

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Refleksi Awal Proses Pengembangan Perangkat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu tahun ajaran 2013-2014, yang berjumlah 35 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Tahap awal dari penelitian ini adalah berdasarkan pengalaman peneliti selama melakukan Observasi di SDN 74 Kota Bengkulu yaitu: (1) model pembelajaran yang digunakan guru tidak bervariasi (2) kurang terciptanya suasana belajar yang menyenangkan (3) siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran (4) siswa cenderung belajar secara individual dan jarang berinteraksi dengan temannya (5) karakter semangat kebangsaan pada siswa masih cenderung kurang berkembang (6) nilai siswa masih dalam kategori rendah yaitu rata-rata 56,42 dan ketuntasan klasikal 60,00%

Berdasarkan kondisi di atas, peneliti memberikan solusi pemecahan masalah yaitu dengan menerapkan model *Role Playing* dalam pembelajaran IPS. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 siklus yang masing-masing siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan.

Adapun jadwal pertemuan setiap siklus disajikan pada Tabel 4.1 sebagai berikut ini.

Tabel 4.1 Jadwal Pertemuan Setiap Siklus 1

Siklus	Pertemuan	Hari/Tanggal	Pukul	Materi
I	1	Jum'at, 04Oktober 2013	09.30-10.40 WIB	Indonesia Yang Beragam
	2	Sabtu, 05Oktober 2013	11.00-12.10 WIB	Keberagaman suku bangsa dan budaya
II	1	Jum'at, 11Oktober 2013	09.30-10.40 WIB	Sikap kepahlawan
	2	Sabtu, 12Oktober 2013	11.00-12.10 WIB	Sikap kepahlawanan dan patriotisme

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I dengan materi “Indonesia Yang Beragam” dapat di lihat pada lampiran 7 halaman 127. Pelaksanan kegiatan pada siklus I pertemuan 2 dengan materi “Keberagaman suku bangsa dan budaya” dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 138. Pelaksanaan kegiatan pada siklus II pertemuan 1 dengan materi “Sikap kepahlawanan” dapat dilihat pada lampiran 38 halaman 227, dan pelaksanaan kegiatan pada siklus II pertemuan 2 dengan materi “sikap kepahlawanan dan patriotisme” dapat dilihat pada lampiran 39 halaman 240.

B. Deskripsi Per Siklus dan Rekapitulasi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Siklus 1

a. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Lembar Observasi aktivitas guru pada siklus I terdiri dari 18 Aspek pengamatan. Hasil observasi dari dua orang pengamat diperoleh rata-rata skor 39,25 berarti secara umum kegiatan guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IVB SDN 74 Kota

Bengkulu termasuk ke dalam kategori cukup. Hasil rekapitulasi analisis tersebut disajikan pada table 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus 1

Pengamat	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
1	38	40
2	39	40
Jumlah	77	80
Rata-rata	38,5	40
Jumlah	78,5	
Nilai Rata-rata	39,25	
Kategori penilaian	Cukup	

Sumber Data: lampiran 14 halaman 167

Dari data tabel 4.2 menunjukkan hasil observasi yang dilakukan oleh dua pengamat (observer) untuk aktivitas kegiatan guru selama proses pembelajaran pada siklus I dari 18 aspek yang diamati, pengamat 1 memberikan rata-rata skor 38,5 dan pengamat 2 memberikan skor 40 sehingga nilai rata-rata siklus I adalah 38,25 dengan kriteria cukup berada dalam interval (30-41), dari data observasi aktivitas guru pada siklus I terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki pada siklus II. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi aktivitas guru siklus I, ada 4 langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang mendapatkan nilai baik, 12 dengan kategori cukup dan 2 dengan kategori kurang, berikut langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang mendapat nilai baik pada siklus I adalah sebagai berikut ini.

1. Guru melakukan apersepsi dan motivasi dengan menghubungkan pelajaran sebelumnya dengan pelajaran yang akan dipelajari.
2. Guru menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran yang harus dicapai siswa dengan jelas, runtun, dan menarik.

3. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen dan memperhatikan tingkat kecerdasan siswa.
4. Guru meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang kurang dari pemeranan pertama dengan membimbing siswa dengan sabar.

Analisis data observasi siklus I yang dilakukan oleh dua pengamat masih ada 12 aspek yang masuk ke dalam kategori cukup sehingga perlu diperbaiki pada pertemuan selanjutnya di siklus II. Aspek-aspek tersebut adalah sebagai berikut ini.

1. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang akan dipelajari namun guru hanya melibatkan sebagian siswa.
2. Guru bersama siswa dalam mengidentifikasi masalah namun hanya sedikit siswa yang terlibat.
3. Guru membagi LDS dan menjelaskan tahap-tahap dalam *Role Playing* namun belum jelas.
4. Guru bersama siswa memilih pemain dan menganalisis peran-peran tetapi hanya sebagian siswa yang terlibat
5. Guru bersama siswa berdiskusi mengenai langkah-langkah bermain peran namun belum jelas dan sistematis.
6. Guru meminta siswa menjadi pengamat namun namun hanya beberapa kelompok yang menjadi pengamat yang baik.
7. Guru bersama siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan namun guru tidak mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan.

8. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan namun guru belum mengevaluasi kegiatan yang dilakukan.
9. Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang diambil dari pemeranan yang telah dilakukan namun hanya beberapa siswa yang terlibat.
10. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari tetapi tidak ditulis di papan tulis.
11. Guru memberikan soal evaluasi sesuai dengan materi tetapi belum jelas.
12. Jika guru memberikan tindak lanjut, tetapi kurang mengarahkan pada siswa.

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

1. Guru menjelaskan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran namun belum begitu jelas.
2. Guru membimbing siswa untuk melakukan pemeranan namun masih memberikan arahan pada siswa dalam peran yang akan dimainkan.

b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Observasi aktivitas siswa pada penelitian ini adalah instrumen yang digunakan dalam menilai beberapa kriteria pada penilaian aktivitas siswa yaitu keterlaksanaan oleh siswa dan keaktifan para siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* di kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu.

Adapun hasil observasi aktivitas siswa pada pada siklus I disajikan dalam tabel 4.3. berikut ini.

Tabel 4.3 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I

Pengamat	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
1	37	39
2	39	40
Jumlah	76	79
Rata-rata	38	39,5
Jumlah	77,5	
Nilai Rata-rata	38,75	
Kategori penilaian	Cukup	

Sumber Data: lampiran 21 halaman 193

Dari data tabel 4.3 menunjukkan bahwa rata-rata skor observasi yang dilakukan oleh dua pengamat (observer) aktivitas siswa. Pengamat 1 memberikan skor 38 dan pengamat 2 memberikan skor 39,5 sehingga rata-rata aktivitas siswa pada siklus I yaitu 38,75 dengan kriteria cukup, dari lembar observasi aktivitas siswa masih terdapat kelemahan-kelemahan yang perlu diperbaiki pada siklus II. Adapun aspek-aspek pada siklus I yang dinilai oleh dua orang observer dengan kategori baik terdapat 4 aspek yaitu:

1. Siswa merespon apersepsi yang disampaikan oleh guru.
2. Siswa merespon penjelasan guru tentang tujuan dan manfaat yang akan dipelajari.
3. Siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang sedang dipelajari.
4. Siswa berbagi pengalaman dari peran yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.

Analisis data observasi yang dilakukan oleh dua orang pengamat masih terdapat aspek-aspek yang masuk ke dalam kategori cukup dan perlu diperbaiki pada siklus II. Terdapat 10 aspek yaitu sebagai berikut ini.

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok namun hanya beberapa kelompok mengikuti aturan guru.
2. Siswa bersama guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran namun hanya beberapa kelompok yang mendapatkan peran sesuai dengan perannya.
3. Siswa bersama guru berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan namun siswa belum serius.
4. Beberapa kelompok siswa menjadi pengamat namun hanya 2 kelompok siswa yang ditugaskan menjadi pengamat
5. Siswa bersama guru mendiskusikan dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan namun belum mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan.
6. Siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang kurang dari pemeranan pertama. Siswa melakukan pemeranan ulang namun belum memperbaiki pemeranan yang kurang dari pemeranan pertama.
7. Siswa dan guru berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan ulang yang telah dilakukan. Siswa dan guru berdiskusi pemeranan ulang yang telah dilakukan tetapi belum mengevaluasi pemeranan ulang yang telah dilakukan

8. Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari namun hanya 25% - 75% siswa siswa yang menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari
9. Siswa mengerjakan soal evaluasi namun masih ada beberapa siswa bekerjasama dalam mengerjakan evaluasi.
10. Tidak lanjut. Hanya 25% - 75% siswa yang merespon saat guru memberikan tindak lanjut.

Analisis data observasi yang dilakukan oleh dua orang pengamat masih terdapat 4 yang masuk ke dalam kategori kurang dan perlu diperbaiki pada siklus

II. Aspek tersebut adalah sebagai berikut ini.

1. Siswa mendengarkan penyampaian guru tentang suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi namun hanya 25% - 75% siswa merespon penjelasan guru tentang suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
2. Siswa bersama guru mengidentifikasi masalah namun hanya 25% - 75% siswa mengidentifikasi masalah.
3. Siswa menerima LDS dan mendengarkan penjelasan guru tentang aturan dari *Role Playing* namun hanya 25% - 75% siswa siswa mendengarkan dan merespon penjelasan guru mengenai tahap-tahap dari dari *Role Playing*.
4. Siswa melakukan pemeranan namun masih dalam petunjuk guru

c. Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dinilai dengan 3 aspek yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor.

1. Nilai Kognitif

(a) Deskripsi Nilai Tes

Penilaian kognitif dilakukan di akhir pembelajaran berbentuk essay. Rekapitulasi nilai yang diperoleh dari hasil tes (evaluasi) siklus I disajikan pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Analisis Nilai Evaluasi Siswa Siklus I

Jumlah seluruh siswa	35
Jumlah siswa yang mengikuti tes	35
Jumlah siswa yang tuntas belajar	22
Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar	13
Nilai rata-rata kelas	61,07
Ketuntasan belajar klasikal	62,85 %

Sumber Data: lampiran 23 halaman 196

Data yang diperoleh dari nilai hasil tes siklus I rata-rata kelas 61,07 dengan ketuntasan belajar klasikal 62,85%, nilai tersebut belum mencapai ketuntasan. Ketidaktuntasan pada siklus I ini disebabkan karena pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* belum terlaksana secara optimal. Hal ini dapat dilihat pada lembar observasi guru dan siswa selama proses pembelajaran. Pada lembar observasi aktivitas guru maupun lembar observasi aktivitas siswa masih terdapat aspek-aspek penilaian yang masih tergolong cukup. Dengan demikian memerlukan refleksi untuk proses kegiatan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

(b) Deskripsi Penilaian Afektif

Afektif dinilai selama proses belajar mengajar berlangsung. Ranah afektif yang dinilai yaitu: (1) menghayati, (2) menanggapi, (3) menilai, (4) menerima.

Untuk menilai aspek afektif siswa, digunakan lembar penilaian afektif.

Dari lembar penilaian afektif yang diamati oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Pada siklus I, diperoleh data yang bisa dilihat pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Analisis Penilaian Afektif Siswa Siklus I

No.	Aspek	Skor		Rata-rata
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1.	Menghayati			
	K	0 %	0%	0%
	C	54,28%	45,71%	49,99%
	B	45,71%	54,28%	49,99%
2.	Menanggapi			
	K	0%	0%	0%
	C	57,14%	51,42%	54,28%
	B	42,85%	48,57%	45,71%
3.	Menilai			
	K	0%	0%	0%
	C	60,00%	51,42%	55,71%
	B	40,00%	48,57%	44,28%
4.	Menerima			
	K	0%	0%	0%
	C	54,28%	42,85%	48,56%
	B	45,71%	57,14%	51,42%

Sumber Data: lampiran 26 halaman 201

Berdasarkan data tabel 4.5 di atas, dapat diketahui bahwa nilai afektif siklus I pada pertemuan 1 aspek menghayati 45,71%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 54,28%, dengan nilai rata-rata 49,99%. Pertemuan 1 aspek menanggapi 42,85%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 48,57%, dengan nilai rata-rata 45,71%. Pertemuan 1 aspek menilai 40,00%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 48,57%, dengan nilai rata-rata 44,28%. Pertemuan 1 aspek menerima

45,71%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 57,14%, dengan nilai rata-rata 51,42%.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa, setiap aspek afektif pada kategori baik selama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menerapkan model *Role Playing* pada siklus I menunjukkan katagori meningkat. Rata-rata pada penilaian afektif siswa masuk dalam kriteria cukup dan baik. Aspek-aspek tersebut antara lain, sebagai berikut.

1. Menghayati/ demokratis, yaitu siswa dapat menunjukkan sikap demokratis dalam pengambilan keputusan.
2. Menanggapi/ terbuka, yaitu siswa dapat menampilkan sikap terbuka dalam mengambil keputusan bersama.
3. Menilai/ berani, yaitu siswa berani mengajukan pendapat dalam berdiskusi mengenai hasil dari pemeranan yang telah dilakukan.
4. Menerima/ mengubah prilaku yaitu, siswa dapat melaksanakan tugas dengan baik dan penuh tanggung jawab.

(c) Deskripsi Penilaian Psikomotor

Psikomotor dinilai selama proses belajar mengajar berlangsung. Ranah psikomotor yang dinilai yaitu: (1) manipulasi (mendemonstrasikan), (2) artikulasi (menggunakan), (3) pengalamiahan (mengoperasikan), dan (4) menirukan (mengubah). Untuk menilai aspek psikomotor siswa, digunakan lembar penilaian psikomotor.

Dari lembar penilaian psikomotor yang diamati oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I, diperoleh data yang bisa dilihat pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6 Analisis Penilaian Psikomotor Siswa Siklus I

No.	Aspek	Skor		Rata-rata
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1.	Manipulasi (mendemonstrasikan)			
	Kurang Terampil	0%	0%	0%
	Cukup Terampil	54,28%	42,85%	48,56%
	Terampil	45,71%	57,14%	51,42%
2.	Artikulasi (menggunakan)			
	Kurang Terampil	0%	0%	0%
	Cukup Terampil	54,28%	48,57%	51,42%
	Terampil	45,71%	51,42%	48,56%
3.	Pengalamiahan (mengoperasikan)			
	Kurang Terampil	0%	0%	0%
	Cukup Terampil	48,57%	37,14%	42,85%
	Terampil	51,42%	62,85%	57,13%
4.	Menirukan (mengubah)			
	Kurang Terampil	0%	0%	0%
	Cukup Terampil	42,85%	37,14%	39,99%
	Terampil	57,14%	62,85%	59,99%

Sumber Data: lampiran 30 halaman 207

Berdasarkan data tabel 4.6 di atas, dapat diketahui bahwa nilai psikomotor pada pertemuan 1 aspek memanipulasi (mendemonstrasikan) sebesar 45,71%, pertemuan 2 meningkat menjadi 57,14%, dengan nilai rata-rata 51,42%. Pada pertemuan 1 aspek artikulasi (menggunakan) sebesar 45,71%, pertemuan 2 meningkat menjadi 51,42%, dengan nilai rata-rata 48,56%. Pada pertemuan 1 aspek pengalamiahan (mengoperasikan) 51,42%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 62,85%, dengan rata-rata 57,13%. Pada pertemuan I aspek Menirukan (mengubah) 57,14%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 62,85%, dengan nilai rata-rata 59,99%.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa, setiap aspek psikomotor pada kategori terampil selama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menerapkan model *Role Playing* pada siklus I menunjukkan katagori meningkat. Aspek-aspek tersebut, antara lain:

1. Manipulasi yaitu, siswa dapat mendemonstrasikan pemeranan di depan kelas.
2. Artikulasi yaitu, siswa dapat menggunakan bahasa yang sopan dalam melakukan pemeranan.
3. Pengalamiahan yaitu, siswa dapat melakukan pemeranan dengan penuh rasa menerima.
4. Menirukan yaitu, siswa dapat membangun kreatifitas dalam melakukan pemeranan.

(d) Deskripsi Penilaian Karakter

Berdasarkan lembar penilaian karakter siswa pada pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siklus I, diperoleh persentase nilai rata-rata pengembangan karakter siswa yang disajikan pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Hasil Rata-Rata Penilaian Karakter Siswa Siklus I

Nilai Karakter Yang Dikembangkan	Persentase Pengembangan Karakter Pada Setiap Kategori			
	BT	MT	MB	MK
Rasa Ingin Tahu <ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran 2) Siswa mencari sumber lain untuk mendapatkan informasi tentang pelajaran 3) Siswa aktif bertanya saat berdiskusi dan apabila guru memberikan kesempatan bertanya 4) Siswa menanggapi teman yang sedang berdiskusi 	0	85,7	64,22	24,22
Tanggung Jawab <ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa mematuhi aturan di dalam kelas 2) Siswa bertanggung jawab dengan tugas kelompok yang diberikan 3) Siswa berperan aktif dalam kelompok 4) Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu 	0	4,29	68,57	25,14

Nilai Karakter Yang Dikembangkan	Persentase Pengembangan Karakter Pada Setiap Kategori			
	BT	MT	MB	MK
<p>Demokratis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa berani dalam mengemukakan pendapat 2) Siswa berpendapat dengan menggunakan bahasa yang santun 3) Siswa dapat menerima pendapat observer 4) Siswa saling berdiskusi dan saling bertukar pikiran. 	0	28,57	47,15	24,29
<p>Peduli sosial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa tidak membeda-bedakan teman dalam pembagian kelompok • Siswa bersedia membantu apabila ada teman yang mengalami kesulitan • Siswa mampu berbagi pengetahuan dalam kegiatan kelompok • Siswa bersedia bergantian dan menunggu giliran dalam pemeranan 	0	2,86	70	27,14

Sumber Data: lampiran 34 halaman 213

Berdasarkan data pada tabel 4.7 menunjukkan nilai karakter yang mencapai kriteria “membudaya secara konsisten” dengan persentase tertinggi adalah karakter peduli sosial dengan persentase 27,14%, tanggung jawab dengan persentase 25,14%, demokratis dengan persentase 24,29%, sedangkan karakter rasa ingin tahu dengan persentase 24,22%.

C. Refleksi Siklus I

a. Refleksi Terhadap Aktivitas Guru Siklus 1

Adapun perbaikan aktivitas pembelajaran guru dengan menggunakan model *Role Playing* pada siklus I untuk peningkatan pada siklus selanjutnya adalah pada aspek dengan kategori cukup sebanyak dua belas aspek serta dengan kategori kurang sebanyak dua aspek. Untuk aspek dengan kategori cukup tersebut yaitu sebagai berikut ini.

1. Guru sebaiknya melibatkan semua siswa dalam melakukan tanya jawab
2. Guru sebaiknya melibatkan semua siswa dalam mengidentifikasi masalah.
3. Guru sebaiknya membimbing dan menjelaskan tahap Role Playing secara runtun dan jelas.
4. Guru sebaiknya membimbing dan memilih pemain dengan melibatkan siswa secara penuh
5. Guru sebaiknya membimbing dan berdiskusi mengenai pemeranan yang akan dimainkan dengan melibatkan seluruh siswa.
6. Guru sebaiknya membimbing dan meminta semua siswa yang tidak bertugas sebagai pemeran untuk menjadi pengamat
7. Guru sebaiknya lebih membimbing dalam berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.
8. Guru sebaiknya berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan ulang yang telah dilakukan.
9. Guru sebaiknya membimbing dan mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai karakter yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan dengan melibatkan seluruh siswa.
10. Guru sebaiknya menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan menuliskan di papan tulis.
11. Guru sebaiknya memberikan evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan menggunakan soal tes tertulis dengan jelas.
12. Guru sebaiknya memberikan tindak lanjut dan memberikan pengarahan kepada siswa.

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

1. Guru sebaiknya membimbing dan menjelaskan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran dengan jelas dan sistematis.
2. Guru sebaiknya membimbing dan memberikan kebebasan penuh kepada siswa untuk melakukan pemeranan sesuai dengan imajinasinya.

b. Refleksi Terhadap Aktivitas Siswa Siklus 1

Berdasarkan hasil refleksi analisis data observasi siswa pada siklus I masih terdapat sepuluh aspek yang termasuk dalam kategori cukup dan satu aspek dalam kategori kurang maka perlu diperbaiki pada siklus II. Untuk aspek dengan kategori cukup sebanyak sepuluh aspek tersebut yaitu sebagai berikut ini.

1. Siswa sebaiknya mengikuti aturan dan berperan aktif dalam pembagian kelompok
2. Sebaiknya siswa memilih pemain dan menganalisis peran-peran.
3. Sebaiknya siswa berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan dengan serius.
4. Sebaiknya semua kelompok yang tidak terlibat dalam *Role Playing* menjadi pengamat.
5. Sebaiknya siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.
6. Sebaiknya siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.

7. Sebaiknya siswa berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan
8. Sebaiknya $\geq 75\%$ siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari
9. Sebaiknya $\geq 75\%$ siswa mengerjakan soal evaluasi
10. Sebaiknya $\geq 75\%$ siswa merespon saat guru memberikan tindak lanjut

Analisis data observasi yang dilakukan oleh dua orang pengamat masih terdapat 4 yang masuk ke dalam kategori kurang dan perlu diperbaiki pada siklus

II. Aspek tersebut adalah sebagai berikut ini.

1. Sebaiknya $\geq 75\%$ siswa merespon penjelasan guru tentang suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran
2. Sebaiknya $\geq 75\%$ siswa mengidentifikasi masalah.
3. Sebaiknya $\geq 75\%$ siswa mendengarkan dan merespon penjelasan guru mengenai aturan *Role Playing*.
4. Sebaiknya siswa melakukan pemeranan sesuai imajinasinya.

1) Refleksi Nilai Kognitif

Hasil tes yang diperoleh siswa pada siklus I, masih ada 13 siswa yang belum tuntas dari 35 siswa, sehingga nilai rata-rata kelas yang diperoleh 61.07 dengan ketuntasan belajar klasikal 62,85%. Berdasarkan hasil tes pada siklus I terlihat bahwa proses pembelajaran belum tuntas, karena belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal yaitu minimal 75% siswa mendapatkan nilai 65. Untuk mencapai ketuntasan belajar tersebut, dilaksanakan perbaikan pada proses pembelajaran siklus II dengan cara guru memperbaiki kelemahan yang ada pada

siklus I untuk meningkatkan aktivitas siswa, yang berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa.

2) Refleksi Nilai Afektif

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat pembelajaran siklus I. Diperoleh nilai rata-rata tiap aspek afektif untuk kriteria baik pada aspek menghayati sebesar 49,99%, pada aspek menanggapi sebesar 45,71%, pada aspek menilai sebesar 44,28%, dan pada aspek menerima sebesar 51,42% (lampiran 21). Berdasarkan data tersebut, untuk melihat apakah aspek afektif dikatakan meningkat maka akan dilakukan pembelajaran siklus II dengan perbaikan aspek afektif.

Adapun rencana perbaikan pada penilaian afektif siswa saat pembelajaran siklus I untuk perbaikan pada siklus II adalah:

1. Menghayati/ demokratis, yaitu siswa dapat menunjukkan sikap demokratis dalam pengambilan keputusan. Guru hendaknya dapat lebih membimbing siswa agar dapat mengungkapkan pendapat dengan sikap yang santun, bahasa yang jelas dan dapat menerima keputusan bersama dengan lapang dada.
2. Menanggapi/ terbuka, yaitu siswa dapat menampilkan sikap terbuka dalam mengambil keputusan bersama. Guru hendaknya membimbing dan mengarahkan siswa untuk bersikap terbuka, bekerja sama dan dapat menerima pendapat orang lain dalam mengambil keputusan bersama.
3. Menilai/ berani, yaitu siswa berani mengajukan pendapat dalam berdiskusi mengenai hasil dari pemeranan yang telah dilakukan. Guru harus lebih membimbing siswa agar berani untuk mengusulkan pendapat dalam berdiskusi dengan penuh rasa percaya diri.

4. Menerima/ mengubah perilaku yaitu, siswa dapat melaksanakan tugas dengan baik dan penuh tanggung jawab. Guru hendaknya lebih membimbing siswa untuk membangun rasa menerima pada diri siswa.

3) Refleksi Nilai Psikomotor

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat pembelajaran siklus I. Diperoleh rata-rata tiap aspek psikomotor untuk kriteria terampil pada aspek memanipulasi (mendemonstrasikan) sebesar 51,42%, pada aspek artikulasi (menggunakan) sebesar 48,56% , pada aspek pengalamiahan (mengoperasikan) sebesar 57,13%, dan pada aspek Menirukan (mengubah) sebesar 59,99% (lampiran 30). Berdasarkan data tersebut, untuk melihat apakah aspek psikomotor dikatakan meningkat maka akan dilakukan pembelajaran siklus II dengan perbaikan aspek psikomotor.

Adapun rencana perbaikan pada penilaian psikomotor siswa saat pembelajaran siklus I untuk perbaikan pada siklus II adalah:

1. Manipulasi yaitu, siswa dapat mendemonstrasikan pemeranan di depan kelas. Guru harus lebih membimbing siswa agar lebih percaya diri, serius dan kreatif dalam mendemonstrasikan pemeranan di depan kelas.
2. Artikulasi yaitu, siswa dapat menggunakan bahasa yang sopan dalam melakukan pemeranan. Pada saat proses pembelajaran guru harus mengajarkan siswa untuk selalu berbahasa yang sopan hingga siswa dapat melakukannya dengan kesadarannya sendiri.
3. Pengalamiahan yaitu, siswa dapat melakukan pemeranan dengan penuh rasa menerima. Guru hendaknya lebih membimbing siswa agar siswa dapat lebih menerima atas tugas yang di berikan.

4. Menirukan yaitu, siswa dapat membangun kreativitas dalam melakukan pemeranan. Guru hendaknya lebih membimbing siswa agar lebih kreatif hingga dapat mengeluarkan ide dan gagasan dalam melakukan pemeranan.

4) Refleksi Nilai Karakter

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat proses pembelajaran siklus 1, yang disajikan pada tabel 4.7 menunjukkan nilai karakter yang mencapai kriteria “membudaya secara konsisten” dengan persentase tertinggi adalah karakter peduli sosial dengan persentase 27,14%, tanggung jawab dengan persentase 25,14%, demokratis dengan persentase 24,29%, sedangkan karakter rasa ingin tahu dengan persentase 24,22%.

Pengamatan pada siklus 1 nilai karakter dengan persentase tertinggi pada kategori “membudaya secara konsisten” yaitu karakter peduli sosial hal tersebut karena nilai yang dikembangkan sudah membudaya di dalam diri siswa. Siswa tidak membeda-bedakan teman dalam pembagian kelompok, siswa bersedia membantu apabila ada teman yang mengalami kesulitan, siswa mampu berbagi pengetahuan dalam kegiatan kelompok, siswa bersedia bergantian dan menunggu giliran dalam pemeranan. Sedangkan tingkat “membudaya secara konsisten dengan persentase terendah pada karakter rasa ingin tahu hal ini karena siswa belum bertanya kepada guru dan siswa tentang materi pembelajaran, siswa belum mencari sumber lain untuk mendapatkan info tentang pelajaran, siswa belum aktif bertanya saat berdiskusi dan apabila guru memberikan kesempatan bertanya, siswa belum menanggapi teman yang sedang berdiskusi.

Siklus II

2. Deskripsi Hasil Observasi siklus 2

a. Deskripsi Observasi Terhadap Aktivitas Guru Siklus 2

Hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh dua orang pengamat, terhadap aktivitas pembelajaran pada guru dengan menerapkan model Role Playing dapat dilihat pada tabel 4.8 dibawah ini;

Tabel 4.8 Data hasil observasi aktivitas guru pada siklus 2

Pengamat	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
1	48	50
2	48	51
Jumlah	96	101
Rata-rata	48	50,5
Jumlah	98,5	
Nilai Rata-rata	49,25	
Kategori penilaian	Baik	

Sumber Data: lampiran 44 halaman 266

Berdasarkan Tabel 4.8 di atas dapat dilihat hasil pengamatan dua orang pengamat untuk aktivitas guru selama proses pembelajaran diperoleh rata-rata skor sebesar 49,25, rata-rata skor ini termasuk ke dalam kriteria ”baik”. Lembar observasi aktivitas guru dengan penerapan model *Role Playing* pada siklus II ini terdiri dari 18 aspek pengamatan, dengan jumlah kriteria penilaian 3. Hasil analisis observasi guru siklus II yang dilakukan oleh dua orang pengamat terhadap aktivitas guru terdapat ada 15 aspek yang masuk kriteria ”baik” dan 3 aspek dengan kriteria ”cukup” dan 0 aspek untuk kategori “kurang”. Hasil analisis observasi guru siklus II dapat dilihat pada lampiran 44.

Hasil pengamatan observasi guru yang sudah termasuk dalam kriteria baik, antara lain:

1. Guru melakukan apersepsi dan motivasi dengan menghubungkan pelajaran sebelumnya dengan pelajaran yang akan dipelajari.
2. Guru menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran yang harus dicapai siswa dengan jelas, runtun, dan menarik.
3. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari dengan melibatkan semua siswa.
4. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen dan memperhatikan tingkat kecerdasan siswa.
5. Guru menjelaskan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran dengan jelas dan sistematis
6. Guru bersama siswa mengidentifikasi masalah serta melibatkan siswa secara penuh.
7. Guru bersama siswa berdiskusi mengenai langkah-langkah bermain peran dengan melibatkan seluruh siswa.
8. Guru meminta siswa menjadi pengamat, siswa yang tidak bertugas ditugaskan menjadi pengamat.
9. Guru meminta siswa melakukan pemeranan, guru membimbing dan memberikan kebebasan penuh kepada siswa untuk melakukan pemeranan sesuai dengan keterampilan yang dimilikinya.
10. Guru bersama siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan dengan mengevaluasi kegiatan pemeranan.

11. Guru meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang kurang dari pemeranan pertama dengan sabar.
12. Guru dan siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan ulang yang dilakukan dengan mengevaluasi kembali kegiatan.
13. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari dengan menulis di papan tulis.
14. guru memberikan evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan menggunakan soal tes tertulis dengan jelas.
15. Jika guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan pengarahan kepada siswa.

Berdasarkan hasil analisis data observasi aktivitas guru pada siklus II berikut aktivitas guru yang masih termasuk ke dalam kategori cukup sebanyak 3 aspek yaitu:

1. Guru membagi LDS dan menjelaskan tahap-tahap dalam *Role Playing* namun belum begitu jelas.
2. Guru bersama siswa memilih pemain dan menganalisis peran-peran tetapi hanya sebagian siswa yang terlibat.
3. Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang diambil dari pemeranan yang telah dilakukan, namun hanya beberapa siswa saja yang terlibat.

b. Deskripsi Observasi Terhadap Aktivitas Siswa Siklus 2

Hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh dua orang pengamat, terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *Role Playing* dapat dilihat pada tabel 4.9 sebagai berikut ini.

Tabel 4.9 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus 2

Pengamat	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
1	46	49
2	48	50
Jumlah	94	99
Rata-rata	47	49,5
Jumlah	96,5	
Nilai Rata-rata	48,25	
Kategori penilaian	Baik	

Sumber Data: lampiran 50 halaman 281

Berdasarkan Tabel 4.9 di atas dapat dilihat rata-rata skor pada proses pembelajaran yang diamati oleh dua orang pengamat diperoleh rata-rata skor yaitu sebesar 48,25%. Skor tersebut sudah tergolong ke dalam kriteria “baik”. Lembar observasi aktivitas siswa dengan penerapan model *Role Playing* ada siklus II ini terdiri dari 18 aspek pengamatan, dengan jumlah kriteria penilaian 3. Hasil analisis observasi siswa siklus II yang dilakukan oleh dua orang pengamat terhadap aktivitas siswa terdapat 15 aspek dengan kriteria ”baik” dan 3 aspek dengan kriteria ”cukup”. Hasil analisis observasi aktivitas siswa siklus II dapat dilihat pada lampiran 50.

Hasil pengamatan dua observer terhadap aktivitas siswa yang sudah termasuk dalam kriteria baik, antara lain:

1. $\geq 75\%$ siswa merespon apersepsi dan motivasi yang diberikan oleh guru.
2. $\geq 75\%$ siswa mendengarkan dan merespon penjelasan guru tentang tujuan dan manfaat pembelajaran yang harus dicapai.
3. Siswa mendengarkan penjelasan guru dan melakukan tanya jawab mengenai materi yang sedang dipelajari.
4. Siswa mengikuti aturan dan berperan aktif dalam pembagian kelompok.

5. $\geq 75\%$ siswa merespon penjelasan guru tentang suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
6. $\geq 75\%$ siswa mengidentifikasi masalah.
7. Siswa bersama guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran.
8. 3-4 kelompok siswa menjadi pengamat.
9. Siswa melakukan pemeranan sesuai imajinasinya
10. Siswa diminta melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang kurang baik dari pemeranan pertama
11. Siswa dan guru berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.
12. Siswa berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.
13. $\geq 75\%$ Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari
14. $\geq 75\%$ Siswa mengerjakan soal evaluasi.
15. $\geq 75\%$ siswa merespon saat guru memberikan tindak lanjut.

Hasil pengamatan dua observer terhadap aktivitas siswa yang belum mencapai kriteria baik atau termasuk dalam kriteria cukup, adalah:

1. Siswa mendengarkan dan merespon penjelasan guru mengenai aturan dari bermain peran namun hanya 50% siswa saja.
2. Siswa bersama guru berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan namun belum serius
3. Siswa bersama guru berdiskusi namun belum mengevaluasi pemeranan yang dilakukan

1. Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dinilai dengan 3 aspek yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor.

(a) Deskripsi Penilaian Kognitif

Penilaian kognitif dilakukan di akhir pembelajaran berbentuk essay. Rekapitulasi nilai yang diperoleh dari nilai tes (evaluasi) siklus I disajikan pada tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10 Analisis Nilai Evaluasi Siswa Siklus II

Jumlah seluruh siswa	35
Jumlah siswa yang mengikuti tes	35
Jumlah siswa yang tuntas belajar	28
Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	7
Nilai rata-rata kelas	71,28
Ketuntasan belajar klasikal	80,00%

Sumber Data: lampiran 52 halaman 284

Data yang diperoleh dari nilai tes siklus II rata-rata kelas 71,28 dengan ketuntasan belajar 80,00%, nilai tersebut telah meningkat dan mencapai yaitu rata-rata kelas yaitu ≥ 65 dengan ketuntasan klasikal 75%. Peningkatan hasil belajar siswa (kognitif) dapat dilihat pada lampiran (lampiran 52)

(b) Deskripsi Penilaian Afektif

Afektif dinilai selama proses belajar mengajar berlangsung. Ranah afektif yang dinilai yaitu: (1) menghayati, (2) menanggapi, (3) menilai, (4) menerima. Untuk menilai aspek afektif siswa, digunakan lembar penilaian afektif.

Dari lembar penilaian afektif yang diamati oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I, diperoleh data yang bisa dilihat pada tabel.

Tabel 4.11 Analisis Penilaian Afektif Siswa Pada Siklus 2

No.	Aspek	Skor		Rata-rata
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1.	Menghayati			
	K	0%	0%	0%
	C	34,28%	22,85%	28,56%
	B	65,71%	77,14%	71,42%
2.	Menanggapi			
	K	0%	0%	0%
	C	37,14%	22,85%	29,71%
	B	62,85%	77,14%	69,99%
3.	Menilai			
	K	0%	0%	0%
	C	37,14%	28,57%	32,85%
	B	62,85%	71,43%	67,14%
4.	Menerima			
	K	0%	0%	0%
	C	28,57%	28,57%	28,57%
	B	71,42%	80,00%	75,71%

Sumber Data: lampiran 55 halaman 289

Berdasarkan data tabel 4.11 di atas, data aspek afektif pada kategori baik siklus II pertemuan 1 disajikan pada lampiran 53 dan pertemuan 2 pada lampiran 54, pada pertemuan 1 nilai afektif aspek menghayati 65,71%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 77,14%, dengan rata-rata 71,42%. Pada pertemuan 1 nilai afektif aspek menanggapi 62,85%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 77,14%, dengan rata-rata 69,99%. Pada pertemuan 1 nilai afektif aspek menilai 62,85%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 71,43%, dengan rata-rata 67,14%. Pada pertemuan 1 Nilai afektif aspek menerima 71,42%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 80,00%, dengan rata-rata 75,71%. Nilai tersebut telah menunjukkan kategori meningkat. Peningkatan nilai afektif siswa dapat dilihat pada lampiran 55.

(c) Deskripsi Penilaian Psikomotor

Psikomotor dinilai selama proses belajar mengajar berlangsung. Ranah psikomotor yang dinilai yaitu: (1) manipulasi (mendemonstrasikan), (2) artikulasi (menggunakan), (3) pengalamiahan (mengoperasikan), dan (4) menirukan (mengubah). Untuk menilai aspek psikomotor siswa, digunakan lembar penilaian psikomotor.

Dari lembar penilaian psikomotor yang diamati oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II (lampiran 53), diperoleh data yang bisa dilihat pada tabel 4.12 berikut.

Tabel 4.12 Analisis Penilaian Psikomotor Siswa Pada Siklus 2

No.	Aspek	Skor		Rata-rata
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1.	Manipulasi (mendemonstrasikan)			
	Kurang Terampil	0%	0%	0%
	Cukup Terampil	37,14%	22,85%	29,99%
	Terampil	62,85%	77,14%	69,99%
2.	Artikulasi (menggunakan)			
	Kurang Terampil	0%	0%	0%
	Cukup Terampil	29,28%	28,57%	28,92%
	Terampil	65,71%	71,42%	68,56%
3.	Pengalamiahan (mengoperasikan)			
	Kurang Terampil	0%	0%	0%
	Cukup Terampil	28,57%	20,00%	24,28%
	Terampil	71,42%	80,00%	75,71%
4.	Menirukan (mengubah)			
	Kurang Terampil	0%	0%	0%
	Cukup Terampil	22,85%	17,14%	19,99%
	Terampil	77,14%	82,85%	79,99%

Sumber Data: lampiran 58 halaman 294

Berdasarkan data tabel 4.12 di atas, data aspek psikomotor pada kategori terampil siklus II pertemuan 1 disajikan pada lampiran 56 dan pertemuan 2 pada lampiran 57, bahwa pada pertemuan 1 nilai psikomotor aspek Manipulasi (mendemonstrasikan) 62,85%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 77,14%,

dengan rata-rata 69,99%. Pada pertemuan 1 nilai psikomotor aspek Artikulasi (menggunakan) 65,71%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 41,42%, dengan rata-rata 68,56%. Pada pertemuan 1 Nilai psikomotor aspek pengalamiahan (mengoperasikan) 71,42%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 80,00%, dengan rata-rata 75,71%. Pertemuan 1 Nilai psikomotor aspek Menirukan (mengubah) 77,14%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 82,85%, dengan rata-rata 79,99%. Nilai tersebut telah menunjukkan kategori meningkat, Peningkatan nilai psikomotor siswa dapat dilihat pada lampiran 58.

(d) Deskripsi Penilaian Karakter

Berdasarkan lembar penilaian karakter siswa pada pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siklus II (lampiran 61), diperoleh persentase nilai rata-rata pengembangan karakter siswa yang disajikan pada tabel 4.13 berikut.

Tabel 4.13 Hasil Rata-Rata Penilaian Karakter Siswa Siklus 2

Nilai Karakter Yang Dikembangkan	Persentase Pengembangan Karakter Pada Setiap Kategori			
	BT	MT	MB	MK
Rasa ingin tahu 1) Siswa bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran 2) Siswa mencari sumber lain untuk mendapatkan informasi tentang pelajaran 3) Siswa aktif bertanya saat berdiskusi dan apabila guru memberikan kesempatan bertanya 4) Siswa menanggapi teman yang sedang berdiskusi	0	28,57	40	31,43
Tanggung Jawab 1) Siswa mematuhi aturan di dalam kelas 2) Siswa bertanggung jawab dengan tugas kelompok yang diberikan 3) Siswa berperan aktif dalam kelompok 4) Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu	0	7,14	55,77	37,15

Nilai Karakter Yang Dikembangkan	Persentase Pengembangan Karakter Pada Setiap Kategori			
	BT	MT	MB	MK
<p>Demokratis</p> <p>1) Siswa berani dalam mengemukakan pendapat</p> <p>2) Siswa berpendapat dengan menggunakan bahasa yang santun</p> <p>3) Siswa dapat menerima pendapat observer</p> <p>4) Siswa saling berdiskusi dan saling bertukar pikiran.</p>	0	14,29	55,72	34,29
<p>Peduli sosial</p> <p>1) Siswa tidak membeda-bedakan teman dalam pembagian kelompok</p> <p>2) Siswa bersedia membantu apabila ada teman yang mengalami kesulitan</p> <p>3) Siswa mampu berbagi pengetahuan dalam kegiatan kelompok</p> <p>4) Siswa bersedia bergantian dan menunggu giliran dalam pemeranan</p>	0	5,71	55,71	38,57

Sumber Data: lampiran 61 halaman 301

Berdasarkan data pada table 4.7 menunjukkan nilai karakter yang mencapai kriteria “membudaya secara konsisten” dengan persentase tertinggi adalah karakter peduli sosial dengan persentase 38,57, tanggung jawab dengan persentase 37,15, demokratis dengan persentase 34,29, sedangkan karakter rasa ingin tahu dengan persentase 31,43.

1. Refleksi Siklus II

a. Refleksi Hasil Observasi

a. Refleksi Aktivitas Guru Siklus 2

Pada siklus II ini, dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan langkah-langkah penerapan model Pembelajaran *Role Playing* sudah terlihat lebih baik dari siklus sebelumnya. Namun ada beberapa aspek yang belum mencapai skor baik yaitu

kriteria cukup, dan peneliti merekomendasikan untuk perbaikan pada pembelajaran selanjutnya. Aspek yang belum mencapai skor baik yaitu kriteria cukup, adalah sebagai berikut.

2. Guru sebaiknya lebih membimbing dan menjelaskan aturan dalam bermain peran secara runtun dan jelas
3. Pada saat memilih pemain dan menganalisis peran-peran sebaiknya guru melibatkan siswa secara penuh agar siswa lebih memahami apa yang akan diperankan oleh mereka.
4. Guru sebaiknya membimbing dan mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai karakter yang dapat diambil dari pemeranan yang dilakukan dengan melibatkan semua siswa.

b. Refleksi aktivitas siswa siklus 2

Berdasarkan analisis lembar observasi aktivitas siswa pada siklus II dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa pada siklus II sudah berada dalam kategori baik sehingga dapat diartikan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran sudah meningkat. Namun ada beberapa aspek yang belum mencapai skor baik yaitu kriteria cukup, dan peneliti merekomendasikan untuk perbaikan pada pembelajaran selanjutnya. Aspek yang belum mencapai skor sempurna yaitu kriteria cukup, adalah sebagai berikut.

- 1) Sebaiknya ≥ 75 % siswa mendengarkan dan merespon penjelasan guru mengenai aturan bermain peran.
- 2) Mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan sebaiknya siswa berdiskusi dengan serius

3) Sebaiknya setiap selesai pemeranan siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan.

1) Refleksi Nilai Kognitif

Berdasarkan penilaian *evaluasi* yang diperoleh siswa pada siklus II, hanya 7 siswa yang belum tuntas, sedangkan 28 siswa sudah mendapat nilai $\geq 6,5$ rata-rata kelas sebesar 71,28 dengan ketuntasan 80,00%. Hasil belajar siklus II ini sudah dikatakan tuntas, karena sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal yaitu minimal 75% siswa mendapatkan nilai 65. Hasil nilai tes tersebut dapat di lihat pada lampiran 52. Sehingga penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *Role Playing* diselesaikan pada siklus ini.

2) Nilai Afektif

Berdasarkan data tabel 4.11 di atas, data aspek afektif pada kategori baik siklus II pertemuan 1 disajikan pada lampiran 53 dan pertemuan 2 pada lampiran 54, pada pertemuan 1 nilai afektif aspek menghayati sebesar 65,71%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 77,14%, dengan rata-rata 71,42%. Pada pertemuan 1 nilai afektif aspek menanggapi sebesar 62,85%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 77,14%, dengan rata-rata 69,99%. Pada pertemuan 1 nilai afektif aspek menilai sebesar 62,85%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 71,43%, dengan rata-rata 67,14%. Pertemuan 1 nilai afektif aspek Menerima sebesar 71,42%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 80,00%, dengan rata-rata 75,71%. Nilai tersebut telah menunjukkan kategori meningkat. Peningkatan nilai afektif siswa dapat dilihat pada 55.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat pembelajaran Siklus II. Rata-rata yang diperoleh tiap aspek afektif pada kriteria baik pada aspek

menghayati sebesar 71,42%, pada aspek menanggapi sebesar 69,99%, pada aspek menilai sebesar 67,14%, dan pada aspek menerima sebesar 75,71%. Berdasarkan data tersebut, aspek afektif dikatakan sudah meningkat dan pembelajaran sudah dikatakan berhasil. Persentase peningkatan nilai afektif dapat dilihat pada lampiran 53.

3) Nilai Psikomotor

Berdasarkan data tabel 4.12 di atas, data aspek psikomotor pada kategori terampil siklus II pertemuan 1 disajikan pada lampiran 56 dan pertemuan 2 pada lampiran 57, pada pertemuan 1 nilai psikomotor aspek Manipulasi (mendemonstrasikan) sebesar 62,85%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 77,14%, dengan rata-rata 69,99%. Pada pertemuan 1 nilai psikomotor aspek Artikulasi (menggunakan) sebesar 65,71%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 41,42%, dengan rata-rata 68,56%. Pada pertemuan 1 nilai psikomotor aspek pengalamiahan (mengoperasikan) sebesar 71,42%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 80,00%, dengan rata-rata 75,71%. Pertemuan 1 nilai psikomotor aspek Menirukan (mengubah) sebesar 77,14%, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 82,85%, dengan rata-rata 79,99%. Nilai tersebut telah menunjukkan kategori meningkat, Peningkatan nilai psikomotor siswa dapat dilihat pada lampiran 58.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat pembelajaran siklus II. Rata-rata yang diperoleh tiap aspek psikomotor pada kriteria Manipulasi (mendemonstrasikan) sebesar 69,99%, pada aspek Artikulasi (menggunakan) sebesar 68,56%, pada aspek pengalamiahan sebesar 75,71%, dan aspek Menirukan (mengubah) sebesar 79,99% pada (rekapitulasi data pada lampiran 310). Berdasarkan data tersebut, aspek psikomotor dikatakan sudah meningkat

dan pembelajaran sudah dikatakan berhasil. Persentase peningkatan nilai psikomotor dapat dilihat pada lampiran 58.

4) Nilai Karakter

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat proses pembelajaran siklus 1, yang disajikan pada tabel 4.13 menunjukkan nilai karakter yang mencapai kriteria “membudaya secara konsisten” dengan persentase tertinggi adalah karakter peduli sosial dengan persentase 38,57%, tanggung jawab dengan persentase 37,15%, demokratis dengan persentase 34,29%, sedangkan karakter rasa ingin tahu dengan persentase 38,57%.

Pada siklus II ini telah mencapai pengembangan membudaya secara konsisten pada nilai karakter yang dikembangkan sehingga perlu dipertahankan dan ditingkatkan kembali untuk pembelajaran yang selanjutnya. Persentase pengembangan nilai karakter dapat dilihat pada lampiran 61.

C. Pembahasan Dari Setiap Aspek

(1) Aktivitas Pembelajaran

Hasil penelitian dengan menerapkan model *Role Playing* dilihat dari kegiatan siklus I sampai pada kegiatan siklus II menunjukkan adanya peningkatan dalam aktivitas pembelajaran (aktivitas guru dan aktivitas siswa). Hal ini dilihat dari analisis hasil data observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa pada pembelajaran siklus I dan siklus II. Langkah-langkah pesnerapan model *Role Playing* terdiri 9 tahapan dan pada penelitain ini terdiri dari 18 langkah-langkah pembelajaran.

a. *Aktivitas Guru*

Berdasarkan analisis hasil observasi guru pada siklus I dan II dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menerapkan model Pembelajaran *Role Playing* dapat terlihat aspek-aspek yang telah tercapai dan yang belum tercapai dalam pembelajaran. Pada siklus I ada 5 aspek yang telah tercapai dengan baik dan 13 aspek yang masih dalam kriteria cukup. Pada siklus II ada 15 aspek yang telah tercapai dengan baik dan 3 aspek yang masih dalam kriteria cukup. Secara keseluruhan aspek-aspek tersebut masuk dalam kriteria baik dan sudah tercapai. Hasil rata-rata observasi guru dalam bentuk angka pada siklus I dan siklus II juga telah meningkat. observasi aktivitas guru pada siklus I mendapat skor rata-rata sebesar 39,25 kemudian skor rata-rata pada siklus II meningkat menjadi 49,25. Peningkatan ini terjadi karena kekurangan pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II. Dengan adanya peningkatan rata-rata skor tersebut dapat diartikan bahwa aktivitas guru dalam proses pembelajaran IPS dapat meningkat dengan penerapan model bermain peran. Peningkatan ini sejalan dengan pendapat Hamzah (2008: 28) menyatakan dengan bermain peran dapat menggali perasaan siswa, memperoleh inspirasi dalam mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah dan dapat mendalami pembelajaran dengan dengan berbagai macam cara. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Pagehyasa (2009) yang mengemukakan kelebihan dari model *Role Playing* yaitu *pertama*, mengembangkan kreativitas siswa dengan peran yang dimainkan siswa dapat berfantasi. *Kedua*, memupuk kerjasama antara siswa. *Ketiga*, menumbuhkan bakat siswa dalam seni drama. *Keempat*, siswa lebih memperhatikan pelajaran karena menghayati sendiri. *Kelima*, memupuk keberanian berpendapat di depan kelas.

Keenam, melatih siswa untuk menganalisa masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu yang singkat. Dengan demikian, pembelajaran IPS dengan penerapan model bermain peran dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan aktivitas guru juga meningkat.

Peningkatan ini terjadi karena kekurangan pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II yaitu guru menjelaskan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran namun guru tidak melibatkan siswa. sebaiknya ada interaksi antara guru dan murid, sehingga pembelajaran akan lebih menarik. Sangat perlu sekali guru mengajak dan melibatkan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran. Selain itu dalam kategori kurang yaitu guru meminta siswa melakukan pemeranan namun masih dalam aturan-aturan guru. Guru terlalu sering memberikan pengarahan dan memberikan aturan-aturan dalam *role playing*, sebaiknya guru lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk berimajinasi sendiri atas perannya.

Dengan adanya peningkatan rata-rata skor dapat diartikan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran IPS dapat meningkat dengan menerapkan model *Role Playing*.

Diagram 4.1 Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II



Dari diagram 4.1 tersebut, terjadi peningkatan aktivitas guru pada siklus II hal ini terlihat dari perolehan skor pada saat siklus I rata-rata jumlah skor sebesar 39,25 dengan kriteria cukup, meningkat menjadi 49,25 pada siklus II dengan kriteria baik. Hasil analisis data observasi terhadap aktivitas guru pada pembelajaran siklus I dan siklus II yang dilakukan dalam penelitian ini diketahui bahwa pembelajaran menjadi lebih baik.

b. Aktivitas Siswa

Berdasarkan analisis hasil observasi siswa pada siklus I dan II dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model *Role Playing* dapat terlihat aspek-aspek yang telah tercapai dan yang belum tercapai dalam pembelajaran. Pada siklus I ada 4 aspek yang telah tercapai dan 14 aspek yang belum mencapai skor baik. Pada siklus II ada 15 aspek yang telah tercapai dan 3 aspek yang belum mencapai skor baik. Secara keseluruhan aspek-aspek tersebut masuk dalam kriteria baik dan sudah tercapai secara maksimal. 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 model *Role Plying*. Sejalan dengan pendapat Uno (2008: 26) yang menyatakan bahwa dengan *Role Playing* dapat memberikan pengalaman kongkrit dari apa yang telah dipelajari, mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pelajaran, menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial, menyediakan dasar-dasar diskusi yang kongkrit, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, serta menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik

suatu kegiatan sehingga pembelajaran dapat lebih efektif dan dapat memotivasi siswa untuk belajar, sehingga pada penelitian ini proses pembelajaran IPS dengan penerapan model bermain peran dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran IPS disetiap siklusnya. Peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat pada diagram 4.2 berikut ini.

Diagram 4.2 Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II



Dari diagram 4.2 tersebut, terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus II hal ini terlihat dari perolehan skor pada saat siklus I rata-rata jumlah skor sebesar 38,75 dengan kriteria cukup kemudian meningkat menjadi 48,28 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, artinya terjadi peningkatan rata-rata skor pengamatan pada siklus II.

2. Hasil Belajar

Berdasarkan teori Bloom (Winarni, 2011: 137) yang mengatakan bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor. Menurut Winarni (2011: 22), hasil

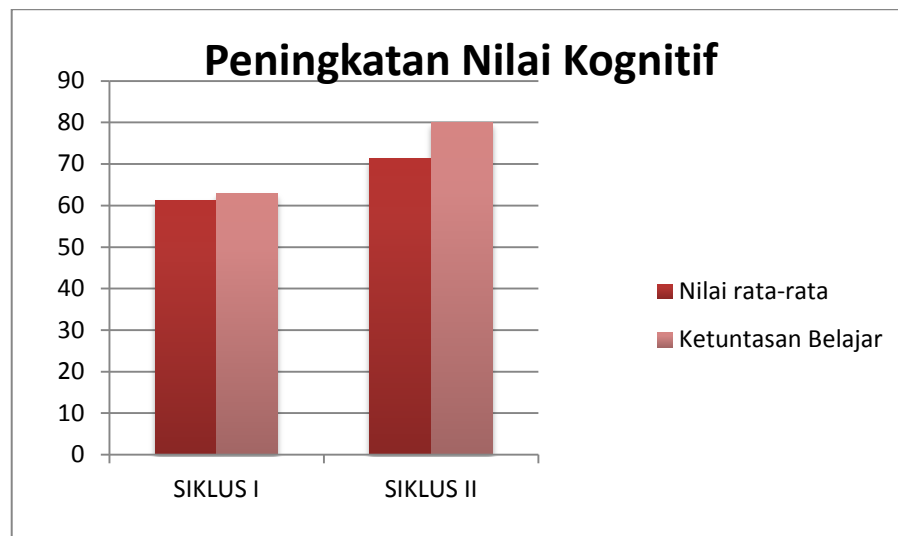
belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dilihat dari siklus I sampai pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan dalam hal hasil belajar.

a. Aspek Kognitif

Pada aspek kognitif dinilai dari hasil tes yang diberikan saat akhir dari proses pembelajaran. Penilaian ini dilakukan untuk melihat sebatas mana kemampuan siswa saat diberikan permasalahan dalam kelompok dan soal evaluasi, dengan diadakannya penilaian, maka siswa sendiri dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru dan penilaian tersebut ada dua kemungkinan yaitu memuaskan dan tidak memuaskan (Arikunto, 2011: 6).

Pada aspek kognitif siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 61,07 dan ketuntasan klasikal 62,85% kemudian meningkat pada siklus II dengan rata-rata 71,28 dan ketuntasan klasikal 80,00%. Hasil peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram 4.3 di bawah ini.

Diagram 4.3 Peningkatan Hasil Nilai Kognitif (Rata-rata dan Ketuntasan Belajar) Siklus I dan Siklus II

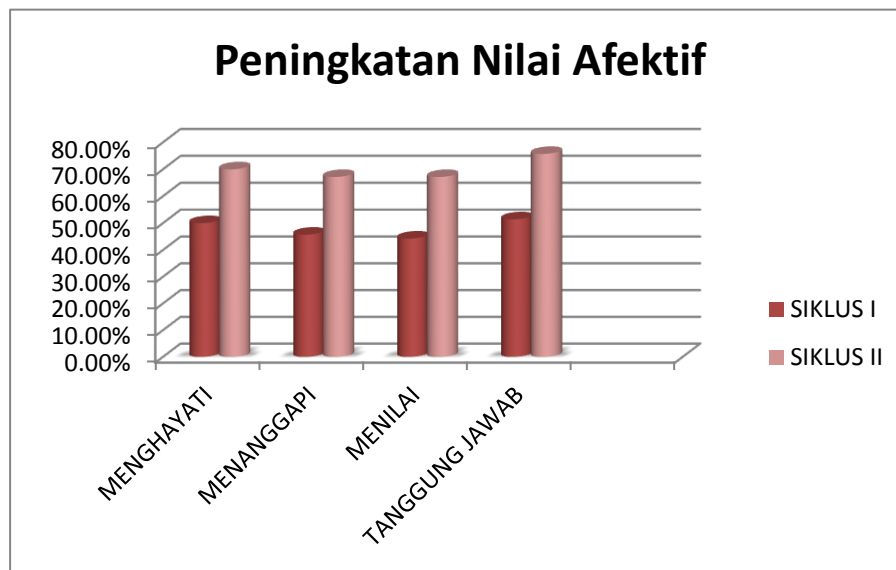


b. Aspek Afektif

Untuk menilai afektif siswa tidaklah mudah karena perlu dilakukan beberapa kali pertemuan itu dikarenakan penilaian afektif adalah menilai perubahan tingkah laku siswa yang dapat berubah-ubah (Arikunto, 2011: 177).

Penelitian ini menilai 5 aspek afektif yang dilihat dengan rata-rata dari 35 siswa nilai afektif yang baik pada tiap aspek. Penilaian rata-rata aspek menghayati mengalami peningkatan dari 49,99% pada siklus I menjadi 71,42% pada siklus ke II, aspek menanggapi mengalami peningkatan dari 45,71% pada siklus I menjadi 69,95% pada siklus II, aspek menilai mengalami peningkatan dari 44,28% pada siklus I menjadi 67,14% pada siklus II, aspek menerima mengalami peningkatan dari 51,42% pada siklus I menjadi 75,71% pada siklus II. Peningkatan ranah afektif bisa dilihat pada diagram 4.4 berikut ini.

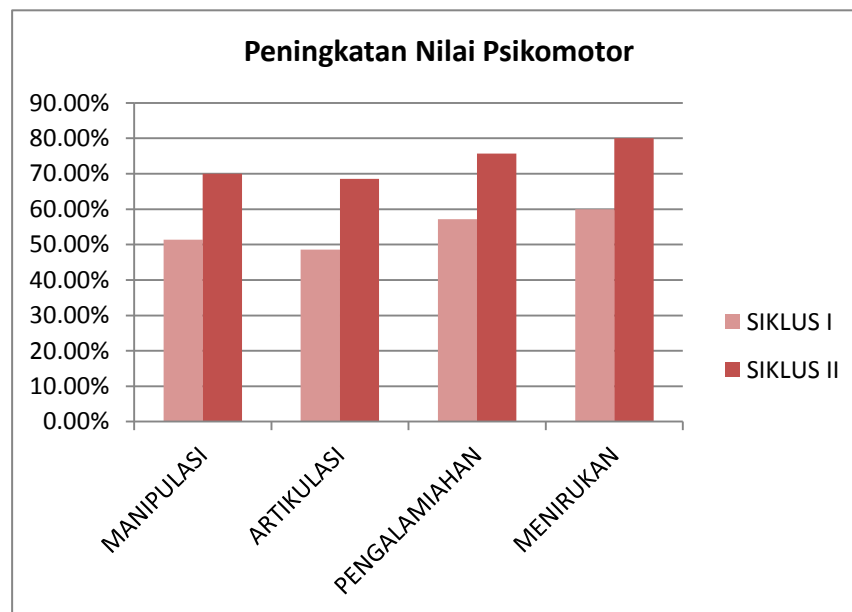
Diagram 4.4 Peningkatan Nilai Afektif Tiap Aspek Siklus I dan Siklus II



c. *Aspek Psikomotor*

Hasil belajar berikutnya yaitu aspek psikomotor. Pengukuran ranah psikomotorik dilakukan terhadap hasil-hasil belajar yang berupa penampilan (Arikunto, 2006: 182). Meningkatnya kualitas pembelajaran ditunjukkan dari lembar observasi siswa yang meningkat setiap siklus. Penilaian rata-rata ranah psikomotor pada aspek memanipulasi mengalami peningkatan dari 51,42% pada siklus I menjadi 69,99% pada siklus ke II, aspek artikulasi mengalami peningkatan dari 48,56% pada siklus I menjadi 68,56% pada siklus II, aspek pengalamiahan mengalami peningkatan dari 57,13% pada siklus I menjadi 75,71% pada siklus II, aspek menirukan mengalami peningkatan dari 59,99% pada siklus I menjadi 79,99% pada siklus II. Peningkatan ranah psikomotor bisa dilihat pada diagram 4.5 berikut ini.

Diagram 4.5 Peningkatan Nilai Psikomotor Tiap Aspek Siklus I dan Siklus II



3. Nilai Karakter

Dilihat dari hasil observasi pengembangan nilai-nilai karakter siswa kelas IVB SD Negeri 20 Kota Bengkulu sudah tampak perkembangan nilai-nilai karakter yang telah ditetapkan dan hasilnya sebagai berikut:

1. Pada nilai rasa ingin tahu mengalami pengembangan mulai berkembang dari 24,22% menjadi membudaya secara konsisten sebesar 31,43%.
2. Pada nilai tanggung jawab mengalami pengembangan mulai berkembang dari 25,14% menjadi membudaya secara konsisten sebesar 37,15 %.
3. Pada nilai Demokratis mengalami pengembangan mulai berkembang dari 24,29% menjadi membudaya secara konsisten sebesar 34,29%.
4. Pada nilai Peduli sosial mengalami pengembangan mulai berkembang dari 27,14% menjadi membudaya secara konsisten sebesar 38,57%.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan penerapan model Role Playing pada siswa kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut :

1. Meningkatkan aktivitas pembelajaran yaitu:
 - a. Aktivitas guru meningkat, dapat dilihat dari hasil observasi guru pada siklus I memperoleh rata-rata 39,25 dengan kategori cukup dan pada siklus II memperoleh rata-rata 49,25 dengan kategori baik.
 - b. Aktivitas siswa meningkat, dapat dilihat dari hasil observasi siswa pada siklus I diperoleh rata-rata skor 38,75 dalam kriteria cukup dan mengalami peningkatan skor disiklus II dengan perolehan nilai rata-rata skor 48,28 dalam kriteria baik.
2. Pembelajaran IPS dengan menerapkan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu. Hal ini terlihat dari:
 - a. Hasil belajar ranah kognitif meningkat, hal ini dapat dilihat dari nilai tes pada siklus I dengan nilai rata-rata 61,07 ketuntasan klasikal 62,85% dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 71,28 dan ketuntasan klasikal 80,00%.
 - b. Hasil belajar ranah Afektif meningkat, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ranah Afektif siklus I pada aspek menghayati 49,99 meningkat pada siklus II menjadi 71,42, siklus I aspek menanggapi 45,71 meningkat pada siklus II menjadi 69,96, siklus I pada aspek menilai 44,28 meningkat

pada siklus II menjadi 67,14, dan siklus I aspek menerima 51,42 meningkat pada siklus II menjadi 75,71.

- c. Hasil belajar ranah Psikomotor meningkat, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ranah psikomotor pada siklus I aspek memanipulasi 51,42 meningkat pada siklus II menjadi 69,99, siklus I aspek artikulasi 48,56 meningkat pada siklus II menjadi 68,56, siklus I pada aspek pengalamiahan 57,13 meningkat pada siklus II menjadi 75,71, dan siklus I aspek menirukan 59,99 meningkat pada siklus II menjadi 79,99
3. Mengembangkan nilai-nilai karakter menunjukkan hasil pengembangan nilai karakter yang paling tinggi yaitu nilai peduli sosial dengan persentase sebesar 31,43%, sedangkan indikator yang paling sulit dikembangkan dan paling rendah adalah pengembangan nilai karakter yang menunjukkan karakter rasa ingin tahu dengan persentase 38,57%.

B. **Saran**

Berdasarkan pembahasan dan simpulan diatas maka untuk menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu ada beberapa saran yaitu:

1. Guru sebaiknya dalam menggunakan model pembelajaran *Role Playing* lebih menjelaskan tahap-tahap bermain peran secara runtun dan jelas agar siswa dapat mengerti aturan *Role Playing* dan tidak meminta penjelasan ulang kepada guru.
2. Guru sebaiknya membimbing dan melibatkan siswa dalam memilih pemain serta guru seharusnya lebih mengenal karakteristik anak sehingga

siswa mendapatkan peran yang tepat untuk dimainkan pada kegiatan *Role Playing*.

3. Disarankan bagi guru membimbing dan mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang dialami, serta menganalisis nilai karakter dari pemeranan yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* agar pengalaman dapat di diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2009. *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amri, dkk. 2011. *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Anik, Sari Puspita. 2013. *Peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui model bermain peran dalam rangka membangun karakter tanggung jawab siswa pada mata pelajaran PKn Kelas VB SDIT IQRA 1 Kota Bengkulu*. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Aqib, Zainal. 2011. *Pendidikan karakter membangun perilaku positif anak bangsa*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Asmani Ma'mur Jamal. 2011. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Aunillah, Nurla Isna. 2011. *Panduan Penerapan Pendidikan Karakter*. Jakarta : Laksana.
- Bafadal. 2011. *Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di Sekolah Dasar*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Gunawan, Heri. 2012. *Konsep dan Implementasi Pendidikan Karakter*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hariyanto, Muchlas Samani. 2012. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ischak, S.U. 2002. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Joyce, dkk. 2009. *Model of teaching (model-model pengajaran)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kesuma, dkk. 2011. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktek Disekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kunandar. 20011. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Lif, Sofan Amri dkk. 2011. *Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa E. 2012. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Muslich, Masnur. 2012. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Narwanti, Sri. 2011. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Familia.
- Nurhadi. 2011. *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan*. Jakarta : Multi Kreasi Satu Delapan.
- Pujianti, Retno Heny. 2008. *Cerdas Pengertahuan Sosial Untuk Kelas 4 SD/MI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Raharjo, Etin Solihatin. 2009. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ramly, Mansyur. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Nelajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Setiawan. 2011. *Prinsip-prinsip Pembelajaran Efektif*. Jakarta: Trans Mandiri Abadi.
- Sudjana, Nana. 2004. *Penilaian Hasil proses Belajar Mengajar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2009. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sulistiyowati. 2012. *Implementasi Kurikulum Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Citra Aji Parama.
- Sumaatmaja, dkk. 2002. *Ilmu pengetahuan Sosial*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Suprijono, Agus. 2012. *Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

UNIB, PGSD. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah*. Bengkulu : PGSD JIP FKIP UNIB.

Uno, Hamzah . 2008. *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)*. Jakarta: Bumi Aksara.

UU RI Nomor 20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Semarang : Aneka Ilmu.

Wibowo, Agus. 2012. *Pendidikan Berkarakter Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadapan*. Jogyakarta: Pustaka Belajar.

Winarni, Endang. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu : FKIP UNIB.

Winataputra, Udin S. 2007. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Sumber Lain

Dani. 2013. *Role Playing Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Oleh Rimondi Yani. <http://pojokpakdani.wordpress.com>

Nursobah, Ahmad. 2012. *Pengertian, Ruang lingkup, dan Tujuan IPS*. Diakses 2 april 2013. Oleh Rimondi Yani. <http://cobah-ajah.blogspot.com>

Pagehyasa. 2009. *Strategi dan Metode*. Diakses 2 April 2013. Oleh Rimondi Yani. <http://www.psb-psma.org/content/blog/strategi-metode-mengajar>.

Putra, ramadhita. 2011. *Perspektif Ahli Asing Tentang IPS di SD*. Diakses 3 April 2013. Oleh Rimondi Yani. <http://ramadhita-putra.blogspot.com>.

Asihwiniy, 2012. *Peranan Bermain Dalam proses pembelajaran* . Diakses 4 September 2013. Oleh Rimondi Yani. <http://www.slideshere.net.com>.

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Lengkap Rimondi Yani, di lahirkan di Bengkulu pada tanggal 29 Oktober 1991 dari pasangan Ayahanda yang bernama H. Sofyan Amin dan Ibunda Hj. Nurhayani. Yang bertempat tinggal di JL. Gunawan Rt. 01 No. 155 Malabero Bengkulu. Penulis beragama Islam dan anak bungsu dari 4 bersaudara. Penulis menimba ilmu secara formal di SD Negeri 11 Kota Bengkulu lulus tahun 2003, kemudian melanjutkan di SLTP Negeri 03 Kota Bengkulu lulus tahun 2006, dan dilanjutkan pada tingkat atas yaitu SMK Negeri 01 Kota Bengkulu dan lulus pada tahun 2009. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan pada jenjang SI PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu pada tahun 2009.

Pada tanggal 1 Juli sampai 31 Agustus 2012 Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) periode ke- 69 di Desa Tanjung Dalam Kecamatan Pondok Kubang, Kabupaten Bengkulu Tengah selama dua bulan . Kemudian penulis melaksanakan PPL di SD Negeri 74 Kota Bengkulu pada bulan September 2012 sampai akhir bulan Januari 2013. Kemudian melakukan Penelitian di SD Negeri 74 Kota Bengkulu pada tanggal 03 Oktober sampai dengan 12 Oktober 2013.

L

A

M

P

I

R

A

N

**S
I
K
L
U
S
I**

LAMPIRAN 1

KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL (KKM)

SISWA KELAS IV SD NEGERI 74 KOTA BENGKULU TAHUN AJARAN
2013/2014

No	Mata Pelajaran	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	
		Angka	Huruf
1	Pendidikan Agama	7,0	Tujuh koma nol
2	Pendidikan Kewarganegaraan	7,0	Tujuh koma nol
3	Bahasa Indonesia	7,0	Tujuh koma nol
4	Matematika	6,5	Enam koma lima
5	Ilmu Pengetahuan Alam	70	Tujuh koma nol
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	6,5	Enam koma lima
7	Muatan Lokal	7,5	Tujuh koma lima
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	7,5	Tujuh koma lima

Bengkulu, Oktober 2013
Kepala Sekolah



M. YAMIN AK, S.Pd
NIP. 19570618 197802 1 002

LAMPIRAN 2

**DAFTAR NILAI IPS BULAN AGUSTUS SEMESTER I 2013/2014
KELAS IVB SD NEGERI 74 KOTA BENGKULU**

No	Nama Siswa	Ketuntasan Belajar	Nilai
1	AN	Tuntas	70
2	AIT	Tuntas	65
3	ANA	Tidak Tuntas	60
4	AMW	Tidak Tuntas	30
5	AA	Tidak Tuntas	50
6	AM	Tuntas	65
7	ARS	Tidak Tuntas	50
8	CH	Tuntas	65
9	DDP	Tuntas	65
10	DN	Tidak Tuntas	30
11	DIP	Tuntas	65
12	EFT	Tidak Tuntas	50
13	FSE	Tuntas	65
14	GF	Tuntas	60
15	INU	Tuntas	65
16	IL	Tidak Tuntas	60
17	JS	Tuntas	65
18	MWP	Tuntas	65
19	MPV	Tidak Tuntas	30
20	MR	Tidak Tuntas	30
21	NP	Tidak Tuntas	60
22	HHS	Tidak Tuntas	50
23	NA	Tuntas	65

24	NM	Tidak Tuntas	50
25	RAP	Tuntas	65
26	RA	Tuntas	65
27	RNL	Tuntas	70
28	RAS	Tuntas	65
29	SL	Tuntas	65
30	SPF	Tidak Tuntas	30
31	TKS	Tuntas	65
32	TFP	Tuntas	65
33	WEA	Tidak Tuntas	30
34	YRA	Tuntas	80
35	SPA	Tuntas	65
Rata-rata			56,42
Ketuntasan Klasikal			60,00%

LAMPIRAN 3



PEMERINTAH KOTA BENGKULU

DINAS PENDIDIKAN NASIONAL

Jl. Mahoni Nomor 57 Telp. (0736) 21429, 21725 Fax. (0736) 345444

SURAT IZIN PENELITIAN

NOMOR : 070/ 2374/I. DIKNAS

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Dinas Pendidikan Nasional Kota Bengkulu Memperhatikan :

1. Surat dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu Nomor : 4186/UN30.3/PL/2013 tanggal, September 2013.
2. Judul Penelitian : **"Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Upaya Mengembangkan Karakter Semangat Kebangsaan Dan Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV B SD Negeri 74 Kota Bengkulu"**

Mengingat untuk kepentingan penulisan Skripsi dan pengembangan Pendidikan Nasional khususnya dalam wilayah Kota Bengkulu dengan ini dapat memberikan izin penelitian kepada :

Nama : RIMONDI YANI
 NPM : A1G009118
 Program Studi : PGSD

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Tempat Penelitian : SD Negeri 74 Kota Bengkulu
- b. Waktu Penelitian : 3 Oktober s.d 12 Oktober 2013
3. Sebelum mengadakan Penelitian peneliti supaya melapor dan berkonsultasi kepada Kepala SD Negeri 74 Kota Bengkulu
4. Penelitian tersebut khusus dan terbatas untuk kepentingan Skripsi tidak diperbolehkan/dipublikasikan sebelum mendapat izin tertulis dari Kepala Dinas Pendidikan Nasional Kota Bengkulu.
5. Menyampaikan hasil penelitian tersebut kepada Kepala Dinas Pendidikan Nasional Kota Bengkulu dan unit kerja tempat penelitian yang bersangkutan.

Demikian surat izin penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 30 September 2013

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN NASIONAL



ELI S. DESMARASARI, S.St
 19751209 199803 2 004

Tembusan.: Kepada Yth.

1. Walikota Bengkulu (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNIB
3. SD Negeri 74 Kota Bengkulu
4. Yang bersangkutan

LAMPIRAN 4



**PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN NASIONAL
SEKOLAH DASAR NEGERI NO. 74**

Jl. H. Adam Malik Kec. Selebar Kota Bengkulu

AKREDITASI A

Telp. 51269

SURAT KETERANGAN

No : 421.2/109/SDN74/X/2013

Menindaklanjuti surat izin penelitian dari Kepala Dinas Pendidikan Nasional Kota Bengkulu No. 070/2374/I.DIKNAS , saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Yamin AK, S.Pd

NIP : 19570618 197802 1 002

Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 74 Kota Bengkulu

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Rimondi Yani

NIM : A1G009118

Program Studi : S1 PGSD

telah melaksanakan penelitian dari tanggal 3 s/d 12 Oktober 2013 dengan sebenarnya di SD Negeri 74 Kota Bengkulu dengan judul "**Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Upaya Mengembangkan Karakter Semangat Kebangsaan dan Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IVB SD Negeri 74 Kota Bengkulu**". Demikianlah surat ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Bengkulu, Oktober 2013
Kepala Sekolah

M. YAMIN AK, S.Pd
NIP. 19570618 197802 1 002

LAMPIRAN 5

SILABUS
SIKLUS 1 PERTEMUAN 1

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Hari/ Taggal : 04 Oktober 2013

Kelas/Semester : IV/I

Standar Kompetensi : 1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan Provinsi.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (Kab/Kota, Propinsi).	<p>Indikator</p> <p>a. Kognitif</p> <p>Produk Kognitif:</p> <p>Produk:</p> <p>1. Menjelaskan makna Bhineka Tuggal Ika. (C2 Konseptual)</p> <p>2. Menjelaskan</p>	Indonesia Yang Beragam	<p>Kegiatan Inti (45 Menit)</p> <p>Fahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok</p> <p>1. Guru membimbing siswa untuk memilih anggota kelompoknya secara hetrogen.</p> <p>2. Guru menyampaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi</p>	<p>1. Prosedur: Proses dan Hasil</p> <p>2. Teknik: Observasi dan Tes</p> <p>3. Bentuk : Tertulis.</p>	2 X 35 menit (1X pertemuan)	<p>a. Kurikulum KTSP Kelas IV Semester I</p> <p>b. Silabus Kelas IV SD</p> <p>c. Winardi. 2008. Pengetahuan Sosial SD Kelas IV. Jakarta: Pusat</p>

	<p>pentingnya persatuan dalam keragaman suku bangsa dan budaya. (C2 Konseptual)</p> <p>3. Menguraikan kebudayaan yang dimiliki oleh daerah.(C2 Konseptual)</p> <p>Proses:</p> <p>1. Meyebutkan contoh keragaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia(C1 Konseptual)</p> <p>2. Menyebutkan manfaat adanya</p>		<p>pelajaran yaitu tentang “Indonesia yang beragam ”.</p> <p>3. Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah.</p> <p>4. Guru menjelaskan aturan dari bermain peran dan membimbing siswa untuk mentaati aturan tersebut.</p> <p>Tahap 2 Memilih Pemain</p> <p>5. Guru membimbing siswa dalam memilih pemain dan menganalisis peran-peran.</p> <p>Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan</p> <p>6. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.</p>			Perbukuan
--	--	--	---	--	--	-----------

	<p>persatuan dalam keragaman suku bangsa dan budaya(C1 Faktual)</p> <p>3. Mengidentifikasi kebudayaan yang dimiliki oleh daerah (C1 Faktual).</p> <p>Afektif</p> <p>1. Menunjukkan kerjasama dalam diskusi (menghayati/ kerja keras).</p> <p>2. Berani mengajukan pendapat dalam berdiskusi mengenai hasil dari pemeranan yang telah dilakukan</p>		<p>Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi</p> <p>7. Guru mengarahkan siswa untuk menjadi pengamat.</p> <p>Tahap 5 Pemeranan</p> <p>8. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan pemeranan secara spontan.</p> <p>Tahap 6 Diskusi evaluasi</p> <p>9. Guru membimbing siswa dalam berdiskusikan dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.</p> <p>Tahap 7 Pemeranan ulang</p> <p>10. Guru membimbing siswa dalam melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.</p>			
--	---	--	--	--	--	--

	<p>(menilai/ berani).</p> <p>3. Melaksanakan tugas dengan baik dan penuh tanggung jawab (menanggapi/ mengubah perilaku).</p> <p>4. Mengikuti kerja kelompok dengan baik(disiplin/ menerima)</p> <p>Psikomotor</p> <p>1. Mendemonstrasikan pemeranan di depan kelas (Memanipulasi).</p> <p>2. Menggunakan bahasa yang sopan dalam melakukan pemeranan (Artikulasi).</p>		<p>Tahap 8 Evaluasi kedua</p> <p>11. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.</p> <p>Tahap 9 berbagi pengalaman</p> <p>12. Guru mengarahkan siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dialami selama kegiatan bermain peran serta semangat kebangsaan kepada siswa</p>			
--	---	--	--	--	--	--

	<p>3. Melakukan pemeranan dengan penuh tanggung jawab (Pengalamiahan).</p> <p>4. Membangun kreatifitas dalam melakukan pemeranan (Menirukan).</p>					
--	---	--	--	--	--	--

LAMPIRAN 6

SILABUS

SIKLUS 1 PERTEMUAN 2

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari/Taggal : jum'at/ 05 Oktober 2013

Kelas/Semester : IV/I

Standar Kompetensi: 1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan Provinsi.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (Kab/Kota, Propinsi)	<p>Indikator Kognitif</p> <p>Produk</p> <p>1. Mengemukakan contoh cara menghargai keragaman budaya yang ada di masyarakat.(C3 Faktual)</p> <p>2. Menyebutkan contoh sikap yang</p>	Keragaman Suku Bangsa dan Budaya	<p>Kegiatan Inti (45 Menit)</p> <p>Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok</p> <p>1. Guru membimbing siswa untuk memilih anggota kelompoknya secara hetrogen.</p> <p>2. Guru menyampaikan suatu permasalahan yang</p>	<p>1. Prosedur: Proses dan Hasil</p> <p>2. Teknik: Observasi dan Tes</p> <p>3. Bentuk : Tertulis. Bentuk: tertulis</p> <p>Jenis: Isian/esay</p>	2 X 30 menit (1X pertemuan)	<p>a. Kurikulum KTSP Kelas IV Semester I</p> <p>b. Silabus Kelas IV SD</p> <p>c. Winardi. 2008. Pengetahuan Sosial SD Kelas IV.</p>

	<p>dapat melestarikan keragaman budaya (C1 konseptual)</p> <p>Proses</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi contoh cara menghargai keragaman budaya yang ada di masyarakat. (C1 Faktual) 2. Mengidentifikasi cara melestarikan keragaman budaya. (C1 Faktual) <p>Afektif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan sikap demokratis dalam berdiskusi (menghayati/ demokratis). 2. Menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan penuh 		<p>berkaitan dengan materi pelajaran yaitu tentang “Keberagaman suku bangsa dan budaya”</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah. 4. Guru menjelaskan aturan dari bermain peran dan membimbing siswa untuk mentaati aturan tersebut. <p>Tahap 2 Memilih Pemain</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru membimbing siswa dalam memilih pemain dan menganalisis peran-peran. <p>Tahap 3 Mengatur Setting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan</p>			<p>Jakarta: Pusat Perbukuan</p>
--	---	--	---	--	--	---------------------------------

	<p>tanggung jawab (rasa ingin tahu/menanggapi)</p> <p>3. Berani mengajukan pendapat dalam berdiskusi mengenai hasil dari pemeranan yang telah dilakukan (menilai/ berani).</p> <p>4. Mengikuti kerja kelompok dengan baik (disiplin/ menerima)</p> <p>Psikomotor</p> <p>1. Mendemonstrasikan pemeranan di depan kelas (Memaniplulasi).</p>		<p>6. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.</p> <p>Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi</p> <p>7. Guru mengarahkan siswa untuk menjadi pengamat.</p> <p>Tahap 5 Pemeranan</p> <p>8. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan pemeranan secara spontan.</p> <p>Tahap 6 Diskusi evaluasi</p> <p>9. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah</p>		
--	---	--	---	--	--

	<p>2. Menggunakan bahasa yang sopan dalam melakukan pemeranan (Artikulasi).</p> <p>3. Melakukan pemeranan dengan penuh tanggung jawab. (Pengalamiah)</p> <p>4. Membangun kreatifitas dalam melakukan pemeranan (Menirukan).</p>		<p>dilakukan.</p> <p>Tahap 7 Pemeranan ulang</p> <p>10. Guru membimbing siswa dalam melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang kurang dari pemeranan pertama.</p> <p>Tahap 8 Evaluasi kedua</p> <p>11. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.</p> <p>Tahap 9 berbagi pengalaman</p> <p>12. Guru mengarahkan siswa untuk berbagi pengalaman yang telah</p>			
--	---	--	--	--	--	--

			dialami selama kegiatan bermain peran serta mengembangkan karakter kepada siswa.			
--	--	--	---	--	--	--

LAMPIRAN 7**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****SIKLUS 1 PERTEMUAN I**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 74 Kota Bengkulu

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IV/I

Hari/ Tanggal : Jum'at/ 04 Oktober 2013

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/ kota dan propinsi.

B. Kompetensi Dasar

- 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat kabupaten/kota dan menjaga kelestariannya.

C. Indikator**Kognitif:****Produk:**

1. Menjelaskan makna Bhineka Tuggal Ika. (C2 Konseptual)
2. Menjelaskan pentingnya persatuan dalam keragaman suku bangsa dan budaya. (C2 Konseptual)
3. Menguraikan kebudayaan yang dimiliki oleh daerah.(C2 Konseptual)

Proses:

1. Menyebutkan contoh keragaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia(C1 Konseptual)
2. Menyebutkan manfaat adanya persatuan dalam keragaman suku bangsa dan budaya(C1 Faktual)
3. Mengidentifikasi kebudayaan yang dimiliki oleh daerah (C1 Faktual).

Afektif

1. Menunjukkan sikap demokratis dalam berdiskusi (menghayati/ demokratis).
2. Menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan penuh tanggung jawab (rasa ingin tahu/ menanggapi)
3. Berani mengajukan pendapat dalam berdiskusi mengenai hasil dari pemeranan yang telah dilakukan (menilai/ berani).
4. Mengikuti kerja kelompok dengan baik (menerima)

Psikomotor

1. Mendemonstrasikan pemeranan di depan kelas (Memanipulasi).
2. Menggunakan bahasa yang sopan dalam melakukan pemeranan (Artikulasi).
3. Melakukan pemeranan dengan penuh tanggung jawab. (Pengalamiahan)
4. Membangun kreatifitas dalam melakukan pemeranan (Menirukan).

D. Tujuan Pembelajaran

Kognitif

Produk:

1. Melalui tanya jawab siswa dapat menjelaskan arti Bhinneka Tunggal Ika. (C2 Konseptual)
2. Melalui tanya jawab siswa dapat menjelaskan pentingnya persatuan dalam keragaman suku bangsa dan budaya (C2 Konseptual)
3. Melalui diskusi siswa dapat menguraikan kebudayaan yang dimiliki oleh daerah (C2 Konseptual)

Proses:

1. Melalui diskusi dengan temannya siswa dapat menyebutkan minimal 4 contoh-contoh keragaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia misalnya jumlah pakaian adat, rumah adat (C1 Konseptual)
2. Melalui tanya jawab siswa dapat menyebutkan manfaat adanya persatuan dalam keragaman suku bangsa dan budaya (C1 Faktual)
3. Melalui diskusi siswa dapat mengidentifikasi kebudayaan yang dimiliki oleh daerah (C1 Faktual)

Afektif

1. Melalui diskusi siswa dapat menunjukkan sikap demokratis (menghayati/ demokratis).
2. Melalui tanya jawab dan *LDS* siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan penuh tanggung jawab (rasa ingin tahu/ menanggapi)
3. Melalui diskusi, siswa berani mengajukan pendapat mengenai hasil dari pemeranan yang telah dilakukan (menilai/ berani).
4. Melalui *LDS* dan *Role Playing* siswa mengikuti kerja kelompok dengan baik (disiplin/ menerima)

Psikomotor

1. Melalui *role playing* siswa dapat mendemonstrasikan pemeranan di depan kelas (Manipulasi)
2. Melalui *role playing* siswa dapat menggunakan bahasa yang sopan dalam melakukan pemeranan (Artikulasi).
3. Melalui *role playing* siswa dapat melakukan pemeranan dengan penuh tanggung jawab. (Pengalamiahan)
4. Melalui *role playing* siswa dapat membangun kreatifitas dalam melakukan pemeranan (Menirukan)

E. Materi Pelajaran

Materi Pelajaran

Indonesia Yang Beragam

Wilayah Indonesia didiami oleh berbagai suku bangsa dengan keanekaragaman budayanya. Keragaman suku bangsa dan budaya yang kita miliki ini adalah kekayaan bangsa yang tak ternilai. Pada lambang negara Indonesia terdapat tulisan yang berbunyi: "Bhinneka Tunggal Ika". Tulisan tersebut mempunyai makna yang sangat dalam. Bhinneka tunggal ika berarti berrbeda-beda tetapi tetap satu.

Banyaknya suku bangsa yang mendiami wilayah indonesia berpotensi terjadinya perpecahan. Lebih berbahaya lagi kalau ada wilayah yang ingiinn memisahkan diri dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Untuk menjaga keutuhan negara kita maka kita harus bersatu. Persatuan patut

diutamakan walaupun kita terdiri dari berbagai suku bangsa dan budaya yang berbeda.

Bentu-bentuk Keragaman Suku Bangsa dan Budaya :

1. Keragaman Suku Bangsa

Suku-suku bangsa yang berda di wilayah Indonesia ini tinggal dan menetap di daerah yang beraneka ragam. Ada yang tinggal di daerah pegunungan, di pantai, di daerah perkotaan, bahkan ada yang tinggal di daerah pedalaman.

2. Keragaman Budaya

a. Bahasa daerah

Misalnya, bahasa sunda tumbuh dan berkembang didaerah jawa barat, bahasa batak tumbuh dan berkembang di Provinsi Sumatera Utara. Sedangkan bahasa nasional adalah bahasa yang disepakati suatu bangsa sebagai bahasa resmi kenegaraan. Bahasa nasional kita adalah bahasa. Untuk itu bahasa indonesia digunakan sebagai bahasa resmi di pemerintahan, di sekolah, pada dokumen-dokumen resmi.

b. Kesenian Daerah

c. Rumah

d. Pakaian Adat

e. Senjata tradisional

f. Alat Musik Tradisional

3. Adat dan Kebiasaan Masyarakat

Setiap daerah memiliki kebiasaan yang diyakini dan dipatuhi secara turun temurun oleh masyarakatnya. Melaksanakan kebiasaan atau adat istiadat merupakan bentuk kepatuhan terhadap nilai-nilai yang berlaku di lingkungannya. Cara berpakaian merupakan adat dan kebiasaan yang hidup di lingkungan masyarakat kita. Kebiasaan lain yang hidup di masyarakat Indonesia yaitu makanan pokok, upacara perkawinan serta bentuk tempat tinggal.

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Model Pembelajaran *Role Playing*

2. Metode : Tanya jawab, Demonstrasi, Diskusi kelompok, Penugasan.

G. Langkah-langkah kegiatan

Pra Kegiatan

Guru mengkondisikan kelas sehingga siap untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dan melakukan pengecekan terhadap kehadiran siswa.

Langkah-langkah pembelajaran

Pra Kegiatan

Guru mengkondisikan kelas sehingga siap untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dan melakukan pengecekan terhadap kehadiran siswa.

Kegiatan Awal (± 10 menit)

1. Guru memotivasi dan memberikan apersepsi dengan bertanya “anak-anak siapa di dalam kelas ini yang berasal dari daerah luar propinsi Bengkulu? Dari mana saja? Siswa menjawab dari aceh, medan, jawa ,dll. Guru menampung jawaban siswa mengkaitkannya kedalam materi Indonesia yang bergaram.
2. Guru menjelaskan tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari materi pelajaran yang dipelajari dengan jelas, runtun, dan menarik
3. Guru membimbing dan melakukan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari dengan melibatkan semua siswa.

Kegiatan Inti (± 50 menit)

Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok

4. Guru membimbing siswa untuk dibagi menjadi beberapa kelompok
5. Guru menyampaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran
6. Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah.
7. Guru membagi LDS dan menjelaskan tahap-tahap *Role Playing*.

Tahap 2 Memilih Pemain

8. Guru membimbing siswa dalam memilih pemain dan menganalisis peran-peran.

Tahap 3 Mengatur Setting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan

9. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.

Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi

10. Guru mengarahkan siswa untuk menjadi pengamat.

Tahap 5 Pemeranan

11. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan pemeranan.

Tahap 6 Diskusi evaluasi

12. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.

Tahap 7 Pemeranan ulang

13. Guru membimbing dan meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang kurang dari pemeranan pertama.

Tahap 8 Evaluasi kedua

14. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.

Tahap 9 berbagi pengalaman

15. Guru mengarahkan siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dialami selama kegiatan bermain peran serta menanamkan karakter kepada siswa.

Kegiatan Penutup (± 10 menit)

16. Guru membantu siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
17. Guru memberikan soal dan membimbing siswa dalam mengerjakan soal evaluasi evaluasi.
18. Guru memberikan tindak lanjut.

H. Sumber dan Alat**1. Sumber**

- a. Kurikulum Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- b. Sutrisno dan Purwanto. 2007. *Bersahabat dengan Lingkungan Sosialku 4*. Jakarta: Ganeca Exact.


2. Alat

- a. Gambar tarian daerah, rumah adat, pakaian adat, senjata Tradisional, alat musik tradisional


I. Penilaian

- a. Prosedur : LDS
- b. Bentuk : Tertulis
- c. Jenis : Essay

Wali kelas IVB


(Isnawarni.S.Pd)
NIP: 196508021986042001

Bengkulu, 04 Oktober 2013

Praktikan,

(Rimondi Yani)
A1G009118

Lakukan permainan peran berikut ini!

BHINEKA TUNGGAL IKA

Pada suatu pagi yang cerah (Anak-anak hari ini kita kedatangan 2 orang teman baru, silahkan perkenalkan diri kalian masing-masing)

Habibah : (dengan logat jawa) “Hallo konco-konco. Kenalno jenengku Habibah Hafisah, asalku SD Loro Suroboyo. Tolong ajarno aku yo”.

Edo : (dengan logat Ambon) “Hallo teman-teman. Beta ingin memperkenalkan diri, nama beta Edo Karoba, mohon bimbinganya”.

(Semua murid tertawa)

Faris : Ambon manise...!

(Sudah-sudah, Ayo Habibah dan Edo silahkan duduk)

Amel : Kamu duduk disebelah aku saja.

Habibah : Maturnuhun yo (lalu segera menduduki kursi disebelah Amel).

Oh yo . sampean jenenge sopo?

Amel : **(sedikit bingung)** nama ya? namaku Amel.

Habibah : Senang berkenalan denganmu Amel

(Merekapun tersenyum bersama dan segera mengikuti pembelajaran)

(Bel Istirahat berbunyi)

Karol, Izza, Tika: Hey Mel, yuk jajan.

Amel : Oh ya Habibah dan Edo ,kalian mau ikut gak?

Karol : kok ngajak mereka sih Mel, mendingan kita pergi saja gak usah berteman dengan mereka.

Akbar : Sudahlah, kalian ini kenapa sih, mereka kan teman baru kita.

Izza : Ia memang benar, tapi kan logat aslinya kental seperti itu. Gak ngerti juga ngomong apa sih.

Amel : Sudahlah teman-teman walaupun mereka beda suku dengan kita, seharusnya kita tidak membeda-bedakan mereka, kita harus tetap bersatu tidak boleh memilih dalam berteman, apalagi suku di Indonesia banyak sekali. Kita harus saling melengkapi, mereka hanya perlu penyesuaian disini tanpa menghilangkan suku asli mereka.

Akbar : Benar sekali kata amel teman-teman, Bhineka Tunggal Ika. Ingatkan?

Karol dan Izza: Maafkan kami ya Habibah dan Edo

Habibah : Ndak apa-apa kok **(sambil tersenyum)**

Edo : Tak apa, beta tak sakit hati

(Merekapun tertawa bersama, akhirnya mereka semua menjadi sahabat)

Lembar Diskusi Siswa (LDS)

Siklus 1 Pertemuan 1

Nama Kelompok :

Nama Anggota : 1.

2.

3.

4.

Kelas :

Hari/Tanggal :

Tujuan :Memahami perbedaan kebudayaan

Petunjuk pengerjaan LDS:

1. Duduklah bersama dengan teman-teman dalam kelompokmu.
2. Lakukanlah tanya jawab antar sesama temanmu dalam kelompok. Pertanyaan yang diajukan seputar asal daerah, Pakaian adat dan rumah adat.
3. Tuliskan hasil tanya jawab tersebut dalam kolom yang telah disediakan.
4. Kemudian jawablah pertanyaan yang ada di bawah ini.

No.	Asal Daerah	Kebudayaan yang dimiliki (Pakaian adat dan rumah adat,)
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

**Kunci Lembar Diskusi Siswa
Siklus 1 Pertemuan 1**

Jawaban soal no 1: Apakah dalam satu kelompok kalian berasal dari daerah yang sama?

Skor	Kognitif		Afektif	Psikomotor
	Proses	Produk		
100	<p>Meyebutkan keragaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia</p> <p>a. Pakaian Adat</p> <p>b. Rumah adat</p> <p>Skor: 30</p>	<p>1. Menyebutkan minimal contoh keragaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia misalnya pakaian adat dan rumah adat.?</p> <p>a. Sumatera Selatan:</p> <p>1. Pakaian adat: teluk belango</p> <p>2. Rumah adat : rumah limas</p> <p>b. Sulawesi selatan</p> <p>1. Pakaian Adat: baju bodo</p> <p>2. Rumah Adat: tongkonan</p> <p>Skor: 40</p>	<p>Menentukan keragaman budaya masing-masing daerah.</p> <p>Skor:15</p>	<p>Memilah antar keragaman budaya masing-masing daerah.</p> <p>Skor:15</p>
50	<p>Meyebutkan contoh keragaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia hanya pakaian adat saja.</p> <p>Skor:15</p>	<p>Jawabannya hanya 1 jawaban saja setiap daerah</p> <p>Skor:20</p>	<p>Menentukan keragaman budaya masing-masing daerah namun kurang tepat.</p> <p>Skor:7,5</p>	<p>Memilah antar keragaman budaya masing-masing daerah namun kurang tepat.</p> <p>Skor:7,5</p>

Soal Evaluasi
Siklus 1 Pertemuan 1

1. Jelaskan arti Bhinneka Tunggal Ika?
2. Jelaskan pentingnya persatuan dalam keragaman suku bangsa dan budaya ?
3. Apa maksud dari pepatah “bersatu kita teguh bercerai kita runtuh”?
4. Bagaimana cara menjaga keutuhan Negara kita?
5. Apa akibat apabila makna Bhinneka Tunggal Ika tersebut tidak diamalkan dalam kehidupan sehari-hari ?

Kunci Jawaban Evaluasi

Siklus 1 Pertemuan 1

1. Walaupun berbeda-beda namun tetap satu jua. Walaupun berbeda suku ,ras, etnik yang terdapat di Indonesia namun tetap menjadi satu kesatuan yaitu bangsa Indonesia
2. Dengan bersatu kita dapat menghalau segala ancaman yang akan memecah persatuan,namun sebaliknya kalau kita tidak bersatu maka tidak akan ada kekuatan.
3. Apabila bersatu kita akan menjadi kuat, namun apabila kita bercerai-berai kita akan menjadi runtuh dan hancur.
4. Kita harus tetap bersatu
5. Negara kita akan mengalami kehancuran

LAMPIRAN 8**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****SIKLUS 1 PERTEMUAN 2**

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 74 Kota Bengkulu
Mata Pelajaran	: IPS
Kelas/Semester	: IV/I
Hari/ Tanggal	: Sabtu/ 05 Oktober 2013
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/ kota dan propinsi.

B. Kompetensi Dasar

- 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (Kab/Kota, Propinsi)

C. Indikator**Kognitif****Produk**

1. Mengemukakan contoh cara menghargai keragaman budaya yang ada di masyarakat.
2. Menyebutkan contoh sikap yang dapat melestarikan keragaman budaya

Proses

1. Mengidentifikasi contoh cara menghargai keragaman budaya yang ada di masyarakat.
2. Mengidentifikasi contoh sikap yang dapat melestarikan keragaman budaya.

Afektif

1. Menunjukkan sikap demokratis dalam berdiskusi (menghayati/ demokratis).
2. Menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan penuh tanggung jawab (rasa ingin tahu/ menanggapi)

3. Berani mengajukan pendapat dalam berdiskusi mengenai hasil dari pemeranan yang telah dilakukan (menilai/ berani).
4. Mengikuti kerja kelompok dengan baik (menerima)

Psikomotor

1. Mendemonstrasikan pemeranan di depan kelas (Memanipulasi).
2. Menggunakan bahasa yang sopan dalam melakukan pemeranan (Artikulasi).
3. Melakukan pemeranan dengan penuh tanggung jawab. (Pengalamiahan)
4. Membangun kreatifitas dalam melakukan pemeranan (Menirukan).

D. Tujuan Pembelajaran

Kognitif

Produk

1. Melalui penugasan dan diskusi dengan temannya siswa dapat mengemukakan minimal 4 contoh cara menghargai keragaman budaya yang ada di masyarakat.
2. Melalui tanya jawab dan diskusi dengan temannya siswa dapat menyebutkan minimal 4 contoh sikap yang dapat melestarikan keragaman budaya

Proses

1. Diberikan LDS siswa dapat mengidentifikasi contoh cara menghargai keragaman dalam masyarakat meliputi agama, suku bangsa, budaya dan sosial.
2. Diberikan tanya jawab dan LDS siswa dapat menyebutkan contoh sikap yang dapat melestarikan keragaman budaya.

Afektif

1. Melalui diskusi kelompok siswa menunjukkan sikap demokratis (menghayati/ demokratis).
2. Melalui tanya jawab dan LDS siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan rasa penuh tanggung jawab (rasa ingin tahu/ menanggapi).
3. Melalui diskusi kelompok siswa berani mengajukan pendapat dalam berdiskusi mengenai hasil dari pemeranan yang telah dilakukan (menilai/ berani).

4. Melalui tugas kelompok siswa dapat mengikuti kerja kelompok dengan baik

Psikomotor

1. Melalui *role playing* siswa dapat mendemonstrasikan pemeranan di depan kelas (Memanipulasi).
2. Melalui *role playing* siswa dapat menggunakan bahasa yang sopan dalam melakukan pemeranan (Artikulasi).
3. Melalui *role playing* siswa dapat melakukan pemeranan dengan penuh tanggung jawab (Pengalamiahan).
4. Melalui *role playing* dapat membangun kreatifitas dalam melakukan pemeranan (Menirukan).

E. Materi Pembelajaran

Keragaman suku bangsa dan budaya

Menghargai Keragaman

Budaya daerah merupakan akar budaya nasional. Menghargai keragaman budaya akan memperkuat persatuan dan kesatuan. Persatuan dan kesatuan merupakan kekuatan bangsa. Kekuatan itu untuk menuju ke arah kemajuan. Perbedaan masing-masing daerah wajib kita hargai. Baik dalam kehidupan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Cara menghargai keragaman di antaranya adalah

- a. Senang belajar budaya daerah lain.
- b. Gemar melihat pertunjukan atau pentas budaya daerah.
- c. Tidak menganggap rendah budaya daerah lain.
- d. Menghindari sikap kedaerahan.
- e. Menghormati budaya daerah secara positif.
- f. Tidak merendahkan budaya daerah lain.

Melestarikan Budaya bangsa

Kehidupan daerah merupakan bagian dari kebudayaan nasional. Untuk itu kita wajib melestarikan budaya. Hal ini berguna agar budaya tetap lestari. Melestarikan budaya daerah dilakukan dengan cara sebagai berikut.

1. Pendidikan tentang budaya daerah.
2. Dilaksanakan lomba budaya daerah.
3. Diadakan pentas seni daerah.
4. Mendukung upaya pengembangan budaya daerah.

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Model: Bermain Peran
2. Metode: Tanya jawab, Demonstrasi, Diskusi kelompok, Penugasan.

G. Langkah-langkah kegiatan

Pra Kegiatan

Guru mengkondisikan kelas sehingga siap untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dan melakukan pengecekan terhadap kehadiran siswa.

Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan Awal (± 10 menit)

1. Guru membimbing siswa dan melakukan apersepsi dengan bertanya mengenai suku bangsa dan agama siswa dan mengaitkan pertanyaan ke materi.
2. Guru menjelaskan tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari materi pelajaran yang dipelajari dengan jelas, runtun, dan menarik
3. Guru membimbing dan melakukan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari dengan melibatkan semua siswa.

Kegiatan Inti (± 50 menit)

Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok

4. Guru membimbing siswa untuk dibagi menjadi beberapa kelompok

5. Guru menyampaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran
6. Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah.
7. Guru membagi LDS dan menjelaskan tahap-tahap *Role Playing*.

Tahap 2 Memilih Pemain

8. Guru membimbing siswa dalam memilih pemain dan menganalisis peran-peran.

Tahap 3 Mengatur Setting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan

9. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.

Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi

10. Guru mengarahkan siswa untuk menjadi pengamat.

Tahap 5 Pemeranan

11. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan pemeranan.

Tahap 6 Diskusi evaluasi

12. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.

Tahap 7 Pemeranan ulang

13. Guru membimbing dan meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang kurang dari pemeranan pertama.

Tahap 8 Evaluasi kedua

14. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.

Tahap 9 berbagi pengalaman

15. Guru mengarahkan siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dialami selama kegiatan bermain peran serta menanamkan karakter kepada siswa.

Kegiatan Penutup (± 10 menit)

16. Guru membantu siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
17. Guru memberikan soal dan membimbing siswa dalam mengerjakan soal evaluasi evaluasi.
18. Guru memberikan tindak lanjut.

H. Sumber dan Alat

Sumber

- a. Kurikulum Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- b. Sutrisno dan Purwanto. 2007. *Bersahabat dengan Lingkungan Sosialku 4*. Jakarta: Ganeca Exact.

Alat

Gambar tarian daerah, rumah adat, pakaian adat, senjata Tradisional, alat musik tradisional

I. Penilaian

- 1) Prosedur tes : post tes
- 2) Jenis : tertulis
- 3) Bentuk : Essay

Wali kelas IVB

Bengkulu, 05 Oktober 2013



(Isnawarni.S.Pd)
NIP: 196508021986042001

Praktikan,



(Rimondi Yani)

A1G009118

Lakukan Permainan peran berikut ini!

”Keragaman Budaya Indonesia”

Pada saat jam istirahat, di bawah pohon di halaman sekolah, Ina, Selpi dan Dita sedang asyik berbincang-bincang tentang acara malam Tabot yang mereka tonton tadi malam.

Dita : Na, masih ingat tidak Tabot yang kita tonton malam tadi, Tabot yang kuda berkepala manusia itu?

Ina : Iya, aku tadi malam kan foto-foto dengan Tabot itu, lampunya berkelap-kelip indah sekali.

(Tiba-tiba saat mereka asyik mengobrol Buyung datang menghampiri mereka)

Buyung : Hai.... kalian sedang membicarakan apa nih? aku boleh ikutan tidak?

Selpi : Boleh kok, kami sedang bercerita tentang Tabot.

Buyung : Tabot, apa itu?

Dita : Tabot itu kesenian tradisional Bengkulu yang merupakan penghormatan untuk keluarga Husin dan Husen yang tewas dalam perang di Padang Karbela. Tabot itu diadakan setahun sekali selama 10 hari di bulan Muharam.

Buyung : Oh begitu, hampir sama seperti upacara yang diadakan di daerahku di Padang, namanya juga hampir sama, kalau di Padang namanya Tabut. Acaranya itu ramai sekali dikunjungi bahkan ada Wisatawan yang datang ke Padang, mereka sangat tertarik dengan acara tersebut.

(Tidak lama kemudian datanglah teman mereka yang berasal dari Bali yang bernama Ketut)

Ketut : Hai.....teman-teman, saya mencari kalian kemana-mana, ternyata berkumpul disini.

Selpi : Ada apa mencari kami Tut?

Ketut : Ah... tidak apa-apa, kalian sedang apa disini?

Ina : Kami cuma berbincang-bincang saja, tadi Buyung bercerita tentang upacara Tabut di Padang, katanya acara Tabut banyak dikunjungi oleh Wisatawan.

Ketut : Wah.... kalau upacara seperti itu di Bali banyak sekali, salah satunya ada acara pembakaran mayat yang disebut Ngaben, belum lagi tarian-tarian di Bali yang selalu ramai dikunjungi wisatawan baik dari dalam negeri maupun dari luar negeri contohnya tari Kecak.

Dina : Iya benar sekali apa yang dikatakan Ketuk, di Bali itu memang sangat terkenal dengan kesenian dan upacara adatnya.

Selpi : Berarti Indonesia sangat kaya dong... dengan budaya dan adat istiadatnya?

Ina : Maksud kamu Pi?

Selpi : Lho, tadi kan kamu bilang kalau di Bengkulu ada acara Tabot, di Padang ada juga yang namanya Tabut, kemudian tadi kata Ketut di Bali ada upacara Ngaben, tari Kecak. Nah itu baru dari tiga provinsi di Indonesia. Apa lagi kalau digabung dari seluruh daerah yang ada di Indonesia sebanyak 33 provinsi, pasti banyak sekali kan?

Ina : Iya juga, kamu benar sekali Pi.

(Tidak lama kemudian terdengarlah bunyi bel masuk)

Buyung : Teman-teman sepertinya bel masuk sudah berbunyi tu, ayo kita masuk kekelas.

Semua : Ayoo.....

Lembar Diskusi Siswa

Siklus 1 Pertemuan 1

Petunjuk

Diskusikan pertanyaan di bawah ini dengan teman sekelompokmu!

1. Kemukakan contoh cara menghargai keragaman yang ada di masyarakat!

No	Keragaman dalam masyarakat	
	Keragaman	Cara menghargai
1	Pendapat	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat menerima pendapat orang lain - Tidak memaksakan pendapat kepada orang lain
2	Suku	
3	Adat istiadat	
4	Sosial	
5	Agama	

2. Sebutkan 4 cara melestarikan kebudayaan bangsa !

Kunci Jawaban Lembar Diskusi Siswa

Jawaban Soal 1 : Kemukakan contoh cara menghargai keragaman yang ada di masyarakat!

Skor	Kognitif Proses	Kognitif Produk	Afektif Membangun Karakter	Psikomotor
100	Keragaman yang ada di masyarakat antara lain: 1. Keragaman suku bangsa 2. Keragaman adat istiadat 3. Keragaman sosial 4. Keragaman agama (C1 Faktual) Skor 20	Cara menghargai keragaman yang ada di masyarakat: 1. Suku bangsa : - Tidak membedakan setiap suku bangsa - Tidak membangun sukunya sendiri 2. Adat istiadat : - Tidak mencela setiap tradisi atau kebiasaan yang tumbuh di masyarakat 3. Sosial - Mendukung setiap kegiatan masyarakat meskipun berbeda dengan budaya kita	1. Memadukan pendapat dengan pasangan dalam diskusi. (mengelola) 2. Menunjukkan sikap toleransi dan bekerja sama dengan teman pasangan diskusi. (toleransi/menghayati) Skor 15	Mengidentifikasi contoh cara menghargai keragaman yang ada di masyarakat. (memanipulasi) Skor 15

		4. Agama - Tidak mengganggu orang yang sedang beribadah (Skor 50)		
--	--	---	--	--

Jawaban soal no 2 : sebutkan 4 contoh cara melestarikan kebudayaan bangsa !

Skor	Kognitif Proses	Kognitif Produk	Afektif Membangun Karakter	Psikomotor
100	1. Menyebutkan contoh sikap yang dapat melestarikan keragaman budaya. (C1 Faktual) (Skor 20)	Contoh cara melestarikan kebudayaan bangsa: a. Pendidikan tentang budaya daerah. b. Dilaksanak an lomba budaya setempat. c. Dilaksanak an pentas seni daerah.	1. Menentukan cara melestarikan kebudayaan bangsa. (memilih/mener ima) 2. Menunjukkan sikap toleransi dan bekerja sama dengan teman pasangan diskusi. (toleransi/meng hayati)	Mengidentifikasik an contoh cara melestarikan kebudayaan bangsa. (memanipulasi) Skor 15

Soal Evaluasi

Siklus 1 Pertemuan 1

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Kemukakan minimal 4 cara menghargai keragaman budaya yang ada di masyarakat!
2. Sebutkan contoh sikap terhadap keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di dalam masyarakat!
3. Jelaskan minimal 3 cara melestarikan keragaman budaya?

Kunci Jawaban Evaluasi

Siklus 1 Pertemuan 1

1. Cara menghargai keragaman budaya bangsa
 - a) Tidak mencela setiap tradisi atau kebiasaan yang tumbuh di masyarakat
 - b) Tidak membeda-bedakan setiap suku bangsa
 - c) Tidak membanggakan sukunya sendiri
 - d) Mendukung setiap kegiatan masyarakat meskipun berbeda dengan budaya kita
2. Sikap terhadap keragaman suku bangsa dan budaya yang ada dalam masyarakat
 - a. Kita harus selalu menghargai suku bangsa dan budaya yang kita miliki
 - b. Bangga terhadap keragaman tersebut.
 - c. Tidak membeda-bedakan teman dalam pergaulan di sekolah
3. Contoh cara melestarikan kebudayaan bangsa:
 - a. Pendidikan tentang budaya daerah.
 - b. Dilaksanakan lomba budaya setempat.
 - c. Dilaksanakan pentas seni daerah.

	mengenai materi yang sedang dipelajari.		√	
Kegiatan Inti (± 50 menit)	4. Guru membimbing siswa saat membagi siswa menjadi beberapa kelompok.		√	
Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok	5. Guru menyampaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran yaitu tentang “Indonesia Yang Beragam” 6. Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah. 7. Guru membagi LDS dan menjelaskan tahap-tahap dalam <i>Role Playing</i>	√	√	
Tahap 2 Memilih Pemain	8. Guru membimbing siswa dalam memilih pemain dan menganalisis peran-peran.		√	
Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran- peran yang akan dimainkan	9. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.		√	
Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi	10. Guru meminta dan mengarahkan beberapa siswa menjadi pengamat.		√	
Tahap 5 Pemeranan	11. Guru membimbing siswa untuk melakukan pemeranan	√		
Tahap 6 Diskusi evaluasi	12. Guru membimbing siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.		√	
Tahap 7 Pemeranan ulang	13. Guru meminta dan membimbing siswa untuk melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.			√
Tahap 8 Evaluasi	14. Guru membimbing siswa dalam			√

kedua	berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.			
Tahap 9 berbagi pengalaman	15. Guru mengajak dan mengarahkan siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan serta menanamkan karakter kepada siswa.		√	
Kegiatan Penutup (± 10 menit)	16. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari 17. Guru memberikan soal evaluasi. 18. Tindak lanjut		√ √ √	
Jumlah Skor		2	24	12
Total Skor		38		
Kategori		Cukup		

Keterangan:

Kurang (K) = 1

Cukup (C) = 2

Baik (B) = 3

Bengkulu, 04 Oktober 2013

Pengamat



(Isnawarni.S.Pd
NIP: 196508021986042001

LAMPIRAN 10**LEMBAR OBSERVASI GURU****SIKLUS I PERTEMUAN I****PENGAMAT 2**

Nama Peneliti : Rimondi Yani
 Hari/tanggal : Jum'at/ 04 Oktober 2013
 Subjek Penelitian : Peneliti dan siswa kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu
 Nama Pengamat : Karwidah, S.Pd
 Materi : Indonesia Yang Beragam

PETUNJUK:

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada.

Tahapan	Aspek Yang Dinilai	Penilaian		
		K	C	B
Kegiatan Awal (± 10 menit)	1. Guru membimbing dan melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang materi pembelajaran. Anak-anak siapa di dalam kelas ini yang berasal dari daerah luar propinsi Bengkulu? Dari mana saja? Guru menampung jawaban siswa mengkaitkannya kedalam materi Indonesia yang bergaram. 2. Guru membimbing siswa dan menjelaskan tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari materi pelajaran yang akan dipelajari. 3. Guru membimbing siswa dalam melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang sedang dipelajari.			√
			√	√

Kegiatan Inti (± 50 menit) Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok	4. Guru membimbing siswa saat membagi siswa menjadi beberapa kelompok. 5. Guru menyampaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran yaitu tentang “Indonesia Yang Beragam” 6. Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah. 7. Guru membagi LDS dan menjelaskan tahap-tahap dalam <i>Role Playing</i> .	√	√	
Tahap 2 Memilih Pemain	8. Guru membimbing siswa dalam memilih pemain dan menganalisis peran-peran.			√
Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan	9. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.		√	
Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi	10. Guru meminta dan mengarahkan beberapa siswa menjadi pengamat.		√	
Tahap 5 Pemeranan	11. Guru membimbing siswa untuk melakukan pemeranan		√	
Tahap 6 Diskusi evaluasi	12. Guru membimbing siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.		√	
Tahap 7 Pemeranan ulang	13. Guru meminta dan membimbing siswa untuk melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.			√
Tahap 8 Evaluasi	14. Guru membimbing siswa dalam		√	

kedua	berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.			
Tahap 9 berbagi pengalaman	15. Guru mengajak dan mengarahkan siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan serta menanamkan karakter kepada siswa.		√	
Kegiatan penutup (±10 menit) Penutup	16. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari 17. Guru memberikan soal evaluasi. 18. Tindak lanjut		√ √ √	
Jumlah Skor		12	26	1
Total Skor		39		
Kategori		Cukup		

Keterangan:

Baik (B) = 3

Cukup (C) = 2

Kurang (K) = 1

Bengkulu, 04 Oktober 2013

Pengamat

Jhief
(Karnedeh, s.p.d)

Kegiatan Inti (± 50 menit) Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok	4. Guru membimbing siswa saat membagi siswa menjadi beberapa kelompok. 5. Guru menyampaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran yaitu tentang Keragaman Suku Bangsa dan Budaya 6. Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah. 7. Guru membagi LDS dan menjelaskan tahap-tahap dalam <i>Role Playing</i>		√	√
Tahap 2 Memilih Pemain	8. Guru membimbing siswa dalam memilih pemain dan menganalisis peran-peran.		√	
Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan	9. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.		√	
Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi	10. Guru meminta dan mengarahkan beberapa siswa menjadi pengamat.		√	
Tahap 5 Pemeranan	11. Guru membimbing siswa untuk melakukan pemeranan	√		
Tahap 6 Diskusi evaluasi	12. Guru membimbing siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.		√	
Tahap 7 Pemeranan ulang	13. Guru meminta dan membimbing siswa untuk melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.		√	
Tahap 8 Evaluasi	14. Guru membimbing siswa dalam		√	

kedua	berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.			
Tahap 9 berbagi pengalaman	15. Guru mengajak dan mengarahkan siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan serta menanamkan karakter kepada siswa.			√
Kegiatan Penutup (± 10 menit)	16. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari 17. Guru memberikan soal evaluasi. 18. Tindak lanjut		√ √ √	
Jumlah Skor		1	24	15
Total Skor		40		
Kategori		Cukup		

Keterangan:

Baik (B) = 3

Cukup (C) = 2

Kurang (K) = 1

Bengkulu, 05 Oktober 2013

Pengamat

(Isnawarni.S.Pd)
NIP: 196508021986042001

LAMPIRAN 12**LEMBAR OBSERVASI GURU****SIKLUS I PERTEMUAN 2****PENGAMAT 2**

Nama Peneliti : Rimondi Yani
 Hari/tanggal : 05 Oktober 2013
 Subjek Penelitian : Peneliti dan siswa kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu
 Nama Pengamat : Karwidah, S.Pd
 Materi : Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

PETUNJUK:

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada.

Tahapan	Aspek Yang Dinilai	Penilaian		
		K	C	B
Kegiatan Awal (± 10 menit)	1. Guru membimbing dan melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa mengenai materi pembelajaran dengan bertanya mengenai suku bangsa dan agama siswa dan mengaitkan pertanyaan ke materi. 2. Guru membimbing siswa dan menjelaskan tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari materi pelajaran yang akan dipelajari. 3. Guru membimbing siswa dalam melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang sedang dipelajari.			√ √ √

<p>Kegiatan Inti (± 50 menit)</p> <p>Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok</p>	<p>4. Guru membimbing siswa saat membagi siswa menjadi beberapa kelompok.</p> <p>5. Guru menyampaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran yaitu tentang Keragaman Suku Bangsa dan Budaya</p> <p>6. Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah.</p> <p>7. Guru membagi LDS dan menjelaskan tahap-tahap dalam <i>Role Playing</i></p>		<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>	<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>
<p>Tahap 2 Memilih Pemain</p>	<p>8. Guru membimbing siswa dalam memilih pemain dan menganalisis peran-peran.</p>	<p>√</p>		
<p>Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran- peran yang akan dimainkan</p>	<p>9. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.</p>	<p>√</p>		
<p>Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi</p>	<p>10. Guru meminta dan mengarahkan beberapa siswa menjadi pengamat.</p>			<p>√</p>
<p>Tahap 5 Pemeranan</p>	<p>11. Guru membimbing siswa untuk melakukan pemeranan</p>		<p>√</p>	
<p>Tahap 6 Diskusi evaluasi</p>	<p>12. Guru membimbing siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.</p>		<p>√</p>	
<p>Tahap 7 Pemeranan ulang</p>	<p>13. Guru meminta dan membimbing siswa untuk melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.</p>		<p>√</p>	
<p>Tahap 8 Evaluasi</p>	<p>14. Guru membimbing siswa dalam</p>		<p>√</p>	

kedua	berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.			
Tahap 9 berbagi pengalaman	15. Guru mengajak dan mengarahkan siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan serta menanamkan karakter kepada siswa.		√	
Kegiatan Penutup (± 10 menit)	16. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari 17. Guru memberikan soal evaluasi. 18. Tindak lanjut		√ √ √	
Jumlah Skor		2	20	18
Total Skor		40		
Kategori		Cukup		

Keterangan:

Baik (B) = 3

Cukup (C) = 2

Kurang (K) = 1

Bengkulu, 05 Oktober 2013

Pengamat

Jhuf
(Karnedeh, s.p.d.)

LAMPIRAN 13

**DESKRIPTOR SETIAP PENGAMATAN
PADA LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU**

Skor	Kriteria
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik

1. Guru melakukan apersepsi dan motivasi.

- 1) Jika guru belum membimbing siswa dalam melakukan apersepsi dan belum memotivasi siswa dengan menghubungkan pelajaran sebelumnya dengan pelajaran yang akan dipelajari.
- 2) Jika guru membimbing siswa dalam melakukan apersepsi dan memotivasi siswa namun belum menghubungkan pelajaran sebelumnya dengan pelajaran yang akan dipelajari.
- 3) Jika guru membimbing siswa dalam melakukan apersepsi dan motivasi dengan menghubungkan pelajaran sebelumnya dengan pelajaran yang akan dipelajari.

2. Guru menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran yang harus dicapai siswa.

- 1) Jika guru menjelaskan tujuan serta manfaat pembelajaran, namun belum jelas dan runtun.
- 2) Jika guru membimbing serta menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas dan runtun.
- 3) Jika guru membimbing serta menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas, runtun dan menarik.

3. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang dipelajari

- 1) Jika guru belum melakukan tanya jawab mengenai materi pelajaran yang dipelajari
- 2) Jika guru membimbing dan melakukan tanya mengenai materi pelajaran yang dipelajari namun hanya melibatkan sebagian siswa
- 3) Jika guru membimbing dan melakukan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari dan melibatkan semua siswa.

4. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok

- 1) Jika guru membagi siswa ke dalam kelompok dengan jumlah kelompok yang sama.
- 2) Jika guru membimbing dan membagi siswa ke dalam kelompok dengan jumlah kelompok yang sama dan memperhatikan tingkat kecerdasan siswa.
- 3) Jika guru membimbing dan membagi siswa ke dalam kelompok secara heterogen dan memperhatikan tingkat kecerdasan siswa.

5. Guru menjelaskan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

- 1) Jika guru menjelaskan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran namun tidak jelas dan tidak sistematis.
- 2) Jika guru membimbing dan menjelaskan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran pelajaran secara sistematis namun belum begitu jelas.
- 3) Jika guru membimbing dan menjelaskan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran dengan jelas dan sistematis.

6. Guru bersama siswa mengidentifikasi masalah.

- 1) Jika guru mengidentifikasi masalah namun tidak melibatkan siswa
- 2) Jika guru membimbing dan mengidentifikasi masalah namun hanya sedikit siswa yang terlibat.
- 3) Jika guru membimbing dan mengidentifikasi masalah dan melibatkan siswa secara penuh.

7. Guru membagi LDS dan menjelaskan tahap-tahap dalam *Role Playing*

- 1) Jika guru belum menjelaskan tahap-tahap dari bermain peran.
- 2) Jika guru membimbing dan menjelaskan aturan dari bermain peran namun belum jelas.

- 3) Jika guru membimbing dan menjelaskan aturan dari bermain peran secara runtun dan jelas.

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

- 1) Jika guru memilih pemain tetapi belum melibatkan siswa.
- 2) Jika guru membimbing dan memilih pemain tetapi hanya sebagian siswa yang terlibat.
- 3) Jika guru membimbing dan memilih pemain dengan melibatkan siswa secara penuh.

9. Guru bersama siswa berdiskusi mengenai langkah-langkah bermain peran

- 1) Jika guru belum berdiskusi dengan siswa mengenai langkah-langkah pemeranan yang akan dimainkan.
- 2) Jika guru membimbing dan berdiskusi mengenai langkah-langkah pemeranan yang akan dimainkan namun belum jelas dan sistematis.
- 3) Jika guru membimbing dan berdiskusi mengenai langkah-langkah pemeranan yang akan dimainkan dengan melibatkan seluruh siswa dengan jelas dan sistematis.

10. Guru meminta siswa menjadi pengamat

- 1) Jika guru belum meminta siswa untuk menjadi pengamat.
- 2) Jika guru membimbing dan meminta beberapa siswa untuk menjadi pengamat namun hanya beberapa kelompok menjadi pengamat yang baik.
- 3) Jika guru membimbing dan meminta semua siswa yang tidak bertugas sebagai pemeran untuk menjadi pengamat.

11. Guru meminta siswa melakukan pemeranan

- 1) Jika guru memberikan aturan pada saat pemeranan.
- 2) Jika guru membimbing dan memberikan aturan namun masih memberikan arahan kepada siswa dalam peran yang akan dimainkan
- 3) Jika guru membimbing dan memberikan kebebasan penuh kepada siswa untuk melakukan pemeranan sesuai dengan keterampilan yang dimilikinya

12. Guru bersama siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.

- 1) Jika guru belum melakukan diskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.
- 2) Jika guru membimbing dan berdiskusi namun tidak mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.
- 3) Jika guru membimbing dan berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.

13. Guru meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang kurang dari pemeranan pertama.

- 1) Jika guru belum meminta siswa untuk melakukan pemeranan ulang.
- 2) Jika guru membimbing dan meminta siswa melakukan pemeranan ulang tetapi belum menekankan kepada siswa untuk memperbaiki pemeranan yang kurang dari pemeranan pertama.
- 3) Jika guru membimbing dan meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang kurang dari pemeranan pertama.

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

- 1) Jika guru dan siswa belum berdiskusi dan belum mengevaluasi pemeranan ulang yang telah dilakukan.
- 2) Jika guru dan siswa berdiskusi tetapi belum mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan.
- 3) Jika guru dan siswa berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.

15. Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.

- 1) Jika guru belum mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan serta belum menganalisis nilai-nilai karakter yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.
- 2) Jika guru membimbing dan mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai karakter yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan namun hanya beberapa siswa yang terlibat

- 3) Jika guru membimbing dan mengajak siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai karakter yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.

16. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari

- 1) Jika guru menyimpulkan sendiri materi pelajaran yang telah dipelajari.
- 2) Jika guru hanya melibatkan beberapa siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari tetapi tidak di tulis dipapan tulis.
- 3) Jika guru membimbing dan melibatkan semua siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari dan ditulis di papan tulis.

17. Guru memberikan evaluasi.

- 1) Jika guru memberikan evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari.
- 2) Jika guru memberikan evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan menggunakan soal tes tertulis, tetapi belum jelas.
- 3) Jika guru memberikan evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan menggunakan soal tes tertulis dengan jelas.

18. Guru memberikan tindak lanjut.

- 1) Jika guru memberikan tindak lanjut, tetapi kurang mengarahkan pada siswa.
- 2) Jika guru memberikan tindak lanjut pada siswa namun kurang mengarahkan kepada siswa.
- 3) Jika guru memberikan tindak lanjut dan memberikan pengarahan kepada siswa.

LAMPIRAN 14

Rekapitulasi Lembar Observasi

Aktivitas Guru Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Skor Pertemuan 1		Skor Pertemuan 2		Rata-Rata	Kategori
		P1	P2	P1	P2		
1.	Guru melakukan apersepsi dan motivasi.	3	3	3	3	3	Baik
2.	Guru menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran yang harus dicapai siswa.	3	3	3	3	3	Baik
3.	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang dipelajari.	2	2	3	3	2,5	Cukup
4.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.	2	2	3	3	2,5	Baik
5.	Guru menjelaskan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.	1	1	2	2	1,5	Kurang
6.	Guru bersama siswa mengidentifikasi masalah.	2	2	2	2	2	Cukup
7.	Guru membagi LDS dan menjelaskan tahap-tahap dalam <i>Role Playing</i> .	2	2	2	3	2,25	Cukup
8.	Guru bersama siswa memilih pemain dan menganalisis peran-peran.	2	3	2	1	1,75	Cukup
9.	Guru bersama siswa berdiskusi mengenai langkah-langkah bermain peran	2	2	2	1	1,75	Cukup
10.	Guru meminta siswa menjadi pengamat.	2	2	2	3	2,25	Cukup
11.	Guru meminta siswa	1	2	1	2	1,75	Kurang

	melakukan pemeranan .						
12.	Guru bersama siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.	2	2	2	2	2	Cukup
13.	Guru meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang kurang dari pemeranan pertama.	3	3	2	2	2,5	Baik
14.	Guru dan siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan ulang.	3	2	2	2	2,25	Cukup
15.	Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman dari peran yang dialami serta menanamkan karakter kepada siswa.	2	2	3	2	2,25	Cukup
16.	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari	2	2	2	2	2	Cukup
17.	Guru memberikan soal evaluasi.	2	2	2	2	2	Cukup
18.	Guru memberikan Tindak lanjut	2	2	2	2	2	Cukup
Jumlah Skor		38	39	40	40	39,25	Cukup

KETERANGAN

Interval kriteria penilaian:

Kurang : 18-29

Cukup : 30-41

Baik : 42-54

Kriteria	Skor
Kurang (K)	1 – 1,6
Cukup (C)	1,7 – 2,3
Baik (B)	2,4 – 3

LAMPIRAN 15**Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1****a. Rata-rata Skor**

Pertemuan I

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah skor pengamat I} &= 38 \\
 \text{Jumlah skor pengamat II} &= 39 + \\
 \hline
 \text{Jumlah} &= 77 \\
 &= \frac{77}{2} \\
 &= 38.5
 \end{aligned}$$

Pertemuan 2

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah skor pengamat I} &= 40 \\
 \text{Jumlah skor pengamat II} &= 40 + \\
 \hline
 \text{Jumlah} &= 80 \\
 &= \frac{80}{2} \\
 &= 40
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata Skor} &= 38.5 + 40 \\
 &= \frac{78.5}{2} \\
 &= 39.25
 \end{aligned}$$

a. Skor Tertinggi

$$\begin{aligned}
 \text{Skor Tertinggi} &= 18 \times 3 \\
 &= 54
 \end{aligned}$$

b. Skor Terendah

$$\begin{aligned}
 \text{Skor Terendah} &= 18 \times 1 \\
 &= 18
 \end{aligned}$$

c. Selisih Skor

$$\begin{aligned}
 \text{Selisih Skor} &= 54 - 18 \\
 &= 36
 \end{aligned}$$

Kisaran Nilai untuk Tiap Kategori = selisish skor : jumlah kriteria penilaian

$$\begin{aligned}
 \text{Kisaran Nilai untuk Tiap Kategori} &= \frac{36}{3} \\
 &= 12
 \end{aligned}$$

No	Rentang nilai	Kategori
1.	18-29	Kurang Cukup Baik
2.	30-41	
3.	42-54	

Jadi, skor observasi siswa 39,25 termasuk ke dalam kategori cukup

LAMPIRAN 16**LEMBAR OBSERVASI SISWA****SIKLUS 1 PERTEMUAN 1****PENGAMAT 1**

Nama Peneliti : Rimondi Yani
 Hari/tanggal : Jum'at/ 04 Oktober 2013
 Subjek Penelitian : Peneliti dan siswa kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu
 Nama Pengamat : Isnawarni, S.Pd
 Materi : Indonesia Yang Beragam

PETUNJUK:

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada.

Tahapan	Aspek Yang Dinilai	Penilaian		
		K	C	B
Kegiatan Awal	1. Siswa merespon apersepsi yang di sampaikan oleh guru. 2. Siswa merespon penjelasan guru tentang tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari materi pelajaran yang akan di pelajari. 3. Siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang sedang dipelajari		√	√
Kegiatan Inti Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok	4. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok 5. Siswa mendengarkan penyampaian guru tentang suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi	√	√	

	<p>pelajaran.</p> <p>6. Siswa bersama guru mengidentifikasi masalah.</p> <p>7. Siswa menerima LDS dan mendengarkan penjelasan guru tentang aturan dari <i>Role Playing</i></p>	√	√	
Tahap 2 Memilih Pemain	8. Siswa bersama guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran.		√	
Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan	9. Siswa bersama guru berdiskusi mengenai langkah-langkah peran itu akan dimainkan.		√	
Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi	10. Siswa menjadi pengamat		√	
Tahap 5 Pemeranan	11. Siswa melakukan pemeranan	√		
Tahap 6 Diskusi evaluasi	12. Siswa bersama guru mendiskusikan dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.		√	
Tahap 7 Pemeranan ulang	13. Siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.		√	
Tahap 8 Evaluasi kedua	14. Siswa dan guru berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.			√
Tahap 9 berbagi pengalaman	15. Siswa berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.			√
Penutup	16. Siswa menyimpulkan materi yang		√	

	telah dipelajari			
	17. Siswa mengerjakan soal evaluasi.		√	
	18. Tindak lanjut		√	
Jumlah Skor		3	22	12
Total Skor		37		
Kategori		Cukup		

Keterangan:

Baik (B) = 3

Cukup (C) = 2

Kurang (K) = 1

Bengkulu, 04 Oktober 2013

Pengamat



(Isnawarni.S.Pd)
NIP: 196508021986042001

LAMPIRAN 17**LEMBAR OBSERVASI SISWA****SIKLUS 1 PERTEMUAN 1****PENGAMAT 2**

Nama Peneliti : Rimondi Yani
 Hari/tanggal : Kamis/ 04 Oktober 2013
 Subjek Penelitian : Peneliti dan siswa kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu
 Nama Pengamat : Karwidah. S.Pd
 Materi : Indonesia Yang Beragam

PETUNJUK:

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada.

Tahapan	Aspek Yang Dinilai	Penilaian		
		K	C	B
Kegiatan Awal	1. Siswa merespon apersepsi yang di sampaikan oleh guru.			√
	2. Siswa merespon penjelasan guru tentang tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari materi pelajaran yang akan di pelajari.			√
	3. Siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang sedang dipelajari			√
Kegiatan Inti Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok	4. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok	√		
	5. Siswa mendengarkan penyampaian guru tentang suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi	√		

	<p>pelajaran.</p> <p>6. Siswa bersama guru mengidentifikasi masalah.</p> <p>7. Siswa menerima LDS dan mendengarkan penjelasan guru tentang aturan dari <i>Role Playing</i>.</p>		√	
Tahap 2 Memilih Pemain	8. Siswa bersama guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran.		√	
Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan	9. Siswa bersama guru berdiskusi mengenai langkah-langkah peran itu akan dimainkan.		√	
Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi	10. Siswa menjadi pengamat		√	
Tahap 5 Pemeranan	11. Siswa melakukan pemeranan		√	
Tahap 6 Diskusi evaluasi	12. Siswa bersama guru mendiskusikan dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.		√	
Tahap 7 Pemeranan ulang	13. Siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.		√	
Tahap 8 Evaluasi kedua	14. Siswa dan guru berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.		√	
Tahap 9 berbagi pengalaman	15. Siswa berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.			√
Penutup	16. Siswa menyimpulkan materi yang		√	

	telah dipelajari 17. Siswa mengerjakan soal evaluasi. 18. Tindak lanjut		√	√
Jumlah Skor		2	22	15
Total Skor		39		
Kategori		Cukup		

Keterangan:

Baik (B) = 3

Cukup (C) = 2

Kurang (K) = 1

Bengkulu, 04 Oktober 2013

Pengamat

J. H. H.
(Karanduh, s.d.)

LAMPIRAN 18

LEMBAR OBSERVASI SISWA

SIKLUS 1 PERTEMUAN 2

PENGAMAT 1

Nama Peneliti : Rimondi Yani
 Hari/tanggal : Sabtu/ 05 Oktober 2013
 Subjek Penelitian : Peneliti dan siswa kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu
 Nama Pengamat : Isnawarni, S.Pd
 Materi : Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

PETUNJUK:

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada.

Tahapan	Aspek Yang Dinilai	Penilaian		
		K	C	B
Kegiatan Awal	1. Siswa merespon apersepsi yang di sampaikan oleh guru. 2. Siswa merespon penjelasan guru tentang tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari materi pelajaran yang akan di pelajari. 3. Siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang sedang dipelajari			√ √ √
Kegiatan Inti Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok	4. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok 5. Siswa mendengarkan penyampaian guru tentang suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi	√		√

	<p>pelajaran.</p> <p>6. Siswa bersama guru mengidentifikasi masalah.</p> <p>7. Siswa menerima LDS dan mendengarkan penjelasan guru tentang aturan dari <i>Role Playing</i></p>	√		
Tahap 2 Memilih Pemain	8. Siswa bersama guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran.		√	
Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan	9. Siswa bersama guru berdiskusi mengenai langkah-langkah peran itu akan dimainkan.		√	
Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi	10. Siswa menjadi pengamat			√
Tahap 5 Pemeranan	11. Siswa melakukan pemeranan	√		
Tahap 6 Diskusi evaluasi	12. Siswa bersama guru mendiskusikan dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.			√
Tahap 7 Pemeranan ulang	13. Siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.			√
Tahap 8 Evaluasi kedua	14. Siswa dan guru berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.		√	
Tahap 9 berbagi pengalaman	15. Siswa berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.		√	
Penutup	16. Siswa menyimpulkan materi yang		√	

	telah dipelajari			
	17. Siswa mengerjakan soal evaluasi.		√	
	18. Tindak lanjut		√	
	Jumlah Skor	3	16	21
	Total Skor	40		
	Kategori	Cukup		

Keterangan:

Baik (B) = 3

Cukup (C) = 2

Kurang (K) = 1

Bengkulu, 05 Oktober 2013

Pengamat



(Isnawarni.S.Pd)
NIP: 196508021986042001

LAMPIRAN 19**LEMBAR OBSERVASI SISWA****SIKLUS I PERTEMUAN 2****PENGAMAT 2**

Nama Peneliti : Rimondi Yani
 Hari/tanggal : Sabtu/ 05 Oktober 2013
 Subjek Penelitian : Peneliti dan siswa kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu
 Nama Pengamat : Karwidah, S.Pd
 Materi : Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

PETUNJUK:

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada.

Tahapan	Aspek Yang Dinilai	Penilaian		
		K	C	B
Kegiatan Awal	1. Siswa merespon apersepsi yang di sampaikan oleh guru. 2. Siswa merespon penjelasan guru tentang tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari materi pelajaran yang akan di pelajari. 3. Siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang sedang dipelajari		√	√
Kegiatan Inti Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok	4. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok 5. Siswa mendengarkan penyampaian guru tentang suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi	√		√

	<p>pelajaran.</p> <p>6. Siswa bersama guru mengidentifikasi masalah.</p> <p>7. Siswa menerima LDS dan mendengarkan penjelasan guru tentang aturan dari <i>Role Playing</i>.</p>		√	
Tahap 2 Memilih Pemain	8. Siswa bersama guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran.		√	
Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan	9. Siswa bersama guru berdiskusi mengenai langkah-langkah peran itu akan dimainkan.			√
Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi	10. Siswa menjadi pengamat		√	
Tahap 5 Pemeranan	11. Siswa melakukan pemeranan		√	
Tahap 6 Diskusi evaluasi	12. Siswa bersama guru mendiskusikan dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.		√	
Tahap 7 Pemeranan ulang	13. Siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.		√	
Tahap 8 Evaluasi kedua	14. Siswa dan guru berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.		√	
Tahap 9 berbagi pengalaman	15. Siswa berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.			√
Penutup	16. Siswa menyimpulkan materi yang		√	

	telah dipelajari			
	17. Siswa mengerjakan soal evaluasi.		√	
	18. Tindak lanjut		√	
Jumlah Skor		1	24	15
Total Skor		40		
Kategori		Cukup		

Keterangan:

Baik (B) = 3

Cukup (C) = 2

Kurang (K) = 1

Bengkulu, 05 Oktober 2013

Pengamat

J. H. H.
(Karanduh, s.d.)

LAMPIRAN 20

**DESKRIPTOR SETIAP PENGAMATAN
PADA LEMBAR OBSERVASI SISWA**

Skor	Kriteria
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik

1. Siswa menanggapi apersepsi dan motivasi.

- 1) Jika < 25% siswa merespon apersepsi dan motivasi yang diberikan oleh guru
- 2) Jika 25%- 75% siswa merespon apersepsi dan motivasi yang diberikan oleh guru
- 3) Jika > 75 % siswa merespon apersepsi dan motivasi yang diberikan oleh guru

2. Siswa mendengarkan dan merespon penjelasan guru tentang tujuan dan manfaat pembelajaran yang harus dicapai.

- 1) Jika < 25% siswa mendengarkan dan merespon penjelasan guru tentang tujuan dan manfaat pembelajaran yang harus dicapai.
- 2) Jika 25%- 75% siswa mendengarkan dan merespon penjelasan guru tentang tujuan dan manfaat pembelajaran yang harus dicapai.
- 3) Jika > 75% siswa mendengarkan dan merespon penjelasan guru tentang tujuan dan manfaat pembelajaran yang harus dicapai.

3. Siswa mendengarkan penjelasan guru dan melakukan tanya jawab mengenai materi yang sedang dipelajari

- 1) Jika siswa belum mendengarkan penjelasan guru dan belum melakukan tanya jawab mengenai materi yang sedang dipelajari.
- 2) Jika siswa mendengarkan penjelasan guru tetapi belum melakukan tanya jawab mengenai materi yang sedang dipelajari.
- 3) Jika siswa mendengarkan penjelasan guru dan melakukan tanya jawab mengenai materi yang sedang dipelajari.

4. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok

- 1) Jika siswa belum mengikuti aturan dalam pembagian kelompok.
- 2) Jika siswa mengikuti aturan dalam pembagian kelompok.
- 3) Jika siswa mengikuti aturan dan berperan aktif dalam pembagian kelompok.

5. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

- 1) Jika <50% siswa merespon penjelasan guru tentang suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- 2) Jika >50% siswa merespon penjelasan guru tentang suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran
- 3) Jika >75% siswa merespon penjelasan guru tentang suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

6. Siswa bersama guru mengidentifikasi masalah.

- 1) Jika <50% siswa mengidentifikasi masalah.
- 2) Jika >50% siswa mengidentifikasi masalah.
- 3) Jika >75% siswa mengidentifikasi masalah.

7. Siswa menerima LDS dan mendengarkan penjelasan guru mengenai tahap-tahap *Role Playing*

- 1) Jika <50% siswa mendengarkan dan merespon penjelasan guru mengenai tahap dari bermain peran.
- 2) Jika >50% siswa mendengarkan dan merespon penjelasan guru mengenai tahap dari bermain peran.
- 3) Jika >75% siswa mendengarkan dan merespon penjelasan guru mengenai tahap dari bermain peran.

8. Siswa dan guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran.

- 1) Jika siswa tidak memilih pemain dan tidak menganalisis peran-peran.
- 2) Jika siswa memilih pemain tetapi tidak menganalisis peran-peran.
- 3) Jika siswa memilih pemain dan menganalisis peran-peran.

9. Siswa bersama guru berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan di mainkan.

- 1) Jika siswa berdiskusi namun belum membahas langkah-langkah peran yang akan dimainkan.

- 2) Jika siswa berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan namun belum serius.
- 3) Jika siswa berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan dengan serius.

10. Beberapa kelompok menjadi pengamat

- 1) Jika hanya 1 kelompok siswa menjadi pengamat.
- 2) Jika 2 kelompok siswa menjadi pengamat.
- 3) Jika 3-4 kelompok siswa menjadi pengamat.

11. siswa melakukan pemeranan

- 1) Jika siswa belum melakukan pemeranan.
- 2) Jika siswa melakukan pemeranan tetapi masih dengan petunjuk dari guru.
- 3) Jika siswa melakukan pemeranan sesuai dengan imajinasinya.

12. Siswa bersama guru mendiskusikan dan mengevaluasi cara pemeranan yang telah dilakukan.

- 1) Jika siswa belum berdiskusi dan mengevaluasi cara pemeranan yang telah dilakukan.
- 2) Jika siswa berdiskusi namun belum mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan.
- 3) Jika siswa berdiskusi dan mengevaluasi cara pemeranan yang telah dilakukan.

13. Siswa diminta melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.

- 1) Jika siswa belum melakukan pemeranan ulang.
- 2) Jika siswa melakukan pemeranan ulang tetapi belum memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.
- 3) Jika siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.

14. Siswa dan guru berdiskusi dan menevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.

- 1) Jika siswa belum berdiskusi dan belum mengevaluasi pemeranan ulang yang telah dilakukan.

- 2) Jika siswa berdiskusi tetapi belum mengevaluasi pemeranan ulang yang telah dilakukan.
- 3) Jika siswa berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.

15. Siswa berbagi pengalaman dari yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.

- 1) Jika siswa belum berbagi pengalaman dari peran yang telah dialami serta belum menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.
- 2) Jika siswa berbagi pengalaman yang telah dialami tetapi belum menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.
- 3) Jika siswa berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.

16. Siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari

- 1) Jika $< 25\%$ siswa yang menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari.
- 2) Jika $25\% - 75\%$ siswa yang menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari.
- 3) Jika $>75\%$ siswa yang menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari.

17. Siswa mengerjakan soal evaluasi.

- 1) Jika $< 25\%$ siswa yang mengerjakan soal evaluasi.
- 2) Jika $25\% - 75\%$ siswa yang mengerjakan soal evaluasi namun siswa bekerjasama dan belum tertib.
- 3) Jika $>75\%$ siswa yang mengerjakan soal evaluasi tidak bekerjasama dan tertib.

18. Tindak lanjut

- 1) Jika $< 25\%$ siswa yang merespon saat guru memberikan tindak lanjut.
- 2) Jika $25\% - 75\%$ siswa yang merespon saat guru memberikan tindak lanjut.
- 3) Jika $> 75\%$ siswa yang merespon saat guru memberikan tindak lanjut.

LAMPIRAN 21

**Rekapitulasi Lembar Observasi
Aktivitas Siswa Siklus I**

No.	Aspek yang diamati	Skor Pertemuan 1		Skor Pertemuan 2		Rata-Rata	Kategori
		P1	P2	P1	P2		
1.	Siswa menanggapi apersepsi dan motivasi.	3	3	3	3	3	Baik
2.	Siswa mendengarkan dan merespon penjelasan guru tentang tujuan dan manfaat pembelajaran yang harus dicapai.	3	3	3	2	2,27	Baik
3.	Siswa mendengarkan penjelasan guru dan melakukan tanya jawab mengenai materi yang sedang dipelajari.	2	3	3	3	2,27	Baik
4.	Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok	2	1	3	3	2,25	Cukup
5.	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.	1	1	1	1	1	Kurang
6.	Siswa bersama guru mengidentifikasi masalah.	2	2	1	2	1,75	Kurang
7.	Siswa menerima LDS dan mendengarkan penjelasan guru mengenai tahap-tahap bermain peran	1	2	2	2	1,75	Kurang
8.	Siswa bersama guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran.	2	2	2	2	2	Cukup
9.	Siswa bersama guru berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan	2	2	2	3	2,25	Cukup

	dimainkan.						
10.	Beberapa kelompok bertugas menjadi pengamat	2	2	3	2	2,25	Cukup
11.	Siswa melakukan pemeranan	1	2	1	2	1,5	Kurang
12.	Siswa bersama guru mendiskusikan dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.	2	2	3	2	2,25	Cukup
13.	Siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang kurang dari pemeranan pertama.	2	2	3	2	2,25	Cukup
14.	Siswa dan guru berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.	3	2	2	2	2,25	Cukup
15.	Siswa berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.	3	3	2	3	2,75	Baik
16.	Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	2	2	2	2	2	Cukup
17.	Siswa mengerjakan soal evaluasi.	2	3	2	2	2,25	Cukup
18.	Tindak lanjut	2	2	2	2	2	Cukup
Jumlah Skor		37	39	39	40	38,75	Cukup

KETERANGAN

Interval kriteria penilaian:

Kurang: 18-29

Cukup : 30-42

Baik : 42-54

Kriteria	Skor
Kurang (K)	1 – 1,6
Cukup (C)	1,7 – 2,3
Baik (B)	2,4 – 3

LAMPIRAN 22

Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1

b. Rata-rata Skor

Pertemuan I

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah skor pengamat I} &= 37 \\
 \text{Jumlah skor pengamat II} &= 39 + \\
 \hline
 \text{Jumlah} &= 76 \\
 &= \frac{76}{2} \\
 &= 38
 \end{aligned}$$

Pertemuan 2

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah skor pengamat I} &= 39 \\
 \text{Jumlah skor pengamat II} &= 40 + \\
 \hline
 \text{Jumlah} &= 79 \\
 &= \frac{79}{2} \\
 &= 39,5
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata Skor} &= 38 + 39,5 \\
 &= \frac{77,5}{2} \\
 &= 38,75
 \end{aligned}$$

d. Skor Tertinggi

$$\begin{aligned}
 \text{Skor Tertinggi} &= 18 \times 3 \\
 &= 54
 \end{aligned}$$

e. Skor Terendah

$$\begin{aligned}
 \text{Skor Terendah} &= 18 \times 1 \\
 &= 18
 \end{aligned}$$

f. Selisih Skor

$$\begin{aligned}
 \text{Selisih Skor} &= 54 - 18 \\
 &= 36
 \end{aligned}$$

Kisaran Nilai untuk Tiap Kategori = selisish skor : jumlah kriteria penilaian

$$\begin{aligned}
 \text{Kisaran Nilai untuk Tiap Kategori} &= \frac{36}{3} \\
 &= 12
 \end{aligned}$$

No	Rentang nilai	Kategori
1.	18-29	Kurang Cukup Baik
2.	30-41	
3.	42-54	

Jadi, skor observasi siswa 38,75 termasuk ke dalam kategori cukup

LAMPIRAN 23

REKAPITULASI TES SISWA SIKLUS 1

No.	Nama Siswa	Nilai		Rata-rata	Keterangan
		P1	P2		
1	AN	75	75	75	T
2	AIT	70	75	72,5	T
3	ANA	75	65	70	T
4	AMW	30	50	40	BT
5	AA	75	60	67,5	T
6	AM	30	75	52,5	BT
7	ARS	75	75	75	T
8	CH	65	65	65	T
9	DDP	75	75	75	T
10	DN	10	65	37,5	BT
11	DIP	40	75	57,5	BT
12	EFT	10	50	30	BT
13	FSE	75	75	75	T
14	GF	65	65	65	T
15	INU	65	65	65	T
16	IL	50	65	57,5	BT
17	JS	65	75	70	T
18	MWP	75	75	75	T
19	MPV	10	75	42,5	BT
20	MR	10	30	20	BT
21	NP	20	30	25	BT
22	HHS	30	75	52,5	BT
23	NA	80	80	80	T
24	NM	10	50	30	BT
25	RAP	75	75	75	T
26	RA	40	75	57,5	BT
27	RNL	65	75	70	T
28	RAS	60	75	67,5	T
29	SL	75	75	75	T
30	SPF	75	65	70	T
31	TKS	75	75	75	T
32	TFP	70	75	72,5	T
33	WEA	10	75	42,5	BT
34	YRA	100	75	87,5	T
35	SPA	75	65	70	T
Rata-rata Kelas		61,07			
Ketuntasan Belajar Klasikal		62,85 %			

Keterangan:

T = Tuntas BT = Belum Tuntas

LAMPIRAN 24

LEMBAR PENILAIAN AFEKTIF

Siklus I Pertemuan I

Materi : Peninggalan Sejarah

Tanggal Pengamatan : 04 Oktober 2013

Petunjuk : Berilah tanda (√) atau contrenng pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada.

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati											
		Menghayati			Menanggapi			Menilai			Menerima		
		Skor			Skor			Skor			Skor		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	AN		√			√			√				√
2	AIT			√			√		√			√	
3	ANA			√			√		√			√	
4	AMW			√			√			√		√	
5	AA			√		√			√				√
6	AM			√		√			√			√	
7	ARS			√			√			√		√	
8	CH		√			√				√			√
9	DDP		√			√			√				√
10	DN			√			√					√	
11	DIP		√			√			√				√
12	EFT		√			√			√				√
13	FSE			√			√			√		√	

14	GF			√			√			√		√	
15	INU			√			√			√		√	
16	IL		√			√			√				√
17	JS		√				√					√	
18	MWP		√			√			√				√
19	MPV			√			√			√		√	
20	MR			√			√			√		√	
21	NP		√			√			√				√
22	HHS		√			√			√				√
23	NA			√			√			√		√	
24	NM		√			√			√				√
25	RAP		√			√			√				√
26	RA		√			√			√				√
27	RNL			√			√			√		√	
28	RA		√			√			√				√
29	SL		√			√			√				√
30	SPF		√			√			√			√	
31	TKS		√			√			√			√	
32	TFP		√			√			√			√	
33	WEA		√			√				√		√	
34	YRA			√			√		√			√	
35	SPA			√			√			√		√	√
Jumlah		0	19	16	0	20	15	0	21	14	0	19	16
PA		0	54,28	45,71	0	57,14	42,85	0	60,00	40,00	0	54,28	45,71

LAMPIRAN 25

LEMBAR PENILAIAN AFEKTIF

Siklus I Pertemuan 2

Materi : Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

Tanggal Pengamatan : 05 Oktober 2013

Petunjuk : Berilah tanda (√) atau contreng pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati											
		Menghayati			Menanggapi			Menilai			Menerima		
		Skor			Skor			Skor			Skor		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	AN			√			√			√		√	
2	AIT			√			√			√		√	
3	ANA			√			√		√			√	
4	AMW			√			√		√			√	
5	AA			√		√			√				√
6	AM			√		√			√				√
7	ARS		√				√		√				√
8	CH		√				√		√				√
9	DDP			√		√			√				√
10	DN		√			√				√		√	
11	DIP		√				√			√			√
12	EFT			√		√				√			√
13	FSE			√		√				√		√	

14	GF			√		√			√			√	
15	INU		√			√				√		√	
16	IL		√				√			√			√
17	JS		√				√		√			√	
18	MWP			√		√			√				√
19	MPV			√			√		√			√	
20	MR		√				√		√			√	
21	NP		√				√			√			√
22	HHS			√			√			√		√	
23	NA		√			√				√		√	
24	NM		√				√			√			√
25	RAP		√				√		√				√
26	RA			√		√				√			√
27	RNL		√			√			√			√	
28	RA		√			√			√			√	
29	SL		√			√			√				√
30	SPF			√			√		√				√
31	TKS			√			√			√			√
32	TFP		√			√				√			√
33	WEA			√		√				√			√
34	YRA			√		√				√			√
35	SPA			√		√			√				√
Jumlah		0	16	19	0	18	17	0	18	17	0	15	20
PA		0	45,71	54,28	0	51,42	48,57	0	51,42	48,57	0	42,85	57,14

LAMPIRAN 26**Analisis Persentase Afektif Siswa Dalam Kategori Baik Siklus I**

No	Aspek yang diamati	Skor		Rata-rata
		Pertemuan I	Pertemuan 2	
1	Menghayati	45,71	54,28	49,99%
2	Menanggapi	42,85	48,57	45,71%
3	Menilai	40,00	48,57	44,28%
4	Menerima	45,71	57,14	51,42%

LAMPIRAN 27**DESKRIPTOR PENILAN AFEKTIF**

Skor	Kriteria
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik

- 1) Menunjukkan sikap demokratis dalam berdiskusi (menghayati/ demokratis).
 1. Siswa belum mengemukakan pendapat dan belum menunjukkan sikap kerjasama dalam menyelesaikan tugas dalam kelompok
 2. Siswa mengungkapkan pendapat dengan sikap yang santun, bahasa yang jelas namun, belum dapat menunjukkan sikap kerjasama yang baik dalam kelompok
 3. Siswa mengungkapkan pendapat dengan sikap yang santun, bahasa yang jelas dan dapat bekerjasama yang baik dalam kelompok
- 2) Menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan penuh tanggung jawab (rasa ingin tahu/ menanggapi)
 1. Siswa belum menjawab pertanyaan dan melaksanakan tugas dengan penuh rasa tanggung jawab.
 2. Siswa sudah melaksanakan tugas namun masih terlihat main-main.
 3. Siswa menjawab pertanyaan dan melaksanakan tugas dengan penuh rasa tanggung jawab.
- 3) Berani mengusulkan pendapat dalam berdiskusi mengenai hasil dari pemeranan yang telah dilakukan (menilai/ berani).

1. Siswa masih belum berani mengusulkan pendapatnya dalam berdiskusi mengenai hasil dari pemeranan.
 2. Siswa berani mengusulkan pendapat dalam berdiskusi mengenai hasil dari pemeranan namun, masih ragu-ragu dan belum percaya diri.
 3. Siswa mengusulkan pendapat dalam berdiskusi mengenai hasil dari pemeranan dengan lugas dan percaya diri.
- 4) Mengikuti kerja kelompok dengan baik (disiplin/menerima).
1. Siswa belum bekerja kelompok dengan baik.
 2. Siswa bekerjasama dalam kelompok, namun masih ada beberapa siswa yang tidak terlibat dalam kelompoknya.
 3. Siswa dapat bekerjasama dengan baik dan mengumpulkan tugas tepat waktu.

LAMPIRAN 28

LEMBAR PENILAIAN PSIKOMOTOR

Siklus I Pertemuan I

Materi : Indonesia Yang Beragam

Tanggal Pengamatan : 04 Oktober 2013

Petunjuk : Berilah tanda (√) atau contreng pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati											
		Memaniplulasi			Artikulasi			Pengalamiahan			Menirukan		
		Skor			Skor			Skor			Skor		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	AN		√				√		√				√
2	AIT		√			√				√			√
3	ANA			√		√				√			√
4	AMW			√		√				√			√
5	AA			√		√			√			√	
6	AM			√		√			√			√	
7	ARS		√				√		√			√	
8	CH			√			√		√			√	
9	DDP			√			√		√			√	
10	DN		√			√				√		√	
11	DIP			√			√			√			√
12	EFT		√			√				√			√
13	FSE		√			√			√				√
14	GF			√		√				√		√	

15	INU			√		√				√			√
16	IL		√			√				√			√
17	JS		√				√		√				√
18	MWP		√			√				√		√	
19	MPV			√			√		√			√	
20	MR		√			√			√			√	
21	NP		√			√			√			√	
22	HHS			√			√		√			√	
23	NA		√				√			√		√	
24	NM			√			√		√			√	
25	RAP		√				√			√			√
26	RA			√			√			√			√
27	RNL			√		√				√		√	
28	RA		√				√			√			√
29	SL		√				√		√				√
30	SPF			√			√		√				√
31	TKS			√		√			√				√
32	TFP		√			√			√				√
33	WEA		√			√				√			√
34	YRA		√			√				√			√
35	SPA		√				√			√			√
Jumlah		0	19	16	0	19	16	0	17	18	0	15	20
PA		0	54,28	45,71	0	54,28	45,71	0	48,57	51,42	0	42,85	57,14

LAMPIRAN 29

LEMBAR PENILAIAN PSIKOMOTOR

Siklus I Pertemuan II

Materi : Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

Tanggal Pengamatan : 05 Oktober 2013

Petunjuk : Berilah tanda (√) atau contrenng pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada.

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati											
		Memaniplulasi			Artikulasi			Pengalamiahan			Menirukan		
		Skor			Skor			Skor			Skor		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	AN		√				√		√			√	
2	AIT		√			√				√			√
3	ANA			√		√				√			√
4	AMW			√		√				√			
5	AA			√		√			√			√	
6	AM			√		√				√		√	
7	ARS		√				√		√				√
8	CH		√				√			√			√
9	DDP		√				√		√			√	
10	DN			√		√				√		√	
11	DIP			√			√			√		√	
12	EFT		√			√				√			√
13	FSE		√				√		√				√

14	GF		√				√			√		√	
15	INU			√			√			√			√
16	IL			√			√			√			√
17	JS			√			√		√				√
18	MWP		√			√				√		√	
19	MPV			√			√		√			√	
20	MR			√			√		√				√
21	NP			√			√		√				√
22	HHS			√		√			√				√
23	NA		√			√				√		√	
24	NM			√		√			√			√	
25	RAP		√			√				√			√
26	RA			√			√			√			√
27	RNL			√		√				√			√
28	RA		√				√			√			√
29	SL		√				√		√				√
30	SPF			√			√		√				√
31	TKS			√			√			√		√	
32	TFP			√		√				√		√	
33	WEA			√		√				√			√
34	YRA		√			√				√			√
35	SPA		√			√				√			√
Jumlah		0	15	20	0	17	18	0	13	22	0	13	22
PA		0	42,85	57,14	0	48,57	51,42	0	37,14	62,85	0	37,14	62,85

LAMPIRAN 30**Analisis Persentase Psikomotor Siswa Dalam Kategori Baik Siklus I**

No	Aspek yang diamati	Skor		Rata-rata
		Pertemuan I	Pertemuan 2	
1	Memanipulasi	45,71%	57,14%	51,42%
2	Artikulasi	45,71%	51,42%	48,56%
3	Pengalamiahan	51,42%	62,85%	57,13%
4	Menirukan	57,14%	62,85%	59,99%

LAMPIRAN 31**DESKRIPTOR PENILAIAN PSIKOMOTOR**

Skor	Kriteria
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik

1. Mendemonstrasikan pemeranan di depan kelas (Memanipulasi).
 1. Siswa masih ragu, gugup dan belum serius dalam mendemonstrasikan pemeranan di depan kelas.
 2. Siswa mulai percaya diri dan serius namun, belum kreatif dalam mendemonstrasikan pemeranan di depan kelas.
 3. Siswa percaya diri, serius dan kreatif dalam mendemonstrasikan pemeranan di depan kelas.
2. Menggunakan bahasa yang sopan dalam melakukan pemeranan (Artikulasi).
 1. Siswa belum menggunakan bahasa yang sopan pada saat melakukan pemeranan.
 2. Siswa menggunakan bahasa yang sopan pada saat melakukan pemeranan namun, masih dengan perintah guru.
 3. Siswa menggunakan bahasa yang sopan pada saat melakukan pemeranan dengan penuh kesadaran.
3. Melakukan pemeranan dengan penuh tanggung jawab. (Memanipulasi)
 1. Siswa belum melakukan pemeranan dengan penuh tanggung jawab.
 2. Siswa melakukan pemeranan namun masih terlihat main-main.
 3. Siswa melakukan pemeranan dengan penuh rasa tanggung jawab.
4. Membangun kreatifitas dalam melakukan pemeranan (Pengalamiahan).
 1. Siswa belum kreatif dalam melakukan pemeranan.
 2. Siswa kreatif mengeluarkan ide, gagasan dalam melakukan pemeranan namun, belum serius.
 3. Siswa kreatif mengeluarkan ide, gagasan dengan serius dalam melakukan pemeranan.

LAMPIRAN 32**LEMBAR PENILAIAN KARAKTER
Siklus I Pertemuan I**

Materi : Indonesia Yang Beragam

Tanggal Pengamatan : 04 Oktober 2013

Petunjuk : Berilah tanda (√) atau contreng pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada

No	Nama Siswa	Nilai Karakter															
		Rasa Ingin Tahu				Tanggung Jawab				Demokratis				Peduli Sosial			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MK	MB
1	AN				√				√				√			√	
2	AIT			√				√				√			√		
3	ANA		√				√					√					√
4	AMW			√				√				√					√
5	AA				√				√			√				√	
6	AM			√				√					√			√	
7	ARS			√				√			√					√	
8	CH			√				√				√				√	

9	DDP			√				√				√					√
10	DN			√					√		√						√
11	DIP			√				√			√					√	
12	EFT			√				√				√				√	
13	FSE			√				√					√			√	
14	GF			√				√				√					√
15	INU			√				√					√			√	
16	IL			√				√					√			√	
17	JS			√				√				√				√	
18	MWP				√				√				√			√	
19	MPV			√				√				√				√	
20	MR			√					√		√					√	
21	NP		√						√		√						√
22	HHS		√					√					√			√	
23	NA				√			√			√					√	
24	NM			√					√			√					√

25	RAP				√			√			√					√	
26	RA			√				√			√					√	
27	RNL			√				√		√						√	
28	RA			√				√				√				√	
29	SL			√				√		√							√
30	SPF			√				√		√						√	
31	TKS			√				√		√						√	
32	TFP			√				√		√						√	
33	WEA				√			√			√					√	
34	YRA				√			√			√					√	
35	SPA				√			√		√						√	
Jumlah			3	24	8		1	25	9		13	14	8		1	26	8

Tingkat Penilaian Karakter

Indikator	Penjelasan
BT	Belum Terlihat
MT	Mulai Terlihat
MB	Mulai Berkembang
MK	Membudaya Secara Konsisten

LAMPIRAN 33**LEMBAR PENILAIAN KARAKTER
Siklus I Pertemuan II**

Materi : Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

Tanggal Pengamatan : 05 Oktober 2013

Petunjuk : Berilah tanda (√) atau contreng pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati															
		Rasa Ingin Tahu				Tanggung Jawab				Demokratis				Peduli Sosial			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1	AN				√				√			√				√	
2	AIT			√				√				√			√		
3	ANA		√				√					√					√
4	AMW			√					√			√					√
5	AA				√				√			√				√	
6	AM				√			√				√				√	
7	ARS			√				√			√					√	
8	CH			√				√				√				√	

9	DDP			√				√				√					√
10	DN			√					√		√						√
11	DIP			√				√			√					√	
12	EFT			√				√				√					√
13	FSE			√				√					√			√	
14	GF			√				√				√					√
15	INU			√				√					√			√	
16	IL			√				√					√			√	
17	JS			√				√				√					√
18	MWP				√				√				√			√	
19	MPV			√				√				√				√	
20	MR			√					√			√				√	
21	NP		√						√			√					√
22	HHS		√					√					√			√	
23	NA				√			√					√			√	
24	NM			√					√		√						√

25	RAP				√			√			√					√	
26	RA			√				√			√					√	
27	RNL			√					√		√					√	
28	RA			√					√				√			√	
29	SL			√				√					√			√	
30	SPF			√				√			√					√	
31	TKS				√			√			√						√
32	TFP				√			√			√					√	
33	WEA				√		√						√			√	
34	YRA				√			√			√						√
35	SPA			√				√			√					√	
Jumlah			3	22	10		2	23	10		7	19	9		1	23	11

Tingkat Penilaian Karakter

Indikator	Penjelasan
BT	Belum Terlihat
MT	Mulai Terlihat
MB	Mulai Berkembang
MK	Membudaya Secara Konsisten

LAMPIRAN 34

PENGEMBANGAN KARAKTER SIKLUS I

No	Nilai Karakter	Penilaian (%)											
		BT			MT			MB			MK		
		P1	P2	RT	P1	P2	RT	P1	P2	RT	P1	P2	RT
1	Rasa ingin Tahu	0	0	0	85,7	85,7	85,7	65,57	62,86	64,22	22,86	25,57	24,22
2	Tanggung Jawab	0	0	0	2,86	5,71	4,29	71,43	65,71	68,57	25,71	28,57	25,14
3	Demokrasi	0	0	0	37,14	20	28,57	40	54,39	47,15	22,86	25,71	24,29
4	Peduli Sosial	0	0	0	2,86	2,86	2,86	74,29	65,71	70	22,86	31,43	27,14

Keterangan:

P1= pertemuan 1

P2= pertemuan 2

RT= Rata-rata

LAMPIRAN 35**DESKRIPTOR PENILAIAN KARAKTER****Keterangan**

BT: Jika satu deskriptor tampak

MT: Jika dua deskriptor tampak

MB: Jika tiga deskriptor tampak

MK: Jika keempat deskriptor tampak

1. Rasa Ingin Tahu

- Siswa bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran
- Siswa mencari sumber lain untuk mendapatkan informasi tentang pelajaran
- Siswa aktif bertanya saat berdiskusi dan apabila guru memberikan kesempatan bertanya
- Siswa menanggapi teman yang sedang berdiskusi

2. Tanggung Jawab

- Siswa mematuhi aturan di dalam kelas
- Siswa bertanggung jawab dengan tugas kelompok yang diberikan
- Siswa berperan aktif dalam kelompok
- Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu

3. Demokratis

- Siswa berani dalam mengemukakan pendapat
- Siswa berpendapat dengan menggunakan bahasa yang santun
- Siswa menerima pendapat observer
- Siswa saling berdiskusi dan saling bertukar pikiran.

4. Peduli sosial

- Siswa tidak membeda-bedakan teman dalam pembagian kelompok
- Siswa bersedia membantu apabila ada teman yang mengalami kesulitan
- Siswa mampu berbagi pengetahuan dalam kegiatan kelompok
- Siswa bersedia bergantian dan menunggu giliran dalam pemeranan

**S
I
K
L
U
S
II**

LAMPIRAN 36

SILABUS

SIKLUS 2 PERTEMUAN 1

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari/Taggal : Jum'at/ 11 Oktober 2013

Kelas/Semester : IV/I

Standar Kompetensi: 1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan Provinsi.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.6 Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh di lingkungannya	<p>Indikator</p> <p>1. Kognitif Produk:</p> <p>1. Menjelaskan pengertian sikap positif (C2-Faktual).</p> <p>2. Mengemukakan 3</p>	Meneladani Sikap Pahlawan	<p>Kegiatan Inti (45 Menit)</p> <p>Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok</p> <p>1. Guru membimbing siswa untuk memilih anggota kelompoknya secara hetrogen.</p>	<p>4. Prosedur: Proses dan Hasil</p> <p>5. Teknik: Observasi dan Tes</p> <p>6. Bentuk : Tertulis. Bentuk : tertulis</p> <p>Jenis: Isian/esay</p>	2 X 30 menit (1X pertemuan)	<p>d. Kurikulum KTSP Kelas IV Semester I</p> <p>e. Silabus BSNP Kelas IV SD</p> <p>f. Winardi. 2008. Pengetahuan</p>

	<p>sikap positif dalam meneladani sifat pahlawan yang telah membela bangsa dan negara (C3-Faktual).</p> <p>3. Menjelaskan alasan warga negara harus memiliki sikap menghargai jasa para pahlawan bangsa (C2-Konseptual).</p> <p>4. Mengemukakan 2 sikap mengenang jasa para pahlawan bangsa</p>		<p>2. Guru menyampaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran yaitu tentang “meneladani sikap pahlawan”</p> <p>3. Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah.</p> <p>4. Guru menjelaskan aturan dari bermain peran dan membimbing siswa untuk mentaati aturan tersebut.</p> <p>Tahap 2 Memilih Pemain</p> <p>5. Guru membimbing siswa dalam memilih pemain dan menganalisis peran-peran.</p> <p>Tahap 3 Mengatur Setting/</p>			<p>Sosial SD Kelas IV. Jakarta: Pusat Perbukuan</p>
--	---	--	---	--	--	---

	<p>(C2-Konseptual)</p> <p>Proses :</p> <p>1) Menjelaskan pengertian sikap positif (C1 - Konseptual)</p> <p>2) Mengidentifikasi 3 sikap positif dalam meneladani sifat pahlawan yang telah membela bangsa dan negara (C1- Konseptual)</p> <p>3) Menunjukkan alasan warga negara memiliki sikap menghargai jasa para pahlawan bangsa (C2-</p>		<p>menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan</p> <p>6. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.</p> <p>Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi</p> <p>7. Guru mengarahkan siswa untuk menjadi pengamat.</p> <p>Tahap 5 Pemeranan</p> <p>8. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan pemeranan secara spontan.</p> <p>Tahap 6 Diskusi evaluasi</p> <p>9. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan</p>			
--	---	--	--	--	--	--

	<p>Konseptual).</p> <p>4) Mengidentifikasi 3 sikap mengenang jasa para pahlawan bangsa (C1-Konseptual)</p> <p>Afektif</p> <p>a. Menunjukkan sikap demokratis dalam berdiskusi (menghayati/demokratis).</p> <p>b. Menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan penuh tanggung jawab (rasa ingin tahu/</p>		<p>yang telah dilakukan.</p> <p>Tahap 7 Pemeranan ulang</p> <p>10. Guru membimbing siswa dalam melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.</p> <p>Tahap 8 Evaluasi kedua</p> <p>11. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.</p> <p>Tahap 9 berbagi pengalaman</p> <p>12. Guru mengarahkan siswa untuk berbagi pengalaman yang telah</p>			
--	--	--	--	--	--	--

	<p>menanggapi)</p> <p>c. Berani mengajukan pendapat dalam berdiskusi mengenai hasil dari pemeranan yang telah dilakukan (menilai/ berani).</p> <p>d. Mengikuti kerja kelompok dengan baik (disiplin/ menerima)</p> <p>Psikomotor</p> <p>a. Mendemonstrasikan pemeranan di depan kelas</p>		<p>dialami selama kegiatan bermain peran serta mengembangkan karakter kepada siswa.</p>		
--	--	--	---	--	--

	<p>(Memanipulasi).</p> <p>b. Menggunakan bahasa yang sopan dalam melakukan pemeranan (Artikulasi).</p> <p>c. Melakukan pemeranan dengan penuh tanggung jawab. (Pengalamiahan)</p> <p>d. Membangun kreatifitas dalam melakukan pemeranan (Menirukan).</p>					
--	--	--	--	--	--	--

LAMPIRAN 37

SILABUS

SIKLUS 2 PERTEMUAN 2

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Hari/ Taggal : Sabtu/ 12 Oktober 2013

Kelas/Semester : IV/I

Standar Kompetensi : 1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan Provinsi.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.6 Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh di lingkungannya.	<p>Indikator Kognitif produk</p> <p>1. Mengemukakan ciri-ciri sikap kepahlawanan.(C2 Konseptual)</p> <p>2. Menerapkan sikap kepahlawanan</p>	Meneladani Sikap Pahlawan dan Patriotisme	<p>Kegiatan Inti (45 Menit)</p> <p>Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok</p> <p>1) Guru membimbing siswa untuk memilih anggota kelompoknya secara heterogen.</p>	<p>4. Prosedur: Proses dan Hasil</p> <p>5. Teknik: Observasi dan Tes</p> <p>6. Bentuk : Tertulis.</p>	2 X 35 menit (1X pertemuan)	<p>d. Kurikulum KTSP Kelas V Semester II</p> <p>e. Silabus BSNP Kelas V SD</p> <p>f. Winardi. 2008. Pengetahuan</p>

	<p>dalam kehidupan sehari-hari (C3 faktual)</p> <p>3. Menjelaskan wujud sikap patriotisme dalam kehidupan sehari-hari. (C2 konseptual)</p> <p>4. menjelaskan sikap rela berkorban dalam kehidupan sehari-hari (C2 konseptual)</p> <p>proses</p> <p>1. Mencontohkan sikap kepahlawanan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. (C2 faktual)</p> <p>2. Mengidentifikasi wujud sikap kepahlawanan dalam kehidupan sehari-hari. (C2 konseptual)</p> <p>3. Mengidentifikasi</p>		<p>2) Guru menyampaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran yaitu tentang “sikap kepahlawanan dan patriotisme”.</p> <p>3) Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah.</p> <p>4) Guru menjelaskan aturan dari bermain peran dan membimbing siswa untuk mentaati aturan tersebut.</p> <p>Tahap 2 Memilih Pemain</p> <p>5)Guru membimbing siswa dalam memilih pemain dan</p>			<p>Sosial SD Kelas IV. Jakarta: Pusat Perbukuan</p>
--	--	--	--	--	--	---

	<p>wujud sikap patriotisme dalam kehidupan sehari-hari(C2 konseptual)</p> <p>4. Menyebutkan contoh sikap rela berkorban dalam kehidupan sehari-hari (pemahaman konseptual)</p> <p>Afektif</p> <p>1. Menunjukkan sikap demokratis dalam berdiskusi (menghayati/ demokratis).</p> <p>2. Menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan penuh tanggung jawab (rasa ingin tahu/ menanggapi)</p>		<p>menganalisis peran-peran.</p> <p>Tahap 3 Mengatur Setting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan</p> <p>6) Guru membimbing siswa dalam berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.</p> <p>Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi</p> <p>7) Guru mengarahkan siswa untuk menjadi pengamat.</p> <p>Tahap 5 Pemeranan</p> <p>8) Guru mengarahkan siswa untuk</p>			
--	---	--	--	--	--	--

	<p>3. Berani mengajukan pendapat dalam berdiskusi mengenai hasil dari pemeranan yang telah dilakukan (menilai/ berani).</p> <p>4. Mengikuti kerja kelompok dengan baik (disiplin/ menerima)</p> <p>Psikomotor</p> <p>1. Mendemonstrasikan pemeranan di depan kelas (Memaniplulasi).</p> <p>2. Menggunakan</p>		<p>melakukan pemeranan secara spontan.</p> <p>Tahap 6 Diskusi evaluasi</p> <p>9) Guru membimbing siswa dalam berdiskusikan dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.</p> <p>Tahap 7 Pemeranan ulang</p> <p>10) Guru membimbing siswa dalam melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.</p> <p>Tahap 8 Evaluasi kedua</p> <p>11) Guru membimbing</p>			
--	--	--	--	--	--	--

	<p>bahasa yang sopan dalam melakukan pemeranan (Artikulasi).</p> <p>3. Melakukan pemeranan dengan penuh tanggung jawab (Pengalamiah). 4. Membangun kreatifitas dalam melakukan pemeranan (Menirukan).</p>		<p>siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.</p> <p>Tahap 9 berbagi pengalaman</p> <p>12) Guru mengarahkan siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dialami selama kegiatan bermain peran serta semangat kebangsaan kepada siswa.</p>			
--	---	--	--	--	--	--

LAMPIRAN 38**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****SIKLUS 2 PERTEMUAN I**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 74 Kota Bengkulu

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IV/I

Hari/ Tanggal : Jum'at/ 11 Oktober 2013

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan Provinsi.

B. Kompetensi Dasar

1.6 Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh di lingkungannya

Indikator**Kognitif****produk**

1. Menjelaskan pengertian sikap positif (C2-Faktual).
2. Mengemukakan 3 sikap positif dalam meneladani sifat pahlawan yang telah membela bangsa dan negara (C3-Faktual).
3. Menjelaskan alasan warga negara harus memiliki sikap menghargai jasa para pahlawan bangsa (C2-Konseptual).
4. Mengemukakan 2 sikap mengenang jasa para pahlawan bangsa (C2-Konseptual)

Proses :

1. Menjelaskan pengertian sikap positif (C1 -Konseptual)
2. Mengidentifikasi 3 sikap positif dalam meneladani sifat pahlawan yang telah membela bangsa dan negara (C1-Konseptual)
3. Menunjukkan alasan warga negara memiliki sikap menghargai jasa para pahlawan bangsa (C2-Konseptual).
4. Mengidentifikasi 3 sikap mengenang jasa para pahlawan bangsa (C1-Konseptual)

Afektif

- 1) Menunjukkan sikap demokratis dalam berdiskusi (menghayati/ demokratis).
- 2) Menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan penuh tanggung jawab (rasa ingin tahu/ menanggapi)
- 3) Berani mengajukan pendapat dalam berdiskusi mengenai hasil dari pemeranan yang telah dilakukan (menilai/ berani).
- 4) Mengikuti kerja kelompok dengan baik (disiplin/ menerima)

Psikomotor

1. Mendemonstrasikan pemeranan di depan kelas (Memanipulasi).
2. Menggunakan bahasa yang sopan dalam melakukan pemeranan (Artikulasi).
3. Melakukan pemeranan dengan penuh tanggung jawab. (Pengalamiahan)
4. Membangun kreatifitas dalam melakukan pemeranan (Menirukan).

C. Tujuan Pembelajaran**Kognitif****Produk:**

1. Melalui tanya jawab siswa dapat menjelaskan pengertian sikap positif
2. Melalui LDS dan *role playing* siswa dapat mengemukakan 3 sikap positif dalam meneladani sifat pahlawan yang telah membela bangsa dan negara
3. Melalui *role playing* siswa dapat menjelaskan alasan warga negara harus memiliki sikap menghargai jasa para pahlawan bangsa
4. Dengan tanya jawab siswa dapat mengemukakan 2 sikap mengenang jasa para pahlawan bangsa

Proses :

1. Melalui tanya jawab siswa dapat menjelaskan pengertian sikap positif
2. Melalui diskusi dan *role playing* siswa dapat mengidentifikasi 3 sikap positif dalam meneladani sifat pahlawan yang telah membela bangsa dan negara
3. Melalui *role playing* siswa dapat menunjukkan alasan warga negara memiliki sikap menghargai jasa para pahlawan bangsa
4. Melalui tanya jawab siswa dapat mengidentifikasi 3 sikap mengenang jasa para

pahlawan bangsa

Afektif

1. Melalui diskusi siswa dapat menunjukkan sikap demokratis (menghayati/ demokratis).
2. Melalui LDS dan tanya jawab siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan penuh tanggung jawab (rasa ingin tahu/ menanggapi)
3. Melalui diskusi, siswa berani mengajukan pendapat mengenai hasil dari pemeranan yang telah dilakukan (menilai/ berani).
4. Melalui tugas kelompok siswa dapat mengikuti kerja kelompok dengan baik (disiplin/ menerima)

Psikomotor

1. Melalui *role playing* siswa dapat mendemonstrasikan pemeranan di depan kelas (Memanipulasi).
2. Melalui *role playing* siswa dapat menggunakan bahasa yang sopan dalam melakukan pemeranan (Artikulasi).
3. Melalui *role playing* siswa dapat melakukan pemeranan dengan penuh tanggung jawab. (Pengalamiahan)
4. Melalui *role playing* siswa dapat membangun kreatifitas dalam melakukan pemeranan (Menirukan).

D. Materi Pelajaran

Meneladani sikap pahlawan dan patriotisme (Terlampir)

E. Model dan Metode pembelajaran

1. Model: Bermain Peran
2. Metode: Tanya jawab, Demonstrasi, Diskusi kelompok, Penugasan.

F. Langkah – Langkah Pembelajara

Pra Kegiatan

Guru mengkondisikan kelas sehingga siap untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dan melakukan pengecekan terhadap kehadiran siswa.

Langkah-langkah pembelajaran

1. Guru membimbing dan melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya yakni tentang “Peninggalan bersejarah”. Apa itu peninggalan bersejarah? Apa saja contoh peninggalan sejarah? Dan kemudian mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan di pelajari yaitu tentang “sikap kepahlawanan”
2. Guru membimbing dan menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas, runtun, dan menarik.
3. Guru membimbing dan melakukan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari dan melibatkan siswa

Kegiatan Inti (±50 menit)

Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok

4. Guru membimbing siswa untuk dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen dan memperhatikan tingkat kecerdasan siswa.
5. Guru membimbing dan menjelaskan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran dengan jelas dan sistematis.
6. Guru membimbing dan mengidentifikasi masalah dengan melibatkan siswa secara penuh.
7. Guru membagi LDS dan menjelaskan tahap-tahap *Role Playing*.

Tahap 2 Memilih Pemain

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

Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan

9. Guru membimbing dan berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan dengan melibatkan seluruh siswa.

Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi

10. Guru membimbing dan meminta semua siswa yang tidak bertugas sebagai pemeran untuk menjadi pengamat.

Tahap 5 Pemeranan

11. Guru membimbing dan memberikan kebebasan penuh kepada siswa untuk melakukan pemeranan sesuai dengan keterampilan yang dimilikinya

Tahap 6 Diskusi evaluasi

12. Guru membimbing dalam berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.

Tahap 7 Pemeranan ulang

13. Guru membimbing dan meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang kurang dari pemeranan pertama.

Tahap 8 Evaluasi kedua

14. Guru berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.

Tahap 9 berbagi pengalaman

15. Guru mengajak siswa berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.

Kegiatan Penutup (± 10 menit)

16. Guru membimbing dan melibatkan semua siswa dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

17. Guru memberikan soal evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan menggunakan soal tes tertulis dengan jelas.

18. Guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan pengarahan kepada siswa

G. Sumber Belajar

- a. Kurikulum KTSP SD Negeri
- b. Silabus kelas IV SD Negeri
- c. Panduan RPP berkarakter
- d. Winardi. 2008. Pengetahuan Sosial SD Kelas IV. Jakarta: Pusat Perbukuan

H. Alat dan bahan

- a. Gambar
- b. LDS
- c. Kunci Jawaban LDS
- d. Lembar EVALUASI


I. Penilaian

- b. Prosedur : LDS
- c. Bentuk : Tertulis
- d. Jenis : Essay


Bengkulu, 11 Oktober 2013

Mengetahui

Guru Bidang Studi


 (Isnawarni.S.Pd)
 NIP: 196508021986042001

Praktikan,


 (Rimondi Yani)
 A1G009118

Lakukan permainan peran berikut ini!

SIKAP KEPAHLAWANAN

Peristiwa ini dilatarbelakangi oleh kedatangan para pasukan tentara sekutu dan NICA (*Netherlands Indies Civil Administration*) pada 17 Oktober 1945

(Pada tanggal 23 Maret '46 tentara sekutu mengeluarkan ultimatum)

Tentara Sekutu :“Hai, para TKR kalian begitu keras kepala untuk itu kami mengeluarkan ultimatum yang kedua kalinya yang telah kami keluarkan waktu itu”

TKR :“Sudah kami bilang, kan. Kami akan tetap pada pendirian kami dan tidak akan pernah berubah”

Tentara Sekutu :“Jika kalian ingin selamat, maka Besok kosongkanlah kota Bandung Utara paling lambat pukul 14.00 WIB

TKR :“Dasar kalian penjajah!!!”

(Sehari sebelum ultimatum itu pun, telah keluar perintah dari Pemerintah Pusat di Jakarta untuk mengosongkan kota Bandung Utara. Akan tetapi, markas TRI di Yogyakarta meminta sebaliknya”

(Pada saat Persiapan rencana Bandung Lautan Api terjadi pukul 17.00,)

Mayor Sumarsono :“Rencana kalian apakah sudah siap?” (dengan pandangan yang lurus ke arah meja yang ada di depan nya.

Para pemuda :“Siap colonel!!!. Kami sudah membuat rencana agar Pasukan Sekutu tidak dapat membawa keuntungan dari negeri parahyangan ini.” (Menjawab dengan tegas dan diwakili oleh salah satu tokoh pemuda).

Mayor Sumarsono :“Apa rencana kalian?” (disertai dengan rasa penasaran yang tinggi)

Para pemuda :“Menurut kami sebaiknya kita membakar Bandung bagian utara, karena tempat itu akan dijadikan markas oleh mereka.”

Mayor Sumarsono :“Itu rencana yang baik. Tapi bagaimana dengan rakyat kita?”

Para Pemuda :“Sebaiknya kita evakuasi rakyat ke bagian Bandung Selatan agar mereka selamat.”

Mayor Sumarsono :“Saya setuju dengan rencana kalian”

(Malam tiba sekitar pukul 19.00 WIB)

A.H. Nasution :“Segera evakuasi Rakyat!!!” Cepat kalian harus pergi ke Bandung Selatan.

Pemuda :“Baik colonel.

A.H. Nasution :“Lebih Cepat Lagi. Siapa yang rela dikorbankan untuk ikut pengeboman ke Bandung Utara?”.

Moch. Toha :“Bung, saya dengan sukarela membakar semua yang saya punya, termasuk jantung saya demi perjuangan di tatar Parahyangan ini”.

A.H. Nasutiom :”Baik bung, mari bergabung, hanya pemuda seperti anda yang mampu menjadi kan tatar Parahyangan ini menjadi panas dan membara”

Lalu Seluruh rakyat dan colonel A.H. Nasution pergi ke Bandung Selatan. Dan Ia mengirimkan pesan ke seluruh pemerintahan kota Bandung agar meninggalkan kota itu secepatnya.

(Keesokan harinya pada pukul 20.00 WIB, Sekelompok pemuda, berlari menuju pusat kota Paris Van Java bagian Utara. Derap derap langkah mereka terdengar, nafas yang terengah-engah pun menjadi pengiring derap langkah mereka.)

Moch. Toha :”Ayo kita bom tempat ini!!!”(dengan semangat dan loyalitas yang sangat tinggi)

Ramdan :”Demi tatar parahyangan ini!!!Kita akan berjuang sampai titik darah penghabisan”

Moch. Toha :”Berjuanglah semua!!!”

Ramdan :”Ayo letakkan bom di Gudang senjata dan amunisi ini!!!”

Moch.Toha :”Baik. Aku akan melakukannya demi tanah kelahiranku.”

Ramdan :”Kobarkan semangat juang ’45!!!”

Detik-detik akan meledaknya bom itu. Semuanya menantikan kemenangan tersebut. Sirine pun mulai menghiung.

Ramdan :”Sirine sudah mulai menghiung, pertanda sudah dimulai. Cepat aktifkan bom itu, jangan ragu bung!!!”

Moch. Toha :”Ayo, kita mulai!!!. (Dengan penuh semangat dan perjuangan

Ramdan :”Ayo, lempar bomnya!!!.

(DUUARRRR!!! DUUARRRR!!! DUUARRRR!!! Terdengar suara bom yang sudah dilemparkan tadi). Bom itu pun meledak bersama pemuda pemberani Moch. Toha dan Ramdan serta Musuh mereka. Bandung yang dingin pun berubah menjadi lautan api yang menghanguskan seluruh rumah dan harta benda milik rakyat kota Bandung. MERDEKAAA!!! MERDEKAAA!!! MERDEKA!!!

LEMBAR DISKUSI SISWA**SIKLUS 2 PERTEMUAN 1****Nama Kelompok:****Kelas:****Tanggal:****Anggota:** 1

3

2.....

4.....

PETUNJUK

Diskusikan dengan kelompokmu soal di bawah ini !

1. Kemukakan 3 sikap positif dalam meneladani sifat pahlawan yang telah membela bangsa dan negara !

Jawab :

2. Kemukakan 3 sikap mengenang jasa para pahlawan bangsa !

Jawab :

KUNCI LDS

SIKLUS 2 PERTEMUAN 1

Jawaban soal nomor 1 : Kemukakan 3 sikap positif dalam meneladani sifat pahlawan yang telah membela bangsa dan negara !

Skor	Kognitif Proses	Kognitif Produk	Afektif Membangun Karakter	Psikomotor
100 (Bobot 5)	Menuliskan jawaban dengan menggunakan kalimat yang efektif C1 - Konseptual Skor 30	1. Sikap rela berkorban 2. Bersedia memberi dan meminta maaf 3. Berjiwa besar C3- Konseptual Skor 50	Berdiskusi menentukan jawaban yang paling benar C2-Prosedural Skor 10	Aktif dalam berdiskusi C2-Prosedural Skor 10

Jawaban soal nomor 2 : Kemukakan 3 sikap mengenang jasa para pahlawan bangsa !

Skor	Kognitif Proses	Kognitif Produk	Afektif Membangun Karakter	Psikomotor
100 (Bobot 4)	Menuliskan jawaban dengan menggunakan kalimat yang efektif C1 - Konseptual Skor 30	1. Memakamkan mereka di tempat yang terhormat 2. Mengabadikan nama-nama para pahlawan sebagai nama jalan, gedung, dan sebagainya 3. Membangun tugu peringatan, monumen, atau patung untuk mengenang dan menghormati jasa mereka 4. Berziarah ke taman makam pahlawan. 5. Memperingati peristiwa-peristiwa penting dalam perjuangan bangsa. C3- Konseptual Skor 50	Berdiskusi menentukan jawaban yang paling benar C2-Prosedural Skor 10	Aktif dalam berdiskusi C2-Prosedural Skor 10

Nilai akhir : (jawaban soal nomor satu (1x5) + jawaban soal nomor dua (1x5)) : 10

Kisi-kisi Soal Siklus 2

SIKLUS 2 PERTEMUAN 1

Standar Kompetensi : 1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keberagaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/ kota dan propinsi

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/PEMBAJARAN	INDIKATOR	TINGKAT KOGNITIF	NOMOR SOAL	BOBOT
1.6 Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh di lingkungannya	Meneladani Sikap Pahlawan	1. Menjelaskan pengertian sikap positif (C2-Faktual).	C2	1	Butir nomor 1 adalah 25
		2. Mengemukakan 3 sikap positif dalam meneladani sifat pahlawan yang telah membela bangsa dan negara (C3-Faktual).	C3	2	Butir nomor 2 adalah 25 Butir nomor 3 adalah 25 Butir nomor 4 adalah 25
		3. Menjelaskan alasan warga negara harus	C2	3	
					Total Skor 100

		<p>memiliki sikap menghargai jasa para pahlawan bangsa (C2-Konseptual).</p> <p>4. Mengemukakan 2 sikap mengenang jasa para pahlawan bangsa (C2-Konseptual)</p>	C2	4	
--	--	--	----	---	--

Evaluasi

Siklus 2 Pertemuan 1

Jawablah pertanyaan dibawah !

1. Jelaskan pengertian sikap positif !
2. Sebutkan 3 sikap positif dalam meneladani sifat pahlawan yang telah membela bangsa dan negara
3. Kemukakan alasan kalian mengapa warga negara harus memiliki sikap menghargai jasa pahlawan !
4. Kemukakan 2 sikap mengenang jasa pahlawan!

Kunci Jawaban Evaluasi Siklus

1. Sikap positif adalah perilaku yang mengandung nilai kebaikan dan bermanfaat untuk orang banyak
2. 3 sikap positif dalam meneladani sikap pahlawan
 - b. Mendahulukan kepentingan orang lain
 - c. Berani membela yang benar
 - d. Peduli akan sesama
3. Alasan mengapa kita harus menghargai jasa pahlawan
 1. Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa pahlawannya
 2. Pahlawan telah berjasa menjadikan negara Indonesia nyaman untuk ditinggali.
 3. Pahlawan sosok yang patut diteladani karena sikap-sikap positif yang telah mereka tunjukkan.
4. sikap mengenang para pahlawan yaitu:
 1. Berziarah ke Taman Makam Pahlawan (TMP).
 2. Pada waktu upacara mengikuti dengan khidmat.
 3. Ikut mendoakan arwah para pahlawan.
 4. Melanjutkan perjuangan sesuai keadaan sekarang.
 5. Turut menjaga bentuk peninggalan sejarahnya.
 6. Hidup rukun dan bersatu.
 7. Menaati tata tertib dan aturan yang berlaku.

Skor Penilaian

Butir Soal	Nilai
1.	25
2.	50
3.	25
4.	25
Total	100
Nilai tertinggi = 100	
Nilai terendah = 0	

LAMPIRAN 39**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****SIKLUS 2 PERTEMUAN 2****Satuan Pendidikan : SD Negeri 74 Kota Bengkulu****Mata Pelajaran : IPS****Kelas/Semester : IV/I****Hari/ Tanggal : Sabtu/ 12 Oktober 2013****Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)****A. Standar Kompetensi**

1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan Provinsi.

B. Kompetensi Dasar

- 1.6 Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh di lingkungannya.

C. Indikator**Kognitif****Kognitif****a. kognitif produk**

1. Mengemukakan ciri-ciri sikap kepahlawanan.(C2 Konseptual)
2. Menerapkan sikap kepahlawanan dalam kehidupan sehari-hari (C3 faktual)
3. Menjelaskan wujud sikap patriotisme dalam kehidupan sehari-hari. C2 konseptual)
4. menjelaskan sikap rela berkorban dalam kehidupan sehari-hari (C2 konseptual)

b. kognitif proses

1. Mencontohkan sikap kepahlawanan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. (C2 faktual)

2. Mengidentifikasi wujud sikap kepahlawanan dalam kehidupan sehari-hari. (C2 konseptual)
3. Mengidentifikasi wujud sikap patriotisme dalam kehidupan sehari-hari (C2 konseptual)
4. Menyebutkan contoh sikap rela berkorban dalam kehidupan sehari-hari (pemahaman konseptual)

Afektif

1. Menunjukkan sikap demokratis dalam pengambilan keputusan (menghayati/ demokratis).
2. Menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan penuh tanggung jawab (rasa ingin tahu/ menanggapi)
3. Berani mengajukan pendapat dalam berdiskusi mengenai hasil dari pemeranan yang telah dilakukan (menilai/ berani).
4. Mengikuti kerja kelompok dengan baik (disiplin/ menerima)

Psikomotor

1. Mendemonstrasikan pemeranan di depan kelas (Memanipulasi).
2. Menggunakan bahasa yang sopan dalam melakukan pemeranan (Artikulasi).
3. Melakukan pemeranan dengan penuh tanggung jawab (Pengalamiahan).
4. Membangun kreatifitas dalam melakukan pemeranan (Menirukan).

D. Tujuan Pembelajaran

Kognitif

produk

1. Melalui tanya jawab siswa dapat mengemukakan ciri-ciri sikap kepahlawanan.
2. Melalui diskusi dan *role playing* siswa dapat menerapkan sikap kepahlawanan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Melalui *role playing* siswa dapat menjelaskan wujud sikap patriotisme dalam kehidupan sehari-hari.

4. Melalui tanya diskusi siswa dapat menjelaskan sikap rela berkorban dalam kehidupan sehari-hari.

proses

1. Melalui tanya jawab siswa dapat mencontohkan sikap kepahlawanan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
2. Melalui diskusi dan *role playing* siswa dapat mengidentifikasi wujud sikap kepahlawanan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Melalui *role playing* siswa dapat Mengidentifikasi wujud sikap patriotisme dalam kehidupan sehari-hari.
4. Melalui tanya diskusi siswa dapat menyebutkan contoh sikap rela berkorban dalam kehidupan sehari-hari (pemahaman konseptual)

Afektif

1. Melalui diskusi siswa dapat menunjukkan sikap demokratis (menghayati/ demokratis).
2. Melalui LDS dan tanya jawab siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan penuh tanggung jawab (rasa ingin tahu/ menanggapi)
3. Melalui diskusi, siswa berani mengajukan pendapat mengenai hasil dari pemeranan yang telah dilakukan (menilai/ berani).
4. Melalui tugas kelompok siswa dapat mengikuti kerja kelompok dengan baik (disiplin/ menerima)

Psikomotor

1. Melalui *role playing* siswa dapat mendemonstrasikan pemeranan di depan kelas (Memanipulasi).
2. Melalui *role playing* siswa dapat menggunakan bahasa yang sopan dalam melakukan pemeranan (Artikulasi).
3. Melalui *role playing* siswa dapat melakukan pemeranan dengan penuh tanggung jawab (Pengalamiahan).
4. Melalui *role playing* dapat membangun kreatifitas dalam melakukan pemeranan (Menirukan).

E. Materi Pelajaran

Meneladani sikap pahlawan dan patriotisme (Terlampir)

F. Model dan Metode pembelajaran

1. **Model:** Bermain Peran
2. **Metode:** Tanya jawab, Demonstrasi, Diskusi kelompok, Penugasan.

G. Langkah – Langkah Pembelajaran**Pra Kegiatan**

Guru mengkondisikan kelas sehingga siap untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dan melakukan pengecekan terhadap kehadiran siswa.

Langkah-langkah pembelajaran

1. Guru membimbing dan melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya yakni tentang “Peninggalan bersejarah”. Apa itu peninggalan bersejarah? Apa saja contoh peninggalan sejarah? Dan kemudian mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan di pelajari yaitu tentang “sikap kepahlawanan”
2. Guru membimbing dan menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan jelas, runtun, dan menarik.
3. Guru membimbing dan melakukan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari dan melibatkan siswa

Kegiatan Inti (±50 menit)**Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok**

4. Guru membimbing siswa untuk dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen dan memperhatikan tingkat kecerdasan siswa.

5. Guru membimbing dan menjelaskan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran dengan jelas dan sistematis.
6. Guru membimbing dan mengidentifikasi masalah dengan melibatkan siswa secara penuh.
7. Guru membagi LDS dan menjelaskan tahap-tahap *Role Playing*.

Tahap 2 Memilih Pemain

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

Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan

9. Guru membimbing dan berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan dengan melibatkan seluruh siswa.

Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi

10. Guru membimbing dan meminta semua siswa yang tidak bertugas sebagai pemeran untuk menjadi pengamat.

Tahap 5 Pemeranan

11. Guru membimbing dan memberikan kebebasan penuh kepada siswa untuk melakukan pemeranan sesuai dengan keterampilan yang dimilikinya

Tahap 6 Diskusi evaluasi

12. Guru membimbing dalam berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.

Tahap 7 Pemeranan ulang

13. Guru membimbing dan meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.

Tahap 8 Evaluasi kedua

14. Guru berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.

Tahap 9 berbagi pengalaman

15. Guru mengajak siswa berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.

Kegiatan Penutup (± 10 menit)

16. Guru membimbing dan melibatkan semua siswa dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
17. Guru memberikan soal evaluasi sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan menggunakan soal tes tertulis dengan jelas.
18. Guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan pengarahan kepada siswa.

H. Sumber Belajar

- a. Kurikulum KTSP SD Negeri
- b. Silabus kelas V SD Negeri
- c. Panduan RPP berkarakter
- d. Winardi. 2008. Pengetahuan Sosial SD Kelas IV. Jakarta: Pusat Perbukuan

I. Alat dan bahan

- a. LDS


- b. Kunci Jawaban LDS
- c. Lembar Pengamatan Evaluasi Pemeranan.

J. Penilaian

- a. Prosedur : LDS
- b. Bentuk : Tertulis
- c. Jenis : Essay

Bengkulu, 12 Oktober 2013

Wali kelas VB


(Isnawarni S.Pd)
NIP: 196508021986042001

Praktikan,


(Rimondi Yani)
A1G009118

Lakukan permainan peran berikut ini!

Naskah Bermain Peran

1. 15 Agustus 1945 (pukul 22.00 – 23.30)

Pertemuan antara golongan muda (yang diwakili oleh Darwis dan Wikana) menemui golongan tua (Suekarno)

Wikana : Bung Karno, kami mewakili golongan muda menginginkan agar bung dan bung Hatta segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia malam ini juga atas nama rakyat.

Suekarno : Maaf saudara Wikana dan darwis, kita blum bias memproklamasikan kemerdekaan Indonesia malam ini juga.

Darwis : mengapa demikian bung?

Suekarno : ya karena kemerdekaan itu perlu dipersiapkan terlebih dulu, masih banyak kelengkapan yang harus kita susun bersama.

Wikana : tidak bisa seperti itu bung! Karena jika proklamasi di undur – undur kami khawatir proklamasi tidak dapat dilaksanakan karena bung dan yang lain terpengaruh oleh pihak jepang.

Perundinganpun berlangsung dengan panas, yaitu terjadi perdebatan antara Suekarno dengan Darwis dan Wikana yang akhirnya tidak terjadi suatu kesepakatan sehingga pada pukul 24.00 Wib, golongan muda mengadakan rapat di Cikini 71 dan menghasilkan satu keputusan yaitu mereka akan mengamankan Suekarno dan M. Hatta dari pengaruh jepang.

2. 16 Agustus 1945 (pukul 04.30 Suekarno dan M. Hatta di culik dan di bawa ke Rengasdengklok).

Pukul 17.30 (Mr. Ahmad Suebarjo tiba di Rengasdenklok untuk menjemput Sukarno dan Hatta kembali ke Jakarta, dan A. Subarjo menjamin bahwa proklamasi kemerdekaan akan dilaksanakan besok tanggal 17 Agustus 1945)

Pukul 20.00 Suekarno, Hatta dan A. Suebarjo dan wikana serta yusuf kunto kembali ke Jakarta

- Ahmad suebarjo : “Saudara – saudaraku golongan muda saya ingin menjemput Bung Karno dan M. Hatta untuk kembali ke Jakarta”
- Wikana : “Tidak bisa Bung kami tidak akan mengizinkan Bung Karno dan Bung Hatta untuk kembali ke Jakarta sebelum terjadinya proklamasi”
- Ahmad Suebarjo : “Kami golongan tua telah bersepakat dan saya menjamin bahwasanya kemerdekaan Indonesia akan dilaksanakan besok tanggal 17 Agustus”
- Yusuf Kunto : “Baiklah kalau memang seperti itu kami akan mengizinkan Mr. membawa Bung Karno dan Hatta kembali ke Jakarta namun kami berdua akan ikut ke Jakarta bersama Bung”

Pukul 22.00 Sukarno dan Hatta ke rumah Laksamana Maeda di jalan Diponegoro1

- 3. 17 Agustus 1945 (pukul 00.30) perumusan naskah teks proklamasi di rumah Laksamana Maeda, Sukarno menuliskan teks proklamasi dan Ahmad Suebarjo bersama bung Hatta memberikan masukan. Kemudian naskah tersebut di bacakan di depan anggota yang hadir yang kemudian terjadi perdebatan tentang siapa yang menanda tangani teks proklamasi tersebut. Sayuti Melik (Sukarni) mengusulkan kata kata atas nama bangsa Indonesia dan naskah ditanda tangani oleh Sukarno – Hatta, dan kemudian Sayuti Melik mengetik teks proklamasi tersebut.**

Pukul 10.00. proklamasi kemerdekaan Indonesia di jalan pegangsaan timur no 56 Jakarta. Pembacaan teks proklamasi oleh Sukarno yang didampingi M. Hatta.

(detik – detik proklamasi)

1. Sukarno didampingi Hatta membacakan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia
2. S. Suhud dan Cudanco Latif mengibarkan bendera merah putih yang dijahit oleh ibu Fatmawati dan diiringi menyanyikan lagu Indonesia Raya yang diciptakan oleh W. R. Supratman.

LEMBAR DISKUSI KELOMPOK

SIKLUS 2 PERTEMUAN 2

Nama Kelompok :

Nama Anggota :

1.
2.
3.
4.
5.

Petunjuk Umum:

1. Kerjakan sesuai dengan petunjuk yang ada dalam LDS!
2. Kerjakan secara berkelompok dengan anggota kelompok masing-masing!

Petunjuk Khusus:

1. Lengkapi tabel dibawah ini dengan menuliskan contoh sikap kepahlawanan dalam kehidupan sehari-hari.

SIKAP KEPAHLAWANAN DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI

No	Contoh sikap kepahlawanan di lingkungan keluarga	Contoh sikap kepahlawanan di lingkungan sekolah	Contoh sikap kepahlawanan di lingkungan masyarakat

Kisi-kisi Soal Siklus 2 Pertemuan 2

Standar Kompetensi : 1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keberagaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/ kota dan propinsi

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/PEMBELAJARAN	INDIKATOR	TINGKAT KOGNITIF	NOMOR SOAL	BOBOT
1.6 Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh di lingkungannya	Sikap kepahlawanan dan patriotisme	1. Mengemukakan ciri-ciri sikap kepahlawanan.(C2 Konseptual)	C3	1	Butir nomor 1 adalah 25 Butir nomor 2 adalah 25 Butir nomor 3 adalah 25 Butir nomor 4 adalah 25 Total Skor 100
		2. Menerapkan sikap kepahlawanan dalam kehidupan sehari-hari (C3 faktual)	C3	2	
		3. Menjelaskan wujud sikap patriotisme dalam kehidupan sehari-hari. (C2 konseptual)	C2	3	
		4. menjelaskan sikap rela berkorban dalam kehidupan sehari-hari (C2 konseptual)	C2	4	

Lembar Evaluasi

1. Apakah yang dimaksud dengan sikap kepahlawanan ?
2. Sebutkan apa saja ciri-ciri sikap kepahlawanan ?
3. Berikan contoh cara menerapkan sikap kepahlawanan dalam kehidupan sehari-hari?
4. Berikan contoh sikap rela berkorban dalam kehidupan sehari-hari ?

Kunci Jawaban Evaluasi
Siklus 2 Pertemuan 2

1. Sikap kepahlawanan adalah sikap yang memiliki keberanian dan pengorbanan yang besar dalam mencapai cita-cita.
2. Ciri-ciri sikap kepahlawanan adalah Berani, tangguh, bersemangat untuk maju, ikhlas dan rela berkorban
3. Contoh sikap kepahlawanan dan dalam kehidupan sehari-hari: ikut kerja bakti membersihkan lingkungan, membantu teman yang sedang kesulitan, ikhlas dalam membantu sesama, berani mengakui kesalahan. Contoh sikap patriotisme: mencintai produk-produk dalam negeri, ikut menjaga fasilitas umum, tidak merusak lingkungan hidup
4. Sikap rela berkorban dalam kehidupan sehari-hari contohnya membantu sesama.

Skor Penilaian

Butir Soal	Nilai
1	25
2	25
3	25
4	25
Total	100
Nilai tertinggi = 100	
Nilai terendah = 0	

LAMPIRAN 40**LEMBAR OBSERVASI GURU****SIKLUS 2 PERTEMUAN 1****PENGAMAT 1**

Nama Peneliti : Rimondi Yani
 Hari/tanggal : Jum'at/ 11 Oktober 2013
 Subjek Penelitian : Peneliti dan siswa kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu
 Nama Pengamat : Isnawarni, S.Pd
 Materi : Sikap Kepahlawanan

PETUNJUK:

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada.

Tahapan	Aspek Yang Dinilai	Penilaian		
		K	C	B
Kegiatan Awal (± 10 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing dan melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya yakni tentang "Peninggalan bersejarah". Apa itu peninggalan bersejarah? Apa saja contoh peninggalan sejarah? Dan kemudian mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan di pelajajari yaitu tentang "sikap kepahlawanan" 2. Guru membimbing siswa dan menjelaskan tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari materi pelajaran yang akan dipelajari. 3. Guru membimbing siswa dalam melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang sedang dipelajari. 			√
				√

				√
Kegiatan Inti (± 50 menit) Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok	4. Guru membimbing siswa saat membagi siswa menjadi beberapa kelompok. 5. Guru menyampaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran yaitu tentang sikap kepahlawanan 6. Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah. 7. Guru membimbing siswa dan menjelaskan aturan dari bermain peran.	√	√	√ √
Tahap 2 Memilih Pemain	8. Guru membimbing siswa dalam memilih pemain dan menganalisis peran-peran.		√	
Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan	9. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.		√	
Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi	10. Guru meminta dan mengarahkan beberapa siswa menjadi pengamat.			√
Tahap 5 Pemeranan	11. Guru membimbing siswa untuk melakukan pemeranan			√
Tahap 6 Diskusi evaluasi	12. Guru membimbing siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.			√
Tahap 7 Pemeranan ulang	13. Guru meminta dan membimbing siswa untuk melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.			√
Tahap 8 Evaluasi kedua	14. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.			√

Tahap 9 berbagi pengalaman	15. Guru mengajak dan mengarahkan siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan serta menanamkan karakter kepada siswa.		√	
Kegiatan Penutup (± 10 menit)	16. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari 17. Guru memberikan soal evaluasi. 18. Tindak lanjut			√ √ √
Jumlah Skor		1	8	39
Total Skor		48		
Kategori		Baik		

Keterangan:

Baik (B) = 3

Cukup (C) = 2

Kurang (K) = 1

Bengkulu, 11 Oktober 2013

Pengamat



(Isnawarni.S.Pd)
NIP: 196508021986042001

LAMPIRAN 41**LEMBAR OBSERVASI GURU****SIKLUS 2 PERTEMUAN I****PENGAMAT 2**

Nama Peneliti : Rimondi Yani
 Hari/tanggal : Jum'at/ 11 Oktober 2013
 Subjek Penelitian : Peneliti dan siswa kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu
 Nama Pengamat : Karwidah, S.Pd
 Materi : Sikap kepahlawan

PETUNJUK:

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada.

Tahapan	Aspek Yang Dinilai	Penilaian		
		K	C	B
Kegiatan Awal (± 10 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing dan melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya yakni tentang "Peninggalan bersejarah". Apa itu peninggalan bersejarah? Apa saja contoh peninggalan sejarah? Dan kemudian mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan di pelajajari yaitu tentang "sikap kepahlawanan" 2. Guru membimbing siswa dan menjelaskan tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari materi pelajaran yang akan dipelajari. 3. Guru membimbing siswa dalam melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang sedang 			√
				√

	dipelajari.			√
Kegiatan Inti (± 50 menit) Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok	<p>4. Guru membimbing siswa saat membagi siswa menjadi beberapa kelompok.</p> <p>5. Guru menyampaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran yaitu tentang sikap kepahlawanan</p> <p>6. Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah.</p> <p>7. Guru membimbing siswa dan menjelaskan aturan dari bermain peran.</p>			√ √ √
Tahap 2 Memilih Pemain	8. Guru membimbing siswa dalam memilih pemain dan menganalisis peran-peran.		√	
Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan	9. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.		√	
Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi	10. Guru meminta dan mengarahkan beberapa siswa menjadi pengamat.		√	
Tahap 5 Pemeranan	11. Guru membimbing siswa untuk melakukan pemeranan			√
Tahap 6 Diskusi evaluasi	12. Guru membimbing siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.			√
Tahap 7 Pemeranan ulang	13. Guru meminta dan membimbing siswa untuk melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.			√
Tahap 8 Evaluasi	14. Guru membimbing siswa dalam		√	

kedua	berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.			
Tahap 9 berbagi pengalaman	15. Guru mengajak dan mengarahkan siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan serta menanamkan karakter kepada siswa.		√	
Kegiatan Penutup (± 10 menit)	16. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari 17. Guru memberikan soal evaluasi. 18. Tindak lanjut			√ √ √
Jumlah Skor		0	12	36
Total Skor		48		
Kategori		Baik		

Keterangan:

Baik (B) = 3

Cukup (C) = 2

Kurang (K) = 1

Bengkulu, 11 Oktober 2013

Pengamat

J. H. H.
(Kamudik, s.d.)

LAMPIRAN 42**LEMBAR OBSERVASI GURU****SIKLUS 2 PERTEMUAN 2****PENGAMAT 1**

Nama Peneliti : Rimondi Yani
 Hari/tanggal : Sabtu/ 12 Oktober 2013
 Subjek Penelitian : Peneliti dan siswa kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu
 Nama Pengamat : Isnawarni, S.Pd
 Materi : Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme

PETUNJUK:

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada.

Tahapan	Aspek Yang Dinilai	Penilaian		
		K	C	B
Kegiatan Awal (± 10 menit)	1. Guru membimbing siswa dan melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali tentang pelajaran sebelumnya yang sudah dipelajari. Guru mengajak siswa bersama-sama menyanyikan lagu halo-halo bandung (sudah ditugaskan sebelum pembelajaran). Dan kemudian menanyakan apa saja sikap positif pahlawanan? Mengapa kita harus meneladani sikap pahlawan. Selanjutnya guru mengaitkan pertanyaan- pertanyaan tersebut dengan materi yang akan dipelajari tentang “Meneladani Sikap Pahlawan dan Patriotisme”			√
	2. Guru membimbing siswa dan menjelaskan tujuan dan manfaat yang			√

	akan dicapai dari materi pelajaran yang akan dipelajari. 3. Guru membimbing siswa dalam melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang sedang dipelajari.			√
Kegiatan Inti (± 50 menit) Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok	4. Guru membimbing siswa saat membagi siswa menjadi beberapa kelompok. 5. Guru menyampaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran yaitu tentang “meladani sikap kepahlawanan dan patriotisme” 6. Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah. 7. Guru membimbing siswa dan menjelaskan aturan dari bermain peran.		√	√
Tahap 2 Memilih Pemain	8. Guru membimbing siswa dalam memilih pemain dan menganalisis peran-peran.		√	
Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan	9. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.			√
Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi	10. Guru meminta dan mengarahkan beberapa siswa menjadi pengamat.			√
Tahap 5 Pemeranan	11. Guru membimbing siswa untuk melakukan pemeranan			√
Tahap 6 Diskusi evaluasi	12. Guru membimbing siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.		√	
Tahap 7 Pemeranan ulang	13. Guru meminta dan membimbing siswa untuk melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan			√

	yang salah dari pemeranan pertama.			
Tahap 8 Evaluasi kedua	14. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.			√
Tahap 9 berbagi pengalaman	15. Guru mengajak dan mengarahkan siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan serta menanamkan karakter kepada siswa.		√	
Kegiatan penutup (±10 menit) Penutup	16. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari 17. Guru memberikan soal evaluasi. 18. Tindak lanjut			√ √ √
Jumlah Skor		0	8	43
Total Skor		50		
Kategori		Baik		

Keterangan:

Baik (B) = 3

Cukup (C) = 2

Kurang (K) = 1

Bengkulu, 12 Oktober 2013

Pengamat



(Isnawarni.S.Pd
NIP:196508021986042001

LAMPIRAN 43**LEMBAR OBSERVASI GURU****SIKLUS 2 PERTEMUAN 2****PENGAMAT 2**

Nama Peneliti : Rimondi Yani
 Hari/tanggal : Sabtu/ 12 Oktober 2013
 Subjek Penelitian : Peneliti dan siswa kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu
 Nama Pengamat : Karwida, S.Pd
 Materi : Sikap kepahlawanan dan patriotisme

PETUNJUK:

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada.

Tahapan	Aspek Yang Dinilai	Penilaian		
		K	C	B
Kegiatan Awal (± 10 menit)	1. Guru membimbing siswa dan melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali tentang pelajaran sebelumnya yang sudah dipelajari. Guru mengajak siswa bersama-sama menyanyikan lagu halo-halo bandung (sudah ditugaskan sebelum pembelajaran). Dan kemudian menanyakan apa saja sikap positif pahlawanan? Mengapa kita harus meneladani sikap pahlawan. Selanjutnya guru mengaitkan pertanyaan- pertanyaan tersebut dengan materi yang akan dipelajari tentang “Meneladani Sikap Pahlawan dan Patriotisme” 2. Guru membimbing siswa dan menjelaskan tujuan dan manfaat yang			√

	akan dicapai dari materi pelajaran yang akan dipelajari.			√
	3. Guru membimbing siswa dalam melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang sedang dipelajari.			√
Kegiatan Inti (± 50 menit) Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok	4. Guru membimbing siswa saat membagi siswa menjadi beberapa kelompok. 5. Guru menyampaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran yaitu tentang “meneladani sikap kepahlawanan dan patriotism” 6. Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah. 7. Guru membimbing siswa dan menjelaskan aturan dari bermain peran.			√ √ √ √
Tahap 2 Memilih Pemain	8. Guru membimbing siswa dalam memilih pemain dan menganalisis peran-peran.		√	
Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan	9. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan.			√
Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi	10. Guru meminta dan mengarahkan beberapa siswa menjadi pengamat.			√
Tahap 5 Pemeranan	11. Guru membimbing siswa untuk melakukan pemeranan			√
Tahap 6 Diskusi evaluasi	12. Guru membimbing siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.		√	
Tahap 7	13. Guru meminta dan membimbing			√

Pemeranan ulang	siswa untuk melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.			
Tahap 8 Evaluasi kedua	14. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.		√	
Tahap 9 berbagi pengalaman	15. Guru mengajak dan mengarahkan siswa untuk berbagi pengalaman yang telah dilakukan serta menanamkan karakter kepada siswa.			√
Kegiatan Penutup (± 10 menit)	16. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari 17. Guru memberikan soal evaluasi. 18. Tindak lanjut			√ √ √
Jumlah Skor		0	6	45
Total Skor		51		
Kategori		Baik		

Keterangan:

Baik (B) = 3

Cukup (C) = 2

Kurang (K) = 1

Bengkulu, 12 Oktober 2013

Pengamat

Jhuf
(Karandeh, s.d.)

LAMPIRAN 44

Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus 2

No.	Aspek yang diamati	Skor Pertemuan 1		Skor Pertemuan 2		Rata-Rata	Kategori
		P1	P2	P1	P2		
1.	Guru melakukan apersepsi dan motivasi.	3	3	3	3	3	Baik
2.	Guru menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran yang harus dicapai siswa.	3	3	3	3	3	Baik
3.	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang dipelajari.	3	3	3	3	3	Baik
4.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.	3	3	3	3	3	Baik
5.	Guru menjelaskan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.	3	3	3	3	3	Baik
6.	Guru bersama siswa mengidentifikasi masalah.	2	3	3	3	3	Baik
7.	Guru membagi LDS dan menjelaskan tahap-tahap dalam <i>Role Playing</i> .	1	2	2	3	2	Cukup
8.	Guru bersama siswa memilih pemain dan menganalisis peran-peran.	2	2	2	2	2	Cukup
9.	Guru bersama siswa berdiskusi mengenai langkah-langkah bermain peran	2	2	3	3	2,5	Baik
10.	Guru meminta siswa menjadi pengamat.	3	2	3	3	2,75	Baik
11.	Guru meminta siswa melakukan	3	3	3	3	3	Baik

	pemeranan .						
12.	Guru bersama siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.	3	3	2	2	2,5	Baik
13	Guru meminta siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang kurang dari pemeranan pertama.	3	3	3	3	3	Baik
14.	Guru dan siswa berdiskusi dan mengevaluasi pemeranan ulang.	3	2	3	2	2,5	Baik
15.	Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman dari peran yang dialami serta menanamkan karakter kepada siswa.	2	2	2	3	2,25	Cukup
16.	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari	3	3	3	3	3	Baik
17.	Guru memberikan soal evaluasi.	3	3	3	3	3	Baik
18.	Guru memberikan Tindak lanjut	3	3	3	3	3	Baik
Jumlah Skor		48	48	50	51	49,25	Baik

KETERANGAN

Interval kriteria penilaian:

Kurang : 18-29

Cukup : 30-41

Baik : 42-54

LAMPIRAN 45**Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 2****Rata-rata Skor**

$$\begin{array}{l}
 \text{Pertemuan I} \\
 \text{Jumlah skor pengamat I} = 48 \\
 \text{Jumlah skor pengamat II} = 48 + \\
 \hline
 \text{Jumlah} = 96 \\
 \hline
 = 96 \\
 2 \\
 = 48 \\
 \\
 \text{Pertemuan 2} \\
 \text{Jumlah skor pengamat I} = 50 \\
 \text{Jumlah skor pengamat II} = 51 + \\
 \hline
 \text{Jumlah} = 101 \\
 \hline
 = 101 \\
 2 \\
 = 50,5 \\
 \\
 \text{Rata-rata Skor} = 48 + 50,5 \\
 = \frac{76,5}{2} \\
 = 49,25
 \end{array}$$

Skor Tertinggi

$$\begin{array}{l}
 \text{Skor Tertinggi} = 18 \times 3 \\
 = 54
 \end{array}$$

Skor Terendah

$$\begin{array}{l}
 \text{Skor Terendah} = 18 \times 1 \\
 = 18
 \end{array}$$

Selisih Skor

$$\begin{array}{l}
 \text{Selisih Skor} = 54 - 18 \\
 = 36
 \end{array}$$

Kisaran Nilai untuk Tiap Kategori = selisih skor : jumlah kriteria penilaian

$$\text{Kisaran Nilai untuk Tiap Kategori} = \frac{36}{3}$$

$$\begin{array}{l}
 3 \\
 = 12
 \end{array}$$

No	Rentang nilai	Kategori
1.	18-29	Kurang
2.	30-41	Cukup
3.	42-54	Baik

Jadi, skor observasi siswa 49,25 termasuk ke dalam kategori Baik.

LAMPIRAN 46**LEMBAR OBSERVASI SISWA****SIKLUS 2 PERTEMUAN 1****PENGAMAT 1**

Nama Peneliti : Rimondi Yani
 Hari/tanggal : Jum'at/ 11 Oktober 2013
 Subjek Penelitian : Peneliti dan siswa kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu
 Nama Pengamat : Isnawarni,S.Pd
 Materi : Sikap kepahlawanan

PETUNJUK:

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada.

Tahapan	Aspek Yang Dinilai	Penilaian		
		K	C	B
Kegiatan Awal	1. Siswa merespon apersepsi yang di sampaikan oleh guru.			√
	2. Siswa merespon penjelasan guru tentang tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari materi pelajaran yang akan di pelajari.			√
	3. Siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang sedang dipelajari			√
Kegiatan Inti Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok	4. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok			√
	5. Siswa mendengarkan			√

	<p>penyampaian guru tentang suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran.</p> <p>6. Siswa bersama guru mengidentifikasi masalah.</p> <p>7. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan dari bermain peran.</p>		√	
Tahap 2 Memilih Pemain	8. Siswa bersama guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran.		√	
Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan	9. Siswa bersama guru berdiskusi mengenai langkah-langkah peran itu akan dimainkan.	√		
Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi	10. Siswa menjadi pengamat		√	
Tahap 5 Pemeranan	11. Siswa melakukan pemeranan		√	
Tahap 6 Diskusi evaluasi	12. Siswa bersama guru mendiskusikan dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.			√
Tahap 7 Pemeranan ulang	13. Siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.			√
Tahap 8 Evaluasi kedua	14. Siswa dan guru berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.			√

Tahap 9 berbagi pengalaman	15. Siswa berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.		√	
Penutup	16. Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari 17. Siswa mengerjakan soal evaluasi. 18. Tindak lanjut		√	√ √
Jumlah Skor		1	12	33
Total Skor		46		
Kategori		Baik		

Keterangan:

Baik (B) = 3

Cukup (C) = 2

Kurang (K) = 1

Bengkulu, 11 Oktober 2013

Pengamat



(Isnawarni.S.Pd)
NIP: 196508021986042001

LAMPIRAN 47**LEMBAR OBSERVASI SISWA****SIKLUS 2 PERTEMUAN 1****PENGAMAT 2**

Nama Peneliti : Rimondi Yani
 Hari/tanggal : Jum'at/ 11 Oktober 2013
 Subjek Penelitian : Peneliti dan siswa kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu
 Nama Pengamat : Karwidah, S.Pd
 Materi : Sikap kepahlawanan

PETUNJUK:

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada.

Tahapan	Aspek Yang Dinilai	Penilaian		
		K	C	B
Kegiatan Awal	1. Siswa merespon apersepsi yang di sampaikan oleh guru.			√
	2. Siswa merespon penjelasan guru tentang tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari materi pelajaran yang akan di pelajari.			√
	3. Siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang sedang dipelajari			√
Kegiatan Inti Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok	4. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok			√
	5. Siswa mendengarkan penyampaian guru tentang suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran.		√	
	6. Siswa bersama guru			

	<p>mengidentifikasi masalah.</p> <p>7. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan dari bermain peran.</p>		√	√
Tahap 2 Memilih Pemain	8. Siswa bersama guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran.			√
Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan	9. Siswa bersama guru berdiskusi mengenai langkah-langkah peran itu akan dimainkan.		√	
Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi	10. Siswa menjadi pengamat		√	
Tahap 5 Pemeranan	11. Siswa melakukan pemeranan		√	
Tahap 6 Diskusi evaluasi	12. Siswa bersama guru mendiskusikan dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.		√	
Tahap 7 Pemeranan ulang	13. Siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.			√
Tahap 8 Evaluasi kedua	14. Siswa dan guru berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.			√
Tahap 9 berbagi pengalaman	15. Siswa berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.			√
Penutup	<p>16. Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari</p> <p>17. Siswa mengerjakan soal evaluasi.</p> <p>18. Tindak lanjut</p>			√ √ √
Jumlah Skor		0	12	36

Total Skor	48
Kategori	Baik

Keterangan:

Baik (B) = 3

Cukup (C) = 2

Kurang (K) = 1

Bengkulu, 11 Oktober 2013

Pengamat

Jhief
(Kamudh, s.d.)

LAMPIRAN 48**LEMBAR OBSERVASI SISWA****SIKLUS 2 PERTEMUAN 2****PENGAMAT 1**

Nama Peneliti : Rimondi Yani
 Hari/tanggal : Sabtu/ 12 Oktober 2013
 Subjek Penelitian : Peneliti dan siswa kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu
 Nama Pengamat : Isnawarni, S.Pd
 Materi : Sikap kepahlawanan dan patriotisme

PETUNJUK:

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada.

Tahapan	Aspek Yang Dinilai	Penilaian		
		K	C	B
Kegiatan Awal	1. Siswa merespon apersepsi yang di sampaikan oleh guru. 2. Siswa merespon penjelasan guru tentang tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari materi pelajaran yang akan di pelajari. 3. Siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang sedang dipelajari		√	√
Kegiatan Inti Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok	4. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok 5. Siswa mendengarkan penyampaian guru tentang suatu			√ √

	<p>permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran.</p> <p>6. Siswa bersama guru mengidentifikasi masalah.</p> <p>7. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan dari bermain peran.</p>		√	√
Tahap 2 Memilih Pemain	8. Siswa bersama guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran.			√
Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan	9. Siswa bersama guru berdiskusi mengenai langkah-langkah peran itu akan dimainkan.			√
Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi	10. Siswa menjadi pengamat			√
Tahap 5 Pemeranan	11. Siswa melakukan pemeranan			√
Tahap 6 Diskusi evaluasi	12. Siswa bersama guru mendiskusikan dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.		√	
Tahap 7 Pemeranan ulang	13. Siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.		√	
Tahap 8 Evaluasi kedua	14. Siswa dan guru berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.		√	
	15. Siswa berbagi pengalaman			√

Tahap 9 berbagi pengalaman	yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.			
Penutup	16. Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari 17. Siswa mengerjakan soal evaluasi. 18. Tindak lanjut			√ √ √
Jumlah Skor		0	10	39
Total Skor		49		
Kategori		Baik		

Keterangan:

Baik (B) = 3

Cukup (C) = 2

Kurang (K) = 1

Bengkulu, 12 Oktober 2013

Pengamat

(Isnawarni.S.Pd)
NIP: 196508021986042001

LAMPIRAN 49**LEMBAR OBSERVASI SISWA****SIKLUS 2 PERTEMUAN 2****PENGAMAT 2**

Nama Peneliti : Rimondi Yani
 Hari/tanggal : Sabtu/ 12 Oktober 2013
 Subjek Penelitian : Peneliti dan siswa kelas IVB SDN 74 Kota Bengkulu
 Nama Pengamat : Karwidah, S.Pd
 Materi : Sikap kepahlawanan dan patriotisme

PETUNJUK:

Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada.

Tahapan	Aspek Yang Dinilai	Penilaian		
		K	C	B
Kegiatan Awal	1. Siswa merespon apersepsi yang di sampaikan oleh guru.			√
	2. Siswa merespon penjelasan guru tentang tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari materi pelajaran yang akan di pelajari.			√
	3. Siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang sedang dipelajari			√
Kegiatan Inti Tahap 1 Pemanasan/ Motivasi kelompok	4. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok			√
	5. Siswa mendengarkan penyampaian guru tentang suatu permasalahan			√

	<p>yang berkaitan dengan materi pelajaran.</p> <p>6. Siswa bersama guru mengidentifikasi masalah.</p> <p>7. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang aturan dari bermain peran.</p>		√	√
Tahap 2 Memilih Pemain	8. Siswa bersama guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran.			√
Tahap 3 Mengatur Seting/ menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan	9. Siswa bersama guru berdiskusi mengenai langkah-langkah peran itu akan dimainkan.			√
Tahap 4 Memilih Pengamat/ pengevaluasi	10. Siswa menjadi pengamat			√
Tahap 5 Pemeranan	11. Siswa melakukan pemeranan			√
Tahap 6 Diskusi evaluasi	12. Siswa bersama guru mendiskusikan dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.		√	
Tahap 7 Pemeranan ulang	13. Siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama.		√	
Tahap 8 Evaluasi kedua	14. Siswa dan guru berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.			√
Tahap 9 berbagi pengalaman	15. Siswa berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.		√	

Penutup	16. Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari			√
	17. Siswa mengerjakan soal evaluasi.			√
	18. Tindak lanjut			√
Jumlah Skor		0	8	42
Total Skor		50		
Kategori		Baik		

Keterangan:

Baik (B) = 3

Cukup (C) = 2

Kurang (K) = 1

Bengkulu, 12 Oktober 2013

Pengamat

Jhief
(Kamudh, s.d)

LAMPIRAN 50

**Rekapitulasi Lembar Observasi
Aktivitas Siswa Siklus I**

No.	Aspek yang diamati	Skor Pertemuan 1		Skor Pertemuan 2		Rata-Rata	Kategori
		P1	P2	P1	P2		
1.	Siswa menanggapi apersepsi dan motivasi.	3	3	3	3	3	Baik
2.	Siswa mendengarkan dan merespon penjelasan guru tentang tujuan dan manfaat pembelajaran yang harus dicapai.	3	3	2	3	2,75	Baik
3.	Siswa mendengarkan penjelasan guru dan melakukan tanya jawab mengenai materi yang sedang dipelajari.	3	3	3	3	3	Baik
4.	Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok	3	3	3	3	3	Baik
5.	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.	3	2	3	3	2,75	Baik
6.	Siswa bersama guru mengidentifikasi masalah,	3	3	3	3	3	Baik
7.	Siswa menerima LDS dan mendengarkan penjelasan guru mengenai tahap-tahap bermain peran	2	2	2	2	2	Cukup
8.	Siswa bersama guru memilih pemain dan menganalisis peran-peran.	2	3	3	3	2,75	Baik
9.	Siswa bersama guru berdiskusi mengenai langkah-langkah	1	2	3	3	2,25	Cukup

	peran yang akan dimainkan.						
10.	Beberapa kelompok bertugas menjadi pengamat	2	2	3	3	2,5	Baik
11.	Siswa melakukan pemeranan	2	2	3	3	2,5	Baik
12.	Siswa bersama guru mendiskusikan dan mengevaluasi pemeranan yang telah dilakukan.	3	2	2	2	2,25	Cukup
13.	Siswa melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang kurang dari pemeranan pertama.	3	3	2	2	2,5	Baik
14.	Siswa dan guru berdiskusi dan mengevaluasi dari pemeranan ulang yang telah dilakukan.	3	3	2	3	2,75	Baik
15.	Siswa berbagi pengalaman yang telah dialami serta menganalisis nilai-nilai yang dapat diambil dari pemeranan yang telah dilakukan.	2	3	3	2	2,5	Baik
16.	Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari	2	3	3	3	2,75	Baik
17.	Siswa mengerjakan soal evaluasi.	2	3	3	3	2,75	Baik
18.	Tindak lanjut	3	3	3	3	3	Baik
Jumlah Skor		46	48	49	50	48,25	Baik

KETERANGAN

Interval kriteria penilaian:

Kurang : 18-29

Cukup : 30-41

Baik : 42-54

LAMPIRAN 51**Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 2****Rata-rata Skor**

$$\begin{array}{l}
 \text{Pertemuan I} \\
 \text{Jumlah skor pengamat I} = 46 \\
 \text{Jumlah skor pengamat II} = 48 + \\
 \hline
 \text{Jumlah} = 94 \\
 \hline
 = 94 \\
 \quad 2 \\
 = 47 \\
 \\
 \text{Pertemuan 2} \\
 \text{Jumlah skor pengamat I} = 49 \\
 \text{Jumlah skor pengamat II} = 50 + \\
 \hline
 \text{Jumlah} = 99 \\
 \hline
 = 99 \\
 \quad 2 \\
 = 49,5 \\
 \\
 \text{Rata-rata Skor} = 47 + 49,5 \\
 = \frac{69,5}{2} \\
 = 48,25
 \end{array}$$

Skor Tertinggi

$$\begin{array}{l}
 \text{Skor Tertinggi} = 18 \times 3 \\
 = 54
 \end{array}$$

Skor Terendah

$$\begin{array}{l}
 \text{Skor Terendah} = 18 \times 1 \\
 = 18
 \end{array}$$

Selisih Skor

$$\begin{array}{l}
 \text{Selisih Skor} = 54 - 18 \\
 = 36
 \end{array}$$

Kisaran Nilai untuk Tiap Kategori = selisih skor : jumlah kriteria penilaian

$$\begin{array}{l}
 \text{Kisaran Nilai untuk Tiap Kategori} = \frac{36}{3} \\
 = 12
 \end{array}$$

No	Rentang nilai	Kategori
1.	18-29	Kurang
2.	30-41	Cukup
3.	42-54	Baik

Jadi, skor observasi siswa 48,25 termasuk ke dalam kategori Baik

LAMPIRAN 52

REKAPITULASI TES SISWA SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Nilai		Rata-rata	Keterangan
		P1	P2		
1.	AN	90	90	90	T
2.	AIT	75	90	82,5	T
3.	ANA	75	75	75	T
4.	AMW	60	60	60	BT
5.	AA	75	75	75	T
6.	AM	70	60	65	T
7.	ARS	75	75	75	T
8.	CH	65	90	77,5	T
9.	DDP	80	80	80	T
10.	DN	65	80	72,5	T
11.	DIP	60	65	62,5	BT
12.	EFT	50	60	55	BT
13.	FSE	100	80	90	T
14.	GF	70	70	70	T
15.	INU	70	80	75	T
16.	IL	65	65	65	T
17.	JS	75	65	70	T
18.	MWP	75	75	75	T
19.	MPV	65	65	65	T
20.	MR	30	50	40	BT
21.	NP	65	65	65	T
22.	HHS	60	65	62,5	BT
23.	NA	75	75	75	T
24.	NM	50	60	55	BT
25.	RAP	70	65	67,5	T
26.	RA	65	90	77,5	T
27.	RNL	75	75	75	T
28.	RAS	65	65	65	T
29.	SL	70	80	75	T
30.	SPF	65	65	65	T
31.	TKS	75	100	87,5	T
32.	TFP	90	100	95	T
33.	WEA	60	65	62,5	BT
34.	YRA	80	65	72,5	T
35.	SPA	60	90	75	T
Rata-rata Kelas		71,28			
Ketuntasan Belajar Klasikal		80,00 %			

Keterangan : T= Tuntas BT = Belum Tuntas

LAMPIRAN 53

LEMBAR PENILAIAN AFEKTIF

Siklus 2 Pertemuan I

Materi : Sikap kepahlawanan

Tanggal Pengamatan : 11 Oktober 2013

Petunjuk : Berilah tanda (√) atau contreng pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada.

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati											
		Menghayati			Menanggapi			Menilai			Menerima		
		Skor			Skor			Skor			Skor		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	AN			√			√			√		√	
2	AIT			√			√			√		√	
3	ANA			√			√		√				√
4	AMW			√			√		√				√
5	AA			√			√		√				√
6	AM			√			√		√			√	
7	ARS			√			√		√				√
8	CH		√				√		√				√
9	DDP			√			√		√				√
10	DN		√				√			√			√
11	DIP		√				√			√		√	
12	EFT			√		√				√		√	

13	FSE			√		√				√			√
14	GF			√		√			√				√
15	INU		√			√			√				√
16	IL		√				√			√		√	
17	JS		√				√		√				√
18	MWP			√		√			√				
19	MPV			√			√		√				√
20	MR		√				√			√			√
21	NP		√				√			√			√
22	HHS			√			√			√			√
23	NA		√			√				√			√
24	NM		√				√			√			√
25	RAP			√			√			√			√
26	RA			√		√				√			√
27	RNL			√		√				√			√
28	RA		√			√				√		√	
29	SL			√		√				√		√	
30	SPF			√			√			√		√	
31	TKS			√			√			√			√
32	TFP			√		√				√			√
33	WEA		√			√				√			√
34	YRA			√		√				√			√
35	SPA			√			√	√	√			√	
Jumlah		0	12	23	0	13	22	0	13	22	0	10	25
PA		0	34,28	65,71	0	37,14	62,85	0	37,14	62,85	0	28,57	71,42

LAMPIRAN 54**LEMBAR PENILAIAN AFEKTIF****Siklus 2 Pertemuan 2**

Materi : Sikap kepahlawanan dan patriotisme

Tanggal Pengamatan : 12 Oktober 2013

Petunjuk : Berilah tanda (√) atau contreng pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada.

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati											
		Menghayati			Menanggapi			Menilai			Menerima		
		Skor			Skor			Skor			Skor		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	AN			√			√		√				√
2	AIT			√			√			√			√
3	ANA			√			√			√			√
4	AMW			√		√				√		√	
5	AA			√			√			√		√	
6	AM			√			√			√		√	
7	ARS			√			√			√		√	
8	CH			√			√			√			√
9	DDP			√			√			√			√
10	DN		√				√			√			√
11	DIP		√			√			√				
12	EFT		√				√			√			

13	FSE			√			√			√			√
14	GF			√			√			√			√
15	INU			√			√			√			√
16	IL			√			√			√			
17	JS			√			√		√				√
18	MWP			√			√		√				
19	MPV			√			√		√				√
20	MR			√			√			√			√
21	NP			√		√				√			
22	HHS			√		√				√			√
23	NA		√				√			√			√
24	NM		√				√			√			√
25	RAP			√			√			√		√	
26	RA			√			√			√		√	
27	RNL			√			√			√		√	
28	RA		√				√			√			√
29	SL			√			√		√				√
30	SPF			√			√		√				√
31	TKS			√		√			√				
32	TFP			√		√			√				
33	WEA		√			√			√				
34	YRA		√				√			√			
35	SPA			√		√				√			
Jumlah		0	8	27	0	8	27	0	10	25	0	7	29
PA		0	22,85	77,14	0	22,85	77,14	0	28,57	71,42	0	20,00	80,00

LAMPIRAN 55**Analisis Persentase Afektif Siswa Dalam Kategori Baik Siklus II**

No	Aspek yang diamati	Skor		Rata-rata
		Pertemuan I	Pertemuan 2	
1	Menghayati	65,71%	77,14%	71,42%
2	Menanggapi	62,85%	77,14%	69,99%
3	Menilai	62,85%	71,43%	67,14%
4	Menerima	71,42%	80,00%	75,71%

LAMPIRAN 56**LEMBAR PENILAIAN PSIKOMOTOR****Siklus II Pertemuan I**

Materi : Kepahlawanan

Tanggal Pengamatan : 11 Oktober 2013

Petunjuk : Berilah tanda (√) atau conteng pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada.

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati											
		Memaniplulasi			Artikulasi			Pengalamiahan			Menirukan		
		Skor			Skor			Skor			Skor		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	AN		√				√		√				√
2	AIT		√				√			√			√
3	ANA		√			√				√			√
4	AMW			√		√			√				
5	AA			√		√				√		√	
6	AM			√		√				√		√	
7	ARS		√				√			√			√
8	CH			√			√			√			√
9	DDP			√			√		√				√
10	DN		√			√				√		√	
11	DIP			√			√			√		√	
12	EFT			√		√				√			√

13	FSE			√			√		√				√
14	GF			√			√			√		√	
15	INU		√			√				√			√
16	IL		√				√			√			√
17	JS			√			√		√				√
18	MWP		√			√				√		√	
19	MPV			√			√			√			√
20	MR			√		√				√			√
21	NP			√		√				√			√
22	HHS			√			√			√			√
23	NA		√				√			√			√
24	NM			√			√		√			√	
25	RAP		√				√			√			√
26	RA			√			√			√			√
27	RNL			√		√				√		√	
28	RA		√			√				√			√
29	SL		√				√		√				√
30	SPF			√			√		√				√
31	TKS			√			√			√			√
32	TFP		√				√		√				√
33	WEA			√			√			√			√
34	YRA			√			√			√			√
35	SPA			√			√		√				√
Jumlah		0	13	22	0	12	23	0	10	25	0	8	27
PA		0	37,14	62,85	0	34,28	65,71	0	28,57	71,42	0	22,85	77,14

LAMPIRAN 57**LEMBAR PENILAIAN PSIKOMOTOR****Siklus II Pertemuan II**

Materi : Sikap kepahlawanan dan patriotisme

Tanggal Pengamatan : 12 Oktober 2013

Petunjuk : Berilah tanda (√) atau contreng pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada.

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati											
		Memaniplulasi			Artikulasi			Pengalamiahan			Menirukan		
		Skor			Skor			Skor			Skor		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	AN		√				√			√		√	
2	AIT		√				√			√			√
3	ANA		√				√			√			√
4	AMW			√			√			√			√
5	AA		√			√				√			√
6	AM			√		√				√			√
7	ARS		√			√				√			√
8	CH			√			√			√			√
9	DDP			√			√			√			√
10	DN		√			√				√		√	
11	DIP			√			√			√		√	
12	EFT			√		√				√			√

13	FSE			√			√			√			√
14	GF			√			√			√		√	
15	INU			√			√			√			√
16	IL			√			√			√			√
17	JS			√			√			√			√
18	MWP		√			√				√			√
19	MPV			√			√		√	√			√
20	MR			√			√		√				√
21	NP			√			√		√				√
22	HHS			√			√		√				√
23	NA		√				√			√			√
24	NM			√			√		√				√
25	RAP			√		√				√			√
26	RA			√			√			√			√
27	RNL			√		√				√		√	
28	RA			√			√			√			√
29	SL			√			√		√				√
30	SPF			√			√		√				√
31	TKS			√			√			√		√	
32	TFP			√			√			√		√	
33	WEA			√			√			√			√
34	YRA			√		√				√			√
35	SPA			√		√				√			√
Jumlah		0	8	27	0	10	25	0	7	28	0	6	29
PA		0	22,85	77,14	0	28,57	71,42	0	20,00	80,00	0	17,14	82,85

LAMPIRAN 58**Analisis Persentase Psikomotor Siswa dalam kategori baik siklus II**

No	Aspek yang diamati	Skor		Rata-rata
		Pertemuan I	Pertemuan 2	
1	Memaniplulasi	62,85%	77,14%	69,99%
2	Artikulasi	65,71%	71,42%	68,65%
3	Pengalamiahan	71,42%	80,00%	75,71%
4	Menirukan	77,14%	82,85%	79,99%

LAMPIRAN 59**LEMBAR PENILAIAN KARAKTER****Siklus II Pertemuan I**

Materi : Sikap kepahlawanan

Tanggal Pengamatan : 11 Oktober 2013

Petunjuk : Berilah tanda (√) atau contreng pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati															
		rasa ingin tahu				tanggung jawab				demokratis				peduli sosial			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1	AN			√				√				√			√		
2	AIT			√			√				√			√			
3	ANA		√				√				√					√	
4	AMW			√			√				√					√	
5	AA		√					√				√				√	
6	AM			√			√				√				√		

7	ARS		√					√				√				√	
8	CH			√				√				√				√	
9	DDP				√			√				√					√
10	DN			√					√			√					√
11	DIP				√			√					√			√	
12	EFT		√					√				√				√	
13	FSE				√			√				√				√	
14	GF		√						√			√					√
15	INU			√				√				√				√	
16	IL			√				√				√				√	
17	JS		√					√				√				√	
18	MWP				√				√				√			√	
19	MPV			√				√				√					√
20	MR			√					√			√				√	
21	NP		√						√		√						√

22	HHS				√			√			√					√	
23	NA				√			√					√			√	
24	NM			√					√			√					√
25	RAP		√						√		√					√	
26	RA		√					√					√			√	
27	RNL				√				√			√				√	
28	RA			√					√			√				√	
29	SL			√				√				√					√
30	SPF				√			√					√				√
31	TKS				√			√					√		√		
32	TFP		√					√			√						√
33	WEA			√			√					√					√
34	YRA			√					√			√				√	
35	SPA				√			√					√			√	
Jumlah			10	15	10		2	21	12		5	22	8		2	20	13

LAMPIRAN 60**LEMBAR PENILAIAN KARAKTER****Siklus II Pertemuan II**

Materi : Sikap kepahlawanan dan patriotisme

Tanggal Pengamatan : 12 Oktober 2013

Petunjuk : Berilah tanda (√) atau contreng pada kolom yang tersedia berdasarkan hasil pengamatan anda sesuai dengan indikator yang ada

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati															
		rasa ingin tahu				tanggung jawab				demokratis				peduli sosial			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1	AN			√				√				√			√		
2	AIT			√				√			√			√			
3	ANA			√		√				√						√	
4	AMW		√				√				√					√	
5	AA		√					√				√		√			
6	AM			√			√				√				√		
7	ARS		√				√				√				√		

8	CH				√				√				√			√	
9	DDP				√			√				√					√
10	DN		√						√			√					√
11	DIP			√				√					√			√	
12	EFT		√					√				√				√	
13	FSE				√			√				√					√
14	GF		√						√				√				√
15	INU			√				√				√				√	
16	IL		√					√				√				√	
17	JS		√						√			√				√	
18	MWP				√				√				√			√	
19	MPV			√				√				√					√
20	MR			√					√			√				√	
21	NP		√						√		√						√
22	HHS				√			√			√					√	

23	NA				√				√				√			√		
24	NM				√				√			√						√
25	RAP			√					√			√						√
26	RA			√				√					√					√
27	RNL				√				√				√					√
28	RA				√				√				√					√
29	SL				√			√					√					√
30	SPF			√				√					√					√
31	TKS		√					√					√					√
32	TFP			√				√					√					√
33	WEA			√					√				√					√
34	YRA				√				√				√					√
35	SPA				√			√					√					√
Jumlah			10	13	12		3	18	14		5	17	13		2	19	14	

LAMPIRAN 61

PENGEMBANGAN KARAKTER SIKLUS II

No	Nilai Karakter	Penilaian (%)											
		BT			MT			MB			MK		
		P1	P2	RT	P1	P2	RT	P1	P2	RT	P1	P2	RT
1	Rasa Ingin tahu	0	0	0	28,57	28,57	28,57	42,86	37,14	40	28,57	34,29	31,43
2	Tanggung Jawab	0	0	0	5,71	8,57	7,14	60	51,53	55,77	34,29	40	37,15
3	Demokratis	0	0	0	14,29	14,29	14,29	62,86	48,57	55,72	22,86	37,14	34,29
4	Peduli Sosial	0	0	0	5,71	5,71	5,71	57,14	54,28	55,71	37,14	40	38,57

Keterangan:

P1= pertemuan 1

P2= pertemuan 2

RT= Rata-rata

LAMPIRAN 62

Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran

Siklus I dan Siklus II



Guru melakukan apersepsi



Guru menjelaskan tujuan pembelajaran

Tahap 1: Pemanasan kelompok



Guru melakukan tanya jawab



Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok



Guru menyampaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran



Guru membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah

Tahap 2: Memilih pemain



Guru membimbing siswa dalam menjelaskan aturan dalam bermain peran



Guru membimbing siswa dalam memilih pemain dan menganalisis peran-peran

Tahap 3: Mengatur Setting/
menjelaskan kembali peran-peran yang
akan dimainkan



Guru membimbing siswa dalam berdiskusi mengenai langkah-langkah peran yang akan dimainkan

Tahap 4: Memili Pengamat/ observer



Guru menjelaskan tujuan pembelajaran

Tahap 5: Pemeranan



Guru membimbing siswa melakukan pemeranan

Tahap 6: Diskusi dan Evaluasi



Guru membimbing siswa berdiskusi dan mengevaluasi peran yang telah dimainkan

Tahap 7: Pemeranan ulang



Guru meminta siswa untuk melakukan pemeranan ulang dan memperbaiki pemeranan yang salah dari pemeranan pertama

Tahap 8: Evaluasi kedua



Guru membimbing siswa dalam mengevaluasi pemeranan kedua

Tahap 9: berbagi pengalaman



Guru mengajak dan mengarahkan siswa berbagi pengalaman dan menanamkan karakter semangat kebangsaan pada siswa



Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi yang dipelajari



Guru memberikan soal evaluasi



Guru memberikan tindak lanjut