan dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.

Kegiatan akhir dilakukan selama ± 15 menit, terdiri dari.

(1) Membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran

Pada tahap ini guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari. Beberapa siswa dapat menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.

(2) Memberikan evaluasi (tes)

Pada tahap ini guru memberikan lembar evaluasi (tes) yang berguna untuk mengukur hasil belajar siswa dari aspek kognitif. Materi yang digunakan sebagai soal adalah materi “Pertempuran 10 november di Surabaya.

(3) Memberikan refleksi

Pada tahap ini guru memberikan refleksi kepada siswa tentang pembelajaran yang telah dilakukan.

(4) Memberikan tindak lanjut yang berupa pekerjaan rumah (PR).

Pada tahap ini guru memberikan tindak lanjut yang berupa pekerjaan rumah (PR). Hal ini dilakukan agar siswa dapat belajar lagi dirumah dan dapat mengulang pembelajaran yang telah dipelajarin disekolah.

c. Observasi

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sesuai dengan tahap-tahap yang telah disusun peneliti dalam skenario pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung diamati oleh ibu Dra. Sismawati selaku guru/wali kelas VB di SD Negeri 68 Kota Bengkulu dan Marlina Yuliantika Dewi selaku teman sejawat.

Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan oleh guru dan aktivitas yang dilakukan oleh siswa, serta penilaian afektif dan psikomotor siswa yang diamati oleh guru/peneliti. Hasil observasi tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1) Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran IPS

- a) Deskripsi hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter.

Lembar observasi aktivitas guru pada siklus II terdiri dari 19 aspek pengamatan, dalam penilaian aktivitas guru, pengamat memberikan nilai 3 jika aspek pengamatan dilakukan dengan baik oleh guru, nilai 2 jika cukup dan nilai 1 jika kurang. Pada siklus II dilakukan observasi terhadap proses pembelajaran, observasi yang dilakukan oleh kedua pengamat pada tanggal 26 Mei 2014. Hasil analisis observasi terhadap aktivitas guru dapat dilihat pada tabel 4.6 di bawah ini.

Tabel 4.6. Hasil analisis observasi aktivitas guru pada siklus II

No	Pengamat	Pertemuan I
1	I	50
2	II	51
Jumlah		101
Nilai Rata-rata		50,5
Kategori Penilaian		Baik

Sumber data : Lampiran 36 halaman 228

Pada lembar observasi guru aspek-aspek yang mendapat kategori baik adalah:

- (1) Guru sudah baik dalam membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar kepada siswa, dan mengabsen siswa
- (2) Guru sudah baik dalam melakukan apersepsi dengan mengajak siswa bernyanyi lagu maju tak gentar, mengaitkan lagu pada pembelajaran sebelumnya, dan mengaitkan lagu dengan materi yang akan dipelajari.

- (3) Guru sudah baik membagi siswa dalam kelompok dengan jumlah kelompok yang sama, memperhatikan pemerataan siswa yang cerdas pada masing-masing kelompok dan membagi siswa secara heterogen.
- (4) Guru sudah baik dalam menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang ditayangkan dengan jelas, runtun, mudah dimengerti dan menarik bagi siswa.
- (5) Guru sudah baik dalam mengidentifikasi film dokumenter secara menarik bagi siswa, runtun, dan dimengerti oleh siswa.
- (6) Guru sudah baik membagikan Lembar Dialog kepada masing-masing kelompok dan menjelaskan aturan *Role Playing* secara jelas, runtun dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa.
- (7) Guru sudah baik dalam memilih dari semua kelompok dan membimbing siswa menganalisis peran-peran yang akan dimainkan dengan jelas, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, dan menarik bagi siswa.
- (8) Guru sudah baik dalam menjelaskan langkah-langkah peran yang akan dimainkan secara berurutan, menarik dan mudah dimengerti oleh siswa.
- (9) Guru sudah baik dalam memilih tiga sampai empat kelompok untuk menjadi pengamat.
- (10) Guru sudah baik menanyakan kepada siswa siapa yang mau memerankan kembali dan guru mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan, saran, serta kritik kepada siswa.

- (11) Guru sudah baik dalam melibatkan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari secara jelas, sistematis, dan menarik bagi siswa.
- (12) Guru sudah baik dalam memberikan lembar evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari, menggunakan soal tes tertulis, dan menjelaskan cara kerja lembar evaluasi.
- (13) Guru sudah baik dalam memberikan refleksi pembelajaran dengan menarik, menyenangkan dan menggunakan bahasa yang bisa dimengerti siswa.
- (14) Guru sudah baik dalam memberikan tindak lanjut berupa PR dengan menjelaskan langkah-langkah pengerjaannya, mengarahkan kepada siswa, dan memastikan apakah siswa sudah menuliskannya kedalam buku PR.

Namun pada lembar observasi masih terdapat aspek-aspek yang mendapat kategori cukup yaitu:

- (1) Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas dan runtun.
- (2) Guru membimbing siswa dalam melakukan pemeranan dengan penuh kesabaran dan mengarahkan peran-peran pada saat siswa sedang bermain peran.
- (3) Guru membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran dan memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain.

- (4) Guru membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran dan memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain.
- (5) Guru membimbing dan mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan dengan menarik dan menyenangkan.
- b) Deskripsi hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter.

Lembar observasi aktivitas siswa pada siklus II terdiri dari 19 aspek pengamatan, dalam penilaian aktivitas siswa, pengamat memberikan nilai 3 jika aspek pengamatan dilakukan dengan baik, nilai 2 jika cukup dan nilai 1 jika kurang. Hasil analisis observasi terhadap aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 4.7 di bawah ini.

Tabel 4.7. Data hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus I

No	Pengamat	Skor
1	I	47
2	II	49
Jumlah		96
Nilai Rata-rata		48
Kategori Penilaian		Baik

Sumber data : Lampiran 41 Halaman 244

Hal ini dibuktikan dengan analisis data observasi siswa siklus II pada lampiran 41 dan halaman 242.

Berdasarkan penilaian dari kedua observer pada siklus II, lembar observasi siswa yang mendapat kategori baik adalah:

- (1) Siswa sudah baik dalam merespon guru saat melakukan apersepsi dengan bernyanyi lagu “Maju Tak Gentar”, mengaitkan lagu pada pembelajaran sebelumnya, dan mengaitkan lagu dengan materi yang akan dipelajari.
- (2) Siswa sudah baik dalam merespon dan menyimak permasalahan melalui media film dokumenter yang ditayangkan dengan sungguh-sungguh, serius dan mengerti.
- (3) Siswa sudah baik dalam mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan. dengan melihat film tersebut siswa menjadi tertarik, serius dan bisa dimengerti
- (4) Siswa sudah baik dalam menerima Lembar Dialog dan merespon penjelasan dari guru tentang aturan *Role Playing* dengan sungguh-sungguh, serius dan tertib.
- (5) Siswa sudah baik dalam berdiskusi dan mengevaluasi cara pemeranan yang telah dilakukan sungguh-sungguh, serius, dan antusias.
- (6) Siswa sudah baik dalam merespon guru dalam mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan sungguh-sungguh, serius serta memberikan saran kepada siswa yang menjadi pemeran.
- (7) Siswa sudah baik dalam berbagi pengalaman tentang peran yang telah dilakukan dengan bersemangat, antusias, dan menarik.
- (8) Siswa sudah baik dalam menyimpulkan pembelajaran dengan ikut berpartisipasi, terlibat aktif dan tertarik .

- (9) Siswa sudah baik dalam menerima lembar evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan mengerjakannya sungguh-sungguh, teliti dan tekun.
- (10) Siswa sudah baik dalam merespon refleksi yang diberikan dengan guru dengan sungguh-sungguh, serius, dan tertarik pada refleksi guru tentang apa yang telah dipelajarinya.
- (11) Siswa sudah baik dalam menerima tindak lanjut berupa PR dan mendengarkan dengan serius, sungguh-sungguh dan teliti langkah-langkah pengerjaannya dan siswa mendengarkan diarahkan terlebih dahulu dan menuliskannya pada buku PR.

Namun pada lembar observasi masih terdapat aspek-aspek yang mendapat kategori cukup yaitu:

- (1) Siswa merespon guru saat membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada guru.
- (2) Siswa merespon guru saat menyampaikan tujuan dan manfaat dengan sungguh-sungguh dan serius.
- (3) Siswa ketika duduk berkelompok dengan jumlah kelompok yang sama dan memperhatikan pemerataan yang cerdas pada masing-masing kelompok
- (4) siswa memilih peran dengan bersungguh-sungguh dan serius dalam menganalisis peran
- (5) Siswa mengamati pemain yang sedang berperan, hal ini dikarenakan dua kelompok siswa yang menjadi pengamat

- (6) Siswa melakukan pemeranan dengan sungguh-sungguh dan serius.
- (7) Siswa memerankan kembali dan mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan, dan saran kepada pemain sebelumnya.
- (8) Siswa merespon guru dalam mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan sungguh-sungguh dan serius.

2) Hasil Belajar Siswa

a) Deskripsi hasil kognitif siswa

Siklus II dilaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter yang telah disusun. Pada akhir pembelajaran diadakan tes/evaluasi yang disusun oleh guru. Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Siklus II pembelajaran IPS dengan materi pokok “Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia (Pertempuran Ambarawa)” dengan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter, diperoleh data dari hasil nilai evaluasi yang dilakukan pada akhir pembelajaran seperti terlihat pada tabel 4.8 di bawah ini.

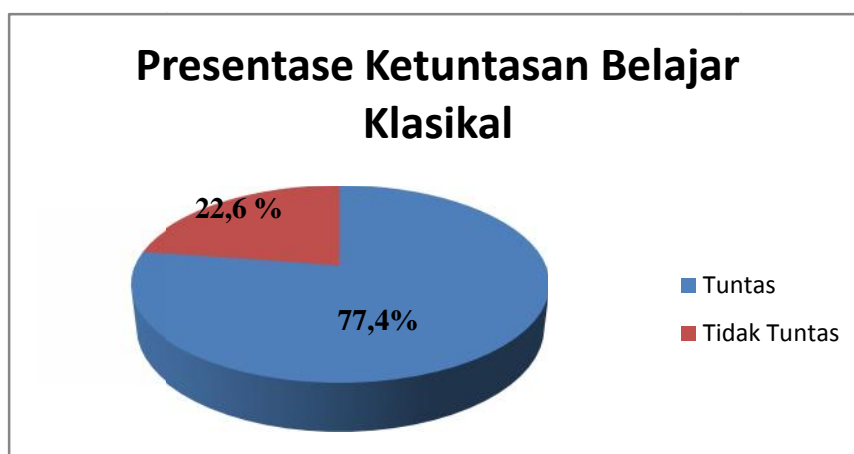
Tabel 4.8. Hasil belajar siswa siklus II

Jumlah seluruh siswa	31
Jumlah siswa yang mengikuti tes	31
Jumlah siswa yang tuntas belajar	24

Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	7
Nilai rata-rata kelas	78,2
Ketuntasan belajar klasikal	77,4%

Sumber data : Lampiran 42 Halaman 247

Presentase ketuntasan hasil belajar klasikal pada mata pelajaran IPS siklus II dibawah ini Diagram 4.2:



Berdasarkan hasil tes dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 69,1 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 58,02% dan pada siklus II nilai rata-rata siswa sebesar 78,2 dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 77,4%. Hasil belajar siswa pada siklus II ini sudah mencapai indikator ketuntasan belajar IPS, sebab pembelajaran IPS dikatakan tuntas apabila indikator ketuntasan belajar siswa mencapai 70% dan telah mencapai nilai yang ditetapkan di SD Negeri 68 untuk mata pelajaran IPS dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tahun 2013-2014 sebesar 70.

b) Deskripsi hasil observasi afektif

Penilaian ranah afektif siswa pada siklus II dinilai oleh peneliti selama proses pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Role Playing*

melalui media Film Dokumenter. Ranah afektif yang dinilai terdiri dari empat aspek yakni aspek menanggapi, menerima, menghayati, dan mengelola.

Hasil observasi terhadap penilaian afektif siswa dalam proses pembelajaran IPS pada siklus II diperoleh rata-rata skor sebesar 9,53 dengan kriteria baik. Skor ini meningkat dari perolehan pada siklus I dengan rata-rata skor sebesar 8,29. Hasil analisis terhadap afektif siswa dapat dilihat pada tabel 4.9 di bawah ini.

Tabel 4.9. Hasil observasi afektif siswa siklus II

No.	Aspek yang diamati	Skor	Keterangan
1.	Menanggapi	2,75	Baik
2.	Menerima	2,22	Cukup
3.	Menghayati	2,75	Baik
4.	Mengelola	2,35	Cukup
Jumlah rata-rata dari setiap aspek yang diamati			10,07
			Baik

Sumber data: Lampiran 45 Halaman 249

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai afektif siswa mengalami peningkatan dengan perolehan nilai sebesar 10,07 dengan kategori baik. Keempat aspek yang dinilai tersebut berada pada kategori baik pada aspek menanggapi dan menghayati, sedangkan yang mendapat kategori cukup pada aspek menerima dan mengelola (lampiran 45 halaman 248) pada rentang nilai 10-12. Siswa yang mendapat kategori “Baik” sebanyak 12 orang. Sehingga dalam proses

pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter telah mengalami.

c) Deskripsi hasil observasi psikomotor siswa

Penilaian ranah psikomotor siswa pada siklus II dinilai oleh peneliti selama proses pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter. Ranah psikomotor yang dinilai terdiri dari tiga aspek yakni mengidentifikasi, artikulasi, dan memanipulasi.

Hasil observasi terhadap penilaian psikomotor siswa dalam proses pembelajaran pada siklus II diperoleh rata-rata skor sebesar 8,16 dengan kriteria baik pada rentang nilai 8-9. Skor ini meningkat dari perolehan pada siklus I dengan rata-rata skor sebesar 6,58. Hasil analisis terhadap psikomotor siswa dapat dilihat pada tabel 4.10 di bawah ini.

Tabel 4.10. Hasil observasi psikomotor siklus II

No.	Aspek yang diamati	Skor	Keterangan
1.	Mengidentifikasi	2,80	Baik
2.	Artikulasi	2.70	Baik
3.	Memanipulasi	2.61	Baik
Jumlah rata-rata dari setiap aspek yang diamati			8,16 Baik

Sumber data: Lampiran 49 Halaman 254

Berdasarkan tabel 4.10 dapat dilihat bahwa nilai psikomotor siswa mengalami peningkatan dari siklus I dengan perolehan nilai sebesar 8,16 dengan kategori baik. Ketiga aspek yang dinilai tersebut berada pada kategori baik (lampiran 49 halaman 25) pada rentang nilai 8-9. Siswa yang mendapat kategori “Baik sebanyak 18 orang. Sehingga dalam proses

pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media film dokumenter telah mengalami peningkatan sehingga keseluruhan pengamatan ranah psikomotor siswa menunjukkan kategori baik.

d. Refleksi Tindakan II

Pada siklus II telah dilakukan proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter dengan perolehan hasil observasi aktivitas guru yang berada pada kategori baik yaitu 50,5, untuk aktivitas siswa berada pada kategori baik yaitu 48, nilai kognitif siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 78,2 dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 77,4%, begitu juga nilai afektif dan psikomotor siswa telah berada pada kategori baik yaitu 12 orang yang mendapat kategori baik dan untuk psikomotor yang mendapat kategori baik sebanyak 18 orang. Beberapa kekurangan-kekurangan baik pada aktivitas guru, aktivitas siswa, maupun hasil belajar siswa pada siklus I ini sudah diperbaiki pada pembelajaran siklus II, akan tetapi masih ada kekurangan di Siklus II. Adapun refleksi aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Refleksi Aktivitas Pembelajaran

a) Refleksi Aktivitas Guru

Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II yang diamati pengamat I dan II, terlihat bahwa ada 14 aspek yang telah dicapai dengan baik

setelah mengadakan refleksi tindakan I, aspek yang dapat dipertahankan dan diperbaiki menjadi baik pada siklus II antara lain:

- (1) Guru sudah baik dalam guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar kepada siswa, dan mengabsen siswa.
- (2) Guru sudah baik dalam melakukan apersepsi dengan mengajak siswa bernyanyi lagu maju tak gentar, mengaitkan lagu pada pembelajaran sebelumnya, dan mengaitkan lagu dengan materi yang akan dipelajari.
- (3) Guru sudah baik dalam membagi siswa dalam kelompok dengan jumlah kelompok yang sama, memperhatikan pemerataan siswa yang cerdas pada masing-masing kelompok dan membagi siswa secara heterogen.
- (4) Guru sudah baik dalam menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang ditayangkan dengan jelas, runtun, mudah dimengerti dan menarik bagi siswa.
- (5) Guru sudah baik dalam mengidentifikasi film dokumenter secara menarik bagi siswa, runtun, dan dimengerti oleh siswa.
- (6) Guru sudah baik dalam membagikan Lembar Dialog kepada masing-masing kelompok dan menjelaskan aturan *Role Playing* secara jelas, runtun dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa.
- (7) Guru sudah baik dalam memilih dari semua kelompok dan membimbing siswa menganalisis peran-peran yang akan dimainkan dengan jelas, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, dan menarik bagi siswa.

- (8) Guru sudah baik dalam menjelaskan langkah-langkah peran yang akan dimainkan secara berurutan, menarik dan mudah dimengerti oleh siswa.
- (9) Guru sudah baik dalam memilih tiga sampai empat kelompok untuk menjadi pengamat.
- (10) Guru sudah baik menanyakan kepada siswa siapa yang mau memerankan kembali dan guru mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan, saran, serta kritik kepada siswa.
- (11) Guru sudah baik dalam melibatkan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari secara jelas, sistematis, dan menarik bagi siswa.
- (12) Guru sudah baik dalam memberikan lembar evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari, menggunakan soal tes tertulis, dan menjelaskan cara kerja lembar evaluasi.
- (13) Guru sudah baik dalam memberikan refleksi pembelajaran dengan menarik, menyenangkan dan menggunakan bahasa yang bisa dimengerti siswa.
- (14) Guru sudah baik dalam memberikan tindak lanjut berupa PR dengan menjelaskan langkah-langkah pengerjaannya, mengarahkan kepada siswa, dan memastikan apakah siswa sudah menuliskannya kedalam buku PR.

Adapun aspek yang memperoleh kategori cukup antara lain:

- (1) Guru kurang maksimal dalam menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas dan runtun.

- (2) Guru kurang maksimal dalam membimbing siswa dalam melakukan pemeranan dengan penuh kesabaran dan mengarahkan peran-peran pada saat siswa sedang bermain peran.
- (3) Guru kurang maksimal dalam membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran dan memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain.
- (4) Guru kurang maksimal dalam membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran dan memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain.
- (5) Guru kurang maksimal dalam membimbing dan mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan dengan menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil refleksi di atas dapat dikatakan bahwa aktivitas guru pada siklus II secara keseluruhan sudah mencapai semua indikator yang telah ditetapkan pada lembar observasi. Aktivitas guru sudah berada pada kategori baik sehingga dapat diartikan bahwa aktivitas pembelajaran sudah meningkat, namun terdapat perbaikan pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter pada penelitian selanjutnya yaitu:

- (1) Guru seharusnya menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas, runtun dan menarik.
- (2) Guru seharusnya membimbing siswa dalam melakukan pemeranan dengan penuh kesabaran, mengarah pemeranan dan memberikan kebebasan penuh

kepada siswa untuk melakukan pemeranan sesuai dengan keterampilan yang dimilikinya.

- (3) Guru seharusnya membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran, memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain, dan memberikan saran yang baik kepada siswa yang menjadi pemain.
- (4) Guru seharusnya membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran, memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain, dan memberikan saran yang baik kepada siswa yang menjadi pemain.
- (5) Guru seharusnya membimbing dan mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan dengan menarik, menyenangkan, dan runtun.

b)Refleksi Aktivitas Siswa

Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II yang diamati pengamat I dan II, terlihat bahwa ada 11 aspek yang telah dicapai dengan karegori baik antara lain:

- (1) Siswa sudah baik dalam merespon guru saat melakukan apersepsi dengan bernyanyi lagu “Maju Tak Gentar”, mengaitkan lagu pada pembelajaran sebelumnya, dan mengaikan lagu dengan materi yang akan dipelajari.
- (2) Siswa sudah baik dalam merespon dan menyimak permasalahan memlalui media film dokumenter yang ditayangkan dengan sungguh-sungguh, serius dan mengerti.

- (3) Siswa sudah baik dalam mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan. dengan melihat film tersebut siswa menjadi tertarik, serius dan bisa dimengerti
- (4) Siswa sudah baik dalam menerima Lembar Dialog dan merespon penjelasan dari guru tentang aturan *Role Playing* dengan sungguh-sungguh, serius dan tertib.
- (5) Siswa sudah baik dalam berdiskusi dan mengevaluasi cara pemeranan yang telah dilakukan sungguh-sungguh, serius, dan antusias.
- (6) Siswa sudah baik dalam merespon guru dalam mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan sungguh-sungguh, serius serta memberikan saran kepada siswa yang menjadi pemeran.
- (7) Siswa sudah baik dalam berbagi pengalaman tentang peran yang telah dilakukan dengan bersemangat, antusias, dan menarik.
- (8) Siswa sudah baik dalam menyimpulkan pembelajaran dengan ikut berpartisipasi, terlibat aktif dan tertarik .
- (9) Siswa sudah baik dalam menerima lembar evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan mengerjakannya sungguh-sungguh, teliti dan tekun.
- (10) Siswa sudah baik dalam merespon refleksi yang diberikan dengan guru dengan sungguh-sungguh, serius, dan tertarik pada refleksi guru tentang apa yang telah dipelajarinya.
- (11) Siswa sudah baik dalam menerima tindak lanjut berupa PR dan mendengarkan dengan serius, sungguh-sungguh dan teliti langkah-

langkah pengerjaannya dan siswa mendengarkan diarahkan terlebih dahulu dan menuliskannya pada buku PR.

Namun pada lembar observasi masih terdapat aspek-aspek yang mendapat kategori cukup yaitu:

- (1) Siswa merespon guru saat membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada guru.
- (2) Siswa merespon guru saat menyampaikan tujuan dan manfaat dengan sungguh-sungguh dan serius.
- (3) Siswa ketika duduk berkelompok dengan jumlah kelompok yang sama dan memperhatikan pemerataan yang cerdas pada masing-masing kelompok
- (4) siswa memilih peran dengan bersungguh-sungguh dan serius dalam menganalisis peran
- (5) Siswa mengamati pemain yang sedang berperan, hal ini dikarenakan dua kelompok siswa yang menjadi pengamat
- (6) Siswa melakukan pemeranan dengan sungguh-sungguh dan serius.
- (7) Siswa memerankan kembali dan mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan, dan saran kepada pemain sebelumnya.
- (8) Siswa merespon guru dalam mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan sungguh-sungguh dan serius.

setelah mengadakan refleksi tindakan I, aspek yang dapat dipertahankan dan diperbaiki menjadi baik antara lain:

Adapun aspek yang memperoleh kategori cukup antara lain:

- (1) Siswa merespon guru saat membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada guru.
- (2) Siswa merespon guru saat menyampaikan tujuan dan manfaat dengan sungguh-sungguh dan serius
- (3) Siswa ketika duduk berkelompok dengan jumlah kelompok yang sama dan memperhatikan pemerataan yang cerdas pada masing-masing kelompok
- (4) siswa memilih peran dan menganalisis peran dengan bersungguh-sungguh dan serius.
- (5) Siswa mengamati pemain yang sedang berperan, hal ini dikarenakan dua kelompok siswa yang menjadi pengamat
- (6) Siswa melakukan pemeranan dengan sungguh-sungguh dan serius.
- (7) Siswa memerankan kembali dan mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan, dan saran kepada pemain sebelumnya.
- (8) Siswa merespon guru dalam mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan sungguh-sungguh dan serius.

Berdasarkan hasil refleksi di atas dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa pada siklus II secara keseluruhan sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan pada lembar observasi. Aktivitas siswa sudah berada dalam kategori baik sehingga dapat diartikan bahwa aktivitas pembelajaran sudah meningkat, namun terdapat perbaikan aktivitas pembelajaran pada penelitian selanjutnya, yaitu:

- (1) Siswa seharusnya merespon guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada guru, menanyakan kabar, dan merespon absen yang disampaikan oleh guru.
- (2) Siswa seharusnya merespon guru saat menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan sungguh-sungguh, serius dan tertarik.
- (3) Siswa seharusnya ketika duduk dalam kelompok dengan jumlah kelompok yang sama, memperhatikan pemerataan kecerdasan pada masing-masing kelompok dan duduk secara heterogen
- (4) siswa seharusnya memilih peran dan menganalisis peran tersebut sehingga siswa sangat antusias dalam memilih peran dan bersemangat dalam menganalisis peran.
- (5) Siswa seharusnya tiga sampai empat kelompok untuk menjadi pengamat.
- (6) Siswa seharusnya melakukan pemeranan dengan sungguh-sungguh, serius dan sesuai dengan imajinasi siswa.
- (7) Siswa seharusnya memerankan kembali dan mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan,saran, kritik kepada pemain sebelumnya.
- (8) Siswa seharusnya merespon guru dalam mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan sungguh-sungguh, serius serta memberikan saran kepada siswa yang menjadi pemeran.

2)Refleksi Hasil Belajar Siswa

- a) Hasil Kognitif Siswa

Data yang diperoleh dari hasil belajar siswa pada siklus II yang disajikan pada lampiran, bahwa pada siklus II dari 31 siswa yang mengikuti tes, diperoleh nilai rata-rata kelas VB pada mata pelajaran IPS sebesar 78,2 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 77,4%. Berdasarkan data di atas, penelitian ini sudah dikatakan tuntas, sebab penelitian ini dikatakan berhasil apabila ketuntasan belajar siswa mencapai 70% atau siswa mendapat nilai minimal 70. Berdasarkan hasil yang dicapai tersebut di atas, maka data dari penelitian ini dirasa cukup untuk bahan suatu karya ilmiah sesuai dengan prosedur yang ada sehingga Penelitian Tindakan Kelas yang menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter ini dapat diakhiri.

b) Hasil Afektif Siswa

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat pembelajaran siklus II diperoleh nilai rata-rata afektif sebesar 10,07 dengan kategori baik pada rentang nilai 10-12. Berdasarkan data tersebut, nilai rata-rata afektif semua siswa telah memenuhi kriteria penilaian afektif yang berkisar 10-12 dengan kriteria baik sebanyak 12 orang, begitu juga dengan dua aspek yang diamati mendapat kategori baik dan dua aspek dengan kategori cukup.

Kriteria yang harus dipertahankan pada penelitian berikutnya, adalah sebagai berikut:

- (1) Aspek menanggapi, sebagian besar siswa sudah maksimal dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dengan penuh rasa tanggung jawab, bersungguh-sungguh dan teliti.
- (2) Aspek menerima, sebagian siswa cukup maksimal dalam mendengarkan penjelasan guru, dengan sungguh-sungguh dan memperhatikan penjelasan guru.
- (3) Aspek menghayati, sebagian besar siswa sudah maksimal dalam mengerjakan evaluasi yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh, teliti, dan tekun.
- (4) Aspek mengelola, sebagian besar siswa cukup maksimal dalam mengevaluasi pemeranan yang dilakukan, dengan sungguh-sungguh dan serius.

3. Hasil Psikomotor Siswa

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat pembelajaran siklus II diperoleh nilai rata-rata psikomotor siswa sebesar 8,16 dengan kriteria baik sebanyak 18 orang. Berdasarkan data tersebut, nilai rata-rata psikomotor semua siswa telah memenuhi kriteria penilaian psikomotor yang berkisar 8-9 dengan kriteria baik, begitu juga ketiga aspek yang diamati mendapat kategori baik.

Adapun aspek pengamatan psikomotor siswa selama proses pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter siklus II yang sudah dalam kategori baik dan harus dipertahankan pada penelitian berikutnya adalah sebagai berikut:

- (1) Aspek mengidentifikasi, siswa sudah maksimal dalam mengidentifikasi setiap pemeran yang dilakukan dengan serius, sungguh-sungguh dan tanggung jawab.
- (2) Aspek artikulasi, siswa sudah maksimal dalam menggunakan bahasa yang sopan, mudah dimengerti dan lugas pada saat melakukan pemeranan.
- (3) Aspek memanipulasi, siswa sudah maksimal dalam menuliskan hasil evaluasi yang telah disediakan oleh guru dengan sungguh-sungguh, teliti dan tanpa melihat buku panduan/buku paket.

Peningkatan hasil pembelajaran pada penelitian tindakan kelas ini juga disebabkan karena guru telah mampu menguasai pembelajaran dengan baik, sesuai dengan kompetensi dasar yang dicapai dan dapat menjalankan maksimal dalam penerapan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter pada mata pelajaran IPS. Oleh karena itu dapat dikatakan tuntas dan berhasil pada pembelajaran di siklus II ini.

B. Pembahasan

1. Aktivitas Pembelajaran IPS

a. Aktivitas Guru

Menurut analisis hasil observasi guru pada siklus I dan II dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui media film dokumenter dapat terlihat aspek-aspek yang telah tercapai dan yang belum tercapai dalam pembelajaran. Pada siklus I ada sembilan aspek yang kategori baik, ada delapan aspek yang mendapat kategori cukup, dan dua aspek yang masih

mendapat kategori kurang. Pada siklus II ada 14 aspek yang mendapat kategori baik dan ada lima aspek yang mendapat kategori cukup. Hasil rata-rata observasi guru dalam bentuk angka pada siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan. Observasi guru pada siklus I mendapat rata-rata skor 43,5 dengan kategori cukup, kemudian skor rata-rata siklus II meningkat menjadi 50,5 dengan kategori baik. Peningkatan ini terjadi karena kekurangan pada siklus I telah diperbaiki disiklus II. Peningkatan skor rata-rata tersebut dapat dikatakan bahwa aktivitas guru dalam proses pembelajaran IPS dapat meningkat dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui film dokumenter. Peningkatan tersebut sejalan dengan pendapat Roestiyah (2008: 93), kelebihan metode *Role Playing* (bermain peran) adalah: (1) siswa lebih tertarik perhatiannya pada saat pembelajaran, (2) melatih siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, (3) memunculkan rasa tanggung jawab terhadap peran yang dilakoni, (4) siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi, (5) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Peningkatan ini terjadi karena kekurangan pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II yaitu guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan ada interaksi antara guru dan siswa maka proses pembelajaran akan lebih bermakna dan lebih menarik. Dengan adanya peningkatan skor rata-rata dapat diartikan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran IPS dapat meningkat dengan menerapkan metode *Role Playing* melalui film dokumenter.

b. Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil penelitian dengan penerapan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan adanya peningkatan dalam hal proses pembelajaran (aktivitas siswa) dalam pembelajaran siswa lebih tertarik dikarenakan siswa merasa menjadi pemeran dalam film dokumenter yang ditayangkan. Hal ini dapat dilihat dari analisis hasil data observasi terhadap aktivitas siswa pada proses pembelajaran siklus I dan siklus II. Hasil rata-rata observasi siswa dalam bentuk angka pada siklus I dan siklus II juga telah meningkat. Peningkatan ini terjadi karena kekurangan pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II. Dengan adanya peningkatan rata-rata skor tersebut dapat diartikan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS dapat meningkat dengan menerapkan metode *Role Playing* dengan media film dokumenter. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2012: 214) kelebihan model *Role Playing*, yaitu waktu bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa mengkhawatirkan mendapatkan sangsi. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dalam dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain.

Peningkatan aktivitas siswa terjadi pada siklus II, hal ini terlihat dari skor pada siklus I rata-rata jumlah skor sebesar 36 dengan kriteria cukup kemudian meningkat 48 pada siklus II dengan kriteria baik. Hasil analisis data observasi terhadap aktivitas siswa pada proses pembelajaran siklus I

dan siklus II yang dilakukan dalam penelitian ini diketahui bahwa proses pembelajaran menjadi lebih baik dari siklus I.

2. Hasil Belajar Siswa

Teori Bloom dalam Sudjana (2009:22) menyatakan bahwa hasil belajar dalam rangka studi, dicapai melalui tiga kategori ranah yakni ranah kognitif (berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian), ranah afektif (berkenaan dengan sikap dan nilai). Ranah afektif meliputi empat jenjang kemampuan yaitu menerima, menanggapi, menghayati, dan mengelola, dan ranah psikomotor meliputi (mengidentifikasi, artikulasi dan memanipulasi).

Sedangkan menurut Winarni (2012: 138) hasil belajar adalah suatu pencapaian kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat dilihat dari nilai tes siswa, lembar efektif dan psikomotor.

a. Nilai Kognitif

Penilaian kognitif pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 58,06% dan siswa memperoleh nilai 70 sebanyak 14 orang. Hal ini sangat berkaitan dengan kurang maksimalnya aktivitas guru dan siswa pada saat aktivitas pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya setelah dilakukan refleksi berdasarkan kelemahan-kelemahan pada siklus I dan dijadikan sebagai perbaikan pada siklus II. Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II, siswa

memperoleh nilai 70 sebanyak 24 orang dengan ketuntasan belajar klasikal 77,4 % yang sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

Berdasarkan data tersebut terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II untuk penilaian kognitif siswa. Peningkatan nilai kognitif ini tidak lepas dari usaha guru dalam melakukan perbaikan-perbaikan terhadap kegiatan-kegiatan yang belum terlaksana dengan baik pada siklus I. Menurut pendapat Gagne dalam Ekawarna (2009: 42) menyatakan, bahwa belajar bukan merupakan proses tunggal, melainkan proses yang luas yang dibentuk oleh pertumbuhan dan perkembangan tingkah laku, di mana tingkah laku tersebut merupakan efek kumulatif dari belajar. Artinya banyak keterampilan yang telah dipelajari memberikan sumbangan bagi belajar keterampilan yang lebih rumit. belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang menghasilkan berbagai macam tingkah laku yang belainan yang disebut kapasitas.

b. Nilai Afektif

Hasil belajar ranah afektik pada penelitian ini terdiri dari empat aspek yang diamati. Penilaian rata-rata ranah afektif aspek menanggapi memperoleh skor rata-rata pada siklus I 2,19 dan meningkat pada siklus II yaitu sebesar 2,75, aspek menerima memperoleh skor rata-rata 2,06 dan meningkat pada siklus II 2,22, pada aspek menghayati mendapat rata-rata skor pada siklus I 2,12 dan meningkat pada siklus kedua menjadi 2,75 dan pada aspek mengelola pada siklus I mendapat rata-rata skor 1,96 dan meningkat pada siklus kedua menjadi 2,35.

Peningkatan ini juga tidak dapat dilepaskan dari perbaikan pada aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dalam upaya meningkatkan aktivitas afektif siswa.

Menurut pendapat Dimiyati (2006: 120) yang Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu tindak belajar dan tindak mengajar.

c. Nilai Psikomotor

Hasil belajar selanjutnya yaitu aspek psikomotor. Pengukuran ranah psikomotorik dilakukan terhadap hasil-hasil belajar yang berupa penampilan (Arikunto, 2006: 182). Meningkatkan kualitas pembelajaran ditunjukkan dari lembar observasi siswa yang meningkat setiap siklusnya. Penilaian rata-rata ranah psikomotor aspek mengidentifikasi 2,19 dan meningkat pada siklus ke II menjadi 2,80, aspek artikulasi pada siklus I mendapat rata-rata 2,03 meningkat pada siklus II 2,70 dan aspek memanipulasi pada siklus I mendapat rata-rata 2,06 dan meningkat pada siklus II menjadi 2,61.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan penerapan metode *Role Playing* melalui media Film Dokumenter pada penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar (dari segi ranah kognitif, afektif dan psikomotor) siswa, sehingga penelitian ini dapat diakhiri.

Menurut Djamarah dalam Ekawarna (2009: 42) mengemukakan, hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang

mengakibatkan perubahan dari dalam diri individu sebagai hasil dan aktivitas belajar yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf yang mengalami peningkatan. perubahan sebagai hasil dari proses belajar juga dapat ditunjukkan dalam bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Penerapan metode *Role Playing* dengan menggunakan media film dokumenter dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS, hal tersebut dikarenakan metode *Role Playing* Menurut Taniredja, (2011: 39) merupakan metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial, sehingga pembelajaran yang dilakukan akan lebih bermakna.

Kemudian penggunaan media film dokumenter membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan film Menurut Sadiman (2010: 116) dilihat dari indera yang terlibat, film merupakan media yang amat besar kemampuannya, dalam proses belajar mengajar. Selain itu juga film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak-anak.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh gambaran bahwa pembelajaran dengan penerapan metode *Role Playing* dengan media film dokumenter telah tercapai dengan baik, metode *Role Playing*

dengan menggunakan film dokumenter dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Siswa lebih tertarik untuk belajar dikarenakan metode *Role Playing* dan media film dokumenter merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga akan tercipta pembelajaran yang lebih bermakna.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebanyak dua siklus dengan penerapan metode *Role Playing* dengan menggunakan film dokumenter pada siswa kelas VB SDN 68 Kota Bengkulu dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Meningkatkan aktivitas pembelajaran, yaitu:
 - a. Aktivitas guru meningkat, dapat dilihat dari hasil observasi guru pada siklus I memperoleh rata-rata 43,5 dengan kategori cukup dan pada siklus II memperoleh rata-rata 50,5 dengan katagori baik.
 - b. Aktivitas siswa meningkat, dapat dilihat dari hasil observasi siswa pada siklus I memperoleh rata-rata 36,5 dengan kategoti cukup dan mengalami peningkatan pada siklus II memperoleh rata-rata 48 dengan kategori baik.
2. Pembelajaran IPS dengan menerapkan metode Role Playing dengan menggunakan media film dokumenter dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VB SDN 68 Kota Bengkulu. Hal ini terlihat dari:
 - a. Hasil belajar ranah kognitif meningkat, hal ini dapat dilihat dari nilai tes pada siklus I dengan rata-rata 69,1 ketuntasan belajar klasikal 58, 06% dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 78,2 dengan ketuntasan belajar klasikalnya sebesar 77,4%.

- b. Hasil belajar ranah Afektif meningkat, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ranah afektif siklus I pada aspek menanggapi 2,19 meningkat pada siklus II menjadi 2,75, siklus I aspek menerima 2,06 meningkat pada siklus II menjadi 2,22, siklus I aspek menghayati 2,12 meningkat pada siklus II 2,75, siklus I pada aspek mengelola 1,96 dan meningkat pada siklus II 2,35.
- c. Hasil belajar ranah psikomotor meningkat, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ranah psikomotor pada siklus I aspek mengidentifikasi 2,19 meningkat pada siklus II 2,80, siklus I aspek artikulasi 2,03 meningkat pada siklus II 2,70, siklus I aspek memanipulasi 2,06 dan meningkat pada siklus II 2,61.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan diatas maka untuk menerapkan metode *Role Playing* dengan menggunakan media film dokumenter pada siswa kelas VB SDN 68 Kota Bengkulu ada lima saran bagi guru antara lain:

1. Guru sebaiknya guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas, runtun dan menarik.
2. Guru sebaiknya membimbing siswa dalam melakukan pemeran dengan penuh kesabaran, mengarah pemeranan dan memberikan kebebasan penuh kepada siswa untuk melakukan pemeranan sesuai dengan keterampilan yang dimilikinya.

3. Guru sebaiknya membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran, memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain, dan memberikan saran yang baik kepada siswa yang menjadi pemain.
4. Guru sebaiknya membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran, memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain, dan memberikan saran yang baik kepada siswa yang menjadi pemain.
5. Guru sebaiknya membimbing dan mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan dengan menarik, menyenangkan, dan runtun.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Iif.2011.*Metode Pembelajaran IPS Terpadu*.Jakarta:Penerbit Prestasi Pustakaraya

Amri, Sofan, dkk.2010.*Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum*.Jakarta:Penerbit PT Prestasi Pustakaraya.

Arikunto, Suharsimi, dkk.2009.*Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta:Penerbit PT Bumi Aksar.

Dimiyati.2009.*Belajar dan Pembelajaran*.Jakarta:Penerbit PT Rineka Cipta.

Dananjaya, Utomo.2011.*Media Pembelajaran Aktif*.Bandung:Penerbit NUANSA.

Depdiknas. 2006.*Silabus Mata Pelajaran IPS*. Jakarta. Penerbit Dirjen Dikdasmen

Ekawarna. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Hamalik, Oemar. 2012.*Kurikulum dan Pembelajaran*.Jakarta:Penerbit PT. Bumi Aksara.

Joyce,dkk.2009.*Model of Teacing (Model-model Pembelajaran)*.Yogyakarta:
Penerbit Pustaka Pelajar.

Mulyasa.2006.*Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*.Bandung:Penerbit PT.
Remaja Rosdakarya.

Muclich, Masur.2007.*Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*.Jakarta:Penerbit PT
Bumi Aksara.

Munardi,Yudhi.2013. *Media Pembelajaran*.Jakarta Selatan: Penerbit Gaung
Persada Press Group.

Ngalimun.2012.Strategi dan Model Pembelajaran.Yogyakarta: Penerbit Aswaja
Pessindo

Roestiyah.2008.*Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta:Penerbit PT Rineka Cipta.

Sadiman, dkk.2010.*Media Pendidikan,Pengertian,Pengembangan,dan
Pemanfaatan*.Jakarta:Penebit PT Raja Grafindo Persada.

Sapriya.2012.*Pendidikan IPS*.Bandung:Penerbit PT Remaja RosdaKarya.

Sanjaya,Wina.2008.*Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*.Jakarta:Penerbit Kencana Prenada Media Group.

Sardiyo,dkk.2009. *Pendidikan IPS SD*. Jakarta. Penerbit Universitas Terbuka.

Solihatin,Etin.2009.*Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*.Jakarta:Penerbit Bumi Aksara

Sudjana, Nana.2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung:Penerbit Remaja Rosdakarya

Sudjana, Nana.2006.*Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung:Penerbit PT Remaja Rosdakarya.

Sumaatmadja.2002.*Pendidikan IPS SD*.Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

Sumiati, dkk. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

Susanto, Ahmad. 2013.*Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.Jakarta: Penerbit Kencana Prenada Media Group.

Taniredja, Tukiran. 2011. *Model – Model Pembelajaran Inovatif*.Bandung: Penerbit ALFABETA.

Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, dan Iplementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Trianton, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.

Winarni, Endang Widi. 2012. *Inovasi dalam Pembelajaran IPA*. Bengkulu: Penerbit Unit Penerbitan FKIP UNIB.

Winarni, Endang Widi. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: Penerbit Unit Penerbitan FKIP UNIB.

Riwayat Hidup



Penulis bernama lengkap Yayuk Handayani, beragama Islam, dilahirkan di Kota Lahat (Sumsel) pada tanggal 8 Mei 1992 dari pasangan Bapak Urip Sambodo dan Ibu Nursusilowati(Alm) yang bertempat tinggal Desa Saribungamas SP.6 Palembaja Lahat Sum-Sel. Anak pertama dari dua bersaudara.

Menimba ilmu secara formal di SD Santo Yosef Lahat , lulus pada tahun 2004, kemudian melanjutkan ke SMP Santo Yosef Lahat, lulus pada tahun 2007, dan dilanjutkan pada tingkat atas yaitu SMA Santo Yosef Lahat dan lulus pada tahun 2010. Selanjutnya melanjutkan pendidikan pada jenjang S1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu melalui jalur SNMPTN.

Pada tanggal 1 Juli sampai dengan 31 Agustus 2011 menyelesaikan Kuliah Kerja Nyata (KKN) periode ke- 70 Universitas Bengkulu di Desa Air Napal Kecamatan Bang Haji Kabupaten Bengkulu Tengah selama dua bulan. Kemudian melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 68 Kota Bengkulu pada bulan September 2013 sampai akhir bulan Januari 2014.

Lampiran

Lampiran 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS BENGKULU
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Jalan W.R. Supratman Kandang Limun, Bengkulu 38371 A
 Jalan Cimanuk KM 6,5 Kota Bengkulu Telepon (0736) 21031

No : 123 /UN30.7.7.1/PL/2014 13 Mei 2014
 Lamp. : 1 berkas
 Hal : Izin Penelitian

Yth. Wakil Dekan Bid. Akademik FKIP
 Universitas Bengkulu

Sehubungan dengan mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Yayuk Handayani
 NPM : A1G010071

Judul Proposal : Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) dengan Menggunakan Media Film Dokumenter untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS (PTK Kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu).

Tempat Penelitian : SD Negeri 68 Kota Bengkulu
 Waktu Penelitian : 15 Mei s.d. 07 Juni 2014

akan melakukan penelitian di SD Negeri 68 Kota Bengkulu untuk keperluan penyelesaian skripsi mahasiswa tersebut. Kami mohon kepada Bapak dapat memberikan surat pengantar izin penelitian kepada mahasiswa tersebut di atas.

Demikian, atas perhatian Bapak diucapkan terima kasih.



Ketua,

Dra. V. Karjiyati, M. Pd.
 NIP 195802041985032001

Tembusan:
 Yth. Kasubbag Akademik FKIP Unib

Lampiran 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan WR.Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A
Telepon (0736) 21170.Psw.203-232, 21186 Faksimile : (0736) 21186
Laman: www.fkip.unib.ac.id e-mail: dekanat.fkip@unib.ac.id

Nomor : 2227/UN30.7/PL/2014
Lamp : 1 (satu) Expl Proposal
Perihal : Izin Penelitian

19 Mei 2014

Yth. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu
Di Bengkulu

Untuk kelancaran dalam penulisan Skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Saudara untuk dapat memberikan izin melakukan penelitian / pengambilan data kepada:

Nama : **Yayuk Handayani**
NPM : **A1G010071**
Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Tempat penelitian : **SD Negeri 68 Kota Bengkulu**
Waktu Penelitian : **15 Mei s.d 07 Juni 2014**

dengan judul : **"Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Dengan Menggunakan Media Film Dokumenter Untuk Meningkatkan Antivitas Dan Hasil Belajar IPS (PTK Kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu)." Proposal terlampir.**

Atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Prof. Dr. Bambang Sahono, M.Pd
NIP.195910151985031016

Tembusan :
Yth. Dekan FKIP sebagai laporan

Lampiran 3



**PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jalan Mahoni Nomor 57 B E N G K U L U 38227
Telp. 21429/21725 Fax. (0736) 345444

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 421.2/ 2es /IV.Dikbud

Dasar : Surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu Nomor: 2227/UN30.7/PL/2014 tanggal 14 Mei 2014 tentang Izin Penelitian.

Mengingat untuk kepentingan penulisan Ilmiah dan pengembangan Pendidikan dalam wilayah Kota Bengkulu, maka dapat memberikan izin penelitian kepada:

Nama : Yayuk Handayani
NPM : A1G010071
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul penelitian : Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Dengan Menggunakan Media Film Dokumenter Untuk Meningkatkan Antivitas Dan Hasil Belajar IPS (PTK Kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. a. Tempat penelitian : SD Negeri 68 Kota Bengkulu
b. waktu penelitian : 15 Mei s.d 07 Juni 2014
2. Penelitian tersebut khusus dan terbatas untuk kepentingan studi ilmiah tidak untuk di publikasikan.
3. Setelah selesai penelitian untuk menyampaikan laporan ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu.

Demikian surat izin ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bengkulu, 25 Mei 2014

An. Kepala Dinas Pendidikan dan kebudayaan
Kota Bengkulu
Kabid Dikdas,



Gunawan PB, SE

NIP. 19651123 1986031007

Tembusan :

1. Walikota Bengkulu (Sebagai laporan)
2. Dekan FKIP UNIB.
3. Kepala SDN 68 Kota Bengkulu

Lampiran 4



**PEMERINTAHAN KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 68 KOTA BENGKULU
Jl. Kalimantan Merpati 17 Rawa Makmur Bengkulu**

SURAT KETERANGAN

No: 421/2068/SD68/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Suryani, S.Pd.
NIP : 19590824 197910 2 002
Jabatan : Kepala SD Negeri 68 Kota Bengkulu

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Yayuk Handayani
NPM : A1G010071
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Penerapan Metode *Role Playing* (bermain peran) dengan menggunakan media film dokumenter untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS (PTK kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu

Telah melakukan penelitian skripsi di SD Negeri 68 Kota Bengkulu pada tanggal 15 Mei s.d. 07 Juni 2014 . Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan seperluanya.

Bengkulu, Mei 2014

Kepala SD Negeri 68 Kota Bengkulu

Suryani, S.Pd
NIP: 19590824 197910 2 002

Lampiran 5

SILABUS SIKLUS I

Satuan pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 68 Kota Bengkulu

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas/Semester : VI (enam) / 2 (dua)

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

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
2.4. Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan	Perjuangan mempertahankan kemerdekaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. • Guru menyampaikan permasalahan melalui film dokumenter yang ditayangkan. • Guru dan siswa mengidentifikasi masalah dari film dokumenter tersebut. • Guru membagikan LDS kepada masing – masing kelompok dan menjelaskan aturan <i>Role Playing</i>. 	<p>a. Kognitif Produk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kegiatan bermain peran peristiwa 10 November di Surabaya (C3- Pengetahuan Konseptual) • Mengidentifikasi peran-peran yang dilakukan dalam kegiatan bermain peran (C1- Pengetahuan Konseptual) • Menganalisis peran 	<p>Teknik tes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • tertulis • perbuatan <p>Bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> • isian; • penugasan <p>Instrumen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembar soal • Lembar penilaian tugas 	3 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan • Silabus kurikulum KTSP 2006 • Film dokumenter. • Buku sumber IPS kelas V

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa memilih dan menganalisis peran-peran • Guru dan siswa berdiskusi peran-peran yang akan dimainkan. • Beberapa kelompok sebagai pengamat. • Siswa melakukan peran. • Siswa dan guru melakukan evaluasi peran. • Guru meminta siswa melakukan pemeran ulang dan mengevaluasi dari pemeranan yang salah dari pemeran pertama • Guru dan siswa berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan. • Guru mengajak siswa untuk berbagai pengalaman yang telah dialami dalam bermain peran • Siswa dan guru 	<p>yang 10 November di Surabaya (C4- Pengetahuan Konseptual)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengemukakan penyebab terjadinya pertempuran 10 November di Surabaya.(C4- Pengetahuan Konseptual) • Mengemukakan akibat dari pertempuran 10 November di Surabaya (C4- Pengetahuan Konseptual) <p>b. Kognitif Proses:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencontohkan kegiatan bermain peran peristiwa 10 November di Surabaya (C2- Pengetahuan faktual) • Menyebutkan peran-peran yang dilakukan dalam kegiatan bermain peran (C1- Pengetahuan 			

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ PEMBELAJARA N	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>menyimpulkan pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tindak lanjut. 	<p>faktual)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengemukakan peristiwa 10 November di Surabaya. (C3- Pengetahuan Faktual) • Menyebutkan penyebab terjadinya pertempuran 10 November di Surabaya (C1- pengetahuan faktual) • Menyebutkan akibat terjadinya pertempuran 10 November di Surabaya.(C1- Pengetahuan Faktual) <p>c. Afektif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru (Menanggapi) • Mendengarkan penjelasan dari guru (Menerima) • Mengerjakan evaluasi yang diberikan guru (menghayati) 			

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
			<ul style="list-style-type: none"> • Mengoreksi jawaban teman/kelompok lain yang kurang tepat (Mengelola) <p>d. Psikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi pertempuran 10 november • Artikulasi: melaporkan hasil kerja kelompok dengan menggunakan pilihan kata yang tepat. • Memanipulasi: Menuliskan hasil diskusi di lembar LDS yang telah disediakan. 			

LAMPIRAN 6**SIKLUS 1****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 68 Kota Bengkulu

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V/II

Alokasi Waktu : 3 x 35 (1 pertemuan)

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

- 2.4. Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

C. Indikator**1. Kognitif****a. Produk**

- Melakukan kegiatan bermain peran peristiwa 10 November di Surabaya (C3- Pengetahuan Konseptual)
- Mengidentifikasi peran-peran yang dilakukan dalam kegiatan bermain peran (C1- Pengetahuan Konseptual)
- Menganalisis peristiwa pertempuran 10 November di Surabaya yang ditayangkan (C4- Pengetahuan Konseptual)
- Mengemukakan penyebab terjadinya pertempuran 10 November di Surabaya. (C4- Pengetahuan Konseptual)
- Mengemukakan akibat dari pertempuran 10 November di Surabaya (C4- Pengetahuan Konseptual)

b. Proses

- Mencontohkan kegiatan bermain peran peristiwa 10 November di Surabaya (C2- Pengetahuan faktual)
- Menyebutkan peran-peran yang dilakukan dalam kegiatan bermain peran (C1- Pengetahuan faktual)
- Mengemukakan peristiwa 10 November di Surabaya. (C3- Pengetahuan Faktual)
- Menyebutkan penyebab terjadinya pertempuran 10 November di Surabaya (C1- pengetahuan faktual)
- Menyebutkan akibat terjadinya pertempuran 10 November di Surabaya. (C1- Pengetahuan Faktual)

2. Afektif

- Melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru (Menanggapi)
- Mendengarkan penjelasan dari guru (Menerima)
- Mengerjakan evaluasi yang diberikan guru (menghayati)
- Mengevaluasi pemeranan yang dilakukan (Mengelola)

3. Psikomotor

- Mengidentifikasi setiap pemeran yang dilakukan.
- Artikulasi: memperjelas suara pada saat melakukan pemeranan
- Manipulasi: Menuliskan hasil evaluasi yang telah disediakan

B. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

a. Produk

- Melalui penugasan yang diberikan oleh guru siswa dapat melakukan kegiatan bermain peran peristiwa 10 November di Surabaya.
- Melalui diskusi kelompok dengan guru siswa mengidentifikasi peran-peran yang dilakukan dalam kegiatan bermain peran

- Melalui penugasan, siswa dapat menganalisis empat peristiwa pertempuran 10 November di Surabaya yang ditayangkan.
- Melalui penugasan, siswa dapat mengemukakan lima penyebab terjadinya pertempuran 10 November di Surabaya
- Melalui penugasan, siswa dapat mengemukakan lima akibat dari pertempuran 10 November di Surabaya

Proses

- Melalui bermain peran siswa dapat mencontohkan peran peristiwa 10 November.
- Melalui tanya jawab dengan guru siswa mengidentifikasi peran-peran yang dilakukan dalam kegiatan bermain peran
- Melalui penugasan yang diberikan oleh guru, siswa dapat mengemukakan empat peristiwa 10 November di Surabaya.
- Melalui penugasan yang diberikan oleh guru, siswa dapat menyebutkan lima penyebab terjadinya pertempuran 10 November di Surabaya
- Melalui penugasan yang diberikan oleh guru, siswa dapat menyebutkan lima akibat terjadinya pertempuran 10 November di Surabaya.

2. Afektif

- Melalui penugasan yang diberikan oleh guru, siswa dapat menanggapi dan melaksanakan tugas dengan baik
- Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menerima dan mendengarkan penjelasan dari guru.
- Melalui penugasan yang diberikan guru, siswa dapat mengerjakan dan menghayati evaluasi yang diberikan guru.
- Melalui penugasan yang diberikan guru, mengoreksi/mengelola jawaban teman/kelompok lain yang kurang tepat.

3. Psikomotor

- Melalui penugasan yang diberikan oleh guru, siswa dapat mengidentifikasi pertempuran 10 november (mengidentifikasi)
- Melalui diskusi kelompok yang diberikan oleh guru, siswa dapat melaporkan hasil kerja kelompok dengan menggunakan pilihan kata yang tepat.(Artikulasi)
- Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menuliskan hasil diskusi di lembar LDS yang telah disediakan (Memanipulasi)

C. Materi Pembelajaran

Perjuangan mempertahankan kemerdekaan (Pertempuran 10 November di Surabaya)

D. Model dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : *Role Playing*

Metode :Tanya jawab, diskusi kelompok, penugasan, bermain peran.

E. Kegiatan Pembelajaran

➤ Pra kegiatan pembelajaran

1. Guru membuat rencana pembelajaran
2. Guru menyiapkan alat peraga
3. Guru membuat LDS

➤ Kegiatan Awal

4. Guru mengondisikan kelas dengan mengecek kehadiran, berdoa, dan lain-lain agar siswa siap untuk belajar.
5. Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar”
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai siswa.

➤ **Kegiatan Inti**

(Tahap memanaskan suasana kelompok)

13. Guru membagi siswa menjadi enam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
14. Guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang tayangkan
15. Guru bersama siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan
16. Guru membagikan LDS dan menjelaskan aturan dari *Role Playing*

Tahap Memilih Partisipan

17. Guru bersama siswa memilih pemain dan menganalisis peran-peran.

Tahap mengatur seting

18. Guru bersama siswa berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.

Tahap menyiapkan peneliti

19. Beberapa kelompok ditugaskan menjadi pengamat

Tahap Pemeranan

20. Siswa melakukan pemeranan

Tahap diskusi dan evaluasi

21. Guru bersama siswa mendiskusikan dan mengevaluasi pemeran yang telah dilakukan

Tahap memerankan kembali

22. Guru meminta siswa melakukan pemeran ulang dan mengevaluasi dari pemeranan yang salah dari pemeran pertama

Tahap diskusi dan evaluasi

23. Guru dan siswa berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.

Tahap berbagi dan mengembangkan pengalaman

24. Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dialami dalam bermain peran.

Kegiatan Akhir

25. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.
26. Guru memberikan evaluasi berdasarkan materi yang telah dipelajari.
27. Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa perasaannya belajar hari ini.
28. Guru memberikan tindak lanjut untuk mempelajari pelajaran selanjutnya di rumah.

F. Sumber dan Media

1. Sumber

- a. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan
- b. Silabus Mata Pelajaran Kelas V
- c. Hakim,Lukman.2009. *Aktif Belajar IPS untuk SD/MI Kelas V* :PT. Tiga Serangkai. Jakarta : Pusat Perbukuan.

2. Media

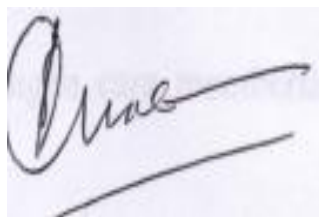
- a. Film dokumenter
- b. LDS

G. Penilaian

- a. Prosedur : proses dan hasil
- b. Teknik : observasi dan tes
- c. Bentuk : tertulis

Guru Kelas VB

Bengkulu, 16 Mei 2014



Dra. Sismawati
NIP: 196303241983082001



Yayuk Handayani
A1G010071

Lembar Dialog

NamaKelompok : 1. 4.

2. 5.

3. 6.

Kelas / Semester :

Petunjuk: 1. Simaklah film dokumenter yang ditayangkan.

2. Diskusikanlah dengan temanmu tentang film dokumenter yang ditayangkan.

Soal

1. Lakukanlah kegiatan bermain peran peristiwa 10 November di Surabaya.
Sesuai dengan apa yang sudah ditayangkan film dokumenter.

Dialog Peristiwa pertempuran 10 November di Surabaya

Kedatangan Sekutu pada mulanya disambut dengan sikap terbuka. Harapan rakyat Indonesia, tentara Jepang yang selama ini sangat mengganggu dapat dilucuti oleh Sekutu.

Rakyat Indonesia : Selamat Datang Tentara Sekutu di negara kami Indonesia.
 Sekutu : Maksud kedatangan kami ke Indonesia untuk melucuti tentara Jepang yang ada di sini (menggunakan bahasa campuran)
 Rakyat Indonesia : Silakan anda melucuti tentara Jepang
 Sekutu : Baiklah

Akan tetapi kedatangan Sekutu yang disertai dengan orang-orang NICA (*Nederlands Indies Civil Administration* atau Pemerintahan Sipil Hindia Belanda) akan membangun kembali kekuasaan kolonial Belanda.

NICA : Bagus!! Kepercayaan rakyat Indonesia kepada kalian dapat kita manfaatkan.

Sekutu : Betul sekali!!! Ternyata rakyat Indonesia sangat mudah dibohongi

Sikap rakyat Indonesia kemudian berubah menjadi curiga dan selanjutnya memusuhi Sekutu.

Rakyat Indonesia : ternyata sekutu datang bersama tentara belanda. (dengan nada marah)

Rakyat Indonesia 1 : apa yang harus kita lakukan (tanya mereka)

Rakyat indonesia : kita harus waspada terhadap mereka, (memberi komando untuk bersikap waspada

Pada tanggal 25 Oktober 1945, pasukan Sekutu di bawah komando Brigadir Jenderal A.W.S. Mallaby mendarat di Surabaya. Kedatangan pasukan ini menimbulkan kebencian dan kemarahan rakyat Indonesia.

Brigadir Jenderal A.W.S Mallaby : kalian harus membebaskan orang-orang kita yang ditahan oleh orang Indonesia (Memerintah tentara sekutu untuk membebaskan tawanan perang)

Tentara Sekutu : Siap Komanda kami akan gerak untuk membebaskan tawanan yang ditahan (bergegas pergi untuk membebaskan tawanan)

setelah pasukan ini menyerbu penjara republik untuk membebaskan perwira-perwira Sekutu dan pegawai-pegawai Sekutu yang ditawan pihak republik. Akibat tindakan Sekutu tersebut, pada tanggal 28 Oktober 1945, rakyat

Indonesia menyerang pos-pos Sekutu di Kota Surabaya. Hanya dalam waktu satu hari, pasukan Sekutu dapat dihancurkan.

Rakyat Indonesia : Mari kita serbu pos – pos Sekutu yang ada di sekitar Kota Surabaya. (dengan nada marah dan semangat untuk menghancurkan sekutu)

Rakyat Indonesia 1 : Ayo kita bombardir sekutu- sekutu itu... “Merdeka”

Dalam pertempuran ini yang terjadi hanya dalam satu hari, pasukan sekutu dapat di hancurkan dan membuat Brigadir Jendral A.W.S Mallaby tewas pada saat pertempuran.

Sekutu berani mengeluarkan ultimatum yang sangat menyinggung perasaan bangsa Indonesia.

Tentara sekutu :“Pemimpin dan orang-orang Indonesia yang bersenjata harus melapor

dan meletakkan senjatanya. Selanjutnya, mereka harus menyerahkan diri dengan

mengangkat tangan di atas. Batas waktu ancaman itu adalah pukul 06.00 tanggal

10 November 1945”. (Dengan nada mengancam rakyat Indonesia)

Tentu saja, ultimatum itu tidak dipatuhi oleh rakyat Indonesia

Rakyat Indonesia :Tidak Usah dengarkan ultimatum tersebut. Kita harus mempertahankan kemerdekaan yang telah kita peroleh. (Dengan semangat yang tinggi mereka berjuang untuk mempertahankan kemerdekaan)

Rakyat Indonesia 1 : Benar kita harus mempertahankan kehormatan bangsa Indonesia (dengan nada marah)

Pada tanggal 10 November 1945, pecahlah pertempuran besar di Surabaya, Sekutu mengerahkan pasukan darat yang berkekuatan 10.000-15.000 tentaranya. Di samping itu, pihak Sekutu mengerahkan meriam-meriam

dari kapal penjelajah Sussex dan beberapa kapal laut lain dari arah pantai Surabaya. Pasukan Sekutu juga mengerahkan pesawat tempur Angkatan Udara Kerajaan Inggris, yakni RAF (*Royal Air Force*).

Rakyat Indonesia : Jangan menyerah, walaupun alat pertempuran kita seadanya tetap kita serang (dengan bersemangat)

Rakyat Indonesia 1 : Serrrrraaangggg (menyerang terus tentara sekutu)

Sepanjang pertempuran, semangat juang bangsa Indonesia terus dibakar oleh pemimpin

Perjuangan rakyat Surabaya, yaitu Bung Tomo

Bung Tomo : "Maju terus pantang mundur! Allahu Akbar! Allahu Akbar!"

Pidato Bung Tomo terdengar di radio-radio untuk membakar semangat rakyat Surabaya yang sedang bertempur. Pertempuran Surabaya ini berlangsung sampai awal bulan Desember

1945 dengan ribuan pejuang yang gugur. Mereka rela berkorban demi kehormatan dan kemerdekaan tanah airnya. Untuk memperingati kepahlawanan rakyat Surabaya yang mencerminkan seluruh bangsa Indonesia, pemerintah kemudian menetapkan tanggal 10 November sebagai hari Pahlawan.

Lampiran 7

Soal Evaluasi

Soal

1. Analisislah peristiwa pertempuran 10 November di Surabaya yang ditayangkan!

No.	Kronologi peristiwa terjadinya pertempuran 10 november di Surabaya.	Peristiwa penting pada saat petempuran 10 November di Surabaya	Tempat kejadian pada peristiwa 10 November di surabaya.

2. Kemukakan penyebab terjadinya pertempuran 10 November di Surabaya!

No	Penyebab terjadinya pertempuran 10 November di Surabaya

3. Kemukakan akibat dari pertempuran 10 November di Surabaya!

No	Akibat dari pertempuran 10 November di Surabaya

Lampiran 8

KUNCI JAWABAN LEMBAR EVALUASI

1. Analisis peristiwa pertempuran 10 November!

No	Kronologi peristiwa terjadinya pertempuran 10 november di Surabaya.	Peristiwa penting pada saat petempuran 10 November di Surabaya	Tempat kejadian pada peristiwa 10 November di surabaya
1	Tanggal 20 Oktober 1945	Pasukan sekutu tiba di Semarang di bawah pimpinan Brigadir Jenderal Bether	Di Semarang
2	Tanggal 25 Oktober 1945	Pasukan sekutu tiba di Surabaya dibawah pimpinan Jendral A.W.S Mallaby	Di Surabaya
3	Tanggal 27-29 oktober 1945	Terjadi pertempuran selama 2 hari	Di Surabaya
4	Tanggal 10 November 1945	Pertempuran sengit antara arek – arek Surabaya dengan sekutu pecah	Di surabaya.
Sk	20	20	10

1 Kemukakan penyebab terjadinya pertempuran 10 November di Surabaya!

No	Penyebab terjadinya pertempuran 10 November di Surabaya
1.	datangan tentara sekutu dibongcengi NICA , NICA adalah tentara Belanda yang ingin menguasai Indonesia.
2.	ntara sekutu menyerbu penjara Kalisasak Surabaya dan membebaskan perwira Belanda yang di tahan
3.	ntara sekutu menduduki Pangkalan Udara Tanjung Perak, Kantor Pos Besar, dan Gedung Bank Internatio.
4.	ntara sekutu juga menyebarkan pamflet dari sebuah pesawat terbang
5.	mplet yang disebarakan berisi perintah agar rakyat surabaya menyerahkan senjata hasil rampasan dari tentara jepang kepada sekutu
Skor	25

2. Kemukakan akibat dari pertempuran 10 November di Surabaya!

No	Akibat dari pertempuran 10 November di Surabaya
1.	Membuat rakyat Surabaya marah
2.	Terjadinya pertempuran pada tanggal 27 sampai 29 oktober 1945 arek – arek surabaya berhasil menguasai gedung – gedung yang di kuasi Belanda.
3.	Terjadi pertempuran sengit pada tanggal 10 november 1945 antara arek – arek surabaya dan sekutu. Tentara sekutu mengerahkan lebih dari 10.000 pasukan. Mereka menyerang dari darat, laut, udara. Rakyat surabaya menggunakan senjata dari hasil rampasan tentara jepang.
4.	Seorang tokoh bernama Bung Tomo membakar semangat juang rakyat melalui pidato – pidato yang disiarkan di radio

5.	Pertempuran tanggal 10 November berlangsung selama 3 minggu dan pasukan sekutu menggunakan senjata modern dan senjata berat, akibatnya pertempuran berjalan tidak seimbang. Ribuan pejuang Surabaya gugur dalam mempertahankan kemerdekaan. Untuk mengenang pengorbanan para pejuang yang gugur dalam pertempuran Surabaya, pemerintah menetapkan tanggal 10 November sebagai hari pahlawan.
Skor	25

Lampiran 9

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
SIKLUS I**

Nama Sekolah : SD Negeri 68 Kota Bengkulu
Nama Peneliti : Yayuk Handayani
Nama Observer : Dra. Sismawati
Status Observer : Pengamat I/Guru Kelas V
Siklus : I
Materi : Perjuangan mempertahankan Indonesia
Hari/tanggal : 16 Mei 2014

Petunjuk: Berilah tanda () pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian.

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
		3	2	1
I.	Kegiatan awal			
	1. Guru mengkondisikan kelas.			
	2. Guru melakukan apersepsi			
	3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.			
II.	Kegiatan Inti (Tahap memanaskan suasana kelompok)			
	29. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok			
	30. Guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang tayangkan			
	31. Guru mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan			
	32. Guru membagikan Lembar Dialog dan menjelaskan aturan dari <i>Role Playing</i>			
	Tahap Memilih Partisipan			
	33. Guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran.			
	Tahap mengatur setting			
	34. Guru menjelaskan langkah-			

	langkah peran yang akan dimainkan			
	Tahap menyiapkan peneliti			
	35. Guru memilih beberapa kelompok sebagai pengamat			
	Tahap Pemeranan			
	36. Guru membimbing siswa dalam melakukan pemeran.			
	Tahap diskusi dan evaluasi			
	37. Guru membimbing siswa mengevaluasi pemeran yang dilakukan.			
	Tahap memerankan kembali			
	38. Guru meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan guru mengevaluasi pemeranan yang salah.			
	Tahap diskusi dan evaluasi			
	39. Guru membimbing siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan			
	Tahap berbagi dan mengembangkan pengalaman			
	40. Guru membimbing siswa untuk berbagi pengalaman			
III	Kegiatan Akhir			
	1. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran			
	2. Guru memberikan evaluasi			
	3. Guru melakukan refleksi			
	4. Guru memberikan tindak lanjut			
	Skor	30	10	4
	Jumlah Skor Semua Indikator	44		
	Kriteria	Cukup		

Catatan Tambahan : Tuliskan saran-saran yang dianggap penting

.....

.....

.....

.....

Keterangan:

Interval Kriteria Penilaian

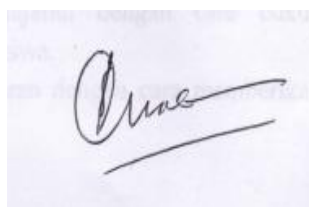
19 – 32 = Kurang

33 – 46 = Cukup

46 – 57 = Baik

Bengkulu, 16 Mei 2014

Pengamat

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sismawati', with a horizontal line underneath it.

Dra. Sismawati

NIP: 196303241983082001

Lampiran 10

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
SIKLUS I**

Nama Sekolah : SD Negeri 68 Kota Bengkulu
Nama Peneliti : Yayuk Handayani
Nama Observer : Marlina Yuliantika Dewi
Status Observer : Pengamat II
Siklus : I
Materi: : Perjuangan mempertahankan indonesia
Hari/tanggal : 16 Mei 2014

Petunjuk: Berilah tanda () pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian.

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
		3	2	1
III.	Kegiatan awal			
	4. Guru mengkondisikan kelas.			
	5. Guru melakukan apersepsi			
	6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.			
IV.	Kegiatan Inti (Tahap memanaskan suasana kelompok)			
	41. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok			
	42. Guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang tayangkan			
	43. Guru mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan			
	44. Guru membagikan Lembar Dialog dan menjelaskan aturan dari <i>Role Playing</i>			
	Tahap Memilih Partisipan			
	45. Guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran.			
	Tahap mengatur setting			
	46. Guru menjelaskan langkah-			

	langkah peran yang akan dimainkan			
	Tahap menyiapkan peneliti			
	47. Guru memilih beberapa kelompok sebagai pengamat			
	Tahap Pemeranan			
	48. Guru membimbing siswa dalam melakukan pemeran.			
	Tahap diskusi dan evaluasi			
	49. Guru membimbing siswa mengevaluasi pemeran yang dilakukan.			
	Tahap memerankan kembali			
	50. Guru meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan guru mengevaluasi pemeranan yang salah.			
	Tahap diskusi dan evaluasi			
	51. Guru membimbing siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan			
	Tahap berbagi dan mengembangkan pengalaman			
	52. Guru membimbing siswa untuk berbagi pengalaman			
III	Kegiatan Akhir			
	5. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran			
	6. Guru memberikan evaluasi			
	7. Guru melakukan refleksi			
	8. Guru memberikan tindak lanjut			
	Skor	24	16	3
	Jumlah Skor Semua Indikator	43		
	Kriteria	Cukup		

Catatan Tambahan : Tuliskan saran-saran yang dianggap penting

.....

.....

.....

.....

Keterangan:

Interval Kriteria Penilaian

19 – 32 = Kurang

33 – 46 = Cukup

46 – 57 = Baik

Bengkulu, 16 Mei 2014

Pengamat

A square image containing a handwritten signature in black ink on a light blue background. The signature is stylized and appears to be 'M. Y. Dewi'.

Marlina Yuliantika Dewi

NPM: A1G010067

Lampiran 11

DESKRIPTOR DAN INDIKATOR LEMBAR OBSERVASI GURU

Skor	Kategori
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik

I. Kegiatan Awal

1. Guru membuka pembelajaran

- 1) Jika guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa
- 2) Jika guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada siswa
- 3) Jika guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar kepada siswa, dan mengabsen siswa

2. Guru Melakukan apersepsi

- 1) Jika guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa bernyanyi lagu "Maju Tak Gentar"
- 2) Jika guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa bernyanyi lagu "Maju Tak Gentar" dan mengaitkan lagu pada pembelajaran sebelumnya.
- 3) Jika guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa bernyanyi lagu maju tak gentar, mengaitkan lagu pada pembelajaran sebelumnya, dan mengaitkan lagu dengan materi yang akan dipelajari.

3. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran.

- 1) Jika guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran kepada siswa dengan jelas.
- 2) Jika guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas dan runtun.
- 3) Jika guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas, runtun dan menarik.

II. Kegiatan Inti (Tahap memanaskan suasana kelompok)

1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.

- 1) Jika guru membagi siswa kedalam kelompok dengan jumlah kelompok yang sama

- 2) Jika guru membagi siswa dalam kelompok dengan jumlah kelompok yang sama dan memperhatikan pemerataan siswa yang cerdas pada masing-masing kelompok
 - 3) Jika guru membagi siswa dalam kelompok dengan jumlah kelompok yang sama, memperhatikan pemerataan siswa yang cerdas pada masing-masing kelompok dan membagi siswa secara heterogen.
2. Guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang tayangkan
- 1) Jika guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang ditayangkan dengan jelas.
 - 2) Jika guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang ditayangkan dengan jelas, runtun, dan mudah dimengerti.
 - 3) Jika guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang ditayangkan dengan jelas, runtun, mudah dimengerti dan menarik bagi siswa.
3. Guru mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan
- 1) Jika guru mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan dengan menarik siswa untuk melihat film tersebut
 - 2) Jika guru mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan secara serius dan menarik minat siswa untuk melihat film tersebut
 - 3) Jika guru mengidentifikasi film dokumenter secara menarik bagi siswa, runtun, dan dimengerti oleh siswa.
4. Guru membagikan Lembar Dialog dan menjelaskan aturan dari *Role Playing*.
- 1) Jika guru membagikan Lembar Dialog dengan memanggil kelompok untuk maju kepada dan menjelaskan aturan *Role Playing* dengan jelas.
 - 2) Jika guru membagikan Lembar Dialog ke beberapa kelompok saja dan menjelaskan aturan *Role Playing*, dengan jelas, dan runtun.
 - 3) Jika guru membagikan Lembar Dialog kepada masing-masing kelompok dan menjelaskan aturan *Role Playing* secara jelas, runtun dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa.

Tahap memilih partisipan

5. Guru memilih pemain dan membimbing menganalisis peran-peran.
 - 1) Guru memilih pemain dari satu kelompok saja, dan membimbing siswa menganalisis peran-peran yang akan dimainkan dengan jelas.

- 2) Guru memilih pemain dari beberapa kelompok dan membimbing siswa menganalisis peran-peran yang akan dimainkan dengan jelas, dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa.
- 3) Guru memilih dari semua kelompok dan membimbing siswa menganalisis peran-peran yang akan dimainkan dengan jelas, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, dan menarik bagi siswa.

Tahap Mengatur Setting

6. Guru menjelaskan langkah-langkah peran yang akan dimainkan
 - 1) Jika guru menjelaskan langkah-langkah peran yang akan dimainkan secara berurutan.
 - 2) Jika guru menjelaskan langkah-langkah peran yang akan dimainkan secara berurutan dan menarik.
 - 3) Jika guru menjelaskan langkah-langkah peran yang akan dimainkan secara berurutan, menarik dan mudah dimengerti oleh siswa.

Tahap menyiapkan peneliti

7. Guru memilih beberapa kelompok sebagai pengamat
 - 1) Jika guru memilih satu kelompok sebagai pengamat yang mengamati pemeranan.
 - 2) Jika guru memilih dua kelompok sebagai pengamat yang mengamati pemeranan.
 - 3) Jika guru memilih tiga sampai empat kelompok untuk menjadi pengamat.

Tahap Pemeran

8. Guru membimbing siswa dalam melakukan pemeran.
 - 1) Jika guru membimbing siswa dalam melakukan pemeranan dengan penuh kesabaran.
 - 2) Jika guru membimbing siswa dalam melakukan pemeranan dengan penuh kesabaran dan mengarahkan peran-peran pada saat siswa sedang bermain peran.
 - 3) Jika guru membimbing siswa dalam melakukan pemeran dengan penuh kesabaran, mengarah pemeranan dan memberikan kebebasan penuh kepada siswa untuk melakukan pemeranan sesuai dengan keterampilan yang dimilikinya.

Tahap diskusi dan evaluasi

9. Guru membimbing siswa mengevaluasi pemeran yang dilakukan.
 - 1) Jika guru membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang dilakukan dengan penuh kesabaran.

- 2) Jika guru membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran dan memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain.
- 3) Jika guru membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran, memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain, dan memberikan saran yang baik kepada siswa yang menjadi pemain.

Tahap pemeran ulang

10. Guru meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan guru mengevaluasi pemeranan yang salah.

- 1) Jika guru menunjuk beberapa orang siswa untuk memerankan kembali dan guru mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan.
- 2) Jika guru menanyakan kepada siswa siapa yang mau memerankan kembali dan guru mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan, dan saran.
- 3) Jika guru menanyakan kepada siswa siapa yang mau memerankan kembali dan guru mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan, saran, serta kritik kepada siswa.

Tahap diskusi dan evaluasi

11. Guru membimbing siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan.

- 1) Jika guru membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang dilakukan dengan penuh kesabaran.
- 2) Jika guru membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran dan memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain.
- 3) Jika guru membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran, memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain, dan memberikan saran yang baik kepada siswa yang menjadi pemain.

Tahap berbagi dan mengembangkan pengalaman

12. Guru membimbing siswa untuk berbagi pengalaman

- 1) Jika guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan dengan menarik
- 2) Jika guru membimbing dan mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan dengan menarik dan menyenangkan.
- 3) Jika guru membimbing dan mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan dengan menarik, menyenangkan, dan runtun.

Kegiatan Akhir

1. Guru menyimpulkan materi pembelajaran
 - 1) Jika guru melibatkan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari secara jelas.
 - 2) Jika guru melibatkan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari secara jelas dan sistematis.
 - 3) Jika guru melibatkan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari secara jelas, sistematis, dan menarik bagi siswa.
2. Guru memberikan lembar evaluasi.
 - 1) Jika guru memberikan lembar evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari.
 - 2) Jika guru memberikan lembar evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan menggunakan soal tes tertulis.
 - 3) Jika guru memberikan lembar evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari, menggunakan soal tes tertulis, dan menjelaskan cara kerja lembar evaluasi.
3. Guru memberikan refleksi
 - 1) Jika guru memberikan refleksi pembelajaran dengan menarik sehingga anak terlihat senang.
 - 2) Jika guru memberikan refleksi pembelajaran dengan menarik, dan menyenangkan.
 - 3) Jika guru memberikan refleksi pembelajaran dengan menarik, menyenangkan dan menggunakan bahasa yang bisa dimengerti siswa.
4. Guru memberikan tindak lanjut
 - 1) Jika guru memberikan tindak lanjut berupa PR dan menjelaskan langkah-langkah pengerjaannya.
 - 2) Jika guru memberikan tindak lanjut berupa PR dengan menjelaskan langkah-langkah pengerjaannya dan siswa diarahkan terlebih dahulu.
 - 3) Jika guru memberikan tindak lanjut berupa PR dengan menjelaskan langkah-langkah pengerjaannya, mengarahkan kepada siswa, dan memastikan apakah siswa sudah menuliskannya kedalam buku PR.

Lampiran 12**ANALISIS HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU****(SIKLUS I)**

No	Aspek yang diamati	Skor Siklus 1		Rata-rata	Ket		
		P1	P2		K	C	B
1	Guru mengkondisikan kelas.	2	2	2		C	
2	Guru melakukan apersepsi	3	3	3			B
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	2	2	2		C	
4	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	3	3	3			B
5	Guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang tanyangkan	3	2	2,5		C	

6	Guru mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan	3	3	3			B
7	Guru membagikan Lembar Dialog dan menjelaskan aturan dari <i>Role Playing</i>	3	2	2,5			B
8	Guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran.	2	2	2		C	
9	Guru menjelaskan langkah-langkah peran yang akan dimainkan	1	1	1	K		
10	Guru memilih beberapa kelompok sebagai pengamat	3	2	2,5			B
11	Guru membimbing siswa dalam melakukan pemeran.	1	1	1	K		
12	Guru membimbing siswa mengevaluasi pemeran						

	yang dilakukan.	2	2	2		C	
13	Guru meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan guru mengevaluasi pemeranan yang salah.	1	1	1		C	
14	Guru membimbing siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan	1	3	2		C	
15	Guru membimbing siswa untuk berbagi pengalaman	2	2	2		C	
16	Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran	3	3	3			B
17	Guru memberikan evaluasi	3	3	3			B
18	Guru melakukan refleksi	3	3	3			B
19	Guru memberikan tindak lanjut	3	3	3			B
Jumlah Skor		44	43		2	9	8
Total Skor		87					
Rata-rata skor		43,5					
Kriteria		Cukup					

Interval kriteria penilaian aktivitas guru

No	Kriteria	Rentang Nilai
1.	Baik (B)	45 – 57
2.	Cukup (C)	32 – 44
3.	Kurang (K)	19 – 31

Lampiran 13**ANALISIS LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU****SIKLUS I**

Pengamat I = 44

Pengamat II = 43

Rata-rata nilai = $\frac{\text{jumlah Skor}}{\text{jumlah observasi}}$

$$= \frac{44+43}{2}$$

$$= \frac{87}{2}$$

$$= 43,5 \text{ (Cukup)}$$

Interval kriteria penilaian aktivitas guru

No	Kriteria	Rentang Nilai
4.	Baik (B)	45 – 57
5.	Cukup (C)	32 – 44
6.	Kurang (K)	19 – 31

Lampiran 14

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS I**

Nama Sekolah : SD Negeri Kota Bengkulu
Nama Peneliti : Yayuk Handayani
Nama Observer : Dra. Sismawati
Status Observer : Pengamat I/ Guru Kelas V
Siklus/Pertemuan : I
Materi : Perjuangan mempertahankan kemerdekaan
Hari/tanggal : 16 Mei 2014

Petunjuk: Berilah tanda () pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian.

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
		3	2	1
V.	Kegiatan Awal			
	7. Siswa menyimak guru membuka pelajaran			
	8. Siswa menyimak apersepsi yang diberikan guru			
	9. Siswa menyimak tujuan pembelajaran			
VI.	Kegiatan Inti			
	Tahap memanaskan suasana kelompok			
	1. Siswa duduk berkelompok.			
	2. Siswa menyimak permasalahan melalui film dokumenter yang ditanyakan			
	3. Siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditanyakan			
	4. Siswa mendapat Lembar Dialog dan siswa menyimak langkah-langkah <i>Role Playing</i>			
	Tahap Memilih Partisipan			
	5. Siswa memilih peran dan menganalisis peran tersebut.			
	Tahap mengatur setting			
	6. Siswa berdiskusi langkah-langkah mengenai langkah-langkah yang akan dimainkan			
	Tahap menyiapkan peneliti			
	7. Siswa mengamati pemain yang			

	sedang berperan			
	Tahap Pemeranan			
	8. Siswa melakukan pemeranan			
	Tahap diskusi dan evaluasi			
	9. Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran yang telah dilakukan			
	Tahap Pemeranan ulang			
	10. Siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki kesalahan.			
	Tahap diskusi dan evaluasi			
	11. Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran ulang yang telah dilakukan			
	Tahap berbagi dan mengembangkan Pengalaman			
	12. Siswa berbagi pengalaman tentang peran yang telah dilakukannya.			
III	Kegiatan Akhir			
	1. Siswa menyimpulkan pembelajaran			
	2. Siswa menulis lembar evaluasi			
	3. Siswa menyimak refleksi yang diberikan guru.			
	4. Siswa menyimak tindak lanjut yang diberikan guru			
	Skor	15	14	7
	Jumlah Skor Semua Indikator	36		
	Kriteria	Cukup		

Catatan Tambahan : Tuliskan saran-saran yang dianggap penting

.....

.....

.....

.....

Keterangan:

Interval Kriteria Penilaian

19 – 32 = Kurang

33 – 46 = Cukup

46 – 57 = Baik

Bengkulu, 16 Mei 2014

Pengamat

A rectangular box containing a handwritten signature in black ink. The signature is cursive and appears to read 'Dra. Sismawati'. Below the signature, there are two horizontal lines, likely representing a signature line or a separator.

Dra. Sismawati

NIP. 196303241983082001

Lampiran 15

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS I**

Nama Sekolah : SD Negeri Kota Bengkulu
Nama Peneliti : Yayuk Handayani
Nama Observer : Marlina Yuliantika Dewi
Status Observer : Pengamat I/ Mahasiswa
Siklus/Pertemuan : I
Materi : Perjuangan mempertahankan kemerdekaan
Hari/tanggal : 16 Mei 2014

Petunjuk: Berilah tanda () pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian.

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
		3	2	1
VII	Kegiatan Awal			
	10. Siswa menyimak guru membuka pelajaran			
	11. Siswa menyimak apersepsi yang diberikan guru			
	12. Siswa menyimak tujuan pembelajaran			
VII	Kegiatan Inti			
	Tahap memanaskan suasana kelompok			
	13. Siswa duduk berkelompok.			
	14. Siswa menyimak permasalahan melalui film dokumenter yang ditanyakan			
	15. Siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditanyakan			
	16. Siswa mendapat Lembar Dialog dan siswa menyimak langkah-langkah <i>Role Playing</i>			
	Tahap Memilih Partisipan			
	17. Siswa memilih peran dan menganalisis peran tersebut.			
	Tahap mengatur setting			
	18. Siswa berdiskusi langkah-langkah mengenai langkah-langkah yang akan dimainkan			
	Tahap menyiapkan peneliti			
	19. Siswa mengamati pemain yang			

	sedang berperan			
	Tahap Pemeranan			
	20. Siswa melakukan pemeranan			
	Tahap diskusi dan evaluasi			
	21. Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran yang telah dilakukan			
	Tahap Pemeranan ulang			
	22. Siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki kesalahan.			
	Tahap diskusi dan evaluasi			
	23. Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran ulang yang telah dilakukan			
	Tahap berbagi dan mengembangkan Pengalaman			
	24. Siswa berbagi pengalaman tentang peran yang telah dilakukannya.			
III	Kegiatan Akhir			
	5. Siswa menyimpulkan pembelajaran			
	6. Siswa menulis lembar evaluasi			
	7. Siswa menyimak refleksi yang diberikan guru.			
	8. Siswa menyimak tindak lanjut yang diberikan guru			
	Skor	15	16	6
	Jumlah Skor Semua Indikator	37		
	Kriteria	Cukup		

Catatan Tambahan : Tuliskan saran-saran yang dianggap penting

.....

.....

.....

.....

Keterangan:

Interval Kriteria Penilaian


19 – 32 = Kurang

33 – 46 = Cukup

46 – 57 = Baik

Bengkulu, 16 Mei 2014

Pengamat

A square box containing a handwritten signature in black ink. The signature is stylized and appears to read 'M. Y. Dewi'.

Marlina Yuliantika Dewi

NPM: A1G010067

Lampiran 16

DESKRIPTOR DAN INDIKATOR LEMBAR OBSERVASI SISWA

Skor	Kategori
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik

I. Kegiatan Awal

1. Siswa menyimak guru membuka pelajaran
 - 1) Jika siswa merespon guru saat membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada guru.
 - 2) Jika siswa merespon guru saat membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada guru.
 - 3) Jika siswa merespon guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada guru, menanyakan kabar, dan merespon absen yang disampaikan oleh guru.
2. Siswa menyimak apersepsi yang diberikan guru.
 - 1) Jika siswa merespon guru saat melakukan apersepsi dengan bernyanyi lagu “Maju Tak Gentar”
 - 2) Jika siswa merespon guru saat melakukan apersepsi dengan bernyanyi lagu “Maju Tak Gentar” dan mengaitkan lagu pada pembelajaran sebelumnya.
 - 3) Jika siswa merespon guru saat melakukan apersepsi dengan bernyanyi lagu “Maju Tak Gentar”, mengaitkan lagu pada pembelajaran sebelumnya, dan mengaitkan lagu dengan materi yang akan dipelajari.
4. Siswa menyimak tujuan pembelajaran
 - 1) Jika siswa merespon guru saat menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan sungguh-sungguh.
 - 2) Jika siswa merespon guru saat menyampaikan tujuan dan manfaat dengan sungguh-sungguh dan serius

- 3) Jika siswa merespon guru saat menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan sungguh-sungguh, serius dan tertarik.

II. Kegiatan Inti (memanaskan suasana kelompok)

1. Siswa duduk berkelompok.

- 1) Jika siswa duduk berkelompok dengan jumlah kelompok yang sama
- 2) Jika siswa duduk berkelompok dengan jumlah kelompok yang sama dan memperhatikan pemerataan yang cerdas pada masing-masing kelompok
- 3) Jika siswa duduk dalam kelompok dengan jumlah kelompok yang sama, memperhatikan pemerataan kecerdasan pada masing-masing kelompok dan duduk secara heterogen.

2. Siswa menyimak permasalahan melalui film dokumenter yang ditayangkan

- 1) Jika siswa merespon dan menyimak permasalahan melalui media film dokumenter yang ditayangkan dengan sungguh-sungguh.
- 2) Jika siswa merespon dan menyimak permasalahan melalui media film dokumenter yang ditayangkan dengan sungguh-sungguh dan serius
- 3) Jika siswa merespon dan menyimak permasalahan melalui media film dokumenter yang ditayangkan dengan sungguh-sungguh, serius dan mengerti.

3. Siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan

- 4) Jika siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan dengan melihat film tersebut siswa menjadi tertarik.
- 5) Jika siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan dengan melihat film tersebut siswa menjadi tertarik dan serius.
- 6) Jika siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan. dengan melihat film tersebut siswa menjadi tertarik, serius dan bisa dimengerti

4. Siswa mendapat Lembar Dialog dan siswa menyimak langkah-langkah *Role Playing*

- 4) Jika siswa mendapatkan Lembar Dialog dan merespon penjelasan dari guru tentang aturan *Role Playing* dengan sungguh-sungguh
- 2) Jika siswa mendapatkan Lembar Dialog dan merespon penjelasan dari guru tentang aturan *Role Playing* dengan sungguh-sungguh dan serius.
- 3) Jika siswa mendapatkan Lembar Dialog dan merespon penjelasan dari guru tentang aturan *Role Playing* dengan sungguh-sungguh, serius dan tertib.

Tahap memilih partisipan

5. Siswa memilih peran dan menganalisis peran tersebut.

- 1) Jika siswa antusias dalam memilih peran dan bersungguh-sungguh dalam menganalisis peran.
- 2) Jika siswa antusias dan bersemangat dalam memilih peran dengan bersungguh-sungguh dan serius dalam menganalisis peran
- 3) Jika siswa antusias, bersemangat, dan tertarik dalam memilih peran dan bersungguh-sungguh, serius dan teliti dalam menganalisis peran

Tahap mengatur setting

6. Siswa berdiskusi mengenai langkah-langkah yang akan dimainkan

- 1) Jika siswa menyimak langkah-langkah peran yang akan dimainkan secara sungguh-sungguh.
- 2) Jika siswa menyimak langkah-langkah peran yang akan dimainkan secara sungguh-sungguh dan serius.
- 3) Jika siswa menyimak langkah-langkah peran yang akan dimainkan secara sungguh-sungguh, serius, dan teliti.

Tahap menyiapkan peneliti

7. Siswa mengamati pemain yang sedang berperan

- 1) Jika satu kelompok sebagai pengamat yang mengamati pemeranan.
- 2) Jika dua kelompok sebagai pengamat yang mengamati pemeranan.
- 3) Jika tiga sampai empat kelompok untuk menjadi pengamat.

Tahap Pemeranan

8. Siswa melakukan pemeranan

- 1) Jika siswa melakukan pemeranan dengan sungguh-sungguh.
- 2) Jika siswa melakukan pemeranan dengan sungguh-sungguh dan serius.

- 3) Jika siswa melakukan pemeranan dengan sungguh-sungguh, serius dan sesuai dengan imajinasi siswa.

Tahap diskusi dan evaluasi

9. Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran yang telah dilakukan
 - 1) Jika siswa berdiskusi dengan serius dan mengevaluasi cara pemeranan yang telah dilakukan dengan sungguh-sungguh.
 - 2) Jika siswa berdiskusi dengan serius dan tidak bermain-main. Dan mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan sungguh-sungguh dan serius.
 - 3) Jika siswa berdiskusi dan mengevaluasi cara pemeranan yang telah dilakukan sungguh-sungguh, serius, dan antusias.

Tahap Pemeranan Ulang

10. Siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki kesalahan.
 - 4) Jika siswa memerankan kembali dan mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan kepada pemain sebelumnya.
 - 5) Jika siswa memerankan kembali dan mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan, dan saran kepada pemain sebelumnya.
 - 6) Jika siswa memerankan kembali dan mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan, saran, kritik kepada pemain sebelumnya.

Tahap diskusi dan evaluasi

11. Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran ulang yang telah dilakukan
 - 4) Jika siswa merespon guru dalam mengevaluasi pemeranan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh.
 - 5) Jika siswa merespon guru dalam mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan sungguh-sungguh dan serius
 - 6) Jika siswa merespon guru dalam mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan sungguh-sungguh, serius serta memberikan saran kepada siswa yang menjadi pemeran.

Tahap Berbagi dan mengembangkan Pengalaman

12. Siswa berbagi pengalaman tentang peran yang telah dilakukannya.
 - 1) Jika siswa berbagi pengalaman yang telah dilakukan dengan bersemangat

- 2) Jika siswa berbagi pengalaman tentang peran yang telah dilakukan dengan bersemangat dan antusias.
- 3) Jika siswa berbagi pengalaman tentang peran yang telah dilakukan dengan bersemangat, antusias, dan menarik.

Kegiatan Akhir

1. Siswa menyimpulkan pembelajaran
 - 1) Jika siswa ikut berpartisipasi dalam menyimpulkan pembelajaran.
 - 2) Jika siswa ikut berpartisipasi dan terlibat aktif dalam menyimpulkan pembelajaran.
 - 3) Jika siswa ikut berpartisipasi, terlibat aktif dan tertarik dalam menyimpulkan pembelajaran.
2. Siswa menulis lembar evaluasi
 - 1) Jika siswa menerima lembar evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan mengerjakannya sungguh-sungguh.
 - 2) Jika siswa menerima lembar evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan mengerjakannya sungguh-sungguh dan teliti.
 - 3) Jika siswa menerima lembar evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan mengerjakannya sungguh-sungguh, teliti dan tekun.
3. Siswa merefleksi pembelajaran
 - 1) Jika siswa merespon refleksi yang diberikan dengan guru dengan sungguh-sungguh tentang apa yang telah dipelajarinya.
 - 2) Jika siswa merespon refleksi yang diberikan dengan guru dengan sungguh-sungguh dan tertarik pada refleksi guru tentang apa yang telah dipelajarinya.
 - 3) Jika siswa merespon refleksi yang diberikan dengan guru dengan sungguh-sungguh, serius, dan tertarik pada refleksi guru tentang apa yang telah dipelajarinya
4. Siswa menyimak tindak lanjut yang diberikan guru
 - 1) Jika siswa menerima tindak lanjut berupa PR dan mendengarkan dengan serius langkah-langkah pengerjaannya.

- 2) Jika siswa menerima tindak lanjut berupa PR dan mendengarkan dengan serius dan sungguh-sungguh langkah-langkah pengerjaannya dan siswa mendengarkan diarahkan terlebih dahulu.
- 3) Jika siswa menerima tindak lanjut berupa PR dan mendengarkan dengan serius, sungguh-sungguh dan teliti langkah-langkah pengerjaannya dan siswa mendengarkan diarahkan terlebih dahulu dan menuliskannya pada buku PR.

Lampiran 17

**ANALISIS HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
(SIKLUS I)**

No	Aspek yang diamati	Skor Siklus 1		Rata-rata	Ket		
		P1	P2		K	C	B
1	Siswa menyimak guru membuka pelajaran	2	2	2		C	
2	Siswa menyimak apersepsi yang diberikan guru	3	3	3			B
3	Siswa menyimak tujuan pembelajaran	2	2	2		C	
4	Siswa duduk berkelompok.	1	1	1	K		
5	Siswa menyimak permasalahan melalui film dokumenter yang ditanyakan	2	2	2		C	
6	Siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditanyangkan	2	2	2		C	
7	Siswa mendapat Lembar Dialog dan siswa menyimak langkah-langkah <i>Role Playing</i>	2	2	2		C	

8	Siswa memilih peran dan menganalisis peran tersebut.	1	1	1	K		
9	Siswa berdiskusi langkah-langkah mengenai langkah-langkah yang akan dimainkan	2	2	2		C	
10	Siswa mengamati pemain yang sedang berperan	1	2	1,5	K		
11	Siswa melakukan pemeranan	1	1	1	K		
12	Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran yang telah dilakukan	2	2	2		C	
13	Siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki kesalahan.	1	1	1	K		
14	Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran ulang yang telah dilakukan	1	1	1	K		
15	Siswa berbagi pengalaman tentang peran yang telah dilakukannya.	1	1	1	K		
16	Siswa menyimpulkan pembelajaran	3	3	3			B
17	Siswa menulis lembar evaluasi	3	3	3			B
18	Siswa menyimak refleksi	3	3	3			B

	yang diberikan guru.						
19	Siswa menyimak tindak lanjut yang diberikan guru	3	3	3			B
Jumlah Skor		36	37		7	7	5
Total Skor		73					
Rata-rata skor		36,5					
Kriteria		Cukup					

Interval kriteria penilaian aktivitas guru

No	Kriteria	Rentang Nilai
1.	Baik (B)	45 – 57
2.	Cukup (C)	32 – 45
3.	Kurang (K)	19 – 31

Lampiran 18**ANALISIS LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS I**

Pengamat I = 36

Pengamat II = 37

Rata-rata nilai = $\frac{\text{jumlah Skor}}{\text{jumlah observasi}}$

$$= \frac{36+37}{2}$$

$$= \frac{73}{2}$$

$$= 36,5 \text{ (Cukup)}$$

Interval kriteria penilaian aktivitas guru

No	Kriteria	Rentang Nilai
1.	Baik (B)	45 – 57
2.	Cukup (C)	32 – 44
3.	Kurang (K)	19 – 31

Lampiran 19

REKAPITULASI HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	APS	85	Tuntas
2	AL	80	Tuntas
3	AFY	40	Tidak Tuntas
4	BDA	75	Tuntas
5	BMP	40	Tidak Tuntas
6	CCB	75	Tuntas
7	DA	75	Tuntas
8	DP	75	Tuntas
9	DCP	50	Tidak Tuntas
10	DS	50	Tidak Tuntas
11	FCC	90	Tuntas
12	H	75	Tuntas
13	IOY	65	Tidak Tuntas
14	JA	50	Tidak Tuntas
15	LVR	45	Tidak Tuntas
16	MI	75	Tuntas
17	MDR	75	Tuntas
18	MP	100	Tuntas
19	NK	100	Tuntas
20	RJ	85	Tuntas
21	RGP	100	Tuntas
22	RAP	40	Tidak Tuntas
23	RS	65	Tidak Tuntas
24	RAO	65	Tidak Tuntas
25	RA	95	Tuntas
26	SA	50	Tidak Tuntas
27	SJ	75	Tuntas
28	SH	95	Tuntas
29	WP	75	Tuntas
30	YP	40	Tidak Tuntas
31	B	40	Tidak Tuntas
Jumlah skor			2.145
Nilai rata-rata			69,1
Belajar klasikal			58,06%

Tuntas = 18 orang

Belum Tuntas = 14 orang

Lampiran 20

LEMBAR PENILAIAN AFEKTIF Siklus I

Siklus : Ke I
 Materi : Perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia
 Tanggal Pengamatan : 16 Mei 2014

Berilah nilai pada tiap aspeknya dengan memberikan tanda centrang () pada kolom yang tersedia. Dengan ketentuan B (Baik), C (Cukup), K (Kurang)

No.	Nama Siswa	Aspek Yang diamati												Jumlah Skor	Kriteria
		Menanggapi			Menerima			Menghayati			Mengelola				
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	APS													11	Baik
2	AL													10	Baik
3	AFY													6	Kurang
4	BDA													9	Cukup
5	BMP													6	Kurang
6	CCB													10	Baik
7	DA													8	Cukup
8	DP													9	Cukup
9	DCP													6	Kurang

10	DS													6	Kurang
11	FCC													10	Baik
12	H													9	Cukup
13	IOY													7	Cukup
14	JA													6	Kurang
15	LVR													4	Kurang
16	MI													7	Cukup
17	MDR													10	Baik
18	MP													12	Baik
19	NK													11	Baik
20	RJ													10	Baik
21	RGP													12	Baik
22	RAP													4	Kurang
23	RS													10	Baik
24	RAO													7	Cukup
25	RA													11	Baik
26	SA													6	Kurang
27	SJ													8	Cukup
28	SH													11	Baik
29	WP													9	Cukup
30	YP													6	Kurang
31	B													6	Kurang
Jumlah		36	26	6	24	34	6	33	26	7	18	36	7		
Total Skor		68			64			66			61			257	
Rata-rata		2,19			2.06			2.12			1,96			2,07	Cukup

Kriteria penilaian setiap butir afektif siswa

4 - 6 = Kurang

7 - 9 = Cukup

10 - 12 = Baik

Lampiran 21

**HASIL OBSERVASI PENILAIAN AFEKTIF
SIKLUS I**

No	Nama	Skor	Keterangan
1	APS	11	Baik
2	AL	10	Baik
3	AFY	6	Kurang
4	BDA	9	Cukup
5	BMJ	6	Kurang
6	CCB	10	Baik
7	DA	8	Cukup
8	DP	9	Cukup
9	DCP	6	Kurang
10	DS	6	Kurang
11	FCC	10	Baik
12	H	9	Cukup
13	IOY	7	Cukup
14	JA	6	Kurang
15	LVR	4	Kurang
16	MI	7	Cukup
17	MDR	10	Baik
18	MP	12	Baik
19	NS	11	Baik
20	RJ	10	Baik
21	RGP	12	Baik
22	RAP	4	Kurang
23	RS	10	Baik
24	RAO	7	Cukup
25	RA	11	Baik
26	SA	6	Kurang
27	SJ	8	Cukup
28	SH	11	Baik
29	WP	9	Cukup
30	YP	6	Kurang
31	B	6	Kurang
Jumlah		257	
Rata-rata		8,33	Cukup

B = 12 orang

C = 9 orang

K = 10 orang

Lampiran 22

SKOR KEBERHASILAN SETIAP ASPEK PENGAMATAN AFEKTIF SISWA SIKLUS I

No.	Aspek yang diamati	Skor	Keterangan
1.	Menanggapi	2,19	Cukup
2.	Menerima	2.06	Cukup
3.	Menghayati	2.12	Cukup
4.	Mengelola	1,96	Cukup
Jumlah rata-rata dari setiap aspek yang diamati			8,33 Cukup

penilaian setiap butir pengamatan aktivitas afektif siswa

No	Interval	Kriteria
4.	1- 1,6	Kurang
5.	1,7-2,3	Cukup
6.	2,4-3	Baik

Lampiran 23

DESKRIPTOR DAN INDIKATOR LEMBAR OBSERVASI AFEKTIF

SIKLUS I

Skor	Kategori
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik

1. Menanggapi

- 1) Jika siswa melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dengan rasa tanggung jawab.
- 2) Jika siswa melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru, dengan rasa tanggung jawab dan bersungguh-sungguh.
- 3) Jika siswa melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dengan penuh rasa tanggung jawab, bersungguh-sungguh dan teliti.

2. Menerima

- 1) Jika siswa mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh
- 2) Jika siswa mendengarkan penjelasan guru, dengan sungguh-sungguh dan memperhatikan penjelasan guru.
- 3) Jika siswa mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh, memperhatikan penjelasan guru dan antusias dalam mendengarkan penjelasan dari guru.

3. Menghayati

- 1) Jika siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh.
- 2) Jika siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan guru, dengan sungguh-sungguh dan teliti
- 3) Jika siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh, teliti, dan tekun.

4. Mengelola

- 1) Jika siswa mengevaluasi pemeranan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh.
- 2) Jika siswa mengevaluasi pemeranan yang dilakukan, dengan sungguh-sungguh dan serius.
- 3) Jika siswa mengevaluasi pemeranan yang dilakukan dengan bersungguh-sungguh, serius dan bertanggung jawab.

Lampiran 24

LEMBAR PENILAIAN PSIKOMOTOR Siklus I

Siklus : Ke I
 Materi : Perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia
 Tanggal Pengamatan : 16 Mei 2014

Berilah nilai pada tiap aspeknya dengan memberikan tanda centrang () pada kolom yang tersedia. Dengan ketentuan B (Baik), C (Cukup), K (Kurang)

No.	Nama Siswa	Aspek Yang diamati									Jumlah Skor	Kriteria
		Mengidentifikasi			Artikulasi			Memmanipulasi				
		B	C	K	B	C	K	B	C	K		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	APS										8	Baik
2	AL										7	Cukup
3	AFY										4	Kurang
4	BDA										6	Cukup
5	BMP										4	Kurang
6	CCB										7	Cukup
7	DA										7	Cukup
8	DP										8	Baik
9	DCP										5	Kurang
10	DS										5	Kurang
11	FCC										8	Baik
12	H										7	Cukup

13	IOY											5	Kurang
14	JA											6	Kurang
15	LVR											3	Kurang
16	MI											6	Cukup
17	MDR											8	Baik
18	MP											9	Baik
19	NK											8	Baik
20	RJ											8	Baik
21	RGP											9	Baik
22	RAP											3	Kurang
23	RS											6	Cukup
24	RAO											5	Kurang
25	RA											8	Baik
26	SA											4	Kurang
27	SJ											7	Cukup
28	SH											8	Baik
29	WP											7	Cukup
30	YP											5	Kurang
31	B											5	Kurang
Jumlah		36	26	6	21	36	6	30	26	8			
Total Skor		68			63			64			204		
Rata-rata		2,19			2.03			2.06			2,19	Cukup	

Kriteria penilaian setiap butir afektif siswa

4 - 6 = Kurang

7 - 9 = Cukup

10 – 12 = Baik

Lampiran 25

**HASIL OBSERVASI PENILAIAN PSIKOMOTOR
SIKLUS I**

No	Nama	Skor	Keterangan
1	APS	8	Baik
2	AL	7	Cukup
3	AFY	4	Kurang
4	BDA	6	Cukup
5	BMJ	4	Kurang
6	CCB	7	Cukup
7	DA	7	Cukup
8	DP	8	Baik
9	DCP	5	Kurang
10	DS	5	Kurang
11	FCC	8	Baik
12	H	7	Cukup
13	IOY	5	Kurang
14	JA	6	Cukup
15	LVR	3	Kurang
16	MI	6	Cukup
17	MDR	8	Baik
18	MP	9	Baik
19	NS	8	Baik
20	RJ	8	Baik
21	RGP	9	Baik
22	RAP	3	Kurang
23	RS	6	Cukup
24	RAO	5	Cukup
25	RA	8	Baik
26	SA	4	Kurang
27	SJ	7	Cukup
28	SH	8	Baik
29	WP	7	Cukup
30	YP	5	Kurang
31	B	5	Kurang
Jumlah		204	
Rata-rata		6,58	Cukup

B = 10 orang

C = 11 orang

K = 10 orang

Lampiran 26

SKOR KEBERHASILAN SETIAP ASPEK PENGAMATAN PSIKOMOTOR SISWA SIKLUS I

No.	Aspek yang diamati	Skor	Keterangan
1.	Mengidentifikasi	2,19	Cukup
2.	Artikulasi	2.03	Cukup
3.	Memanipulasi	2.06	Cukup
Jumlah rata-rata dari setiap aspek yang diamati			6,58 Cukup

Interval penilaian setiap butir pengamatan aktivitas psikomotor siswa

No	Interval	Kriteria
4.	1-1,6	Kurang
5.	1,7-2,3	Cukup
6.	2,4-3	Baik

Lampiran 27

DESKRIPTOR DAN INDIKATOR LEMBAR OBSERVASI PSIKOMOTOR

Skor	Kategori
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik

1. Mengidentifikasi

- 1) Jika siswa mengidentifikasi setiap pemeran dengan serius
- 2) Jika siswa mengidentifikasi setiap pemeran yang dilakukan, dengan serius dan sungguh-sungguh
- 3) Jika siswa mengidentifikasi setiap pemeran yang dilakukan dengan serius, sungguh-sungguh dan tanggung jawab.

2. Artikulasi

- 1) Jika siswa menggunakan bahasa yang sopan pada saat melakukan pemeran.
- 2) Jika siswa menggunakan bahasa yang sopan dan mudah dimengerti pada saat melakukan pemeranan
- 3) Jika siswa menggunakan bahasa yang sopan, mudah dimengerti dan lugas pada saat melakukan pemeranan.

3. Memanipulasi

- 1) Jika siswa menuliskan hasil evaluasi yang telah disediakan oleh guru dengan bersungguh-sungguh.
- 2) Jika siswa menuliskan hasil evaluasi yang telah disediakan dengan guru dengan sungguh-sungguh, dan teliti.
- 3) Jika siswa menuliskan hasil evaluasi yang telah disediakan oleh guru dengan sungguh-sungguh, teliti dan tanpa melihat buku panduan/buku paket.

Lampiran 28

SILABUS SIKLUS 2

Satuan pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 68 Kota Bengkulu

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas/Semester : VI (enam) / 2 (dua)

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

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
2.4. Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan	Perjuangan mempertahankan kemerdekaan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. • Guru menyampaikan permasalahan melalui film dokumenter yang ditayangkan. • Guru dan siswa mengidentifikasi masalah dari film dokumenter tersebut. • Guru membagikan LDS kepada masing – masing kelompok dan menjelaskan aturan <i>Role</i> 	<p>e. Kognitif Produk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis peran yang Ambarawa (C4- Pengetahuan Konseptual) • Mengemukakan penyebab terjadinya pertempuran Ambarawa.(C4- Pengetahuan Konseptual) • Mengemukakan akibat dari pertempuran Ambarawa (C4- Pengetahuan Konseptual) <p>f. Kognitif Proses:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengemukakan 	<p>Teknik tes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • tertulis <p>non tes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • perbuatan <p>Bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> • isian; • penugasan <p>Instrumen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembar soal • Lembar penilaian tugas 	3 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan • Silabus kurikulum KTSP 2006 • Film dokumenter. • Buku sumber IPS kelas V

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p><i>Playing.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa memilih dan menganalisis peran-peran • Guru dan siswa berdiskusi peran-peran yang akan dimainkan. • Beberapa kelompok sebagai pengamat. • Siswa melakukan peran. • Siswa dan guru melakukan evaluasi peran. • Guru meminta siswa melakukan pemeran ulang dan mengevaluasi dari pemeranan yang salah dari pemeran pertama • Guru dan siswa berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan. • Guru mengajak siswa untuk berbagai 	<p>peristiwa Ambarawa (C3- Pengetahuan Faktual)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan penyebab terjadinya pertempuran Ambarawa (C1- pengetahuan faktual) • Menyebutkan akibat terjadinya pertempuran Ambarawa.(C1- Pengetahuan Faktual) <p>g. Afektif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru (Menanggapi) • Mendengarkan penjelasan dari guru (Menerima) • Mengerjakan evaluasi yang diberikan guru (menghayati) • Mengoreksi jawaban teman/kelompok lain yang kurang tepat (Mengelola) 			

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>pengalaman yang telah dialami dalam bermain peran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran. • Guru memberikan tindak lanjut. 	<p>h. Psikomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi pertempuran Ambarawa • Artikulasi: melaporkan hasil kerja kelompok dengan menggunakan pilihan kata yang tepat. • Memanipulasi: Menuliskan hasil diskusi di lembar LDS yang telah disediakan. 			

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ PEMBELAJAR AN	KEGIATAN PEMBELAJARA N	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR

Lampiran 29**Siklus 2****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 68 Kota Bengkulu

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V/II

Alokasi Waktu : 3 x 35 (1 pertemuan)

H. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

2.4. Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

C. Indikator**1. Kognitif****c. Produk**

- Melakukan kegiatan bermain peran peristiwa pertempuran ambarawa (C3- Pengetahuan Konseptual)
- Mengidentifikasi peran-peran yang dilakukan dalam kegiatan bermain peran (C1- Pengetahuan Konseptual)
- Menganalisis peristiwa pertempuran Ambarawa yang ditayangkan (C4- Pengetahuan Konseptual)
- Mengemukakan penyebab terjadinya pertempuran Ambarawa .(C4- Pengetahuan Konseptual)
- Mengemukakan akibat dari pertempuran Ambarawa (C4- Pengetahuan Konseptual)

d. Proses

- Mencontohkan kegiatan bermain peran peristiwa Ambarawa (C2- Pengetahuan faktual)

- Menyebutkan peran-peran yang dilakukan dalam kegiatan bermain peran (C1- Pengetahuan faktual)
- Mengemukakan peristiwa Ambarawa . (C3- Pengetahuan Faktual)
- Menyebutkan penyebab terjadinya pertempuran Ambarawa (C1- pengetahuan faktual)
- Menyebutkan akibat terjadinya pertempuran Ambarawa . (C1- Pengetahuan Faktual)

4. Afektif

- Melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru (Menanggapi)
- Mendengarkan penjelasan dari guru (Menerima)
- Mengerjakan evaluasi yang diberikan guru (menghayati)
- Mengevaluasi pemeranan yang dilakukan (Mengelola)

5. Psikomotor

- Mengidentifikasi setiap pemeran yang dilakukan.
- Artikulasi: memperjelas suara pada saat melakukan pemeranan
- Manipulasi: Menuliskan hasil evaluasi yang telah disediakan

I. Tujuan Pembelajaran

4. Kognitif

b. Produk

- Melalui penugasan yang diberikan oleh guru siswa dapat melakukan kegiatan bermain peran peristiwa Ambarawa.
- Melalui diskusi kelompok dengan guru siswa mengidentifikasi peran-peran yang dilakukan dalam kegiatan bermain peran
- Melalui penugasan, siswa dapat menganalisis empat peristiwa pertempuran Ambarawa yang ditanyakan.
- Melalui penugasan, siswa dapat mengemukakan lima penyebab terjadinya pertempuran Ambarawa
- Melalui penugasan, siswa dapat mengemukakan lima akibat dari pertempuran Ambarawa

Proses

- Melalui bermain peran siswa dapat mencontohkan peran peristiwa Ambarawa
- Melalui tanya jawab dengan guru siswa mengidentifikasi peran-peran yang dilakukan dalam kegiatan bermain peran
- Melalui penugasan yang diberikan oleh guru, siswa dapat mengemukakan empat peristiwa Ambarawa .
- Melalui penugasan yang diberikan oleh guru, siswa dapat menyebutkan lima penyebab terjadinya pertempuran Ambarawa
- Melalui penugasan yang diberikan oleh guru, siswa dapat menyebutkan lima akibat terjadinya pertempuran Ambarawa .

5. Afektif

- Melalui penugasan yang diberikan oleh guru, siswa dapat menanggapi dan melaksanakan tugas dengan baik
- Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menerima dan mendengarkan penjelasan dari guru.
- Melalui penugasan yang diberikan guru, siswa dapat mengerjakan dan menghayati evaluasi yang diberikan guru.
- Melalui penugasan yang diberikan guru, mengoreksi/mengelola jawaban teman/kelompok lain yang kurang tepat.

6. Psikomotor

- Melalui penugasan yang diberikan oleh guru, siswa dapat mengidentifikasi pertempuran Ambarawa (mengidentifikasi)
- Melalui diskusi kelompok yang diberikan oleh guru, siswa dapat melaporkan hasil kerja kelompok dengan menggunakan pilihan kata yang tepat.(Artikulasi)
- Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menuliskan hasil diskusi di lembar LDS yang telah disediakan (Memanipulasi)

J. Materi Pembelajaran

Perjuangan mempertahankan kemerdekaan (Pertempuran Ambarawa)

K. Model dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : *Role Playing*

Metode : Tanya jawab, diskusi kelompok, penugasan, bermain peran.

L. Kegiatan Pembelajaran

➤ Pra kegiatan pembelajaran

4. Guru membuat rencana pembelajaran
5. Guru menyiapkan alat peraga
6. Guru membuat Lembar Dialog

➤ Kegiatan Awal

7. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar kepada siswa, dan mengabsen siswa
8. Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar”
9. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas, runtun dan menarik.

➤ Kegiatan Inti

(Tahap memanaskan suasana kelompok)

53. Guru membagi siswa menjadi enam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
54. Guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang tayangkan
55. Guru bersama siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan
56. Guru membagikan Lembar Dialog dan menjelaskan aturan dari *Role Playing*

Tahap Memilih Partisipan

57. Guru bersama siswa memilih pemain dan menganalisis peran-peran.

Tahap mengatur seting

58. Guru bersama siswa berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.

Tahap menyiapkan peneliti

59. Beberapa kelompok ditugaskan menjadi pengamat

Tahap Pemeranan

60. Siswa melakukan pemeranan

Tahap diskusi dan evaluasi

61. Guru bersama siswa mendiskusikan dan mengevaluasi pemeran yang telah dilakukan

Tahap memerankan kembali

62. Guru meminta siswa melakukan pemeran ulang dan mengevaluasi dari pemeranan yang salah dari pemeran pertama

Tahap diskusi dan evaluasi

63. Guru dan siswa berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.

Tahap berbagi dan mengembangkan pengalaman

64. Guru mengajak siswa untuk berbagai pengalaman yang telah dialami dalam bermain peran.

Kegiatan Akhir

65. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.
66. Guru memberikan evaluasi berdasarkan materi yang telah dipelajari.
67. Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa perasaannya belajar hari ini.
68. Guru memberikan tindak lanjut untuk mempelajari pelajaran selanjutnya di rumah.

M. Sumber dan Media

3. Sumber

- a. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan
- b. Silabus Mata Pelajaran Kelas V
- c. Hakim,Lukman.2009. *Aktif Belajar IPS untuk SD/MI Kelas V* :PT. Tiga Serangkai. Jakarta : Pusat Perbukuan.

4. Media

- a. Film dokumenter
- b. Lembar Dialog

N. Penilaian

- d. Prosedur : proses dan hasil
- e. Teknik : observasi dan tes
- f. Bentuk : tertulis

Guru Kelas VB



Dra. Sismawati
Handayani
NIP: 196303241983082001

Bengkulu, 26 Mei



Yayuk
A1G010071

Lembar Dialog

NamaKelompok : 1. 4.
 2. 5.
 3. 6.

Kelas / Semester :

Petunjuk: 1. Simaklah film dokumenter yang ditayangkan.

3. Diskusikanlah dengan temanmu tentang film dokumenter yang ditayangkan.

Soal

1. Lakukanlah kegiatan bermain peran peristiwa ambarawa. Sesuai dengan apa yang sudah ditayangkan film dokumenter.
2. Berilah nilai tentang peran yang dimainkan oleh teman-temanmu!
3. Siapa saja yang terlibat dalam peperangan itu?
4. Apa tanggapanmu tentang pertempuran Ambarawa?

Percakapan Pertempuran ambawara:

Perjuangan heroik rakyat Indonesia dalam mempertahankan dan memperjuangkan kemerdekaannya sungguh tidak bisa diabaikan begitu saja, mereka bahu membahu untuk berperang melawan siapa saja yang ingin merebut kemerdekaan Bangsa Indonesia.

Suatu hari di Markas TKR...

Kol. Sarbini: (berjalan mondar-mandir) hufth...(menghembus nafas) “saya ini merasa heran...”

Kol. Suharto: “ Mengapa anda heran bung?”

Kol. Sarbini:” Apa yang sebenarnya belanda mau dari negara ini?”

Kol. Isdiman:” Tentunya sumber daya alam dan tenaga kerja kita yang melimpah”(ekspresi yakin)

Kol. Sarbini:” Betul...(duduk) tetapi apa kurang kaya mereka ? Selama tiga setengah abad menjajah, segala kekayaan kita di ambil oleh mereka...”(ekspresi sungguh)

Kol. Suharto: “ Dan sekarang... mereka kembali berusaha untuk menjajah kita lagi..”

Kol. Isdiman:” Kemerdekaan harus dipertahankan, jangan sampai apa yang anda katakan terjadi.”

Kol. Sarbini:” Oh iya...(berdiri) kemarin saya dapat berita bahwasanya di beberapa daerah perlawanan-perlawanan sudah dimulai, dan saat ini posisi Belanda dan NICA ada di Pulau Jawa.” (duduk)

(tiba-tiba datanglah seorang prajurit muda yang bernama Oni, membawa kabar)

Prajurit: “Assalamualaikum”(suara lantang)

Sarbini& suharto: “walaikumussalam”(serempak)

Kol. Suharto: (bangkit dari tempat duduk) “ silahkan duduk,ada keperluan apa Bung Oni?”

Prajurit: (duduk)” begini pak, saya dapat berita bahwasanya Belanda dan NICA telah mendarat di magelang tadi pagi”

Kol. Isdiman:”lalu?”

Prajurit: “Mereka datang untuk mengurus tawanan perang dan tentara jepang di Jawa Tengah, dan mereka berjanji tidak akan mengganggu kedaulatan Republik indonesia. Namun.... Mereka melanggar janjinya, semua tawanan perang dipersenjatai dan melakukan penyerangan pak”

Kol. Suharto: (duduk) “memang keterlaluhan mereka(geram) , berjanji tetapi diingkari...”

Kol. Sarbini: (berdiri) “Kalau begitu kita berangkat ke magelang, lakukan pengawasan sebelum mereka bertindak lebih jauh.”

Prajurit:” siap pak!” (tangan hormat badan tegak)

Kol. Sarbini: “ Isdiman kamu saya tugaskan sebagai pemimpin pasukan, laksanakan!!!(tegas)

Kol. Isdiman: “Siap laksanakan!”(memberi hormat)

Latar: Markas Belanda di Magelang

Narator: Tentara-tentara Belanda sedang beristirahat termasuk para tawanan, mereka tidak menyadari bahwa keberadaan mereka dipantau oleh TKR .

Kolonel Isdiman yang mendapat laporan tentang rencana jahat Belanda segera mengomandoi Pasukan TKR untuk menyerang demi mempertahankan kemerdekaan dari siasat busuk Belanda dan NICA.

Brigadir Bethel: “Tipuan kita berjalan lancar, sekarang kita punya pasukan tambahan dari para tawanan”(berbangga)

Ajudan Richard: “hahaha, ide komandan memang brilliant. Pribumi disini mudah sekali kita bohongi.

Brigadir Bethel: “Tetapi kita tetap harus berwaspada! Jangan sampai pribumi-pribumi itu meninggalkan rencana kita.”(berlalu meninggalkan ajudan)

Ajudan Richard: “Hei kalian berdua!(memanggil tentara)

Tentara 1&2:” Hormat!” (memberi hormat)

Ajudan Richard: “ Bagaimana keadaan markas ,apakah aman?”

Tentara 1:” sejauh ini masih aman”

Tentara 2:” belum ada tanda-tanda dari orang-orang pribumi.”

Ajudan Richard: “Bagus, lanjutkan kerja kalian...”(berlalu meninggalkan tentara)

(beberapa saat kemudian, suara tembakan memecah suasana

Tentara belanda: (berlari) “ kita diserang!!!, lari...lari!!!”

Bethel: (panik)”kurang ajar pribumi!!!, semuanya cepat bergerak kita sudah dikepung!!!”

(Pasukan Belanda dan NICA lari dari markas, markas diduduki oleh Pasukan TKR)

Kol.Suharto: “Saudara sekalian kita sudah berhasil mengusir mereka dari Magelang, tapi kita harus selalu mengikuti mereka kalau perlu kita desak terus mereka, MERDEKA!!!”(tangan diangkat sambil mengepal)

Seluruh TKR: (mengangkat tangan sambil dikepal) “MERDEKA!!!”

Narator: Pasukan Belanda mundur sampai ke Ambarawa, namun disana mereka juga telah dihadang oleh pasukan TKR lainnya. Belanda mengadakan perlawanan, pimpinan TKR Letkol. Isdiman gugur tertembak, TKR menghentikan perlawanan sementara waktu.

(terjadi baku tembak antara Belanda dan TKR, pimpinan TKR tertembak. Pasukan belanda melarikan diri.)

Kol. Sarbini: (menghampiri jenazah Isdiman) “Innalilahi wa inna ilaihi roji’un”

Prajurit 1:” bagaimana pak, pemimpin kita telah gugur padahal perang baru dimulai?(bingung)

Sudirman: (merangkul prajurit) “sudahlah, kita tidak boleh terlalu larut dalam duka, ini sudah menjadi ketentuan gusti Allah. (berdiri) Patah tumbuh hilang berganti,**rawe-rawe rantas, malang-malang putung.**

Kol. Suharto: (memanggil dua prajurit)” Kalian berdua urus jenazah Pak Isdiman”

Prajurit 2,3: Mengangguk) :”siap laksanakan!”(membawa jenazah Isdiman)

Sudirman:”Saya siap menjadi pemimpin menggantikan pak Isdiman, dari pada kita terus menerus hanyut dalam suasana ini sementara musuh dibiarkan berlari

Kol. Sarbini: “Baiklah dirman, jika tekadmu sudah bulat, lalu strategi apa yang akan saudara gunakan?”

Sudirman: “Dalam situasi seperti ini, ditambah keadaan Ambarawa yang dikelilingi hutan-hutan, pastilah Belanda akan mudah kita kepong karena medan seperti ini sudah menjadi makanan sehari-hari Pasukan TKR, oleh karena itu kita akan kepong dan jepit mereka di suatu wilayah sehingga mereka terdesak dan mundur. Strategi ini bernama ‘Supit Urang’.”

Kol. Sarbini:” Strategi yang hebat, kita akan lancarkan serangan esok subuh, ketika mereka terbuai dengan dinginnya malam”

Sudirman: “ Siap laksanakan!”

Narator: **Letusan tembakan sebagai tanda dimulai penyerangan terdengar tepat jam 4.30. Pasukan TKR yang telah bersiap di seluruh penjuru ambarawa mulai merayap, desingan peluru meriuhkan suasana, ditambah lemparan granat yang bertubi-tubi, Belanda dan NICA semakin terdesak dan mundur.**

B. *(BAKU TEMBAK SENJATA TERJADI)*

Ambarawa berhasil Dibebaskan, mulai saat itu peristiwa tersebut dinamakan ‘Palagan Ambarawa, dan Tanggal 15 Desember diperingati sebagai Hari Infanteri.

Lampiran 29**Siklus 2****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 68 Kota Bengkulu

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V/II

Alokasi Waktu : 3 x 35 (1 pertemuan)

O. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

2.4. Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

C. Indikator**1. Kognitif****e. Produk**

- Melakukan kegiatan bermain peran peristiwa pertempuran ambarawa (C3- Pengetahuan Konseptual)
- Mengidentifikasi peran-peran yang dilakukan dalam kegiatan bermain peran (C1- Pengetahuan Konseptual)
- Menganalisis peristiwa pertempuran Ambarawa yang ditayangkan (C4- Pengetahuan Konseptual)
- Mengemukakan penyebab terjadinya pertempuran Ambarawa .(C4- Pengetahuan Konseptual)
- Mengemukakan akibat dari pertempuran Ambarawa (C4- Pengetahuan Konseptual)

f. Proses

- Mencontohkan kegiatan bermain peran peristiwa Ambarawa (C2- Pengetahuan faktual)

- Menyebutkan peran-peran yang dilakukan dalam kegiatan bermain peran (C1- Pengetahuan faktual)
- Mengemukakan peristiwa Ambarawa . (C3- Pengetahuan Faktual)
- Menyebutkan penyebab terjadinya pertempuran Ambarawa (C1- pengetahuan faktual)
- Menyebutkan akibat terjadinya pertempuran Ambarawa . (C1- Pengetahuan Faktual)

6. Afektif

- Melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru (Menanggapi)
- Mendengarkan penjelasan dari guru (Menerima)
- Mengerjakan evaluasi yang diberikan guru (menghayati)
- Mengevaluasi pemeranan yang dilakukan (Mengelola)

7. Psikomotor

- Mengidentifikasi setiap pemeran yang dilakukan.
- Artikulasi: memperjelas suara pada saat melakukan pemeranan
- Manipulasi: Menuliskan hasil evaluasi yang telah disediakan

P. Tujuan Pembelajaran

7. Kognitif

c. Produk

- Melalui penugasan yang diberikan oleh guru siswa dapat melakukan kegiatan bermain peran peristiwa Ambarawa.
- Melalui diskusi kelompok dengan guru siswa mengidentifikasi peran-peran yang dilakukan dalam kegiatan bermain peran
- Melalui penugasan, siswa dapat menganalisis empat peristiwa pertempuran Ambarawa yang ditanyakan.
- Melalui penugasan, siswa dapat mengemukakan lima penyebab terjadinya pertempuran Ambarawa
- Melalui penugasan, siswa dapat mengemukakan lima akibat dari pertempuran Ambarawa

Proses

- Melalui bermain peran siswa dapat mencontohkan peran peristiwa Ambarawa
- Melalui tanya jawab dengan guru siswa mengidentifikasi peran-peran yang dilakukan dalam kegiatan bermain peran
- Melalui penugasan yang diberikan oleh guru, siswa dapat mengemukakan empat peristiwa Ambarawa .
- Melalui penugasan yang diberikan oleh guru, siswa dapat menyebutkan lima penyebab terjadinya pertempuran Ambarawa
- Melalui penugasan yang diberikan oleh guru, siswa dapat menyebutkan lima akibat terjadinya pertempuran Ambarawa .

8. Afektif

- Melalui penugasan yang diberikan oleh guru, siswa dapat menanggapi dan melaksanakan tugas dengan baik
- Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menerima dan mendengarkan penjelasan dari guru.
- Melalui penugasan yang diberikan guru, siswa dapat mengerjakan dan menghayati evaluasi yang diberikan guru.
- Melalui penugasan yang diberikan guru, mengoreksi/mengelola jawaban teman/kelompok lain yang kurang tepat.

9. Psikomotor

- Melalui penugasan yang diberikan oleh guru, siswa dapat mengidentifikasi pertempuran Ambarawa (mengidentifikasi)
- Melalui diskusi kelompok yang diberikan oleh guru, siswa dapat melaporkan hasil kerja kelompok dengan menggunakan pilihan kata yang tepat.(Artikulasi)
- Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menuliskan hasil diskusi di lembar LDS yang telah disediakan (Memanipulasi)

Q. Materi Pembelajaran

Perjuangan mempertahankan kemerdekaan (Pertempuran Ambarawa)

R. Model dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : *Role Playing*

Metode : Tanya jawab, diskusi kelompok, penugasan, bermain peran.

S. Kegiatan Pembelajaran

➤ Pra kegiatan pembelajaran

7. Guru membuat rencana pembelajaran
8. Guru menyiapkan alat peraga
9. Guru membuat Lembar Dialog

➤ Kegiatan Awal

10. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar kepada siswa, dan mengabsen siswa
11. Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu “Maju Tak Gentar”
12. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas, runtun dan menarik.

➤ Kegiatan Inti

(Tahap memanaskan suasana kelompok)

69. Guru membagi siswa menjadi enam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
70. Guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang tayangkan
71. Guru bersama siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan
72. Guru membagikan Lembar Dialog dan menjelaskan aturan dari *Role Playing*

Tahap Memilih Partisipan

73. Guru bersama siswa memilih pemain dan menganalisis peran-peran.

Tahap mengatur seting

74. Guru bersama siswa berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.

Tahap menyiapkan peneliti

75. Beberapa kelompok ditugaskan menjadi pengamat

Tahap Pemeranan

76. Siswa melakukan pemeranan

Tahap diskusi dan evaluasi

77. Guru bersama siswa mendiskusikan dan mengevaluasi pemeran yang telah dilakukan

Tahap memerankan kembali

78. Guru meminta siswa melakukan pemeran ulang dan mengevaluasi dari pemeranan yang salah dari pemeran pertama

Tahap diskusi dan evaluasi

79. Guru dan siswa berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.

Tahap berbagi dan mengembangkan pengalaman

80. Guru mengajak siswa untuk berbagai pengalaman yang telah dialami dalam bermain peran.

Kegiatan Akhir

81. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.

82. Guru memberikan evaluasi berdasarkan materi yang telah dipelajari.

83. Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa perasaannya belajar hari ini.

84. Guru memberikan tindak lanjut untuk mempelajari pelajaran selanjutnya di rumah.

T. Sumber dan Media

1. Sumber

- a. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan
- b. Silabus Mata Pelajaran Kelas V
- c. Hakim,Lukman.2009. *Aktif Belajar IPS untuk SD/MI Kelas V* :PT. Tiga Serangkai. Jakarta : Pusat Perbukuan.

2. Media

- a. Film dokumenter
- b. Lembar Dialog

U. Penilaian

- g. Prosedur : proses dan hasil
- h. Teknik : observasi dan tes
- i. Bentuk : tertulis

Guru Kelas VB



Dra. Sismawati
NIP: 196303241983082001

Bengkulu, 26 Mei



Yayuk Handayani
A1G010071

Lembar Dialog

NamaKelompok : 1. 4.
 2. 5.
 3. 6.

Kelas / Semester :

Petunjuk: 1. Simaklah film dokumenter yang ditayangkan.

4. Diskusikanlah dengan temanmu tentang film dokumenter yang ditayangkan.

Soal

1. Lakukanlah kegiatan bermain peran peristiwa ambarawa. Sesuai dengan apa yang sudah ditayangkan film dokumenter.
2. Berilah nilai tentang peran yang dimainkan oleh teman-temanmu!
3. Siapa saja yang terlibat dalam peperangan itu?
4. Apa tanggapanmu tentang pertempuran Ambarawa?

Percakapan Pertempuran ambawara:

Perjuangan heroik rakyat Indonesia dalam mempertahankan dan memperjuangkan kemerdekaannya sungguh tidak bisa diabaikan begitu saja, mereka bahu membahu untuk berperang melawan siapa saja yang ingin merebut kemerdekaan Bangsa Indonesia.

Suatu hari di Markas TKR...

Kol. Sarbini: (berjalan mondar-mandir) hufth...(menghembus nafas) “saya ini merasa heran...”

Kol. Suharto: “ Mengapa anda heran bung?”

Kol. Sarbini:” Apa yang sebenarnya belanda mau dari negara ini?”

Kol. Isdiman:” Tentunya sumber daya alam dan tenaga kerja kita yang melimpah”(ekspresi yakin)

Kol. Sarbini:” Betul...(duduk) tetapi apa kurang kaya mereka ? Selama tiga setengah abad menjajah, segala kekayaan kita di ambil oleh mereka...”(ekspresi sungguh)

Kol. Suharto: “ Dan sekarang... mereka kembali berusaha untuk menjajah kita lagi..”

Kol. Isdiman:” Kemerdekaan harus dipertahankan, jangan sampai apa yang anda katakan terjadi.”

Kol. Sarbini:” Oh iya...(berdiri) kemarin saya dapat berita bahwasanya di beberapa daerah perlawanan-perlawanan sudah dimulai, dan saat ini posisi Belanda dan NICA ada di Pulau Jawa.” (duduk)

(tiba-tiba datanglah seorang prajurit muda yang bernama Oni, membawa kabar)

Prajurit: “Assalamualaikum”(suara lantang)

Sarbini& suharto: “walaikumussalam”(serempak)

Kol. Suharto: (bangkit dari tempat duduk) “ silahkan duduk,ada keperluan apa Bung Oni?”

Prajurit: (duduk)” begini pak, saya dapat berita bahwasanya Belanda dan NICA telah mendarat di magelang tadi pagi”

Kol. Isdiman:”lalu?”

Prajurit: “Mereka datang untuk mengurus tawanan perang dan tentara jepang di Jawa Tengah, dan mereka berjanji tidak akan mengganggu kedaulatan Republik indonesia. Namun.... Mereka melanggar janjinya, semua tawanan perang dipersenjatai dan melakukan penyerangan pak”

Kol. Suharto: (duduk) “memang keterlaluhan mereka(geram) , berjanji tetapi diingkari...”

Kol. Sarbini: (berdiri) “Kalau begitu kita berangkat ke magelang, lakukan pengawasan sebelum mereka bertindak lebih jauh.”

Prajurit:” siap pak!” (tangan hormat badan tegak)

Kol. Sarbini: “ Isdiman kamu saya tugaskan sebagai pemimpin pasukan, laksanakan!!!(tegas)

Kol. Isdiman: “Siap laksanakan!”(memberi hormat)

Latar: Markas Belanda di Magelang

Narator: Tentara-tentara Belanda sedang beristirahat termasuk para tawanan, mereka tidak menyadari bahwa keberadaan mereka dipantau oleh TKR .

Kolonel Isdiman yang mendapat laporan tentang rencana jahat Belanda segera mengomandoi Pasukan TKR untuk menyerang demi mempertahankan kemerdekaan dari siasat busuk Belanda dan NICA.

Brigadir Bethel: “Tipuan kita berjalan lancar, sekarang kita punya pasukan tambahan dari para tawanan”(berbangga)

Ajudan Richard: “hahaha, ide komandan memang brilliant. Pribumi disini mudah sekali kita bohongi.

Brigadir Bethel: “Tetapi kita tetap harus berwaspada! Jangan sampai pribumi-pribumi itu mengagalkan rencana kita.”(berlalu meninggalkan ajudan)

Ajudan Richard: “Hei kalian berdua!(memanggil tentara)

Tentara 1&2:” Hormat!” (memberi hormat)

Ajudan Richard: “ Bagaimana keadaan markas ,apakah aman?”

Tentara 1:” sejauh ini masih aman”

Tentara 2:” belum ada tanda-tanda dari orang-orang pribumi.”

Ajudan Richard: “Bagus, lanjutkan kerja kalian...”(berlalu meninggalkan tentara)

(beberapa saat kemudian, suara tembakan memecah suasana

Tentara belanda: (berlari) “ kita diserang!!!, lari...lari!!!”

Bethel: (panik)”kurang ajar pribumi!!!, semuanya cepat bergerak kita sudah dikepung!!!”

(Pasukan Belanda dan NICA lari dari markas, markas diduduki oleh Pasukan TKR)

Kol.Suharto: “Saudara sekalian kita sudah berhasil mengusir mereka dari Magelang, tapi kita harus selalu mengikuti mereka kalau perlu kita desak terus mereka, MERDEKA!!!”(tangan diangkat sambil mengepal)

Seluruh TKR: (mengangkat tangan sambil dikepal) “MERDEKA!!!”

Narator: Pasukan Belanda mundur sampai ke Ambarawa, namun disana mereka juga telah dihadang oleh pasukan TKR lainnya. Belanda mengadakan perlawanan, pimpinan TKR Letkol. Isdiman gugur tertembak, TKR menghentikan perlawanan sementara waktu.

(terjadi baku tembak antara Belanda dan TKR, pimpinan TKR tertembak. Pasukan belanda melarikan diri.)

Kol. Sarbini: (menghampiri jenazah Isdiman) “Innalilahi wa inna ilaihi roji’un”

Prajurit 1:” bagaimana pak, pemimpin kita telah gugur padahal perang baru dimulai?(bingung)

Sudirman: (merangkul prajurit) “sudahlah, kita tidak boleh terlalu larut dalam duka, ini sudah menjadi ketentuan gusti Allah. (berdiri) Patah tumbuh hilang berganti,**rawe-rawe rantas, malang-malang putung.**

Kol. Suharto: (memanggil dua prajurit)” Kalian berdua urus jenazah Pak Isdiman”

Prajurit 2,3: Mengangguk) :”siap laksanakan!”(membawa jenazah Isdiman)

Sudirman:”Saya siap menjadi pemimpin menggantikan pak Isdiman, dari pada kita terus menerus hanyut dalam suasana ini sementara musuh dibiarkan berlari

Kol. Sarbini: “Baiklah dirman, jika tekadmu sudah bulat, lalu strategi apa yang akan saudara gunakan?”

Sudirman: “Dalam situasi seperti ini, ditambah keadaan Ambarawa yang dikelilingi hutan-hutan, pastilah Belanda akan mudah kita kepong karena medan seperti ini sudah menjadi makanan sehari-hari Pasukan TKR, oleh karena itu kita akan kepong dan jepit mereka di suatu wilayah sehingga mereka terdesak dan mundur. Strategi ini bernama ‘Supit Urang’.”

Kol. Sarbini:” Strategi yang hebat, kita akan lancarkan serangan esok subuh, ketika mereka terbuai dengan dinginnya malam”

Sudirman: “ Siap laksanakan!”

Narator: **Letusan tembakan sebagai tanda dimulai penyerangan terdengar tepat jam 4.30. Pasukan TKR yang telah bersiap di seluruh penjuru ambarawa mulai merayap, desingan peluru meriuhkan suasana, ditambah lemparan granat yang bertubi-tubi, Belanda dan NICA semakin terdesak dan mundur.**

C. (BAKU TEMBAK SENJATA TERJADI)

Ambarawa berhasil Dibebaskan, mulai saat itu peristiwa tersebut dinamakan ‘Palagan Ambarawa, dan Tanggal 15 Desember diperingati sebagai Hari Infanteri.

Lampiran 32

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
SIKLUS II**

Nama Sekolah : SD Negeri 68 Kota Bengkulu
Nama Peneliti : Yayuk Handayani
Nama Observer : Dra. Sismawati
Status Observer : Pengamat I/Guru Kelas V
Siklus : I
Materi: : Perjuangan mempertahankan Indonesia
Hari/tanggal : 26 Mei 2014

Petunjuk: Berilah tanda () pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian.

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
		3	2	1
IX.	Kegiatan awal			
	13. Guru membuka pelajaran/ mengkondisikan kelas.			
	14. Guru melakukan apersepsi			
	15. Guru menyampaikan topik pembelajaran.			
X.	Kegiatan Inti (Tahap memanaskan suasana kelompok)			
	85. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok			
	86. Guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang tayangkan			
	87. Guru mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan			
	88. Guru membagikan LDS dan menjelaskan aturan dari <i>Role Playing</i>			
	Tahap Memilih Partisipan			
	89. Guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran.			
	Tahap mengatur setting			
	90. Guru menjelaskan langkah- langkah peran yang akan dimainkan			
	Tahap menyiapkan peneliti			

	91. Guru memilih beberapa kelompok sebagai pengamat			
	Tahap Pemeranan			
	92. Guru membimbing siswa dalam melakukan pemeran.			
	Tahap diskusi dan evaluasi			
	93. Guru membimbing siswa mengevaluasi pemeran yang dilakukan.			
	Tahap memerankan kembali			
	94. Guru meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan guru mengevaluasi pemeranan yang salah.			
	Tahap diskusi dan evaluasi			
	95. Guru membimbing siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan			
	Tahap berbagi dan mengembangkan pengalaman			
	96. Guru membimbing siswa untuk berbagi pengalaman			
III	Kegiatan Akhir			
	9. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran			
	10. Guru memberikan evaluasi			
	11. Guru melakukan refleksi			
	12. Guru memberikan tindak lanjut			
	Skor	36	14	0
	Jumlah Skor Semua Indikator	50		
	Kriteria	Baik		

Catatan Tambahan : Tuliskan saran-saran yang dianggap penting

.....

.....

.....

.....

Keterangan:

Interval Kriteria Penilaian

19 – 32 = Kurang

33 – 46 = Cukup

46 – 57 = Baik

Bengkulu, 26 Mei 2014

Pengamat

A handwritten signature in black ink on a light-colored background. The signature is cursive and appears to read 'Dra. Sismawati'. There are two horizontal lines drawn below the signature.

Dra. Sismawati

NIP:19630324 198308 2001

Lampiran 33

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
SIKLUS II**

Nama Sekolah : SD Negeri 68 Kota Bengkulu
Nama Peneliti : Yayuk Handayani
Nama Observer : Marlina Yuliantika Dewi
Status Observer : Pengamat I/Mahasiswa
Siklus : I
Materi: : Perjuangan mempertahankan Indonesia
Hari/tanggal : 26 Mei 2014

Petunjuk: Berilah tanda () pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian.

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
		3	2	1
XI.	Kegiatan awal			
	16. Guru membuka pelajaran/ mengkondisikan kelas.			
	17. Guru melakukan apersepsi			
	18. Guru menyampaikan topik pembelajaran.			
XII.	Kegiatan Inti (Tahap memanaskan suasana kelompok)			
	97. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok			
	98. Guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang tayangkan			
	99. Guru mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan			
	100. Guru membagikan LDS dan menjelaskan aturan dari <i>Role Playing</i>			
	Tahap Memilih Partisipan			
	101. Guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran.			
	Tahap mengatur setting			
	102. Guru menjelaskan langkah-langkah peran yang akan dimainkan			
	Tahap menyiapkan peneliti			

	103. Guru memilih beberapa kelompok sebagai pengamat			
	Tahap Pemeranan			
	104. Guru membimbing siswa dalam melakukan pemeran.			
	Tahap diskusi dan evaluasi			
	105. Guru membimbing siswa mengevaluasi pemeran yang dilakukan.			
	Tahap memerankan kembali			
	106. Guru meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan guru mengevaluasi pemeranan yang salah.			
	Tahap diskusi dan evaluasi			
	107. Guru membimbing siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan			
	Tahap berbagi dan mengembangkan pengalaman			
	108. Guru membimbing siswa untuk berbagi pengalaman			
III	Kegiatan Akhir			
	13. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran			
	14. Guru memberikan evaluasi			
	15. Guru melakukan refleksi			
	16. Guru memberikan tindak lanjut			
	Skor	39	12	0
	Jumlah Skor Semua Indikator	51		
	Kriteria	Baik		

Catatan Tambahan : Tuliskan saran-saran yang dianggap penting

.....

.....

.....

.....

Keterangan:

Interval Kriteria Penilaian

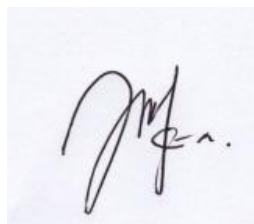
19 – 32 = Kurang

33 – 46 = Cukup

46 – 57 = Baik

Bengkulu, 26 Mei 2014

Pengamat



Marlina Yuliantika Dewi

NPM: A1G010067

Lampiran 34

DESKRIPTOR DAN INDIKATOR LEMBAR OBSERVASI GURU

Skor	Kategori
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik

II. Kegiatan Awal

13. Guru membuka pembelajaran

- 1) Jika guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa
- 2) Jika guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada siswa
- 3) Jika guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar kepada siswa, dan mengabsen siswa

2. Guru Melakukan apersepsi

- 1) Jika guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa bernyanyi lagu “Maju Tak Gentar”
- 2) Jika guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa bernyanyi lagu “Maju Tak Gentar” dan mengaitkan lagu pada pembelajaran sebelumnya.
- 3) Jika guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa bernyanyi lagu maju tak gentar, mengaitkan lagu pada pembelajaran sebelumnya, dan mengaitkan lagu dengan materi yang akan dipelajari.

3. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran.

- 1) Jika guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran kepada siswa dengan jelas.
- 2) Jika guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas dan runtun.
- 3) Jika guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas, runtun dan menarik.

II. Kegiatan Inti (Tahap memanaskan suasana kelompok)

1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.

- 1) Jika guru membagi siswa kedalam kelompok dengan jumlah kelompok yang sama
- 2) Jika guru membagi siswa dalam kelompok dengan jumlah kelompok yang sama dan memperhatikan pemerataan siswa yang cerdas pada masing-masing kelompok
- 3) Jika guru membagi siswa dalam kelompok dengan jumlah kelompok yang sama, memperhatikan pemerataan siswa yang cerdas pada masing-masing kelompok dan membagi siswa secara heterogen.

14. Guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang tanyangkan

- 4) Jika guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang ditayangkan dengan jelas.
- 5) Jika guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang ditayangkan dengan jelas, runtun, dan mudah dimengerti.
- 6) Jika guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang ditayangkan dengan jelas, runtun, mudah dimengerti dan menarik bagi siswa.

15. Guru mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan

- 7) Jika guru mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan dengan menarik siswa untuk melihat film tersebut
- 8) Jika guru mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan secara serius dan menarik minat siswa untuk melihat film tersebut
- 9) Jika guru mengidentifikasi film dokumenter secara menarik bagi siswa, runtun, dan dimengerti oleh siswa.

16. Guru membagikan Lembar Dialog dan menjelaskan aturan dari *Role Playing*.

- 5) Jika guru membagikan Lembar Dialog dengan memanggil kelompok untuk maju kepada dan menjelaskan aturan *Role Playing* dengan jelas.
- 6) Jika guru membagikan Lembar Dialog kebeberapa kelompok saja dan menjelaskan aturan *Role Playing*, dengan jelas, dan runtun.
- 7) Jika guru membagikan Lembar Dialog kepada masing-masing kelompok dan menjelaskan aturan *Role Playing* secara jelas, runtun dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa.

Tahap memilih partisipan

17. Guru memilih pemain dan membimbing menganalisis peran-peran.

- 4) Guru memilih pemain dari satu kelompok saja, dan membimbing siswa menganalisis peran-peran yang akan dimainkan dengan jelas.
- 5) Guru memilih pemain dari beberapa kelompok dan membimbing siswa menganalisis peran-peran yang akan dimainkan dengan jelas, dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa.
- 6) Guru memilih dari semua kelompok dan membimbing siswa menganalisis peran-peran yang akan dimainkan dengan jelas, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, dan menarik bagi siswa.

Tahap Mengatur Setting

18. Guru menjelaskan langkah-langkah peran yang akan dimainkan

- 4) Jika guru menjelaskan langkah-langkah peran yang akan dimainkan secara berurutan.
- 5) Jika guru menjelaskan langkah-langkah peran yang akan dimainkan secara berurutan dan menarik.
- 6) Jika guru menjelaskan langkah-langkah peran yang akan dimainkan secara berurutan, menarik dan mudah dimengerti oleh siswa.

Tahap menyiapkan peneliti

19. Guru memilih beberapa kelompok sebagai pengamat

- 4) Jika guru memilih satu kelompok sebagai pengamat yang mengamati pemeranan.
- 5) Jika guru memilih dua kelompok sebagai pengamat yang mengamati pemeranan.
- 6) Jika guru memilih tiga sampai empat kelompok untuk menjadi pengamat.

Tahap Pemeran

20. Guru membimbing siswa dalam melakukan pemeran.

- 4) Jika guru membimbing siswa dalam melakukan pemeranan dengan penuh kesabaran.
- 5) Jika guru membimbing siswa dalam melakukan pemeranan dengan penuh kesabaran dan mengarahkan peran-peran pada saat siswa sedang bermain peran.
- 6) Jika guru membimbing siswa dalam melakukan pemeranan dengan penuh kesabaran, mengarahkan pemeranan dan memberikan kebebasan penuh kepada siswa untuk melakukan pemeranan sesuai dengan keterampilan yang dimilikinya.

Tahap diskusi dan evaluasi

21. Guru membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang dilakukan.

- 4) Jika guru membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang dilakukan dengan penuh kesabaran.
- 5) Jika guru membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran dan memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain.
- 6) Jika guru membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran, memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain, dan memberikan saran yang baik kepada siswa yang menjadi pemain.

Tahap pemeranan ulang

22. Guru meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan guru mengevaluasi pemeranan yang salah.

- 7) Jika guru menunjuk beberapa orang siswa untuk memerankan kembali dan guru mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan.
- 8) Jika guru menanyakan kepada siswa siapa yang mau memerankan kembali dan guru mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan, dan saran.
- 9) Jika guru menanyakan kepada siswa siapa yang mau memerankan kembali dan guru mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan, saran, serta kritik kepada siswa.

Tahap diskusi dan evaluasi

23. Guru membimbing siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan.

- 7) Jika guru membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang dilakukan dengan penuh kesabaran.
- 8) Jika guru membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran dan memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain.
- 9) Jika guru membimbing siswa mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan penuh kesabaran, memberikan masukan kepada siswa yang menjadi pemain, dan memberikan saran yang baik kepada siswa yang menjadi pemain.

Tahap berbagi dan mengembangkan pengalaman

24. Guru membimbing siswa untuk berbagi pengalaman

- 4) Jika guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan dengan menarik
- 5) Jika guru membimbing dan mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan dengan menarik dan menyenangkan.

- 6) Jika guru membimbing dan mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan dengan menarik, menyenangkan, dan runtun.

Kegiatan Akhir

2. Guru menyimpulkan materi pembelajaran
 - 1) Jika guru melibatkan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari secara jelas.
 - 2) Jika guru melibatkan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari secara jelas dan sistematis.
 - 3) Jika guru melibatkan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari secara jelas, sistematis, dan menarik bagi siswa.
2. Guru memberikan lembar evaluasi.
 - 1) Jika guru memberikan lembar evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari.
 - 2) Jika guru memberikan lembar evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan menggunakan soal tes tertulis.
 - 3) Jika guru memberikan lembar evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari, menggunakan soal tes tertulis, dan menjelaskan cara kerja lembar evaluasi.
3. Guru memberikan refleksi
 - 1) Jika guru memberikan refleksi pembelajaran dengan menarik sehingga anak terlihat senang.
 - 2) Jika guru memberikan refleksi pembelajaran dengan menarik, dan menyenangkan.
 - 3) Jika guru memberikan refleksi pembelajaran dengan menarik, menyenangkan dan menggunakan bahasa yang bisa dimengerti siswa.
4. Guru memberikan tindak lanjut
 - 1) Jika guru memberikan tindak lanjut berupa PR dan menjelaskan langkah-langkah pengerjaannya.
 - 2) Jika guru memberikan tindak lanjut berupa PR dengan menjelaskan langkah-langkah pengerjaannya dan siswa diarahkan terlebih dahulu.
 - 3) Jika guru memberikan tindak lanjut berupa PR dengan menjelaskan langkah-langkah pengerjaannya, mengarahkan kepada siswa, dan memastikan apakah siswa sudah menuliskannya kedalam buku PR.

Lampiran 35

**ANALISIS HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU
(SIKLUS I)**

No	Aspek yang diamati	Skor Siklus 1		Rata-rata	Ket		
		P1	P2		K	C	B
1	Guru membuka pelajaran/ mengkondisikan kelas.	3	3	3			B
2	Guru melakukan apersepsi	3	3	3			B
3	Guru menyampaikan topik pembelajaran.	2	2	2		C	
4	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	3	3	3			B
5	Guru menyampaikan permasalahan melalui media film dokumenter yang tanyangkan	3	2	2,5			B
6	Guru mengidentifikasi film dokumenter yang						

	ditayangkan	3	2	2,5			B
7	Guru membagikan LDS dan menjelaskan aturan dari <i>Role Playing</i>	3	3	3			B
8	Guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran.	3	3	3			B
9	Guru menjelaskan langkah-langkah peran yang akan dimainkan	2	3	2,5			B
10	Guru memilih beberapa kelompok sebagai pengamat	3	3	3			B
11	Guru membimbing siswa dalam melakukan pemeran.	2	2	2		C	
12	Guru membimbing siswa mengevaluasi pemeran yang dilakukan.	2	2	2		C	
13	Guru meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan guru mengevaluasi pemeranan yang salah.	2	3	2,5			B
14	Guru membimbing siswa berdiskusi dan	2	2	2		C	

	mengevaluasi pemeranan						
15	Guru membimbing siswa untuk berbagi pengalaman	2	2	2		C	
16	Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran	3	3	3			B
17	Guru memberikan evaluasi	3	3	3			B
18	Guru melakukan refleksi	3	3	3			B
19	Guru memberikan tindak lanjut	3	3	3			B
Jumlah Skor		50	51		0	5	14
Total Skor		101					
Rata-rata skor		50,5					
Kriteria		Baik					

Interval kriteria penilaian aktivitas guru

No	Kriteria	Rentang Nilai
1.	Baik (B)	45 – 57
2.	Cukup (C)	32 – 44
3.	Kurang (K)	19 – 31

Lampiran 36**ANALISIS LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
SIKLUS II**

Pengamat I = 50

Pengamat II = 51

Rata-rata nilai = $\frac{\text{jumlah Skor}}{\text{jumlah observasi}}$

$$= \frac{50+51}{2}$$

$$= \frac{101}{2}$$

$$= 50,5 \text{ (Baik)}$$

Interval kriteria penilaian aktivitas guru

No	Kriteria	Rentang Nilai
1.	Baik (B)	45 – 57
2.	Cukup (C)	32 – 44
3.	Kurang (K)	19 – 31

Lampiran 37

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS II**

Nama Sekolah : SD Negeri 68 Kota Bengkulu
Nama Peneliti : Yayuk Handayani
Nama Observer : Dra. Sismawati
Status Observer : Pengamat I/ Guru Kelas V
Siklus/Pertemuan : I
Materi: : Perjuangan mempertahankan kemerdekaan
Hari/tanggal : 26 Mei 2014

Petunjuk: Berilah tanda () pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian.

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
		3	2	1
XII	Kegiatan Awal			
	19. Siswa menyimak guru membuka pelajaran			
	20. Siswa menyimak apersepsi yang diberikan guru			
	21. Siswa menyimak tujuan pembelajaran			
XIV	Kegiatan Inti			
	Tahap memanaskan suasana kelompok			
	25. Siswa duduk berkelompok.			
	26. Siswa menyimak permasalahan melalui film dokumenter yang ditanyakan			
	27. Siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditanyakan			
	28. Siswa mendapat LDS dan siswa menyimak langkah-langkah <i>Role Playing</i>			
	Tahap Memilih Partisipan			
	29. Siswa memilih peran dan menganalisis peran tersebut.			
	Tahap mengatur setting			
	30. Siswa berdiskusi langkah-langkah mengenai langkah-langkah yang akan dimainkan			
	Tahap menyiapkan peneliti			
	31. Siswa mengamati pemain yang sedang berperan			
	Tahap Pemeranan			
	32. Siswa melakukan pemeranan			
	Tahap diskusi dan evaluasi			

	33. Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran yang telah dilakukan			
	Tahap Pemeranan ulang			
	34. Siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki kesalahan.			
	Tahap diskusi dan evaluasi			
	35. Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran ulang yang telah dilakukan			
	Tahap berbagi dan mengembangkan Pengalaman			
	36. Siswa berbagi pengalaman tentang peran yang telah dilakukannya.			
III	Kegiatan Akhir			
	9. Siswa menyimpulkan pembelajaran			
	10. Siswa menulis lembar evaluasi			
	11. Siswa menyimak refleksi yang diberikan guru.			
	12. Siswa menyimak tindak lanjut yang diberikan guru			
	Skor	27	10	0
	Jumlah Skor Semua Indikator	47		
	Kriteria	Baik		

Catatan Tambahan : Tuliskan saran-saran yang dianggap penting

.....

.....

.....

.....

Keterangan:

Interval Kriteria Penilaian

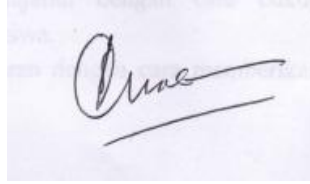
19 – 32 = Kurang

33 – 46 = Cukup

46 – 57 = Baik

Bengkulu, 26 Mei 2014

Pengamat

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dra. Sismawati', is written over a horizontal line. The signature is cursive and somewhat stylized.

Dra. Sismawati

NIP.19630324198308 2001

Lampiran 38

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS II**

Nama Sekolah : SD Negeri 68 Kota Bengkulu
Nama Peneliti : Yayuk Handayani
Nama Observer : Marlina Yuliantika Dewi
Status Observer : Pengamat I/ Mahasiswa
Siklus/Pertemuan : I
Materi: : Perjuangan mempertahankan kemerdekaan
Hari/tanggal : 26 Mei 2014

Petunjuk: Berilah tanda () pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian.

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian		
		B	C	K
		3	2	1
XV.	Kegiatan Awal			
	22. Siswa menyimak guru membuka pelajaran			
	23. Siswa menyimak apersepsi yang diberikan guru			
	24. Siswa menyimak tujuan pembelajaran			
XVI	Kegiatan Inti			
	Tahap memanaskan suasana kelompok			
	37. Siswa duduk berkelompok.			
	38. Siswa menyimak permasalahan melalui film dokumenter yang ditanyakan			
	39. Siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditanyakan			
	40. Siswa mendapat LDS dan siswa menyimak langkah-langkah <i>Role Playing</i>			
	Tahap Memilih Partisipan			
	41. Siswa memilih peran dan menganalisis peran tersebut.			
	Tahap mengatur setting			
	42. Siswa berdiskusi langkah-langkah mengenai langkah-langkah yang akan dimainkan			
	Tahap menyiapkan peneliti			
	43. Siswa mengamati pemain yang sedang berperan			
	Tahap Pemeranan			
	44. Siswa melakukan pemeranan			
	Tahap diskusi dan evaluasi			

	45. Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran yang telah dilakukan			
	Tahap Pemeranan ulang			
	46. Siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki kesalahan.			
	Tahap diskusi dan evaluasi			
	47. Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran ulang yang telah dilakukan			
	Tahap berbagi dan mengembangkan Pengalaman			
	48. Siswa berbagi pengalaman tentang peran yang telah dilakukannya.			
III	Kegiatan Akhir			
	13. Siswa menyimpulkan pembelajaran			
	14. Siswa menulis lembar evaluasi			
	15. Siswa menyimak refleksi yang diberikan guru.			
	16. Siswa menyimak tindak lanjut yang diberikan guru			
	Skor	33	16	0
	Jumlah Skor Semua Indikator	49		
	Kriteria	Baik		

Catatan Tambahan : Tuliskan saran-saran yang dianggap penting

.....

.....

.....

.....

Keterangan:

Interval Kriteria Penilaian

19 – 32 = Kurang

33 – 46 = Cukup

46 – 57 = Baik

Bengkulu, 26 Mei 2014

Pengamat

A square image containing a handwritten signature in black ink. The signature is stylized and appears to be the initials 'MYD' followed by a period.

Marlina Yuliantika Dewi

NPM: A1G010067

Lampiran 39

DESKRIPTOR DAN INDIKATOR LEMBAR OBSERVASI SISWA

Skor	Kategori
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik

II. Kegiatan Awal

2. Siswa menyimak guru membuka pelajaran
 - 1) Jika siswa merespon guru saat membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada guru.
 - 2) Jika siswa merespon guru saat membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada guru.
 - 3) Jika siswa merespon guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada guru, menanyakan kabar, dan merespon absen yang disampaikan oleh guru.
2. Siswa menyimak apersepsi yang diberikan guru.
 - 1) Jika siswa merespon guru saat melakukan apersepsi dengan bernyanyi lagu “Maju Tak Gentar”
 - 2) Jika siswa merespon guru saat melakukan apersepsi dengan bernyanyi lagu “Maju Tak Gentar” dan mengaitkan lagu pada pembelajaran sebelumnya.
 - 3) Jika siswa merespon guru saat melakukan apersepsi dengan bernyanyi lagu “Maju Tak Gentar”, mengaitkan lagu pada pembelajaran sebelumnya, dan mengaitkan lagu dengan materi yang akan dipelajari.
4. Siswa menyimak tujuan pembelajaran
 - 1) Jika siswa merespon guru saat menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan sungguh-sungguh.
 - 2) Jika siswa merespon guru saat menyampaikan tujuan dan manfaat dengan sungguh-sungguh dan serius
 - 3) Jika siswa merespon guru saat menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan sungguh-sungguh, serius dan tertarik.

II. Kegiatan Inti (memanaskan suasana kelompok)

1. Siswa duduk berkelompok.

- 1) Jika siswa duduk berkelompok dengan jumlah kelompok yang sama
- 2) Jika siswa duduk berkelompok dengan jumlah kelompok yang sama dan memperhatikan pemerataan yang cerdas pada masing-masing kelompok
- 3) Jika siswa duduk dalam kelompok dengan jumlah kelompok yang sama, memperhatikan pemerataan kecerdasan pada masing-masing kelompok dan duduk secara heterogen.

2. Siswa menyimak permasalahan melalui film dokumenter yang ditanyakan

- 1) Jika siswa merespon dan menyimak permasalahan melalui media film dokumenter yang ditayangkan dengan sungguh-sungguh.
- 2) Jika siswa merespon dan menyimak permasalahan melalui media film dokumenter yang ditayangkan dengan sungguh-sungguh dan serius
- 3) Jika siswa merespon dan menyimak permasalahan melalui media film dokumenter yang ditayangkan dengan sungguh-sungguh, serius dan mengerti.

3. Siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan

- 10) Jika siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan dengan melihat film tersebut siswa menjadi tertarik.
- 11) Jika siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan dengan melihat film tersebut siswa menjadi tertarik dan serius.
- 12) Jika siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditayangkan. dengan melihat film tersebut siswa menjadi tertarik, serius dan bisa dimengerti

4. Siswa mendapat Lembar Dialog dan siswa menyimak langkah-langkah *Role Playing*

- 8) Jika siswa mendapatkan Lembar Dialog dan merespon penjelasan dari guru tentang aturan *Role Playing* dengan sungguh-sungguh
- 2) Jika siswa mendapatkan Lembar Dialog dan merespon penjelasan dari guru tentang aturan *Role Playing* dengan sungguh-sungguh dan serius.
- 3) Jika siswa mendapatkan Lembar Dialog dan merespon penjelasan dari guru tentang aturan *Role Playing* dengan sungguh-sungguh, serius dan tertib.

Tahap memilih partisipan

13. Siswa memilih peran dan menganalisis peran tersebut.

- 4) Jika siswa antusias dalam memilih peran dan bersungguh-sungguh dalam menganalisis peran.

- 5) Jika siswa antusias dan bersemangat dalam memilih peran dengan bersungguh-sungguh dan serius dalam menganalisis peran
- 6) Jika siswa antusias, bersemangat, dan tertarik dalam memilih peran dan bersungguh-sungguh, serius dan teliti dalam menganalisis peran

Tahap mengatur setting

14. Siswa berdiskusi mengenai langkah-langkah yang akan dimainkan
 - 4) Jika siswa menyimak langkah-langkah peran yang akan dimainkan secara sungguh-sungguh.
 - 5) Jika siswa menyimak langkah-langkah peran yang akan dimainkan secara sungguh-sungguh dan serius.
 - 6) Jika siswa menyimak langkah-langkah peran yang akan dimainkan secara sungguh-sungguh, serius, dan teliti.

Tahap menyiapkan peneliti

15. Siswa mengamati pemain yang sedang berperan
 - 4) Jika satu kelompok sebagai pengamat yang mengamati pemeranan.
 - 5) Jika dua kelompok sebagai pengamat yang mengamati pemeranan.
 - 6) Jika tiga sampai empat kelompok untuk menjadi pengamat.

Tahap Pemeranan

16. Siswa melakukan pemeranan
 - 4) Jika siswa melakukan pemeranan dengan sungguh-sungguh.
 - 5) Jika siswa melakukan pemeranan dengan sungguh-sungguh dan serius.
 - 6) Jika siswa melakukan pemeranan dengan sungguh-sungguh, serius dan sesuai dengan imajinasi siswa.

Tahap diskusi dan evaluasi

17. Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran yang telah dilakukan
 - 4) Jika siswa berdiskusi dengan serius dan mengevaluasi cara pemeranan yang telah dilakukan dengan sungguh-sungguh.
 - 5) Jika siswa berdiskusi dengan serius dan tidak bermain-main. Dan mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan sungguh-sungguh dan serius.
 - 6) Jika siswa berdiskusi dan mengevaluasi cara pemeranan yang telah dilakukan sungguh-sungguh, serius, dan antusias.

Tahap Pemeranan Ulang

18. Siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki kesalahan.
 - 10) Jika siswa memerankan kembali dan mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan kepada pemain sebelumnya.
 - 11) Jika siswa memerankan kembali dan mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan, dan saran kepada pemain sebelumnya.

- 12) Jika siswa memerankan kembali dan mengevaluasi pemeranan yang salah dengan memberikan masukan, saran, kritik kepada pemain sebelumnya.

Tahap diskusi dan evaluasi

19. Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran ulang yang telah dilakukan
 - 10) Jika siswa merespon guru dalam mengevaluasi pemeranan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh.
 - 11) Jika siswa merespon guru dalam mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan sungguh-sungguh dan serius
 - 12) Jika siswa merespon guru dalam mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan sungguh-sungguh, serius serta memberikan saran kepada siswa yang menjadi pemeran.

Tahap Berbagi dan mengembangkan Pengalaman

20. Siswa berbagi pengalaman tentang peran yang telah dilakukannya.
 - 4) Jika siswa berbagi pengalaman yang telah dilakukan dengan bersemangat
 - 5) Jika siswa berbagi pengalaman tentang peran yang telah dilakukan dengan bersemangat dan antusias.
 - 6) Jika siswa berbagi pengalaman tentang peran yang telah dilakukan dengan bersemangat, antusias, dan menarik.

Kegiatan Akhir

2. Siswa menyimpulkan pembelajaran
 - 1) Jika siswa ikut berpartisipasi dalam menyimpulkan pembelajaran.
 - 2) Jika siswa ikut berpartisipasi dan terlibat aktif dalam menyimpulkan pembelajaran.
 - 3) Jika siswa ikut berpartisipasi, terlibat aktif dan tertarik dalam menyimpulkan pembelajaran.
2. Siswa menulis lembar evaluasi
 - 1) Jika siswa menerima lembar evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan mengerjakannya sungguh-sungguh.
 - 2) Jika siswa menerima lembar evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan mengerjakannya sungguh-sungguh dan teliti.
 - 3) Jika siswa menerima lembar evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan mengerjakannya sungguh-sungguh, teliti dan tekun.
3. Siswa merefleksi pembelajaran
 - 1) Jika siswa merespon refleksi yang diberikan dengan guru dengan sungguh-sungguh tentang apa yang telah dipelajarinya.

- 2) Jika siswa merespon refleksi yang diberikan dengan guru dengan sungguh-sungguh dan tertarik pada refleksi guru tentang apa yang telah dipelajarinya.
 - 3) Jika siswa merespon refleksi yang diberikan dengan guru dengan sungguh-sungguh, serius, dan tertarik pada refleksi guru tentang apa yang telah dipelajarinya
4. Siswa menyimak tindak lanjut yang diberikan guru
- 1) Jika siswa menerima tindak lanjut berupa PR dan mendengarkan dengan serius langkah-langkah pengerjaannya.
 - 2) Jika siswa menerima tindak lanjut berupa PR dan mendengarkan dengan serius dan sungguh-sungguh langkah-langkah pengerjaannya dan siswa mendengarkan diarahkan terlebih dahulu.
 - 3) Jika siswa menerima tindak lanjut berupa PR dan mendengarkan dengan serius, sungguh-sungguh dan teliti langkah-langkah pengerjaannya dan siswa mendengarkan diarahkan terlebih dahulu dan menuliskannya pada buku PR.

Lampiran 40

**ANALISIS HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
(SIKLUS II)**

No	Aspek yang diamati	Skor Siklus 1		Rata-rata	Ket		
		P1	P2		K	C	B
1	Siswa menyimak guru membuka pelajaran	2	2	2		C	
2	Siswa menyimak apersepsi yang diberikan guru	3	3	3			B
3	Siswa menyimak tujuan pembelajaran	2	2	2		C	
4	Siswa duduk berkelompok.	2	2	2		C	
5	Siswa menyimak permasalahan melalui film dokumenter yang ditanyakan	3	3	3			B
6	Siswa mengidentifikasi film dokumenter yang ditanyangkan	3	3	3			B
7	Siswa mendapat LDS dan siswa menyimak langkah-langkah <i>Role Playing</i>	2	3	2,5			B
8	Siswa memilih peran dan menganalisis peran tersebut.	2	2	2		C	

9	Siswa berdiskusi langkah-langkah mengenai langkah-langkah yang akan dimainkan	3	3	3			B
10	Siswa mengamati pemain yang sedang berperan	2	2	2		C	
11	Siswa melakukan pemeranan	2	2	2		C	
12	Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran yang telah dilakukan	3	3	3			B
13	Siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki kesalahan.	2	2	2		C	
14	Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi peran ulang yang telah dilakukan	2	2	2		C	
15	Siswa berbagi pengalaman tentang peran yang telah dilakukannya.	2	3	2,5			B
16	Siswa menyimpulkan pembelajaran	3	3	3			B
17	Siswa menulis lembar evaluasi	3	3	3			B
18	Siswa menyimak refleksi yang diberikan guru.	3	3	3			B
19	Siswa menyimak tindak lanjut yang diberikan guru	3	3	3			B
Jumlah Skor		47	49		0	9	10
Total Skor		96					

Rata-rata skor	48			
Kriteria	Baik			

Interval kriteria penilaian aktivitas guru

No	Kriteria	Rentang Nilai
1.	Baik (B)	45 – 57
2.	Cukup (C)	32 – 44
3.	Kurang (K)	19 – 31

Lampiran 41

ANALISIS LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

Pengamat I = 47

Pengamat II = 49

Rata-rata nilai = $\frac{\text{jumlah Skor}}{\text{Jumlah observasi}}$

$$= \frac{47+49}{2}$$

$$= \frac{96}{2}$$

= 48 (Baik)

Interval kriteria penilaian aktivitas guru

No	Kriteria	Rentang Nilai
1.	Baik (B)	45 – 57
2.	Cukup (C)	32 – 44
3.	Kurang (K)	19 – 31

Lampiran 42

REKAPITULASI HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	APS	85	Tuntas
2	AL	85	Tuntas
3	AFY	55	Tidak Tuntas
4	BDA	80	Tuntas
5	BMP	55	Tidak Tuntas
6	CCB	85	Tuntas
7	DA	80	Tuntas
8	DP	80	Tuntas
9	DCP	75	Tuntas
10	DS	75	Tuntas
11	FCC	90	Tuntas
12	H	75	Tuntas
13	IOY	75	Tuntas
14	JA	75	Tuntas
15	LVR	65	Tidak Tuntas
16	MI	75	Tuntas
17	MDR	80	Tuntas
18	MP	100	Tuntas
19	NK	100	Tuntas
20	RJ	85	Tuntas
21	RGP	100	Tuntas
22	RAP	65	Tidak Tuntas
23	RS	75	Tuntas
24	RAO	75	Tuntas
25	RA	100	Tuntas
26	SA	65	Tidak Tuntas
27	SJ	75	Tuntas
28	SH	100	Tuntas
29	WP	80	Tuntas
30	YP	55	Tidak Tuntas
31	B	60	Tidak Tuntas
Jumlah skor			2.425
Nilai rata-rata			78,2
Ketuntasan Belajar klasikal			77,4%

Tuntas = 24 orang

Belum Tuntas = 7 orang

Lampiran 43

LEMBAR PENILAIAN AFEKTIF
Siklus II

Siklus : Ke II
Materi : Perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia
Tanggal Pengamatan : 26 Mei 2014

Berilah nilai pada tiap aspeknya dengan memberikan tanda centrang () pada kolom yang tersedia. Dengan ketentuan B (Baik), C (Cukup), K (Kurang)

No.	Nama Siswa	Aspek Yang diamati												Jumlah Skor	Kriteria
		Menanggapi			Menerima			Menghayati			Mengelola				
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	B	C	K		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	APS													11	Baik
2	AL													11	Baik
3	AFY													6	Kurang
4	BDA													10	Baik
5	BMP													6	Kurang
6	CCB													11	Baik
7	DA													10	Baik
8	DP													11	Baik
9	DCP													10	Baik
10	DS													9	Cukup
11	FCC													11	Baik
12	H													10	Baik
13	IOY													9	Cukup

14	JA														10	Baik
15	LVR														6	Kurang
16	MI														11	Baik
17	MDR														10	Baik
18	MP														12	Baik
19	NK														12	Baik
20	RJ														11	Baik
21	RGP														12	Baik
22	RAP														6	Kurang
23	RS														10	Baik
24	RAO														10	Baik
25	RA														12	Baik
26	SA														8	Cukup
27	SJ														9	Cukup
28	SH														12	Baik
29	WP														10	Baik
30	YP														6	Kurang
31	B														6	Kurang
Jumlah		45	30	2	39	26	4	51	24	2	51	18	4			
Total Skor		77			69			77			73			298		
Rata-rata		2,75			2,22			2,75			2,35			2,40	Baik	

Kriteria penilaian setiap butir afektif siswa

4 - 6 = Kurang

7 - 9 = Cukup

10 - 12 = Baik

Lampiran 44

**HASIL OBSERVASI PENILAIAN AFEKTIF
SIKLUS II**

No	Nama	Skor	Keterangan
1	APS	11	Baik
2	AL	11	Baik
3	AFY	6	Kurang
4	BD A	10	Baik
5	BMJ	6	Kurang
6	CCB	11	Baik
7	DA	10	Baik
8	DP	11	Baik
9	DC P	10	Baik
10	DS	9	Cukup
11	FCC	11	Baik
12	H	10	Baik
13	IOY	9	Cukup
14	JA	10	Baik
15	LVR	6	Kurang
16	MI	11	Baik
17	MDR	10	Baik
18	MP	12	Baik
19	NS	12	Baik
20	RJ	11	Baik
21	RGP	12	Baik
22	RAP	6	Kurang
23	RS	10	Baik
24	RAO	10	Baik
25	RA	12	Baik
26	SA	8	Cukup
27	SJ	9	Cukup
28	SH	12	Baik
29	WP	10	Baik
30	YP	6	Kurang
31	B	6	Kurang
Jumlah		298	
Rata-rata		9,61	Baik

B = 12 orang

C = 9 orang

K = 10 orang

Lampiran 45

**SKOR KEBERHASILAN SETIAP ASPEK PENGAMATAN
AFEKTIF SISWA SIKLUS II**

No.	Aspek yang diamati	Skor	Keterangan
1.	Menanggapi	2,75	Baik
2.	Menerima	2,22	Cukup
3.	Menghayati	2,75	Baik
4.	Mengelola	2,35	Cukup
Jumlah rata-rata dari setiap aspek yang diamati			10,07 Baik

penilaian setiap butir pengamatan aktivitas afektif siswa

No	Interval	Kriteria
7.	1- 1,6	Kurang
8.	1,7-2,3	Cukup
9.	2,4-3	Baik

No	Kriteria	Rentang Nilai
4.	Baik (B)	10-12
5.	Cukup (C)	7-9
6.	Kurang (K)	4-6

Lampiran 46

DESKRIPTOR DAN INDIKATOR LEMBAR OBSERVASI AFEKTIF

SIKLUS I

Skor	Kategori
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik

1. Menanggapi

- 1) Jika siswa melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dengan rasa tanggung jawab.
- 2) Jika siswa melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru, dengan rasa tanggung jawab dan bersungguh-sungguh.
- 3) Jika siswa melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dengan penuh rasa tanggung jawab, bersungguh-sungguh dan teliti.

2. Menerima

- 1) Jika siswa mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh
- 2) Jika siswa mendengarkan penjelasan guru, dengan sungguh-sungguh dan memperhatikan penjelasan guru.
- 3) Jika siswa mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh, memperhatikan penjelasan guru dan antusias dalam mendengarkan penjelasan dari guru.

3. Menghayati

- 1) Jika siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh.
- 2) Jika siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan guru, dengan sungguh-sungguh dan teliti
- 3) Jika siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh, teliti, dan tekun.

4. Mengelola

- 1) Jika siswa mengevaluasi pemeranan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh.
- 2) Jika siswa mengevaluasi pemeranan yang dilakukan, dengan sungguh-sungguh dan serius.
- 3) Jika siswa mengevaluasi pemeranan yang dilakukan dengan bersungguh-sungguh, serius dan bertanggung jawab.

Lampiran 47

LEMBAR PENILAIAN PSIKOMOTOR Siklus II

Siklus : Ke II
 Materi : Perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia
 Tanggal Pengamatan : 26 Mei 2014

Berilah nilai pada tiap aspeknya dengan memberikan tanda centrang () pada kolom yang tersedia. Dengan ketentuan B (Baik), C (Cukup), K (Kurang)

No.	Nama Siswa	Aspek Yang diamati									Jumlah Skor	Kriteria
		Mengidentifikasi			Artikulasi			Memanipulasi				
		B	C	K	B	C	K	B	C	K		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	APS										9	Baik
2	AL										9	Baik
3	AFY										7	Cukup
4	BDA										9	Baik
5	BMP										7	Cukup
6	CCB										9	Baik
7	DA										9	Baik
8	DP										9	Baik
9	DCP										9	Baik
10	DS										9	Baik
11	FCC										9	Baik
12	H										9	Baik
13	IOY										7	Cukup

14	JA											8	Baik
15	LVR											7	Cukup
16	MI											9	Baik
17	MDR											8	Baik
18	MP											9	Baik
19	NK											9	Baik
20	RJ											9	Baik
21	RGP											9	Baik
22	RAP											7	Cukup
23	RS											7	Cukup
24	RAO											7	Cukup
25	RA											9	Baik
26	SA											7	Cukup
27	SJ											7	Cukup
28	SH											9	Baik
29	WP											7	Cukup
30	YP											7	Cukup
31	B											7	Cukup
Jumlah		75	12	0	66	18	0	63	16	2			
Total Skor		87			84			81			253		
Rata-rata		2,80			2.70			2.61			2,72	Baik	

Kriteria penilaian setiap butir afektif siswa

4 - 6 = Kurang

7 - 9 = Cukup

10 - 12 = Baik

Lampiran 48

**HASIL OBSERVASI PENILAIAN PSIKOMOTOR
SIKLUS II**

No	Nama	Skor	Keterangan
1	APS	9	Baik
2	AL	9	Baik
3	AFY	7	Cukup
4	BD A	9	Baik
5	BMJ	7	Cukup
6	CCB	9	Baik
7	DA	9	Baik
8	DP	9	Baik
9	DC P	9	Baik
10	DS	9	Baik
11	FCC	9	Baik
12	H	9	Baik
13	IOY	7	Cukup
14	JA	8	Cukup
15	LVR	7	Cukup
16	MI	9	Baik
17	MDR	8	Baik
18	MP	9	Baik
19	NS	9	Baik
20	RJ	9	Baik
21	RGP	9	Baik
22	RAP	7	Cukup
23	RS	7	Cukup
24	RAO	7	Cukup
25	RA	9	Baik
26	SA	7	Cukup
27	SJ	7	Cukup
28	SH	9	Baik
29	WP	7	Cukup
30	YP	7	Cukup
31	B	7	Cukup
Jumlah		253	
Rata-rata		8,16	Baik

B = 18 orang

C = 13 orang

K = 0 orang

Lampiran 49

**SKOR KEBERHASILAN SETIAP ASPEK PENGAMATAN
PSIKOMOTOR SISWA SIKLUS II**

No.	Aspek yang diamati	Skor	Keterangan
1.	Mengidentifikasi	2,80	Baik
2.	Artikulasi	2.70	Baik
3.	Memanipulasi	2.61	Baik
Jumlah rata-rata dari setiap aspek yang diamati			8,16 Baik

Interval penilaian setiap butir pengamatan aktivitas psikomotor siswa

No	Interval	Kriteria
7.	1-1,6	Kurang
8.	1,7-2,3	Cukup
9.	2,4-3	Baik

Lampiran 50

DESKRIPTOR DAN INDIKATOR LEMBAR OBSERVASI PSIKOMOTOR

Skor	Kategori
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik

2. Mengidentifikasi

- 1) Jika siswa mengidentifikasi setiap pemeran dengan serius
- 2) Jika siswa mengidentifikasi setiap pemeran yang dilakukan, dengan serius dan sungguh-sungguh
- 3) Jika siswa mengidentifikasi setiap pemeran yang dilakukan dengan serius, sungguh-sungguh dan tanggung jawab.

2. Artikulasi

- 1) Jika siswa menggunakan bahasa yang sopan pada saat melakukan pemeran.
- 2) Jika siswa menggunakan bahasa yang sopan dan mudah dimengerti pada saat melakukan pemeranan
- 3) Jika siswa menggunakan bahasa yang sopan, mudah dimengerti dan lugas pada saat melakukan pemeranan.

3. Memanipulasi

- 1) Jika siswa menuliskan hasil evaluasi yang telah disediakan oleh guru dengan bersungguh-sungguh.
- 2) Jika siswa menuliskan hasil evaluasi yang telah disediakan dengan guru dengan sungguh-sungguh, dan teliti.
- 3) Jika siswa menuliskan hasil evaluasi yang telah disediakan oleh guru dengan sungguh-sungguh, teliti dan tanpa melihat buku panduan/buku paket.

Lampiran 51

PERBANDINGAN LOG DAN LOS SIKLUS I DAN II

Lembar Observasi Guru		Lembar Observasi Siswa	
Siklus I	SIKLUS II	SIKLUS I	SIKLUS II
43,5	50,5	36,5	48
CUKUP	BAIK	CUKUP	BAIK

Skor	Kategori
19-32	Kurang
33 - 46	Cukup
48-57	Baik

Lampiran 52

PERBANDINGAN NILAI TES SISWA SIKLUS I DAN SIKLUS II

No	Nama Siswa	Nilai	
		Rata-rata Siklus I	Rata-rata Siklus II
1	APS	85	85
2	AL	80	85
3	AFY	40	55
4	BDA	75	80
5	BMP	40	55
6	CCB	75	85
7	DA	75	80
8	DP	75	80
9	DCP	50	75
10	DS	50	75
11	FCC	90	90

12	H	75	75
13	IOY	65	75
14	JA	50	75
15	LVR	45	65
16	MI	75	75
17	MDR	75	80
18	MP	100	100
19	NK	100	100
20	RJ	85	85
21	RGP	100	100
22	RAP	40	65
23	RS	65	75
24	RAO	65	75
25	RA	95	100
26	SA	50	65
27	SJ	75	75
28	SH	95	100
29	WP	75	80

30	YP	40	55
31	B	40	60
Rata-rata kelas		69,1	78,2
Ketuntasan belajar klasikal		58,06%	77,4%

Lampiran 53

PERBANDINGAN PENILAIAN AFEKSIF SIKLUS I DAN II

No.	Nama	Nilai	
		Siklus I	Siklus II
1	APS	11	11
2	AL	10	11
3	AFY	6	6
4	BDA	9	10
5	BMJ	6	6
6	CCB	10	11
7	DA	8	10
8	DP	9	11
9	DCP	6	10
10	DS	6	9
11	FCC	10	11
12	H	9	10
13	IOY	7	9
14	JA	6	10
15	LVR	4	6
16	MI	7	11
17	MDR	10	10
18	MP	12	12
19	NS	11	12
20	RJ	10	11
21	RGP	12	12
22	RAP	4	6
23	RS	10	10
24	RAO	7	10
25	RA	11	12
26	SA	6	8
27	SJ	8	9
28	SH	11	12
29	WP	9	10
30	YP	6	6
31	B	6	6
Rata- Rata Nilai		8,29	9,61
Kategori		Cukup	Baik

PERBANDINGAN SETIAP ASPEK AFEKTIF SIKLUS I DAN II

No	Aspek yang diamati	Skor	
		SI	SII
1	Menanggapi	2,19	2,48
2	Menerima	2,06	2,22
3	Menghayati	2,12	2,48
4	Mengelola	1,96	2,35
Rata-rata		8,29	9,61

Lampiran 54

PERBANDINGAN PENILAIAN PSIKOMOTOR SIKLUS I DAN II

No.	Nama	Nilai	
		Siklus I	Siklus II
1	APS	8	9
2	AL	7	9
3	AFY	4	7
4	BDA	6	9
5	BMJ	4	7
6	CCB	7	9
7	DA	7	9
8	DP	8	9
9	DCP	5	9
10	DS	5	9
11	FCC	8	9
12	H	7	9
13	IOY	5	7
14	JA	6	8
15	LVR	3	7
16	MI	6	9
17	MDR	8	8
18	MP	9	9
19	NS	8	9
20	RJ	8	9
21	RGP	9	9
22	RAP	3	7
23	RS	6	7
24	RAO	5	7
25	RA	8	9
26	SA	4	7
27	SJ	7	7
28	SH	8	9
29	WP	7	7
30	YP	5	7
31	B	5	7
Rata- Rata Nilai		6,58	8,16
Kategori		Cukup	Baik

PERBANDINGAN SETIAP ASPEK PSIKOMOTOR SIKLUS I DAN II

No	Aspek yang diamati	Skor	
		SI	SII
1	Mengidentifikasi	2,19	2,80
2	Artikulasi	2,03	2,70
3	Memanipulasi	2,06	2,61
Jumlah		6,58	8,16

Lampiran 55**Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran
Siklus I dan Siklus II****• Kegiatan Awal**

Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar



Guru Melakukan Apersepsi



Guru Menuliskan Tujuan Pembelajaran

- Kegiatan Inti (Tahap Memanaskan Kelompok)



Siswa duduk berkelompok



Guru menyampaikan permasalahan melalui film dokumenter



Mengidentifikasi Film dokumenter



Guru Membagikan LDS



Tahap Memilih Partisipan



Tahap mengatur setting



Tahap Menyiapkan Peneliti



Tahap Pemeranan



Tahap Diskusi Dan Evaluasi



Tahap Memerankan Kembali



Tahap diskusi dan evaluasi kembali



Tahap Berbagi Pengalaman



Siswa mengemukakan apa yang telah dipelajari



Guru membagikan lembar evaluasi



Guru Memberikan Refeksi



Guru Memberikan Tindak lanjut