

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi dan Interpretasi Hasil Studi Awal**

##### **1. Deskripsi Hasil Studi Awal**

Pada tahap awal ini, studi awal yang dimaksudkan adalah studi yang bersifat diskriptif tentang pelaksanaan pembelajaran sebelum dilakukan tindakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran yang sebenarnya tentang pembelajaran IPS di kelas V B dan tentang karakter yang dimiliki siswa dalam pembelajaran. Data-data tersebut peneliti dapat setelah melakukan tindakan di SD Negeri 01 Pondok Kelapa.

##### **a. Pembelajaran IPS di Kelas V**

Berdasarkan hasil studi dokumentasi tentang nilai hasil belajar IPS siswa di kelas VB SDN 01 Pondok Kelapa diperoleh data bahwa hasil belajar siswa pada saat ulangan bulanan dan ulangan akhir semester pertama tahun pelajaran 2012/2013 masih tergolong rendah yaitu nilai rata-rata siswa 6, sedangkan menurut kurikulum KTSP ketuntasan belajar minimal 7.

Pembelajaran IPS di kelas V B masih kurang memuaskan karena berdasarkan data nilai ulangan yang diperoleh pada saat peneliti melakukan praktek pembelajaran IPS masih rendah dengan rata-rata 6. Siswa kelas V SD Negeri 01 Pondok Kelapa memiliki latar belakang suku, agama, jenis kelamin, dan kemampuan ekonomi yang berbeda. Sebagian besar siswa

beragama Islam. Kebanyakan siswa berasal dari suku-suku yang ada di provinsi Bengkulu, seperti suku Serawai, Rejang, Jawa dll. Orang tua siswa sebagian besar bermata pencaharian sebagai buruh, tetapi ada juga orang tua siswa yang bekerja sebagai pedagang, PNS, TNI, dll. Ditinjau dari latar belakang ekonomi keluarga, siswa kelas V B SD Negeri 01 Pondok Kelapa berasal dari keluarga dengan ekonomi menengah ke bawah. Perhatian dan dukungan orang tua terhadap perkembangan belajar siswa juga masih kurang.

Untuk menindaklanjuti permasalahan tersebut, sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan kualitas proses pembelajaran perlu diadakannya perbaikan pembelajaran yang selama ini dilakukan yaitu dengan penerapan model role playing.

#### b. Karakter Anak

Data tentang karakter anak ini diperoleh berdasarkan hasil observasi pengamat terhadap pembelajaran IPS masih sangat rendah sekali. Ini bisa dilihat dari sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Siswa masih rebut di dalam kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung, kurangnya rasa hormat terhadap guru-guru dan orang yang lebih dewasa. Adapun aspek-aspek yang dapat dinilai pada penilaian karakter anak yaitu : semangat kebangsaan, toleransi, tanggung jawab, kreatif, disiplin.

Sesuai dengan pendapat Syarbini, Amirullah (2012:25) dalam rangka memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter, pemerintah telah mengidentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, budaya, dan falsafah bangsa. Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter tersebut, yaitu : 1) relegius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat/komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, 18) tanggung jawab.

Data observasi yang diperoleh digunakan untuk merefleksi tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Untuk menganalisis data observasi dilakukan pada lembar observasi karakter siswa. Data yang diperoleh tersebut digunakan untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru sehari-hari. Perolehan skor untuk mengamati karakter anak bisa dilihat dari sikap mereka sehari-hari ketika berada di lingkungan sekolah maupun dalam mengikuti pembelajaran. Apabila data yang diperoleh, dari hasil pengamatan terhadap karakter anak kurang dari 80% dan dapat dinyatakan belum tuntas dan dengan kriteria karakter kurang. Oleh sebab itu, perlu dilakukan perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya.

## 2. Interpretasi Hasil Studi Awal

Berdasarkan deskripsi data hasil studi awal di atas, baik data hasil studi dokumentasi maupun data hasil observasi dapat diinterpretasikan bahwa : Pembelajaran IPS di kelas V B masih kurang memuaskan karena berdasarkan data nilai ulangan yang diperoleh pada saat peneliti melakukan praktek pembelajaran IPS masih rendah dengan rata-rata 6. Siswa kelas V SD Negeri 01 Pondok Kelapa memiliki latar belakang suku, agama, jenis kelamin, dan kemampuan ekonomi yang berbeda. Sebagian besar siswa beragama Islam. Kebanyakan siswa berasal dari suku-suku yang ada di provinsi Bengkulu, seperti suku Serawai, Rejang, Jawa dll. Orang tua siswa sebagian besar bermata pencaharian sebagai buruh, tetapi ada juga orang tua siswa yang bekerja sebagai pedagang, PNS, TNI, dll. Ditinjau dari latar belakang ekonomi keluarga, siswa kelas V B SD Negeri 01 Pondok Kelapa berasal dari keluarga dengan ekonomi menengah ke bawah. Perhatian dan dukungan orang tua terhadap perkembangan belajar siswa juga masih kurang.

Adapun data tentang karakter anak ini diperoleh berdasarkan hasil observasi pengamat terhadap pembelajaran IPS masih sangat rendah sekali. Ini bisa dilihat dari sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Siswa masih rebut di dalam kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung, kurangnya rasa hormat terhadap guru-guru dan orang yang lebih dewasa. Adapun aspek-aspek yang dapat dinilai

pada penilaian karakter anak yaitu : semangat kebangsaan, toleransi, tanggung jawab, kreatif, disiplin.

terdapat beberapa hal yang tidak berjalan dengan baik selama proses pembelajaran. Contohnya, pada waktu memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa menjawab pertanyaan dari guru secara serempak. Dan apabila ditunjuk, siswa tetap tidak mau menjawab apa yang ditanya oleh guru. Dalam berdiskusi para siswa pada umumnya belum mengikuti dengan baik. Tetapi diskusi mengalami kekurangan waktu, sehingga menyebabkan siswa menjawab apa adanya.

Pada penilaian yang dilakukan dengan memberikan tes secara individual. Tes tersebut berupa soal yang dibagikan oleh guru. Sedangkan siswa hanya menulis jawabannya di bawah soal tersebut. Setelah diperiksa, ternyata masih ada siswa yang mendapat nilai yang rendah dan di bawah rata-rata.

## **B. Deskripsi dan Interpretasi Hasil Implementasi Tindakan**

### **1. Implementasi Siklus Pertama**

#### **a. Perencanaan Tindakan**

Deskripsi dan interpretasi hasil studi awal dijadikan acuan dalam menyusun rencana pembelajaran siklus pertama. Namun sebelum tindakan dilakukan harus menyamakan persepsi tentang model pembelajaran yang akan dilakukan dengan guru mitra. Karena guru yang bersangkutan belum

pernah menerapkan dan memahami sepenuhnya tentang desain penelitian yang akan dilakukan.

Pada siklus pertama ini, peneliti melakukan dua kali pertemuan dengan materi yang diambil dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang kompetensi dasarnya mendiskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang, dimana dalam pelaksanaannya akan dipaparkan penggunaan Model *Role Playing* dengan berbantuan media Powerpoint dalam perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran IPS.

Pelaksanaan siklus ini dilakukan pada hari Jum'at tanggal 05 April 2013 dengan materi dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pembelajaran IPS kelas V dengan menggunakan Model *Role Playing* berbantuan media powerpoint. Penggunaan Model *Role Playing* dalam perencanaan pembelajaran IPS disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perencanaan ini disusun berdasarkan program semester kedua sesuai dengan penelitian berlangsung.

Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan 1 adalah pembelajaran tentang Perjuangan melawan penjajah dan pergerakan nasional Indonesia dengan menggunakan Model *Role Playing*. Kompetensi dasar yang ingin dicapai pada materi ini adalah Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda. Untuk mencapai indikator yang telah ditentukan, maka disini peneliti selaku praktisi mencoba untuk

menggunakan Model *Role Playing* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan.

Tabel 4.1 Langkah-langkah Kegiatan Implementasi Model *Role Playing* berbantuan media powerpoint Siklus I

#### Kegiatan Awal

1. Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran.
2. Guru melakukan apersepsi. Dengan menanyakan pengalaman siswa yang berhubungan dengan materi. Sekarang Bapak mau tanya siapa yang tau Negara mana yang pernah menjajah Indonesia? Belanda Pak! Iya betul sekali, Nah hari ini kita akan belajar tentang perjuangan melawan penjajah Belanda.
3. Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran melalui poerpoint

#### Kegiatan Inti

##### Eksplorasi

1. Mengadakan tanya jawab seputar tokoh-tokoh Islam yang menentang kedatangan Belanda
2. Mengajak siswa memperhatikan peta pendaratan pasukan Belanda ke Indonesia
3. Memberi tugas menjawab pertanyaan tentang sebab akibat penerapan tanam paksa oleh Belanda
4. Menayangkan langkah-langkah bermain peran melalui media powerpoint.
5. Tindakan dramatik *role playing* :
  - (1) Memanaskan kelompok : mengidentifikasi atau memperkenalkan masalah. Membuat masalah eksplisit. Menafsirkan cerita masalah, mengeksplorasi isu-isu dan menjelaskan bermain peran.
  - (2) Memilih peserta : menganalisis peran dan pilih pemain peran.
  - (3) Mengatur panggung : meetapkan garis tindakan, meulis ulang peran dalam situasi masalah.
  - (4) Menyiapkan pengamat : memutuskan apa yang harus dicari dan memberikan tugas observasi.
  - (5) Menetapkan permainan bermain peran : mulailah permainan

peran, menjaga bermain peran dan istirahat bermain peran.

- (6) Membahas dan mengevaluasi : meninjau aksi bermain peran (peristiwa, posisi, realisme), diskusikan fokus utama dan mengembangkan berlakunya berikutnya.
- (7) Melakukan kembali bermain peran : memainkan peran revisi; menyarankan langkah selanjutnya atau alternatif perilaku.
- (8) Membahas dan mengevaluasi kembali : meninjau aksi bermain peran (peristiwa, posisi, realisme), diskusikan fokus utama dan mengembangkan berlakunya berikutnya.
- (9) Pengalaman dan generalisasi : berkaitan situasi masalah nyata pengalaman dan masalah saat ini dan menjelajahi prinsip-prinsip umum perilaku.

#### 6. Evaluasi *role playing*

##### Konfirmasi

1. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
2. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

##### Kegiatan Penutup

1. Bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
4. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Pada kegiatan pembelajaran ini peneliti bertindak sebagai guru praktisi, dan sebagai pengamat yaitu teman sejawat dan guru kelas yang bersangkutan. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Jum'at 5 April 2013 yang dihadiri oleh 25 siswa.

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan I pada penelitian ini melalui 3 tahap yakni tahap awal, tahap inti, tahap akhir. Dimana pada tahap inti dilaksanakan langkah-langkah metode bermain peran yaitu persiapan dan instruksi, tindak dramatik dan diskusi, evaluasi bermain peran. Pelaksanaannya sebagai berikut :

a) Tahap awal

Mengawali tindakan ini, peneliti mengucapkan salam yang dilanjutkan dengan menyiapkan kondisi kelas untuk belajar dengan memperhatikan kebersihan ruangan kelas, meminta siswa merapikan meja dan kursi. Selanjutnya guru pun mempersiapkan alat dan bahan yang berhubungan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Dalam tahap ini guru pun harus bisa menyiapkan suasana kelas yang kondusif. Sementara itu sebelum memulai pelajaran siswa membersihkan ruangan kelas, merapikan meja dan kursinya masing-masing sesuai dengan permintaan guru.

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas dan sesuai dengan tuntutan kurikulum, selain itu guru memperhatikan tingkat perkembangan siswa dan tujuan pembelajaran mudah dimengerti siswa, sementara siswa mendengarkan guru dengan serius, tenang dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru, yang dilanjutkan untuk membuka skemata siswa melalui pertanyaan misalnya dengan cara menanyakan pengalaman siswa yang berhubungan dengan materi. Sekarang Bapak mau tanya siapa

yang tahu Negara mana yang pernah menjajah Indonesia? kemudian siswa menjawab sesuai dengan yang diketahuinya, namun terlihat siswa masih malu-malu dalam menjawab pertanyaan.

b) Tahap inti

Kegiatan inti dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model Role Playing yang menurut Oemar (2008:215) adalah: 1) persiapan dan instruksi, 2) tindak dramatik dan diskusi, 3) evaluasi bermain peran.

Persiapan dan Instruksi : Pelaksanaan tahap guru memiliki situasi bermain peran, langkah ini diawali dengan guru memilih masalah apa yang akan diperankan dalam bermain peran. Guru merancang skenario bermain peran, sebelum bermain peran dilakukan terlebih dahulu guru sudah mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan oleh siswa dalam bermain peran dan membagikan skenario cerita pada masing-masing siswa. Sebelum bermain peran, siswa harus mengikuti latihan bermain peran, pada tahap ini guru meminta siswa untuk melakukan latihan bermain peran sesuai dengan skenario cerita yang telah dibagikan pada setiap siswa dengan baik dan benar.

Guru memberi instruksi khusus pada peserta bermain peran, pada langkah ini guru memberi tahu kepada siswa latar belakang masalah yang ada dalam skenario cerita dan siswa mendengarkan penjelasan guru dengan serius, Cara terbaik untuk memilih peserta bermain peranan atas dasar sukarela: siswa merasa bebas mendapat perannya. Dalam beberapa hal,

pemilihan peran oleh siswa oleh peserta didasarkan atas pengamatannya terhadap situasi kehidupan nyata dan ia menjadikan sebagai situasi bermain peran. Dalam diskusi dengan para pelaku bermain peran tersebut, guru harus memberikan deskripsi yang rinci tentang kepribadian, perasaan dan karakter. Selain itu, guru harus menyediakan ruang khusus dan alat yang akan digunakan dalam bermain peranan tersebut.

Guru memberitahu peran-peran apa yang akan dimainkan, pada tahap ini guru membagi siswa atas tiga kelompok. Setiap kelompok rata-rata berjumlah 8 atau 9 orang dengan skenario yang sama. Setelah guru membagi kelompok barulah guru memberitahu peran-peran apa saja yang akan dimainkan yang ada dalam skenario, kemudian guru menjelaskan bagaimana peranan tokoh sesuai dengan peran yang telah dibagi dan siswa mendengarkan penjelasan guru. Kemudian barulah siswa melaksanakan latihan sesuai dengan peran yang telah ditentukan.

Tindak dramatik dan diskusi : Para aktor melakukan perannya, pada tahap ini guru meminta kelompok pertama memainkan peran sesuai skenario cerita dan siswa yang lain mengamati. Setelah kelompok pertama selesai memainkan perannya guru meminta siswa yang bermain peran memberikan tanggapan tentang perannya. pada umumnya siswa yang bermain bermain peran memberikan tanggapan bahwa mereka belum mampu melakukan perannya sesuai dengan karakter tokoh yang dilakoninya.

Guru meminta siswa yang mengamati memberikan tanggapan tentang peran yang diamatinya. Siswa yang mengamati pada umumnya juga memberikan tanggapan yang sama dengan siswa yang bermain peran yaitu para tokoh belum mampu melakoni karakter tokoh yang ada dalam skenario cerita. Kemudian guru meminta kelompok dua memainkan peran sesuai dengan skenario cerita dan siswa yang lain mengamati. Setelah kelompok kedua selesai memainkan perannya guru meminta siswa yang bermain peran memberikan tanggapan tentang perannya. Pada umumnya seluruh anggota kelompok dua memberikan tanggapan mereka kurang serius melakukan bermain peran karena ada salah satu dari anggota kelompok mereka yang tidak serius dalam bermain peran sehingga mereka tidak bisa bermain dengan konsentrasi. Guru meminta siswa yang mengamati memberikan tanggapan tentang peran yang dilakukan oleh kelompok dua. Siswa yang mengamati pada umumnya memberikan tanggapan bahwa kelompok dua kurang serius dalam melakukan bermain peran. Siswa yang mengamati diminta membandingkan peran dari kelompok satu dan dua. Kemudian siswa yang mengamati memberikan penjelasan bahwa kelompok satu lebih serius dalam bermain peran hanya saja kelompok satu kurang bisa memahami karakter dari masing-masing tokoh yang ada dalam skenario cerita.

Guru meminta kelompok tiga memainkan peran sesuai dengan skenario cerita dan siswa yang lain mengamatinya. Setelah kelompok tiga selesai bermain peran siswa yang bermain peran diminta memberikan

tanggapan tentang perannya, pada umumnya anggota kelompok tiga memberikan tanggapan bahwa mereka telah memahami karakter dari masing-masing tokoh yang ada dalam skenario cerita hanya saja mereka kurang serius dalam melakukan bermain peran misalnya para anggota setelah melakukan perannya sering senyum-senyum sendiri sehingga membuat suasana bermain peran sedikit terganggu. Siswa yang mengamati memberikan tanggapan yang sama bahwa dalam bermain peran kelompok tiga sudah memahami karakter tokoh dalam skenario namun kelompok tiga kurang serius dalam bermain peran.

Bermain peran harus berhenti pada titik penting, langkah ini dilakukan apabila ada sikap atau tingkah laku menyimpang dari anggota bermain peran. Contohnya pada waktu kelompok dua tampil guru harus memberhentikan bermain peran karena ada anggota kelompok dua yang berkelahi. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan, setelah bermain peran dilakukan, guru dan siswa bertanya jawab tentang manfaat organisasi sekolah yang telah diperankan. Dan kemudian guru menyuruh siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing untuk melakukan diskusi dalam kelompoknya tentang siapa-siapa saja nama tokoh yang ada dalam skenario serta bagaimana karakter dari masing-masing tokoh.

Evaluasi bermain peran : Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran, setelah

diskusi dilakukan masing-masing dari perwakilan kelompok diminta untuk melaporkan hasil diskusinya kedepan kelas dan kemudian memberiksn tanggapan tentang hasil diskusi lalu siswa secara klasikal menyimpulkan jawaban yang tepat dari hasil diskusi tersebut. Pada tahap ini guru juga guru juga memberikan penilaian terhadap bermain peran yang telah dilakukan, apakah tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademiknya sesuai dengan yang diharapkan.

Guru menilai keektivitas dan keberhasilan bermain peran, pada tahap ini guru membuat catatan-catatan selama bermain peran dilakukan serta komentar penilaian dari siswa. Guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan, dalam tahap ini guru memasukkan skenario bermain peran yang telah dilakukan pada buku catatan guru yang bertujuan untuk perbaikan bermain peransselanjutnya.

#### c) Tahap akhir

Guru mengarahkan siswa pada pertanyaan-pertanyaan yang membawa siswa menyimpulkan sendiri pengetahuan yang mereka peroleh dari pembelajaran mengenai perjuangan para tokoh pejuang pada penjajah Belanda dan Jepang.

#### d. Pengamatan

Pada tahap ini pengamatan dilakukan oleh observer, yaitu peneliti sebagai obsever pertama dan dibantu oleh guru kelas yang bersangkutan

sebagai pengamat I, dan seorang teman sejawat sebagai pengamat II. Masing- masing pengamat mempunyai tugas yang sama. Pada tahap pengamatan ini akan dapat data nilai hasil belajar dan nilai karakter anak.

#### e. Hasil Tindakan

##### 1. Hasil Observasi Karakter Anak

Pengamatan karakter siswa selama proses pembelajaran dipandu oleh lembar observasi karakter siswa. Pengamatan memberikan penilaian berdasarkan kriteria pengamatan pada aspek-aspek pengamatan pada lembar observasi karakter siswa, dengan rentang penilaian 1 sampai 2, yaitu 1 (karakter baik), 2 (karakter kurang),. Observasi karakter siswa ini dilakukan pengamatan pada tiap-tiap kelompok siswa. Hasil lembar observasi karakter siswa pada siklus I dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.2 Hasil Lembar Observasi Karakter Siswa Siklus I Kelas PTK

Hasil yang diperoleh						
Skor		Rata-rata skor		Rata-rata skor P1 dan P2	Persentase Ketuntasan Klasikal	Kriteria
P1	P2	P1	P2			
34	34	1,36	1,36	1,36	64%	Karakter Kurang

Pada tabel diatas terlibat bahwa skor observasi aktivitas siswa pada siklus I, menurut pengamat 1 skor aktivitas siswa sebesar 34 dan menurut pengamat 2 skor aktivitas siswa sebesar 34. Berdasarkan persentase

ketuntasan secara klasikal 64%, kriteria observasi karakter siswa ini berada dalam karakter kurang.

Hasil Lembar Observasi Karakter Siswa Siklus I Kelas Pemanding dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.3 Hasil Lembar Observasi Karakter Siswa Siklus I Kelas Pemanding

Hasil yang diperoleh						
Skor		Rata-rata skor		Rata-rata skor P1 dan P2	Persentase Ketuntasan Klasikal	Kriteria
P1	P2	P1	P2			
32	32	1,39	1,39	1,39	60%	Karakter Kurang

Pada tabel diatas terlihat bahwa skor observasi aktivitas siswa pada siklus I, menurut pengamat 1 skor aktivitas siswa sebesar 32 dan menurut pengamat 2 skor aktivitas siswa sebesar 32. Berdasarkan persentase ketuntasan secara klasikal 60%, kriteria observasi karakter siswa ini berada dalam karakter kurang.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh obsever selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *role playing* pada siklus I adalah dari kualifikasi siswa dikategorikan masih dalam kriteria karakter kurang. Ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan I belum mencapai tujuan yang diharapkan.

## 2. Hasil Nilai Belajar Siswa

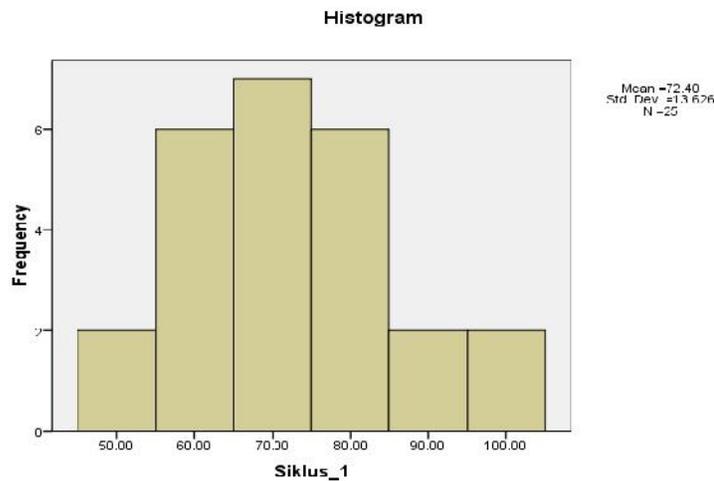
Hasil belajar siswa dikumpulkan dengan memberikan 10 soal tes pilihan ganda yang dilakukan pada akhir siklus. Hasil tes belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.4 Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Kelas PTK

Nilai Rata-rata Siswa	Hasil yang diperoleh				Ket
	Ketuntasan Individual		Ketuntasan Klasikal		
	Tuntas	Belum Tuntas	Ketercapaian	Standar	
72,40	17	8	68 %	80%	Kategori Cukup

Berdasarkan tabel 4.3 terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus I sebesar 72,40 dengan ketuntasan klasikal sebesar 68 %, dengan rincian 17 siswa telah tuntas dan 8 siswa belum tuntas. Dengan demikian ketuntasan hasil belajar klasikal pada siklus I belum tercapai karena masih dibawah 80% dengan kategori cukup.

Sajian data pada tabel 4.3 di atas dapat pula diperjelas dalam bentuk histogram seperti yang ditampilkan pada gambar di bawah ini :



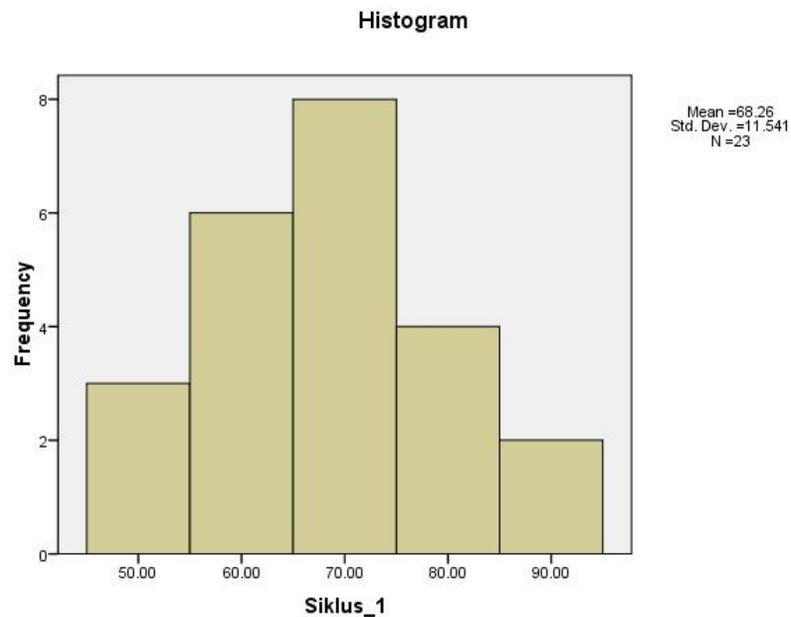
Gambar 4.1 Histogram Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Kelas PTK  
Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Kelas PTK dapat dilihat  
pada tabel berikut ini :

Tabel 4.5 Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Kelas PTK

Nilai Rata-rata Siswa	Hasil yang diperoleh				Ket
	Ketuntasan Individual		Ketuntasan Klasikal		
	Tuntas	Belum Tuntas	Ketercapaian	Standar	
68,26	16	9	64 %	80%	Kategori Cukup

Berdasarkan tabel 4.4 terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus I sebesar 68,26 dengan ketuntasan klasikal sebesar 64%, dengan rincian 16 siswa telah tuntas dan 9 siswa belum tuntas. Dengan demikian ketuntasan hasil belajar klasikal pada siklus I belum tercapai karena masih dibawah 80% dengan kategori cukup.

Sajian data pada tabel 4.4 di atas dapat pula diperjelas dalam bentuk histogram seperti yang ditampilkan pada gambar berikut ini :



Gambar 4.2 Histogram Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Kelas PTK

#### e. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara praktisi dan guru kelas (observer), setiap pembelajaran berakhir. Pada kesempatan ini, temuan dan hasil pengamatan peneliti dibahas bersama. Refleksi tindakan siklus I ini mencakup refleksi terhadap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan hasil yang diperoleh oleh siswa.

Refleksi terhadap perencanaan yakni sebagai berikut: Dilihat dari hasil paparan siklus I diketahui bahwa perencanaan pembelajaran terlaksana

dengan baik. Meskipun terdapat beberapa langkah yang terlaksana tumpang tindih. Berdasarkan hasil kolaborasi dengan guru kelas selaku observer, maka diusahakan untuk menempatkan bagian yang bisa didahulukan ke bagian yang cocok. Agar terdapat kecocokan dengan apa yang akan dilaksanakan di siklus II.

Pelaksanaan penggunaan model *role playing* dapat dilakukan dengan baik. Sebagian dari langkah pada perencanaan terlaksana sesuai dengan yang diinginkan. Tapi terdapat beberapa langkah yang tidak berjalan dengan baik. Contohnya, pada waktu memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa menjawab pertanyaan dari guru secara serempak. Dan apabila ditunjuk, siswa tetap tidak mau menjawab apa yang ditanya oleh guru. Dalam berdiskusi para siswa pada umumnya belum mengikuti dengan baik. Tetapi diskusi mengalami kekurangan waktu, sehingga menyebabkan siswa menjawab apa adanya.

Pada penilaian penggunaan model *role playing* dilakukan dengan memberikan tes secara individual. Tes tersebut berupa soal yang dibagikan oleh guru. Sedangkan siswa hanya menulis jawabannya di bawah soal tersebut. Setelah diperiksa, ternyata masih ada siswa yang mendapat nilai dibawah rata-rata, yaitu nilai dengan angka 50.

Dari hasil diskusi dengan guru kelas, maka diperoleh hal-hal sebagai berikut: 1) Waktu bermain peran terlalu sedikit, 2) Anak masih susah

melafalkan dialog teks, 3) Hasil dialog yang diperoleh siswa sedikit memuaskan berada pada taraf sedang.

Berdasarkan pengamatan, tes dan pencatatan lapangan maka tujuan pembelajaran yang diharapkan pada pembelajaran siklus I belum tercapai dengan baik. Dengan demikian upaya yang telah dilaksanakan pada penggunaan model role playing pada siklus I dapat digunakan sebagai acuan untuk menentukan langkah-langkah proses pembelajaran yang akan ditargetkan pada siklus II.

## **2. Implementasi Siklus Kedua**

### **a. Perencanaan Tindakan**

Pada tahap perencanaan tindakan siklus kedua ini peneliti melakukan diskusi kembali dengan observer untuk membahas hasil refleksi pada siklus pertama. Sehingga pada perencanaan kedua ini peneliti fokus pada perbaikan yang di rekomendasikan. Pada siklus kedua ini, peneliti melakukan 2 kali pertemuan dengan materi yang diambil dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang kompetensi dasarnya menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan Kemerdekaan Indonesia, dimana dalam pelaksanaannya akan dipaparkan penggunaan Model *Role Playing* dalam perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran IPS.

Pelaksanaan siklus ini dilakukan pada hari Kamis tanggal 18 April 2013 dengan materi yang diambil dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran IPS kelas V dengan menggunakan metode bermain peran. Penggunaan Model *Role Playing* dalam perencanaan IPS disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perencanaan ini disusun berdasarkan program semester kedua sesuai dengan penelitian berlangsung.

Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus kedua pertemuan 1 adalah pembelajaran tentang Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan Model *Role Playing*. Kompetensi dasar yang ingin dicapai pada materi ini adalah mengidentifikasi beberapa tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Untuk mencapai indikator yang telah ditentukan, maka disini peneliti selaku praktisi mencoba untuk menggunakan Model *Role Playing* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan.

Tabel 4.6 Langkah-langkah Kegiatan Implementasi Model *Role Playing* Berbantuan Media Powerpoint Siklus II

#### Kegiatan Awal

1. Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran.
2. Guru melakukan apersepsi dengan cara menanyakan peristiwa penting

apa yang di peringati setiap tanggal 17 Agustus 1945?. Pada saat upacara peringatan hari kemerdekaan Republik Indonesia pembina upacara biasanya membacakan suatu teks yang menyatakan bahwa Indonesia telah merdeka yang ditanda tangani oleh Soekarno-Hatta atas nama bangsa Indonesia, disebut teks apakah yang dibacakan tersebut?

3. Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran melalui powerpoint

#### Kegiatan Inti

##### Eksplorasi

1. Menjelaskan mengenai makna yang terkandung dalam teks proklamasi kemerdekaan indonesia
2. melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran
3. memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik
4. Menayangkan langkah-langkah bermain peran melalui media powerpoint.
5. Tindakan dramatik *role playing* :
  - (1) Memanaskan kelompok : mengidentifikasi atau memperkenalkan masalah. Membuat masalah eksplisit. Menafsirkan cerita masalah, mengeksplorasi isu-isu dan menjelaskan bermain peran.
  - (2) Memilih peserta : menganalisis peran dan pilih pemain peran.
  - (3) Mengatur panggung : meetapkan garis tindakan, meulis ulang peran dalam situasi masalah.
  - (4) Menyiapkan pengamat : memutuskan apa yang harus dicari dan memberikan tugas observasi.
  - (5) Menetapkan permainan bermain peran : mulailah permainan peran, menjaga bermain peran dan istirahat bermain peran.
  - (6) Membahas dan mengevaluasi : meninjau aksi bermain peran (peristiwa, posisi, realisme), diskusikan fokus utama dan

mengembangkan berlakunya berikutnya.

- (7) Melakukan kembali bermain peran : memainkan peran revisi; menyarankan langkah selanjutnya atau alternatif perilaku.
- (8) Membahas dan mengevaluasi kembali : meninjau aksi bermain peran (peristiwa, posisi, realisme), diskusikan fokus utama dan mengembangkan berlakunya berikutnya.
- (9) Pengalaman dan generalisasi : berkaitan situasi masalah nyata pengalaman dan masalah saat ini dan menjelajahi prinsip-prinsip umum perilaku.

#### 6. Evaluasi *role playing*

##### Konfirmasi

1. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
2. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

##### Kegiatan Penutup

1. Bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
4. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Pada kegiatan pembelajaran ini peneliti bertindak sebagai guru praktisi, dan sebagai pengamat yaitu teman sejawat dan guru kelas yang

bersangkutan. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Kamis 18 April 2013 yang dihadiri oleh 25 siswa.

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan I pada penelitian ini melalui 3 tahap yakni tahap awal, tahap inti, tahap akhir. Dimana pada tahap inti dilaksanakan langkah-langkah metode bermain peran yaitu persiapan dan instruksi, tindak dramatik dan diskusi, evaluasi bermain peran. Pelaksanaannya sebagai berikut:

a) Tahap awal

Mengawali tindakan ini, peneliti mengucapkan salam yang dilanjutkan dengan menyiapkan kondisi kelas untuk belajar dengan memperhatikan kebersihan ruangan kelas, meminta siswa merapikan meja dan kursi dan siswa pun merapikan tempat duduknya masing-masing. Selanjutnya guru pun mempersiapkan alat dan bahan yang berhubungan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dalam tahap ini guru pun harus bisa menyiapkan suasana kelas yang kondusif. Sementara itu sebelum memulai pelajaran siswa membersihkan ruangan kelas, merapikan meja dan kursinya masing-masing sesuai dengan permintaan guru.

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan yang jelas dan sesuai dengan tuntutan kurikulum, selain itu guru memperhatikan tingkat perkembangan siswa dan tujuan pembelajaran mudah dimengerti siswa, sementara siswa mendengarkan guru dengan serius, tenang dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru, yang dilanjutkan untuk membuka skemata

siswa dengan menanyakan peristiwa penting apa yang di peringati setiap tanggal 17 Agustus 1945?. Pada saat upacara peringatan hari kemerdekaan Republik Indonesia pembina upacara biasanya membacakan suatu teks yang menyatakan bahwa Indonesia telah merdeka yang ditanda tangani oleh Soekarno-Hatta atas nama bangsa Indonesia, disebut teks apakah yang dibacakan tersebut? kemudian siswa menjawab sesuai dengan yang diketahuinya, namun terlihat siswa masih malu-malu dalam menjawab pertanyaan.

#### b) Tahap inti

Kegiatan inti dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model role playing yang menurut Hamalik, Oemar (2008:215) adalah: 1) persiapan dan instruksi, 2) tindak dramatik dan diskusi, 3) evaluasi bermain peran.

Persiapan dan Instruksi : Pelaksanaan tahap guru memiliki situasi bermain peran, langkah ini diawali dengan guru memilih masalah apa yang akan diperankan dalam bermain peran. Guru merancang skenario bermain peran, sebelum bermain peran dilakukan terlebih dahulu guru sudah mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan oleh siswa dalam bermain peran dan membagikan skenario cerita pada siswa. Sebelum bermain peran, siswa harus mengikuti latihan bermain peran, tahap ini guru meminta

siswa untuk melakukan latihan bermain peran sesuai dengan skenario cerita yang telah dibagikan pada setiap siswa dengan baik dan benar.

Guru memberi instruksi khusus pada peserta bermain peran, pada langkah ini guru memberi tahu kepada siswa latar belakang masalah yang ada dalam skenario cerita dan siswa mendengarkan penjelasan guru dengan serius, Cara terbaik untuk memilih peserta bermain peranan atas dasar sukarela: siswa merasa bebas mendapat perannya. Dalam beberapa hal, pemilihan peran oleh siswa oleh peserta didasarkan atas pengamatannya terhadap situasi kehidupan nyata dan ia menjadikan sebagai situasi bermain peran. Dalam diskusi dengan para pelaku bermain peran tersebut, guru harus memberikan deskripsi yang rinci tentang kepribadian, perasaan dan karakter. Selain itu, guru harus menyediakan ruang khusus dan alat yang akan digunakan dalam bermain peranan tersebut.

Guru memberitahu peran-peran apa yang akan dimainkan, pada tahap ini guru membagi siswa hanya menjadi kelompok inti berdasarkan pengamatan pada tahap sebelumnya. Tokoh yang berperan seluruhnya untuk kelompok inti. Setelah guru membagi kelompok barulah guru memberitahu peran-peran apa saja yang akan dimainkan yang ada dalam skenario, kemudian guru menjelaskan bagaimana peranan tokoh sesuai dengan peran yang telah dibagi dan siswa mendengarkan penjelasan guru. Kemudian barulah siswa melaksanakan latihan sesuai dengan peran yang telah ditentukan.

Tindak Dramatik dan Diskusi : Para aktor melakukan perannya, pada tahap ini guru meminta kelompok pertama memainkan peran sesuai skenario cerita dan siswa yang lain mengamati. Setelah kelompok ini selesai memainkan perannya guru meminta siswa yang bermain peran memberikan tanggapan tentang perannya. pada umumnya siswa yang bermain peran memberikan tanggapan bahwa mereka belum mampu melakukan perannya sesuai dengan karakter tokoh yang dilakoninya.

Guru meminta siswa yang mengamati memberikan tanggapan tentang peran yang diamatinya. Siswa yang mengamati pada umumnya juga memberikan tanggapan yang sama dengan siswa yang bermain peran yaitu para tokoh belum mampu melakoni karakter tokoh yang ada dalam skenario cerita.

Bermain peran harus berhenti pada titik penting, langkah ini dilakukan apabila ada sikap atau tingkah laku menyimpang dari anggota bermain peran. Contohnya pada waktu kelompok dua tampil guru harus memberhentikan bermain peran karena ada anggota kelompok dua yang ribut. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan, setelah bermain peran dilakukan, guru dan siswa bertanya jawab tentang manfaat organisasi sekolah yang telah diperankan. Dan kemudian guru menyuruh siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing untuk melakukan diskusi dalam kelompoknya tentang siapa-siapa

saja nama tokoh yang ada dalam skenario serta bagaimana karakter dari masing-masing tokoh.

Evaluasi Bermain Peran : Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran, setelah diskusi dilakukan masing-masing dari perwakilan kelompok diminta untuk melaporkan hasil diskusinya kedepan kelas dan kemudian memberikan tanggapan tentang hasil diskusi lalu siswa secara klasikal menyimpulkan jawaban yang tepat dari hasil diskusi tersebut. Pada tahap ini guru juga guru juga memberikan penilaian terhadap bermain peran yang telah dilakukan, apakah tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademiknya sesuai dengan yang diharapkan.

Guru menilai keektivitas dan keberhasilan bermain peran, pada tahap ini guru membuat catatan-catatan selama bermain peran dilakukan serta komentar penilaian dari siswa. Guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan, dalam tahap ini guru memasukkan skenario bermain peran yang telah dilakukan pada buku catatan guru yang bertujuan untuk perbaikan bermain perans selanjutnya.

#### c) Tahap akhir

Guru mengarahkan siswa pada pertanyaan-pertanyaan yang membawa siswa menyimpulkan sendiri pengetahuan yang mereka peroleh dari pembelajaran mengenai organisasi koperasi sekolah.

#### c. Pengamatan

Pada tahap ini pengamatan dilakukan oleh observer, yaitu peneliti sebagai observer pertama dan dibantu oleh guru kelas yang bersangkutan sebagai pengamat I, dan seorang teman sejawat sebagai pengamat II. Masing-masing pengamat mempunyai tugas yang sama. Pada tahap pengamatan ini akan dapat data nilai kognitif, dan nilai karakter anak.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model role playing dari kualifikasi siswa dikategorikan baik. Ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah mencapai tujuan yang diharapkan. Untuk lebih jelasnya hasil pengamatan yang diperoleh pada siklus II ini terdapat pada lampiran.

#### e. Hasil Tindakan

##### 1. Hasil Observasi Karakter Anak

Pengamatan karakter siswa selama proses pembelajaran dipandu oleh lembar observasi karakter siswa. Pengamatan memberikan penilaian berdasarkan kriteria pengamatan pada aspek-aspek pengamatan pada lembar observasi karakter siswa, dengan rentang penilaian 1 sampai 2, yaitu 1 (karakter baik), 2 (karakter kurang). Observasi karakter siswa ini dilakukan pengamatan pada tiap kelompok siswa. Hasil lembar observasi karakter siswa pada siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.7 Hasil Lembar Observasi Karakter Siswa Siklus II Kelas PTK

Hasil yang diperoleh						
Skor		Rata-rata Skor		Rata-rata Skor P1 dan P2	Persentase Ketuntasan Klasikal	Kriteria
P1	P2	P1	P2			
36	36	1,44	1,44	1,44	84%	Karakter Baik

Pada tabel diatas terlibat bahwa skor observasi karakter siswa pada siklus II, menurut pengamat 1 skor aktivitas siswa sebesar 36 dan menurut pengamat 2 skor aktivitas siswa sebesar 36. Berdasarkan persentase ketuntasan secara klasikal 84%, kriteria observasi karakter siswa ini berada dalam kategori karakter baik.

Hasil Lembar Observasi Karakter Siswa Siklus II Kelas Pemandang dapat di lihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.8 Hasil Lembar Observasi Karakter Siswa Siklus II Kelas Pemandang

Hasil yang diperoleh						
Skor		Rata-rata skor		Rata-rata skor P1 dan P2	Persentase Ketuntasan Klasikal	Kriteria
P1	P2	P1	P2			
34	34	1,36	1,36	1,36	78%	Karakter Kurang

Pada tabel diatas terlibat bahwa skor observasi karakter siswa pada siklus II, menurut pengamat 1 skor aktivitas siswa sebesar 34 dan menurut pengamat 2 skor aktivitas siswa sebesar 34. Berdasarkan persentase

ketuntasan secara klasikal 78%, kriteria observasi karakter siswa ini berada dalam kategori karakter kurang.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh obsever selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model role playing berbantuan media powerpoin pada siklus II berkeritia karakter baik. Ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah menunjukkan peningkatan karakter dari kriteria karakter kurang menjadi karakter baik.

## 2. Hasil Nilai Belajar Siswa

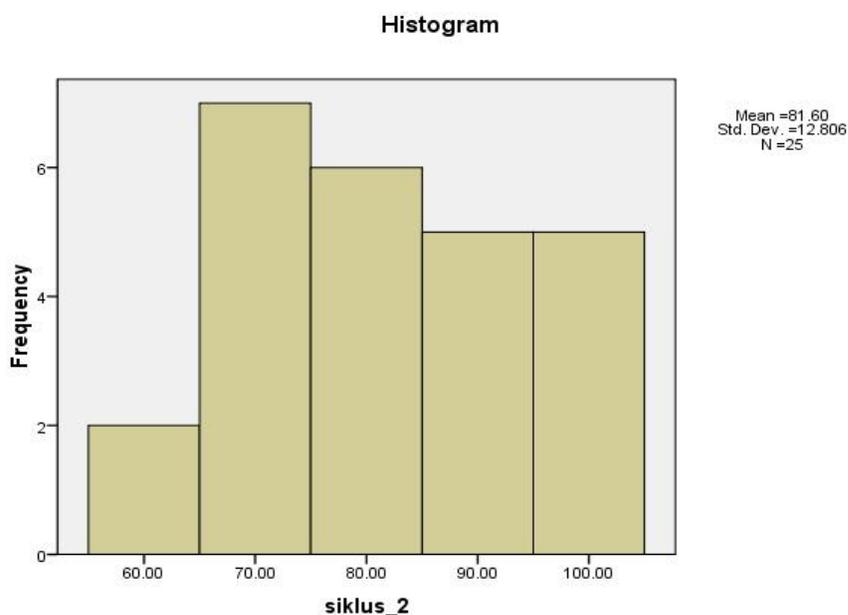
Hasil belajar siswa dikumpulkan dengan memberikan 10 soal tes pilihan ganda yang dilakukan pada akhir siklus. Hasil tes belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini :

Tabel 4.9 Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II Kelas PTK

Nilai Rata-rata Siswa	Hasil yang diperoleh				Ket
	Ketuntasan Individual		Ketuntasan Klasikal		
	Tuntas	Belum Tuntas	Ketercapaian	Standar	
81,60	23	2	92%	80%	Tercapai

Berdasarkan tabel 4.7 terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus II sebesar 81,60 dengan ketuntasan klasikal sebesar 92 %, dengan rincian 23 siswa telah tuntas dan 2 siswa belum tuntas. Dengan demikian ketuntasan belajar klasikal kognitif pada siklus II tercapai karena sudah di atas 80% dengan kategori sangat baik.

Sajian data pada tabel 4.7 di atas dapat pula diperjelas dalam bentuk histogram seperti yang ditampilkakan pada gambar di berikut ini :



Gambar 4.3 Histogram Nilai Hasil Belajar Pada Siklus II Kelas PTK

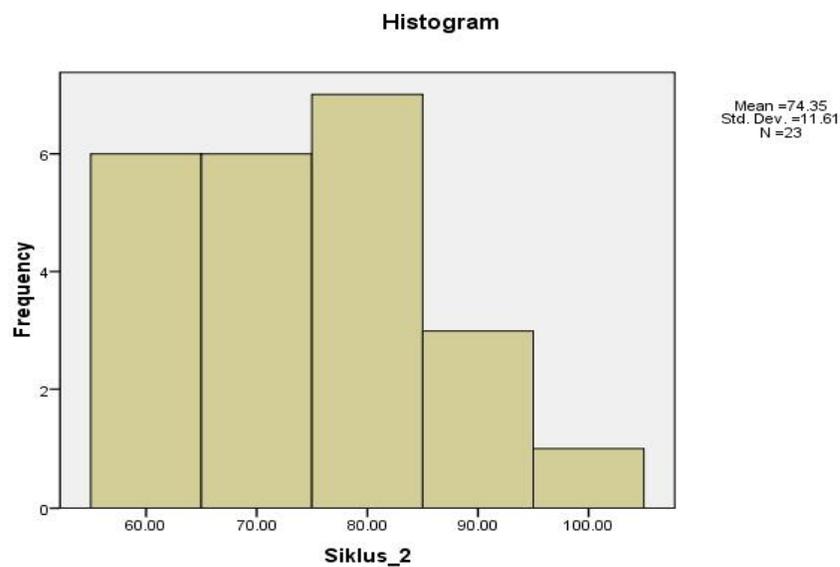
Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II Kelas PTK dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.10 Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II Kelas Pemandang

Hasil yang diperoleh					Ket
Nilai rata-rata siswa	Ketuntasan individual		Ketuntasan klasikal		
	Tuntas	Belum Tuntas	Ketercapaian	Standar	
73,34	18	5	78,26 %	70%	Tercapai

Berdasarkan tabel 4.8 terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus I sebesar 73,34 dengan ketuntasan klasikal sebesar 78,26 %, dengan rincian 18 siswa telah tuntas dan 5 siswa belum tuntas. Dengan demikian ketuntasan hasil belajar klasikal pada siklus II sudah tercapai karena sudah di atas 70%.

Sajian data pada tabel 4.8 di atas dapat pula diperjelas dalam bentuk histogram seperti yang ditampilkan pada gambar di berikut ini :



Gambar 4.4 Histogram Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II Kelas Pembeding

e. Refleksi

Berdasarkan penjelasan tabel-tabel diatas, terlihat peningkatan yang terjadi pada siswa. Hal itu dapat dilihat dari beberapa hal berikut ini :

1. Keberhasilan siswa

Adapun keberhasilan siswa dalam siklus ini yaitu : a) Keaktifan siswa sudah terlihat dengan baik, b) Siswa yang ditunjuk bersedia dengan senang hati untuk tampil ke depan kelas melaporkan hasil diskusinya, c) Nilai yang didapat siswa sudah menampakkan hasil yang memuaskan, baik nilai disaat proses pembelajaran maupun diskusi kelompok dan nilai tes akhir serta ketuntasan belajar siswa.

2. Keberhasilan guru

Sedangkan untuk keberhasilan guru adalah : a) Guru sudah lebih leluasa menyampaikan dan menggunakan langkah-langkah dalam pembelajaran, b) Penggunaan waktu dalam pembelajaran pun sudah maksimal, c) Setiap kelompok dapat dibimbing dengan baik.

### C. Pengujian Persyaratan Analisis Data

Berdasarkan suatu ketentuan, bila akan menguji hipotesis penelitian terhadap hasil belajar dan karakter anak, maka terlebih

dahulu perlu dipenuhi persyaratan analisis, yakni uji normalitas dan uji homogenitas varians terhadap data penelitian.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Lilliefors* pada taraf signifikansi : 0,05 dengan menggunakan bantuan program spss 16. Uji normalitas data variabel yang digunakan adalah teknik *One Sampel Kolmogorv Smirnov*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui data yang dianalisa berdistribusi normal atau tidak.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov* signifikansi untuk setiap kelompok adalah sebagai berikut: (a) siklus I kelas eksperimen yang diajarkan dengan model *role playing* berbantuan media powerpoint, menunjukkan signifikansi normalitas sebesar  $0,061 >$  taraf signifikansi yang ditentukan 0,05 artinya, kelompok siswa yang diajarkan dengan model *role playing* berbantuan media powerpoint berdistribusi normal, (b) siklus I kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan model konvensional, menunjukkan signifikansi normalitas sebesar  $0,061 >$  taraf signifikansi yang ditentukan 0,05 artinya, kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan model konvensional, berdistribusi normal, (c) siklus II kelas eksperimen yang diajarkan dengan model *role playing* berbantuan media powerpoint, menunjukkan signifikansi normalitas sebesar  $0,054 >$  taraf signifikansi yang ditentukan 0,05 artinya, kelompok siswa yang diajarkan dengan model *role playing* berbantuan media

powerpoint berdistribusi normal, (d) siklus II kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan model konvensional, menunjukkan signifikansi normalitas sebesar  $0,093 >$  taraf signifikansi yang ditentukan  $0,05$  artinya, kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan model konvensional berdistribusi normal.

Selanjutnya rangkuman uji normalitas berdasarkan siklus dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.11 Rangkuman Uji Normalitas

Kelompok	Signifikansi : 0,05	Keterangan
Siklus I kelas PTK	0,061	Normal
Siklus I kelas Pembanding	0,061	Normal
Siklus II kelas PTK	0,054	Normal
Siklus II kelas Pembanding	0,093	Normal

## 2. Uji Homogenitas

Perhitungan uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *untransformed* pada program SPSS 16.

Berdasarkan hasil perhitungan homogenitas berdasarkan hasil belajar siklus I menunjukkan *Levene Statistic* pada *Based On Mean* sebesar  $1,642$  dengan nilai signifikansi  $0,206 >$  dari taraf signifikansi  $0,05$  yang berarti bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model role playing berbantuan media powerpoint berasal dari varians yang sama. Selanjutnya,

perhitungan homogenitas pada hasil belajar siklus II menunjukkan *Levene Statistic* pada *Based On Mean* sebesar 0,710 dengan nilai signifikansi 0,404 > dari taraf signifikansi 0,05 yang berarti bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media *powerpoint* berasal dari varian yang sama.

Rangkuman hasil uji homogenitas berdasarkan siklus dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.12 Rangkuman Uji Homogenitas

Kelompok	Based On Mean		Keterangan
	<i>Levene Statistic</i>	<i>Signifikansi : 0,05</i>	
Siklus I	1,642	0,206	Homogen
Siklus II	0,710	0,404	Homogen

#### D. Pengujian Hipotesis

Uji beda rata-rata (*t-test*) digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dengan penerapan model *role playing* berbantuan media *powerpoint* dengan hasil belajar dengan pembelajaran konvensional. Hasil uji beda rata-rata (*Independent Samples t test*) menggunakan *Equal variances assumed* karena nilai Sig.F > 0,05.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa

Berdasarkan hasil pengujian analisis t test dengan bantuan program SPSS 16 pada siklus I menunjukkan harga F sebesar 0,710 dengan sig (*2-tailed*) sebesar : 0,026 < taraf signifikansi : 0,05 artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model role playing berbantuan media powerpoint dengan pembelajaran konvensional.

Selanjutnya, diinformasikan juga bahwa harga mean pada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model role playing berbantuan media powerpoint sebesar 72,40 lebih besar secara signifikan dari harga mean pada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan model role playing berbantuan media powerpoint yaitu 68,26.

Sedangkan pada siklus II menunjukkan harga F sebesar 0,279 dengan sig (*2-tailed*) sebesar : 0,046 < taraf signifikansi : 0,05 artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model role playing berbantuan media powerpoint dengan pembelajaran konvensional.

Selanjutnya, diinformasikan juga bahwa harga mean pada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model role playing berbantuan media powerpoint sebesar 81,60 lebih besar secara

signifikan dari harga mean pada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yaitu 74,34.

Jadi, disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media powerpoint lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

## 2. Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint dapat peningkatan karakter anak pada pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil pengujian analisis t test dengan bantuan program SPSS 16 pada siklus I menunjukkan harga F sebesar 0,188 dengan sig (*2-tailed*) sebesar : 0,027 < taraf signifikansi : 0,05. Sedangkan pada siklus II menunjukkan harga F sebesar 0,217 dengan sig (*2-tailed*) sebesar : 0,036 < taraf signifikansi : 0,05. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara karakter yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media powerpoint dengan pembelajaran konvensional.

Selanjutnya, diinformasikan juga bahwa harga mean pada karakter anak yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *model role playing* berbantuan media powerpoint siklus I sebesar 1,36 Persentase ketuntasan secara klasikal 64% dengan kriteria karakter kurang pada kelas PTK sedangkan pada kelas pembading persentase secara klasikal 60% dengan kriteria karakter kurang.

Pada siklus II harga mean sebesar 1,44. Persentase ketuntasan secara klasikal 84% dengan kriteria karakter baik pada kelas PTK sedangkan pada kelas pembading persentase ketuntasan secara klasikal 78% dengan kriteria karakter kurang. Ini menunjukkan bahwa karakter anak meningkat dari siklus I ke siklus II.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa karakter anak yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model role playing berbantuan media powerpoint berkarakter lebih baik dari pada karakter anak yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

3. Hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil pengujian analisis t test dengan bantuan program SPSS 16 menunjukkan harga F sebesar 7,054 dengan nilai signifikansi sebesar :  $0,011 < \text{taraf signifikansi} : 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis ketiga ini dapat diterima, artinya ada peningkatan antara hasil belajar dan karakter anak dengan diterapkannya model role playing berbantuan media powerpoint di SDN 01 Pondok Kelapa.

Selanjutnya dari uraian hipotesis diatas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.13 Rangkuman Uji Hipotesis

Hipotesis	Signifikansi Uji <i>t test</i> : 0,05	Harga t	Keterangan
Hipotesis 1	0,046	0,279	diterima
Hipotesis 2	0,036	0,217	diterima
Hipotesis 3	0,011	7,054	diterima

Dari tabel diatas, tampak bahwa semua data baik dari pengujian hipotesis 1 sampai dengan hipotesis 3 mendapatkan data yang homogen yaitu dilihat dari harga F yang didapat lebih besar dari harga signifikasinya yaitu 0,05.

Dari hasil output SPSS terlihat bahwa ada dua hasil perhitungan yaitu Groups Statistics dan Independent Sample *t test*. Pada Group Statistics dipaparkan hasil perhitungan SPSS tentang jumlah data, nilai rata-rata, standar deviasi dan standar error rata-rata. Dari hasil terlihat bahwa rata-rata nilai pada model role playing berbantuan powerpoint siklus I adalah 72,40 dengan standar deviasi 13,26 sedangkan pada pembelajaran konvensional adalah 68,26 dengan standar deviasi 11,54. Sedangkan pada siklus II adalah 81,60 dengan standar deviasi 12,80 sedangkan pada pembelajaran konvensional adalah 74,34 dengan standar deviasi 11,60.

Tabel Independent Sample *t test* pertama memaparkan uji apakah kedua kelompok memiliki varian yang sama. Karena nilai Sig (0,000) >

(0,05), maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki varian yang sama.

### **E. Pembahasan Hasil Penelitian**

Pada bagian ini dilakukan pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas. Pembahasannya adalah peningkatan hasil belajar siswa dan karakter anak dengan menggunakan model role playing berbantuan media powerpoint dalam pembelajaran IPS di kelas V B SDN 01 Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah. Dari fokus bahasan tersebut kemudian dibahas implikasi hasil penelitian bagi pengembangan pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil analisis data sebagaimana yang telah dideskripsikan di muka dan dilanjutkan dengan uji hipotesis, ada sejumlah temuan peneliti yang perlu dibahas lebih lanjut. antara lain sebagai berikut :

1. Penerapan model *role playing* berbantuan media powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa

Berdasarkan hasil pengolaan dan analisis data sebagaimana yang telah dideskripsikan di muka, maka dapat diinformasikan sebagai temuan peneliti, yakni ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model role playing berbantuan media powerpoint lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Pengujian analisis t test dengan bantuan program SPSS 16 pada siklus I menunjukkan harga F sebesar 0,710 dengan sig (*2-tailed*) sebesar : 0,026 < taraf signifikansi : 0,05 Selanjutnya, diinformasikan juga bahwa harga mean sebesar 72,40. artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model role playing berbantuan media powerpoint dengan pembelajaran konvensional.

Dari hasil belajar siswa terlihat bahwa rata-rata nilai pada model role playing berbantuan powerpoint siklus I adalah 72,40 dengan standar deviasi 13,26 dan persentase ketuntasan secara klasikal 64%. Sedangkan pada pembelajaran konvensional rata-rata nilai adalah 68,26 dengan standar deviasi 11,54 dan persentase ketuntasan secara klasikal 60,86%.

Hasil pengujian analisis t test dengan bantuan program SPSS 16 pada siklus II menunjukkan harga F sebesar 0,279 dengan sig (*2-tailed*) sebesar : 0,046 < taraf signifikansi : 0,05 Selanjutnya, diinformasikan juga bahwa harga mean sebesar 81,60. artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model role playing berbantuan media powerpoint dengan pembelajaran konvensional.

Dari hasil belajar siswa terlihat bahwa rata-rata nilai pada model role playing berbantuan powerpoint siklus II adalah 81,60 dengan standar deviasi 12,80 dan persentase ketuntasan secara klasikal 92%. Sedangkan pada

pembelajaran konvensional rata-rata nilai adalah 74,34 dengan standar deviasi 11,60 dan persentase ketuntasan secara klasikal 73,91%.

Guru harus dapat memperhatikan perbedaan yang ada pada siswa karena tiap individu mempunyai karakteristik yang berbeda. Menurut Rochman Natawijaya (dalam Rosna, 2006:43) “ Belajar adalah proses pembinaan yang terus menerus terjadi dalam diri individu yang tidak ditentukan oleh unsur keturunan, tetapi lebih banyak ditentukan oleh faktor-faktor dari luar anak.” Dalam belajar siswa banyak memperoleh dari guru, maka guru harus lebih memahami kembali ketiga aspek dalam pendidikan yaitu yang belajar, proses belajar dan situasi belajar. Yang belajar adalah anak didik atau siswa yang secara individu atau kelompok mengikuti proses pembelajaran dalam suasana tertentu.

Pelaksanaan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sangat dibutuhkan oleh siswa Sekolah Dasar karena dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dengan cepat.

Berdasarkan hasil belajar siswa yang diperoleh, maka pelaksanaan siklus I dan siklus II sudah baik dan guru sudah berhasil dalam usaha peningkatan hasil belajar siswa. Artinya ada peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model *role playing* berbantuan media powerpoint di SDN 01 Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah.

2. Penerapan model *role playing* berbantuan media powerpoint dapat peningkatan karakter anak pada pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil pengujian analisis t test dengan bantuan program SPSS 16 pada siklus I menunjukkan harga F sebesar 0,188 dengan sig (*2-tailed*) sebesar : 0,027 < taraf signifikansi : 0,05. Selanjutnya, diinformasikan juga bahwa harga mean sebesar 1,36. Persentase ketuntasan secara klasikal 64% dengan kriteria karakter kurang pada kelas PTK sedangkan pada kelas pembading persentase secara klasikal 60% dengan kriteria karakter kurang.

Hasil pengujian analisis t test dengan bantuan program SPSS 16 pada siklus II menunjukkan harga F sebesar 0,188 dengan sig (*2-tailed*) sebesar : 0,027 < taraf signifikansi : 0,05. Selanjutnya, diinformasikan juga bahwa harga mean sebesar 1,44. Persentase ketuntasan secara klasikal 84% dengan kriteria karakter baik pada kelas PTK sedangkan pada kelas pembading persentase ketuntasan secara klasikal 78% dengan kriteria karakter kurang. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara karakter yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model role playing berbantuan media powerpoint dengan pembelajaran konvensional.

Peran guru dalam pembelajaran adalah “Mengetahui setiap siswa yang diajarkannya secara pribadi, memperlihatkan interaksi yang menyenangkan, menguasai berbagai metode dan teknik mengajar serta menggunakannya dengan tepat, menjaga suasana kelas supaya siswa terhindar dari konflik dan frustrasi serta yang amat penting memperlakukan siswa sesuai dengan keadaan dan kemampuannya.”

Guru sebagai penggerak dan pengatur proses pembelajaran sudah seharusnya dapat mengaktifkan semua siswa tanpa terkecuali agar potensi memberikan masukan kepada siswa dalam pembelajaran lebih bermakna dan dapat meningkatkan hasil belajar dan karakter anak.

Untuk mencapai hal tersebut sudah seharusnya guru mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, guru juga harus memperhatikan keberhasilan siswa dalam memahami sesuatu dengan cara sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Karena guru bertugas membelajarkan siswa. Untuk membelajarkan siswa tersebut guru haruslah menggunakan berbagai macam cara agar pembelajaran dapat bermakna bagi siswa, seperti menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Jadi, disimpulkan bahwa karakter anak yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media powerpoint berkarakter lebih baik dari pada karakter anak yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

3. Hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional

Berdasarkan hasil pengujian analisis t test dengan bantuan program SPSS 16 pada siklus I menunjukkan harga F sebesar 7,054 dengan nilai

signifikansi sebesar :  $0,011 < \text{taraf signifikansi} : 0,05$  artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dan karakter anak yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model role playing berbantuan media powerpoint dengan pembelajaran konvensional.

Hasil pengujian analisis t test dengan bantuan program SPSS 16 pada siklus I menunjukkan harga F sebesar 0,188 dengan sig (*2-tailed*) sebesar :  $0,027 < \text{taraf signifikansi} : 0,05$ . Selanjutnya, diinformasikan juga bahwa harga mean sebesar 1,36. Pada siklus II menunjukkan harga F sebesar 0,188 dengan sig (*2-tailed*) sebesar :  $0,027 < \text{taraf signifikansi} : 0,05$ . Selanjutnya, diinformasikan juga bahwa harga mean sebesar 1,44. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara karakter anak yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model role playing berbantuan media powerpoint dengan pembelajaran konvensional.

Hasil output SPSS terlihat bahwa ada dua hasil perhitungan yaitu Groups Statistics dan Independent Sample t test. Pada Group Statistics dipaparkan hasil perhitungan SPSS tentang jumlah data, nilai rata-rata, standar deviasi dan standar error rata-rata. Dari hasil terlihat bahwa rata-rata nilai pada model role playing berbantuan powerpoint siklus I adalah 72,40 dengan standar deviasi 13,26 sedangkan pada pembelajaran konvensional adalah 68,26 dengan standar deviasi 11,54. Sedangkan pada siklus II adalah 81,60 dengan standar deviasi 12,80 sedangkan pada pembelajaran konvensional adalah 74,34 dengan standar deviasi 11,60.

Dari hasil belajar siswa terlihat bahwa rata-rata nilai pada model *role playing* berbantuan powerpoint siklus I adalah 72,40 dengan standar deviasi 13,26 dan persentase ketuntasan secara klasikal 64%. Sedangkan pada pembelajaran konvensional rata-rata nilai adalah 68,26 dengan standar deviasi 11,54 dan persentase ketuntasan secara klasikal 60,86%. Meningkat pada siklus II menjadi 81,60 dengan standar deviasi 12,80 dan persentase ketuntasan secara klasikal 92%. Sedangkan pada pembelajaran konvensional rata-rata nilai adalah 74,34 dengan standar deviasi 11,60 dan persentase ketuntasan secara klasikal 73,91%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan antara hasil belajar dan karakter anak dengan diterapkannya model *role playing* berbantuan media powerpoint pada pembelajaran IPS kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa.

#### **F. Keterbatasan Penelitian**

1. Penelitian ini membatasi diri pada penerapan model *role playing* berbantuan media powerpoint terhadap hasil belajar IPS siswa dan karakter anak kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa.
2. Instrumen karakter anak dalam penelitian ini disusun sendiri oleh peneliti, dan telah diujicobakan untuk mengetahui homogenitas dan normalitas. Butir-butir instrumen karakter anak dalam belajar IPS yang tidak valid tidak digunakan. Namun, instrumen karakter anak tersebut

masih perlu diupayakan penyempurnaannya, karena mungkin saja instrumen tersebut belum menggambarkan karakter anak sebenarnya pada masing-masing siswa.

3. Mengingat masih banyaknya keterbatasan dan kelemahan penelitian ini, maka diperlukan penelitian lebih lanjut bagi pihak-pihak yang berminat, sebab selama penelitian ini berlangsung (pada kelas pembanding) bisa saja terjadi kondisi dan situasi berbeda pada masing-masing kelompok belajar seperti karakter, minat, kemampuan, dan kondisi kesehatan sehingga menghasilkan perolehan hasil belajar yang tidak optimal pada setiap pertemuan pembelajaran. Beberapa keterbatasan penelitian seperti yang telah dipaparkan di atas, hendaknya dijadikan pertimbangan bagi para peneliti selanjutnya atau untuk dijadikan rujukan dari hasil penelitian ini bagi pengembangan pengetahuan. Hendaknya Temuan penelitian ini bukanlah dijadikan ajang perdebatan, tetapi dapat dijadikan masukan bagi penelitian selanjutnya guna menghasilkan penelitian yang lebih sempurna guna perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada masa-masa mendatang.

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dari penjelasan data dan hasil penelitian serta pembahasan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini yakni:

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa. Ini bisa dilihat dari hasil belajar siswa rata-rata nilai pada model *role playing* berbantuan *powerpoint* dari 72,40 dengan standar deviasi 13,26 dan persentase ketuntasan secara klasikal 64% meningkat menjadi 81,60 dengan standar deviasi 12,80 dan persentase ketuntasan secara klasikal 92%.
2. Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *powerpoint* dapat peningkatan karakter anak pada pembelajaran IPS kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa. Ini bisa dilihat dari harga mean sebesar 1,36 dengan persentase ketuntasan secara klasikal 64% dengan kriteria karakter kurang pada kelas PTK. sedangkan pada kelas pembanding persentase secara klasikal 60% dengan kriteria karakter kurang. Selanjutnya meningkat menjadi harga mean sebesar 1,44 persentase ketuntasan secara klasikal 84% dengan kriteria karakter baik pada kelas PTK sedangkan pada kelas pembanding persentase ketuntasan secara klasikal

78% dengan kriteria karakter kurang. Terdapat perbedaan yang signifikan antara karakter anak yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media *powerpoint* dengan pembelajaran konvensional.

3. Hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *powerpoint* lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa. Dari hasil belajar siswa terlihat bahwa rata-rata nilai pada model *role playing* berbantuan *powerpoint* adalah 72,40 dengan standar deviasi 13,26 dan persentase ketuntasan secara klasikal 64%. Sedangkan pada pembelajaran konvensional rata-rata nilai adalah 68,26 dengan standar deviasi 11,54 dan persentase ketuntasan secara klasikal 60,86%. Meningkatkan lagi menjadi rata-rata 81,60 dengan standar deviasi 12,80 dan persentase ketuntasan secara klasikal 92%. Sedangkan pada pembelajaran konvensional rata-rata nilai adalah 74,34 dengan standar deviasi 11,60 dan persentase ketuntasan secara klasikal 73,91%. Artinya dapat diambil kesimpulan bahwa, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media *powerpoint* dengan pembelajaran konvensional.

## B. Implikasi

Pelaksanaan pembelajaran model *role playing* berbantuan media powerpoint dalam pembelajaran IPS sangat mendukung untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan karakter anak. Hasil belajar ini berupa keterampilan, nilai, dan sikap setelah siswa mengalami proses belajar.

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar dan menjadi indikator keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil belajar siswa yang diharapkan adalah kemampuan lulusan yang utuh, yang mencakup kemampuan kognitif, psikomotor, dan afektif. Kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir secara hirarkis terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa, dan evaluasi. Kemampuan psikomotor berkaitan dengan kemampuan gerak (keterampilan). Kemampuan afektif siswa meliputi perilaku sosial, sikap, minat, disiplin, dan sejenisnya.

Dalam hal ini hasil belajar merupakan perubahan berupa kemampuan yang diperoleh siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar. Hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut, dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang disampaikan guru. Keterangan ini didukung oleh pernyataan Asep, Herry, dkk (2007:7) yang menyatakan "Perubahan-perubahan perilaku pada diri siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran meliputi perubahan dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor." Sehingga hasil belajar ini dapat dipergunakan guru untuk mengukur dan menilai sampai

sejauh mana siswa telah menguasai dan memahami materi pelajaran yang sudah dipelajari.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini berdampak pada adanya peningkatan antara hasil belajar dan karakter anak dengan diterapkannya model *role playing* berbantuan media *powerpoint* di SDN 01 Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dicantumkan diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan :

1. Untuk guru, agar dapat mencobakan dan menerapkan model *role playing* yang lebih bervariasi dengan tujuan agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan.
2. Untuk Kepala sekolah, dapat berupaya untuk meningkatkan sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar baik kognitif maupun karakter siswa.
3. Untuk peneliti selaku mahasiswa, untuk dapat menambah pengetahuan yang nanti bermanfaat setelah peneliti turun ke lapangan kelak.
4. Untuk pembaca, agar bagi siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan tentang bagaimana cara meningkatkan dunia pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asep, Herry, dkk. 2007. *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS
- Asma, N. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas
- Baiti, Agustin Nur. 2011. *Peningkatan Kualitas pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 02 Kota Semarang*. Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang.
- Bruce, J dan Marsha, W. 1980. *Models of Teaching*. Precentice-Hall. Englewood Cliffs, New Jersey.
- Depdiknas. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka
- Depdiknas. 2003. *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Fisika*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Depdiknas. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- Dewi, Adellia Shinta. 2010. *Penerapan Model Role Playing Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Purwodadi 3 Kecamatan Blimbing Kota Malang*. Skripsi, Program S1 PGSD Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar Dan Prasekolah FIP Universitas Negeri Malang.
- Effendi, Ridwan dkk. 2007. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Bumi Aksara

- Golo, W. 2010. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: PT Gramedia
- Gustion, Dono. 2012. Dalam <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jptk/article/view/541> di Akses 6 Juni 2013
- Hadi, Syaiful. 2008. dalam <http://hansteru.wordpress.com> (di Akses 2 April 2013)
- Hadiwinarto. 2010. *Penajaman Nilai Karakter dan Budi Pekerti*. Solo : Bahana Media Wirayuda
- Hamalik, Oemar. 2009. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumnus
- Hamalik, Oemar. 2003. *Pendekatan Baru Strategi Belajar-mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Hamalik, Oemar. 2005. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2008 . *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartanto, Wawan. 2008. "Pembuatan Bahan Ajar Berbasis ICT". <http://www.docstoc.com> di Akses 2 Februari 2013
- Ischak, S. U. 2006. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jelantik, I Ketut. 2009. *Pengertian Hasil Belajar*. (online) (<http://file:///c:/Document-and-settings/pgsd-my-document-pengertian-hasil-belajar-pgri-201-amlapupura.co.cc.htm> Di Akses 9 Maret 2013
- Jufriady, Hidayat. 2009. *Penggunaan Microsoft Powerpoint atau Camtasia Sebagai Media Pembelajaran TIK*. Pamekasan : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan SMAN 2 Pamekasan.
- June, Rosemary, dkk. 1931. *Elementary Social Studies*. New York: Longmar
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persada

- Milanisti. 2009. "Pembuatan Bahan Ajar Berbasis ICT dengan Powerpoint".  
<http://milanistibali.blogspot.com> di Akses 2 Mei 2013
- Mulyasa. 2007. *Profesionalisme Guru dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Pers
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nuryani, R. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Santosa, Puji dkk. 2006. *Materi dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Setiawan, Iwan. 2009. "Penerapan ICT dalam Kegiatan Pembelajaran".  
<http://syopian.net/blog> di Akses 4 April 2013
- Sudjana, Nana. 1996. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sumantri, Mulyani. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suko, Prayogi. 2007. *Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Belajar Luar Bangun Datar Siswa Kelas 5 SDN Ponolawen 2 Kesesi Pekalongan Melalui Implementasi Metode Discovery*. Online (<http://digilib.unnes.ac.id/gsd/collect/skripsi/index/assoc/HASHO1db/628e4a28.dir/doc.pdf> di Akses 2 Februari 2012)
- Syarbini, Amirulloh. 2012. *Buku Pintar Pendidikan Karakter*. Jakarta : Prima Pustaka
- Wardani, I. G. A. K dkk. (2004). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winarni, Endang Widi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. FKIP Universitas Bengkulu
- Winataputra, dkk. 2007. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wiriaatmadja, Rochiati. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosda Karya.





# LAMPIRAN

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN  
MEDIA *POWERPOINT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
DAN KARAKTER ANAK PADA PEMBELAJARAN IPS  
(Penelitian Tindakan di SD Negeri 01 Pondok Kelapa)**

**THE APPLICATION OF MODELS *ROLE PLAYING* ASSISTED *POWERPOINT* MEDIA TO  
INCREASE LEARNING OUTCOMES AND STUDENTS CHARACTER IN SOCIAL SCIENT  
(Action Research in Elementary School Number 01 Pondok Kelapa)**

**ARTIKEL ILMIAH**



Oleh :

**ARIF FEBRIAN ASRI  
NPM A2M011007**

**PROGRAM STUDI PASCASARJANA (S2)  
TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BENGKULU  
2013**

## ARTIKEL ILMIAH

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN  
MEDIA *POWERPOINT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KARAKTER ANAK  
PADA PEMBELAJARAN IPS**

(Penelitian Tindakan di SD Negeri 01 Pondok Kelapa)

---

ARIF FEBRIAN ASRI

e-mail : [febrian.arif22@gmail.com](mailto:febrian.arif22@gmail.com)

phone : 0857 5814 1571

Thesis, Study Programme of the Magister of Education Technology,  
Post Graduate  
Bengkulu University, 2013: 135 Pages

**ABSTRACT**

This study was conducted to describe the increase in student learning outcomes social sciences, describing the character of the increase in learning social studies, and social studies describing differences in outcomes between children who learn by applying the model role playing assiste powerpoint media than children who are learning to conventional classroom learning V B at Elementary School Number 01 Pondok Kelapa. Type of research is Mixed Method Research to test students' learning outcomes conducted with normality test, homogeneity and difference test (t-test). social sciences student learning outcomes learning model with the application of model role playing assiste powerpoint media higher than children who are learning with conventional learning. It is expected that teachers can implement and try the model role playing more varied, with the aim that student learning outcomes and character can be increased.

*Keywords* : *Model Role Playing, Social Sciences, Learning Outcomes, Character of the Student.*

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan nasional, dimana pendidikan dijadikan andalan utama dalam upaya peningkatan kualitas hidup manusia. Pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Oleh karena itu pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses membantu peserta didik agar berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi dan sistem nilai yang dianutnya dalam masyarakat.

Salah satu program pengajaran di jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS adalah sebagai suatu pengetahuan yang dikumpulkan melalui proses ilmiah dan sikap ilmiah untuk membangun pengetahuan, yang kajiannya memfokuskan kepada hubungan antar manusia dan proses membantu pengembangan dalam hubungan tersebut. Pembelajaran IPS dapat dijadikan sebagai wahana sentral untuk meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan pembelajaran IPS yang bersifat inovatif dan produktif sehingga siswa mampu memahami pembelajaran lebih baik, memiliki kemampuan berpikir kritis, meningkatkan sikap ilmiah siswa, serta mampu berperan di dalam lingkungan masyarakat. Pembelajaran yang inovatif dan produktif adalah pembelajaran yang dapat membantu siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, nilai, cara mengekspresikan diri, serta cara belajar yang kondusif.

Pada kurikulum KTSP, Depdiknas (2006) Menyatakan bahwa mata pelajaran IPS di SD/MI bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan hasil pengalaman guru selama mengajar di SDN 01 Pondok Kelapa yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian, kelas VB termasuk dalam kelas yang seluruh

siswanya merupakan gabungan anak-anak yang tingkat kognitifnya bisa di bilang bervariasi. Pengalaman guru yang mengajar di VB, anak-anak ini bisa di bilang tingkat kemampuannya masih rendah bila di dibandingkan dengan kelas-kelas yang lain. Anak-anaknya juga termasuk anak yang super aktif baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dalam proses pembelajaran anak-anak juga masih sulit untuk memahami pelajaran yang sedang dipelajari, membutuhkan tenaga yang ekstra agar anak-anak benar-benar memahami materi yang di ajarkan. Hasil belajarnya juga masih rendah, hal ini bisa di lihat dari setiap akhir evaluasi yang di berikan.

Di sisi lain juga ada kecendrungan bahwa hasil belajar siswa masih rendah hal ini disebabkan bahwa pembelajaran di kelas yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran ini dianggap sebagai suatu kegiatan yang membosankan, kurang menantang, tidak bermakna serta kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Akibat kurangnya daya kreasi dan variasi guru dalam pembelajaran, menyebabkan kurang dikuasainya materi-materi pembelajaran oleh siswa. Berdasarkan nilai hasil belajar siswa di kelas V B SDN 01 Pondok Kelapa diperoleh data bahwa hasil belajar siswa pada saat ulangan bulanan dan ulangan akhir semester pertama tahun pelajaran 2012/2013 masih tergolong rendah yaitu nilai rata-rata siswa 6, sedangkan menurut kurikulum KTSP ketuntasan belajar minimal 7. Untuk menindaklanjuti permasalahan tersebut, sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan kualitas proses pembelajaran perlu diadakannya perbaikan pembelajaran yang selama ini dilakukan.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap cocok diterapkan dalam IPS adalah model *Role Playing* berbantuan media powerpoint. Alasan pemilihan model *Role Playing* berbantuan media powerpoint karena pada model ini menerapkan kemampuan dibidang afektif (sikap) siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan tuntutan pembelajaran IPS yang menginginkan pengembangan sikap siswa baik dilingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Menurut Hadi, Syaiful (2008:11) "Bermain Peran (*Role Playing*) merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*Interpersonal Relationship*). Terutama yang menyangkut kehidupan siswa."

*Role Playing* terdiri dari sembilan langkah: (1) memanaskan kelompok, (2) memilih peserta, (3) mengatur panggung, (4) menyiapkan pengamat, (5) Menetapkan, (6) membahas dan mengevaluasi, (7) melakukan kembali; (8) membahas dan mengevaluasi, dan (9) pengalaman dan generalisasi. Setiap tahap atau fase memiliki tujuan tertentu yang memberikan kontribusi untuk kekayaan dan fokus dari aktivitas belajar. Bersama-sama, mereka memastikan bahwa garis pemikiran dikejar seluruh kompleks kegiatan, bahwa siswa siap dalam peran mereka. bahwa tujuan untuk bermain peran diidentifikasi, dan bahwa diskusi setelah itu tidak hanya kumpulan reaksi menyebar, meskipun ini juga penting (Bruce, J dan Marsha, W, 1980:247).

Dengan melihat tujuan dan karakteristik pendekatan pembelajaran model role playing yang telah dijabarkan yang berkaitan dengan perbaikan proses, dan hasil belajar IPS maka akan diadakan tindakan berupa penelitian dengan judul “Penerapan Model *Role Playing* Berbantuan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Karakter Anak Pada Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan di SD Negeri 01 Pondok Kelapa)”

## **2. Metodologi Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kombinasi (*Mixed Method Research*) yang merupakan gabungan penelitian kaji tindak (*action research*) dan penelitian eksperimen (*experiment research*). Penelitian ini memadukan dua metode yang mengkombinasikan elemen-elemen pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan tujuan memperluas dan memperdalam pemahaman dan pemaknaan dari fakta-fakta yang didapat. Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian jenis ketiga, yaitu *Exploratory Sequential Design*. Sugiyono dalam Gustion, Dono (2012) menyatakan “metode penelitian yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif secara berurutan, dimana pada tahap awal dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dan tahap ke dua menggunakan metode kualitatif”.

Penelitian ini berlangsung dari semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SD Negeri 01 Pondok Kelapa. Prosedur penelitian tindakan ini dirancang untuk dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yang harus dijalani, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Tahap-tahap penelitian menurut Wardani, I. G. A. K dkk (2004) yaitu: 1) perencanaan (*planning*) merupakan langkah pertama dalam setiap kegiatan, 2) tindakan (*action*) merupakan realisasi dari rencana yang telah dibuat, 3) observasi (*observation*) bertujuan untuk mengetahui kualitas tindakan yang dilakukan, 4) refleksi (*reflection*) bertujuan untuk melihat/merenungkan kembali apa yang telah dilakukan dan dampaknya bagi proses belajar siswa.

Adapun instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian tindakan ini adalah :

### **1. Observasi**

Sudjana, Nana (2006:220) menyatakan bahwa pengamatan (*observasi*) merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Data hasil pengamatan (*observasi*) ini sebagai langkah awal peneliti untuk melakukan penelitian. Untuk penelitian ini peneliti menggunakan observasi terstruktur. Menurut Wiraatmadja, Rochiati (2006), observasi terstruktur menggunakan instrumen observasi yang terstruktur dan siap pakai, sehingga pengamat hanya membubuhkan tanda (✓) pada tempat yang disediakan.

### **2. Tes Hasil Belajar**

Menurut Grounlund dalam Winarni, Endang Widi (2011:156) Tes tulis dapat dibagi menjadi tes subjektif (*subjective test*) dan tes obyektif (*objective test*). Tes subyektif dalam soal pertanyaannya tidak diberikan alternative opsi jawaban sedangkan tes obyektif adalah suatu tes yang mengikutsertakan alternative opsi jawaban dari pertanyaan yang ada. Tes tulis obyektif dapat berupa 1) *short answer items*, 2) *multiple choice items*, 3) *trus false items*, 4) *matching items*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan soal evaluasi sebagai tes akhir. Soal tes yang digunakan yaitu *multiple choce items* atau soal pilihan ganda.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis. Menurut Guba dan Lincoln dalam Winarni, Endang Widi, (2011:156) dokumen adalah setiap bahan tertulis ataupun film yang sering digunakan untuk keperluan penelitian, karena alasan yang dapat dipertanggungjawabkan. Dokumen merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), dan karya-karya monumental, yang semuanya itu memberikan informasi bagi proses penelitian.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Data hasil belajar siswa berupa tes adalah data kuantitatif dan di analisis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan pengujian hipotesis (t test) terhadap hasil belajar IPS dan karakter siswa secara keseluruhan baik Kelas PTK maupun Kelas Pembanding. Adapun pengujian persyaratan analisis pada penelitian ini yaitu :

##### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusikan pengamatan tersebut merupakan sampel atau bukan dari populasi yang memiliki distribusi normal.

Uji normalitas data dilakukan dengan uji chi kuadrat, dengan rumus sebagai

berikut : 
$$x^2 = \sum \frac{(oi - Ei)^2}{Ei}$$

Keterangan :

- $x^2$      = Chi kuadrat
- $\sum$        = banyaknya kelas
- $oi$       = Frekuensi
- $Ei$       = Frekuensi harapan

Kriteria pengujian : di tolak Jika  $x^2 < x^2 (1 - \alpha )(K - 1)$

Uji normalitas data variabel yang digunakan adalah teknik *One Sampel Kolmogorv Smirnov*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui data yang dianalisa berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan SPSS 16.

## 2. Uji Homogenitas

$$F = \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}}$$

Dengan ketentuan :

$$F_{hitung} < F_{tabel}, \text{ data homogen}$$

$$F_{hitung} > F_{tabel}, \text{ data tidak homogen}$$

apabila data telah normal dan homogen maka kedua sampel dapat dijadikan sebagai sampel penelitian ini dan hasilnya dapat dianalisis lebih lanjut.

Uji homogenitas untuk posttest bertujuan jika nilai Sig F > 0,05 maka uji t menggunakan Equal Variances Assumed (diasumsikan varian sama) dan jika nilai Sig F < 0,05 menggunakan Equal Variances Not Assumed (diasumsikan varian berbeda). Uji homogenitas ini menggunakan SPSS 16.

## 3. Pengujian Hipotesis (t-test)

Suatu hipotesis diterima atau ditolak, harus dilakukan uji keberartian antar variabel dengan menggunakan t test. Sedangkan untuk melihat hasil penggunaan model dan media pembelajaran yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa ini adalah dengan menggunakan t test.

Rumus yang dipakai adalah :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{X^2d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan pre dan post test (post – pre test)

Xd = Deviasi masing-masing subyek (d – Md)

X<sup>2</sup>d = Jumlah kuadrat deviasi

N = Jumlah sampel

(Arikunto, Suharsimi, 2010:349)

Selanjutnya nilai t-hitung dibandingkan dengan t-tabel sesuai jumlah subyek yang menjadi sampel penelitian pada taraf signifikan 0,05 dan 0,01, jika t-hitung lebih besar dari t-tabel maka hipotesis diterima dan sebaliknya.

Uji beda rata-rata (t-test) digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dengan penerapan model *role playing* berbantuan powerpoint dengan hasil belajar dengan pembelajaran konvensional. Pengujian t test ini menggunakan SPSS 16.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan suatu ketentuan, bila akan menguji hipotesis penelitian terhadap hasil belajar dan karakter anak, maka terlebih dahulu perlu dipenuhi persyaratan analisis, yakni uji normalitas dan uji homogenitas varians terhadap data penelitian.

#### 3. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Lilliefors* pada taraf signifikansi : 0,05 dengan menggunakan bantuan program spss 16. Uji normalitas data variabel yang digunakan adalah teknik *One Sampel Kolmogorov Smirnov*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui data yang dianalisa berdistribusi normal atau tidak.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov* signifikansi untuk setiap kelompok adalah sebagai berikut: (a) siklus I kelas eksperimen yang diajarkan dengan model *role playing* berbantuan media powerpoint, menunjukkan signifikansi normalitas sebesar 0,061 > taraf signifikansi yang ditentukan 0,05 artinya, kelompok siswa yang diajarkan dengan model *role playing* berbantuan media powerpoint berdistribusi normal, (b) siklus I kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan model konvensional, menunjukkan signifikansi normalitas sebesar 0,061 > taraf signifikansi yang ditentukan 0,05 artinya, kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan model konvensional, berdistribusi normal, (c) siklus II kelas eksperimen yang diajarkan dengan

model *role playing* berbantuan media powerpoint, menunjukkan signifikansi normalitas sebesar  $0,054 >$  taraf signifikansi yang ditentukan  $0,05$  artinya, kelompok siswa yang diajarkan dengan model *role playing* berbantuan media powerpoint berdistribusi normal, (d) siklus II kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan model konvensional, menunjukkan signifikansi normalitas sebesar  $0,093 >$  taraf signifikansi yang ditentukan  $0,05$  artinya, kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan model konvensional berdistribusi normal.

Selanjutnya rangkuman uji normalitas berdasarkan siklus dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel Rangkuman Uji Normalitas

Kelompok	Signifikansi $\alpha: 0,05$	Keterangan
Siklus I kelas PTK	0,061	Normal
Siklus I kelas Pembanding	0,061	Normal
Siklus II kelas PTK	0,054	Normal
Siklus II kelas Pembanding	0,093	Normal

#### 4. Uji Homogenitas

Perhitungan uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *untransformed* pada program SPSS 16.

Berdasarkan hasil perhitungan homogenitas berdasarkan hasil belajar siklus I menunjukkan *Levene Statistic* pada *Based On Mean* sebesar  $1,642$  dengan nilai signifikansi  $0,206 >$  dari taraf signifikansi  $0,05$  yang berarti bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media powerpoint berasal dari varians yang sama. Selanjutnya, perhitungan homogenitas pada hasil belajar siklus II menunjukkan *Levene Statistic* pada *Based On Mean* sebesar  $0,710$  dengan nilai signifikansi  $0,404 >$  dari taraf signifikansi  $0,05$  yang berarti bahwa hasil belajar siswa

dengan menggunakan model role playing berbantuan media powerpoint berasal dari varian yang sama.

Rangkuman hasil uji homogenitas berdasarkan siklus dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel Rangkuman Uji Homogenitas

Kelompok	Based On Mean		Keterangan
	Levene Statistic	Signifikansi $\alpha: 0,05$	
Siklus I	1,642	0,206	Homogen
Siklus II	0,710	0,404	Homogen

### 3. Pengujian Hipotesis (*t-test*)

Uji beda rata-rata (*t-test*) digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dengan penerapan model *role playing* berbantuan media *powerpoint* dengan hasil belajar dengan pembelajaran konvensional. Hasil uji beda rata-rata (*Independent Samples t test*) menggunakan *Equal variances assumed* karena nilai  $\text{Sig.}t > 0,05$ . Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel Rangkuman Uji Hipotesis

Hipotesis	Signifikansi Uji t test $\alpha: 0,05$	Harga t	Keterangan
Hipotesis 1	0,046	0,279	diterima
Hipotesis 2	0,036	0,217	diterima
Hipotesis 3	0,011	7,054	diterima

Dari hasil output SPSS terlihat bahwa ada dua hasil perhitungan yaitu Groups Statistics dan Independent Sample t test. Pada Group Statistics dipaparkan hasil perhitungan SPSS tentang jumlah data, nilai rata-rata, standar deviasi dan standar error rata-rata. Dari hasil terlihat bahwa rata-rata nilai pada model role playing berbantuan powerpoint siklus I adalah 72,40 dengan standar deviasi 13,26 sedangkan pada pembelajaran konvensional

adalah 68,26 dengan standar deviasi 11,54. Sedangkan pada siklus II adalah 81,60 dengan standar deviasi 12,80 sedangkan pada pembelajaran konvensional adalah 74,34 dengan standar deviasi 11,60.

Tabel Independent Sample t test pertama memaparkan uji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dengan penerapan model *role playing* berbantuan media *powerpoint* dengan hasil belajar dengan pembelajaran konvensional. Karena nilai Sig (0,000) >  $\alpha$  (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dengan penerapan model *role playing* berbantuan media *powerpoint* dengan hasil belajar dengan pembelajaran konvensional

Berdasarkan hasil analisis data sebagaimana yang telah dideskripsikan di muka dan dilanjutkan dengan uji hipotesis, ada sejumlah temuan peneliti yang perlu dibahas lebih lanjut antara lain sebagai berikut :

#### **4. Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa**

Berdasarkan hasil pengolaan dan analisis data sebagaimana yang telah dideskripsikan di muka, maka dapat diinformasikan sebagai temuan peneliti, yakni ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *role playing* berbantuan media *powerpoint* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Pengujian analisis t test dengan bantuan program SPSS 16 pada siklus I menunjukkan harga t sebesar 0,710 dengan sig (*2-tailed*) sebesar  $\alpha$  : 0,026 < taraf signifikansi  $\alpha$  : 0,05 Selanjutnya, diinformasikan juga bahwa harga mean sebesar 72,40. artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media *powerpoint* dengan pembelajaran konvensional.

Dari hasil belajar siswa terlihat bahwa rata-rata nilai pada model *role playing* berbantuan *powerpoint* siklus I adalah 72,40 dengan standar deviasi 13,26 dan persentase ketuntasan secara klasikal 64%. Sedangkan pada pembelajaran konvensional rata-rata nilai

adalah 68,26 dengan standar deviasi 11,54 dan persentase ketuntasan secara klasikal 60,86%.

Hasil pengujian analisis t test dengan bantuan program SPSS 16 pada siklus II menunjukkan harga t sebesar 0,279 dengan sig (*2-tailed*) sebesar  $\alpha : 0,046 <$  taraf signifikansi  $\alpha : 0,05$  Selanjutnya, diinformasikan juga bahwa harga mean sebesar 81,60. artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media powerpoint dengan pembelajaran konvensional.

Dari hasil belajar siswa terlihat bahwa rata-rata nilai pada model *role playing* berbantuan powerpoint siklus II adalah 81,60 dengan standar deviasi 12,80 dan persentase ketuntasan secara klasikal 92%. Sedangkan pada pembelajaran konvensional rata-rata nilai adalah 74,34 dengan standar deviasi 11,60 dan persentase ketuntasan secara klasikal 73,91%.

Berdasarkan hasil belajar siswa yang diperoleh, maka pelaksanaan siklus I dan siklus II sudah baik dan guru sudah berhasil dalam usaha peningkatan hasil belajar siswa. Artinya ada peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model *role playing* berbantuan media powerpoint di SDN 01 Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah.

##### **5. Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint dapat peningkatan karakter anak pada pembelajaran IPS**

Berdasarkan hasil pengujian analisis t test dengan bantuan program SPSS 16 pada siklus I menunjukkan harga t sebesar 0,188 dengan sig (*2-tailed*) sebesar  $\alpha : 0,027 <$  taraf signifikansi  $\alpha : 0,05$ . Selanjutnya, diinformasikan juga bahwa harga mean sebesar 1,36. Persentase ketuntasan secara klasikal 64% dengan kriteria karakter kurang pada kelas PTK sedangkan pada kelas pembading persentase secara klasikal 60% dengan kriteria karakter kurang.

Hasil pengujian analisis t test dengan bantuan program SPSS 16 pada siklus II menunjukkan harga t sebesar 0,188 dengan sig (*2-tailed*) sebesar  $\alpha : 0,027 <$  taraf signifikansi  $\alpha : 0,05$ . Selanjutnya, diinformasikan juga bahwa harga mean sebesar 1,44. Persentase ketuntasan secara klasikal 84% dengan kriteria karakter baik pada kelas PTK

sedangkan pada kelas pembading persentase ketuntasan secara klasikal 78% dengan kriteria karakter kurang. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara karakter yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model role playing berbantuan media powerpoint dengan pembelajaran konvensional.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa karakter anak yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model role playing berbantuan media powerpoint berkarakter lebih baik dari pada karakter anak yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

#### **6. Hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional**

Berdasarkan hasil pengujian analisis t test dengan bantuan program SPSS 16 pada siklus I menunjukkan harga t sebesar 7,054 dengan nilai signifikansi sebesar  $p < 0,011 < \alpha < 0,05$  artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dan karakter anak yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model role playing berbantuan media powerpoint dengan pembelajaran konvensional.

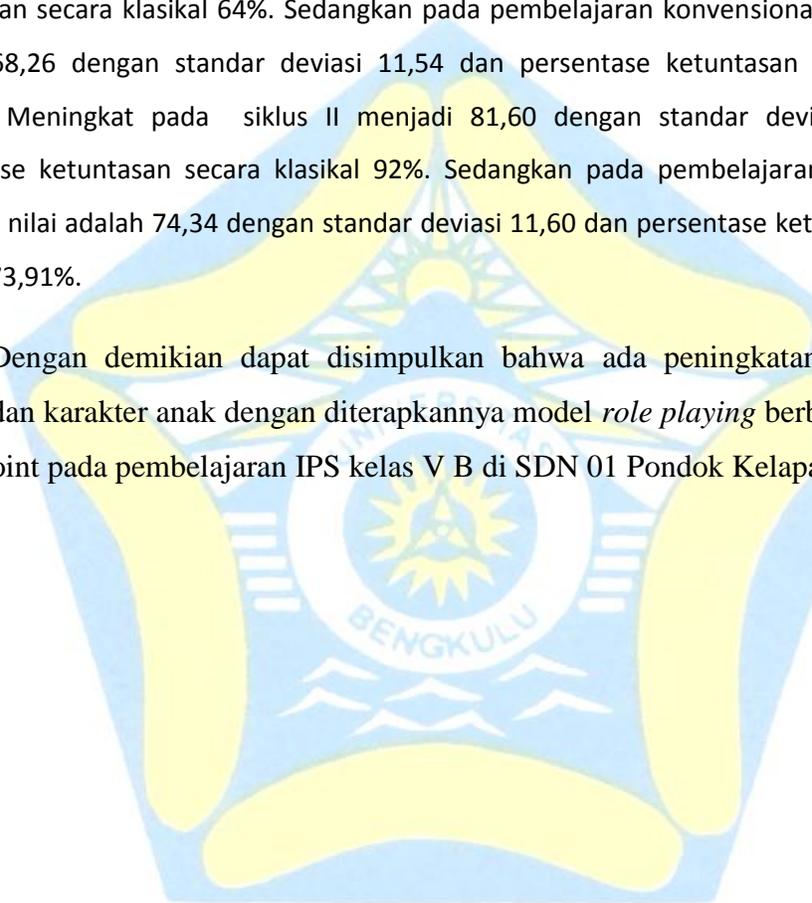
Hasil pengujian analisis t test dengan bantuan program SPSS 16 pada siklus I menunjukkan harga t sebesar 0,188 dengan sig (2-tailed) sebesar  $\alpha < 0,027 < \alpha < 0,05$ . Selanjutnya, diinformasikan juga bahwa harga mean sebesar 1,36. Pada siklus II menunjukkan harga t sebesar 0,188 dengan sig (2-tailed) sebesar  $\alpha < 0,027 < \alpha < 0,05$ . Selanjutnya, diinformasikan juga bahwa harga mean sebesar 1,44. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara karakter anak yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model role playing berbantuan media powerpoint dengan pembelajaran konvensional.

Hasil output SPSS terlihat bahwa ada dua hasil perhitungan yaitu Groups Statistics dan Independent Sample t test. Pada Group Statistics dipaparkan hasil perhitungan SPSS tentang jumlah data, nilai rata-rata, standar deviasi dan standar error rata-rata. Dari hasil terlihat bahwa rata-rata nilai pada model role playing berbantuan powerpoint siklus I

adalah 72,40 dengan standar deviasi 13,26 sedangkan pada pembelajaran konvensional adalah 68,26 dengan standar deviasi 11,54. Sedangkan pada siklus II adalah 81,60 dengan standar deviasi 12,80 sedangkan pada pembelajaran konvensional adalah 74,34 dengan standar deviasi 11,60.

Dari hasil belajar siswa terlihat bahwa rata-rata nilai pada model *role playing* berbantuan powerpoint siklus I adalah 72,40 dengan standar deviasi 13,26 dan persentase ketuntasan secara klasikal 64%. Sedangkan pada pembelajaran konvensional rata-rata nilai adalah 68,26 dengan standar deviasi 11,54 dan persentase ketuntasan secara klasikal 60,86%. Meningkat pada siklus II menjadi 81,60 dengan standar deviasi 12,80 dan persentase ketuntasan secara klasikal 92%. Sedangkan pada pembelajaran konvensional rata-rata nilai adalah 74,34 dengan standar deviasi 11,60 dan persentase ketuntasan secara klasikal 73,91%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan antara hasil belajar dan karakter anak dengan diterapkannya model *role playing* berbantuan media powerpoint pada pembelajaran IPS kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa.



#### 4. Kesimpulan

Dari penjelasan data dan hasil penelitian serta pembahasan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini yakni:

4. Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa. Ini bisa dilihat dari hasil belajar siswa rata-rata nilai pada model role playing berbantuan powerpoint siklus I adalah 72,40 dengan standar deviasi 13,26 dan persentase ketuntasan secara klasikal 64%. Sedangkan pada siklus II rata-rata nilai pada model role playing berbantuan powerpoint adalah 81,60 dengan standar deviasi 12,80 dan persentase ketuntasan secara klasikal 92%.
5. Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint dapat peningkatan karakter anak pada pembelajaran IPS kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa. Ini bisa dilihat dari Siklus I harga mean sebesar 1,36 dengan persentase ketuntasan secara klasikal 64% dengan kriteria karakter kurang pada kelas PTK. sedangkan pada kelas pembeding persentase secara klasikal 60% dengan kriteria karakter kurang. Pada siklus II harga mean sebesar 1,44. Persentase ketuntasan secara klasikal 84% dengan kriteria karakter baik pada kelas PTK sedangkan pada kelas pembeding persentase ketuntasan secara klasikal 78% dengan kriteria karakter kurang. Terdapat perbedaan yang signifikan antara karakter anak yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media powerpoint dengan pembelajaran konvensional.
6. Hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional kelas V B di SDN 01 Pondok Kelapa. Dari hasil belajar siswa terlihat bahwa rata-rata nilai pada model role playing berbantuan powerpoint siklus I adalah 72,40 dengan standar deviasi 13,26 dan persentase ketuntasan secara klasikal 64%. Sedangkan pada pembelajaran

konvensional rata-rata nilai adalah 68,26 dengan standar deviasi 11,54 dan persentase ketuntasan secara klasikal 60,86%. Meningkat pada siklus II menjadi 81,60 dengan standar deviasi 12,80 dan persentase ketuntasan secara klasikal 92%. Sedangkan pada pembelajaran konvensional rata-rata nilai adalah 74,34 dengan standar deviasi 11,60 dan persentase ketuntasan secara klasikal 73,91%. Artinya dapat diambil kesimpulan bahwa, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media powerpoint dengan pembelajaran konvensional.

## 5. Daftar Pustaka

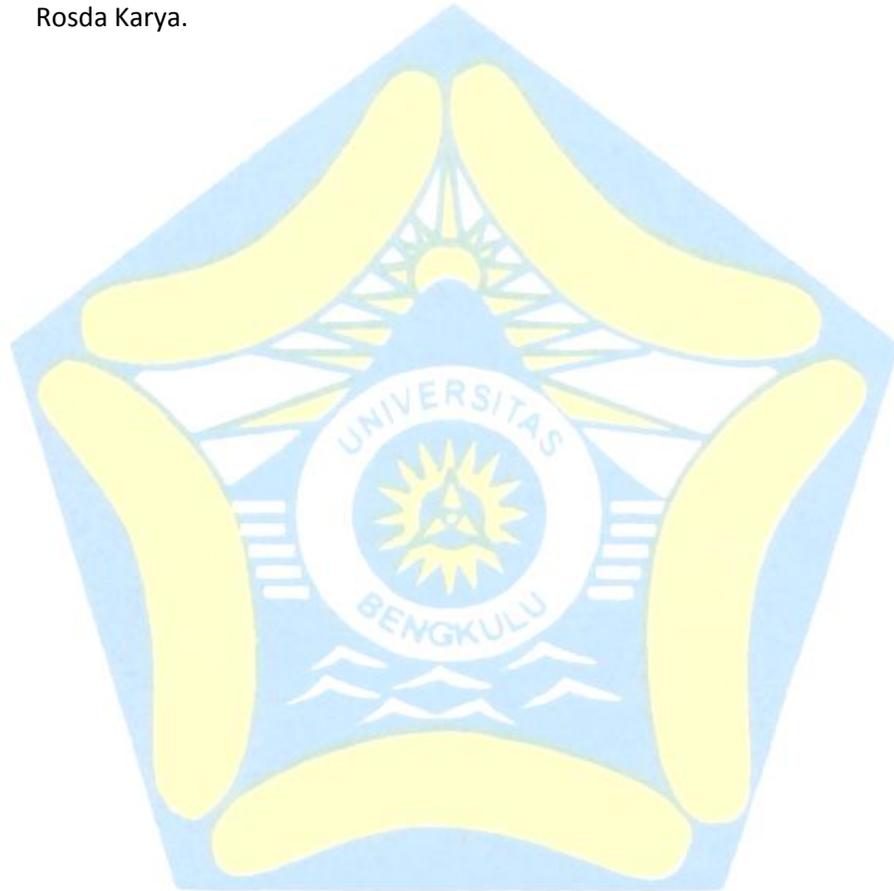
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Bruce, J dan Marsha, W. 1980. *Models of Teaching*. Precentice-Hall. Englewood Cliffs, New Jersey.
- Depdiknas. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Depdiknas
- Gustion, Dono. 2012. Dalam <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jptk/article/view/541> di Akses 6 Juni 2013
- Hadi, Syaiful. 2008 dalam <http://hansteru.wordpress.com>. (Diakses 02 April 2013)
- Jufriady, Hidayat. 2009. *Penggunaan Microsoft Powerpoint atau Camtasia Sebagai Media Pembelajaran TIK*. Pamekasan : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan SMAN 2 Pamekasan.

Sudjana, Nana. 1996. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo

Wardani, I. G. A. K dkk. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Winarni, Endang Widi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. FKIP Universitas Bengkulu

Wiriaatmadja, Rochiati. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Remaja Rosda Karya.



## SILABUS PEMBELAJARAN

**Nama Sekolah** : SD Negeri 01 Pondok Kelapa  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
**Kelas / Semester** : V / 2  
**Standar Kompetensi** : 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK / PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	PENILAIAN			ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR/ ALAT
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
2.1. Mendeskripsikan perjuangan para to-Koh pejuang pada penjajah Belanda dan Jepang	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perjuangan melawan penjajah dan pergerakan nasional Indonesia</li> <li>▪ Peranan sumpah pemuda 28 Okt 1928 dalam mempersatukan Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melakukan diskusi mengenal sebab jatuhnya daerah- daerah nusantara ke dalam kekuasaan pemerintah Belanda</li> <li>▪ Pengamatan peta wilayah- wilayah tanam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menceritakan sebab jatuhnya daerah- daerah nusantara ke dalam kekuasaan pemerintah Belanda</li> <li>▪ Menjelaskan sistem kerja paksa dan</li> </ul>	Tertulis	Uraian	Jelaskan sebab jatuhnya daerah- daerah nusantara ke dalam kekuasaan pemerintah Belanda	12 x 35 menit pert 1 - 4 (4 minggu)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- IPS Asy'ari Erlangga Kelas V</li> <li>- Gambar Para pejuang dan tokoh lain</li> </ul>

		<p>paksa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bermain peran mengenai salah satu kisah perlawanan terhadap Belanda yang dipimpin oleh para tokoh daerah</li> <li>▪ Menjelaskan mengenai sebab-sebab meletusnya perang dunia II dan kedatangan Jepang ke Indonesia</li> <li>▪ Membuat rangkuman atau cerita pendek tentang sebab dan akibat pengerahan tenaga romusa</li> </ul>	<p>penarikan pajak yang memberatkan rakyat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menceritakan perjuangan para tokoh daerah dalam upaya mengusir penjajah Belanda</li> <li>▪ Menceritakan pendudukan Jepang di Indonesia</li> <li>▪ Menceritakan sebab dan akibat pengerahan tenaga romusa oleh Jepang terhadap penduduk</li> </ul>					
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

		<p>oleh Jepang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuat profil riwayat hidup tokoh-tokoh penting pergerakan nasional, seperti RA Kartini, Dewi Sartika, Ki Hajar Dewantara, dan Douwes Dekker</li> <li>▪ Membuat laporan mengenai tokoh-tokoh yang ada di provinsi tempat tinggalnya dengan wawancara</li> <li>▪ Melakukan diskusi kelas tentang peristiwa sumpah pemuda</li> </ul>	<p>Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuat ringkasan riwayat hidup tokoh penting pergerakan nasional</li> <li>▪ Membuat laporan tentang tokoh pejuang yang ada di provinsinya</li> <li>▪ Menceritakan peristiwa sumpah pemuda</li> <li>▪ Menceritakan peranan tokoh dalam peristiwa sumpah Pemuda 28 Okt 1928</li> <li>▪ Menceritakan</li> </ul>					
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

		<p>khususnya tentang Kongres Pemuda I dan Kongres Pemuda II</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuat catatan mengenai peran tiga orang tokoh penting dalam peristiwa sumpah Pemuda 28 Okt 1928</li> <li>▪ Menjawab pertanyaan tentang peran sumpah pemuda 28 Okt 1928 dalam mempersatukan Indonesia</li> </ul>	<p>peranan tokoh dalam peristiwa sumpah Pemuda 28 Okt 1928 dalam mempersatukan Indonesia</p>					
2.2. Menghargai jasa dan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Persiapan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melakukan studi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjelaskan</li> </ul>	Tertulis	Uraian	Jelaskan	12 x 35 menit	- Buku IPS Asy'

<p>peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia</p>	<p>kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara</p>	<p>pustaka secara berkelompok untuk mencari lembaga-lembaga bentukan Jepang dalam mempersiapkan mencapai kemerdekaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melakukan diskusi mengenai perlunya perumusan dasar negara</li> <li>▪ Mengidentifikasi beberapa tokoh yang berperan dalam usaha mempersiapkan kemerdekaan</li> <li>▪ Menuliskan bagaimana cara menghargai</li> </ul>	<p>beberapa usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjelaskan perlunya perumusan dasar negara sebelum kemerdekaan</li> <li>▪ Mengidentifikasi beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan</li> <li>▪ Menunjukkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan</li> </ul>		<p>beberapa usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan</p>	<p>pert 5 - 8 (4minggu)</p>	<p>ari kelas V Erlangga</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gambar para pejuang dan tokoh kemerdekaan sda.</li> </ul>
---------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------	-----------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		jasa para pahlawan dilanjutkan dengan presentasi	kemerdekaan					
2.3. Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Proklamasi kemerdekaan Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengidentifikasi beberapa tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan</li> <li>▪ Mencari jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyebutkan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan</li> <li>▪ Menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan</li> </ul>	Tertulis	Jawab Singkat	Sebutkan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan	12 x 35 menit pert 9 - 12 (4minggu)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku IPS Asy'ari kelas V Erlangga</li> <li>- Gambar para pejuang dan tokoh kemerdekaan sda.</li> </ul>
2.4. Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencari contoh cara mengenang perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan</li> <li>▪ Membuat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjelaskan cara mengenang perjuangan para tokoh dalam mempertahankan</li> </ul>	Tertulis	Jawab Singkat	Jelaskan cara mengenang perjuangan para tokoh dalam	12 x 35 menit pert 13 - 16 (4 minggu)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku IPS Asy'ari kelas V Erlangga</li> <li>- Buku yang relevan</li> <li>- Gambar</li> </ul>

		laporan secara kelompok cara menghargai perjuangan para tokoh dalam kehidupan sehari-hari	kemerdekaan <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menunjukkan sikap menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan</li> </ul>			mempertahankan kemerdekaan			
 <p><b>📖 Karakter siswa yang diharapkan :</b> Disiplin ( <i>Discipline</i> ), Rasa hormat dan perhatian ( <i>respect</i> ), Tekun ( <i>diligence</i> ) , Jujur ( <i>fairness</i> ) dan Ketelitian ( <i>carefulness</i> )</p>									

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )**

**Sekolah** : SD Negeri 01 Pondok Kelapa  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
**Kelas / Semester** : V / II  
**Alokasi Waktu** : 6 x 35 menit (2 x pertemuan)

**I. Standar Kompetensi**

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

**II. Kompetensi Dasar**

- 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang

**III. Indikator**

1. Menjelaskan latar belakang kedatangan bangsa Eropa (Belanda) ke Indonesia
2. Menjelaskan perjuangan para tokoh melawan penjajah
3. Mengidentifikasi organisasi-organisasi pemuda untuk mempersatukan bangsa
4. Menceritakan masa pendudukan jepang di Indonesia

**IV. Tujuan Pembelajaran*****Pertemuan I***

1. Melalui media powerpoint, siswa dapat menjelaskan latar belakang kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia dengan benar.

2. Melalui media powerpoint dan model role playing, siswa dapat menjelaskan perjuangan tokoh-tokoh dalam mengusir penjajah Belanda pada masa Era kebangkitan nasional dengan benar.
3. Melalui penjelasan guru dan powerpoint, siswa dapat menjelaskan peristiwa sumpah pemuda dengan benar.
4. Melalui media powerpoint dan model role playing, menceritakan peranan sumpah pemuda dalam mempersatukan bangsa dengan tepat.

### ***Pertemuan II***

1. Melalui media powerpoint, siswa dapat menjelaskan latar belakang kedatangan bangsa Jepang ke Indonesia dengan benar.
2. Melalui penjelasan guru dan powerpoint, siswa dapat menjelaskan akibat pengerahan tenaga romusha oleh Jepang terhadap penduduk Indonesia dengan benar.
3. Melalui media powerpoint dan model role playing, siswa dapat menceritakan perjuangan yang dilakukan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang dengan benar.

### **Dampak Pengiring**

Setelah melaksanakan proses belajar mengajar, diharapkan siswa dapat melatih diri untuk aktif, partisipasif, interaktif, dan kreatif dalam proses belajar mengajar, serta aktif dan kreatif dalam menuangkan ide atau gagasan yang dimilikinya

### **Karakter siswa yang diharapkan**

Disiplin ( *Discipline* ), Rasa hormat dan perhatian ( *respect* ), Tekun ( *diligence* ), Jujur ( *fairnes* ) dan Ketelitian ( *carefulness* )

## **V. Materi Pokok**

1. Perjuangan Melawan Penjajahan Belanda
  - a. Pendudukan Belanda di Indonesia
    - 1) Latar belakang kedatangan kaum penjajah

- 2) Kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia (Bangsa Belanda )
  - 3) Sistem kerja paksa dan penarikan pajak
  - 4) Perjuangan Mengusir penjajah Belanda sebelum kebangkitan Nasional
  - 5) Perjuangan mengusir Belanda pada Era kebangkitan Nasional
  - 6) Organisasi pergerakan Nasional
  - 7) Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 mempersatukan bangsa
- b. Pendudukan Jepang di Indonesia
- 1) Perang pasifik (perang asia timur raya)
  - 2) Kedatangan tentara Jepang di Indonesia
  - 3) Akibat pengerahan tenaga romusha oleh Jepang terhadap penduduk Indonesia.
  - 4) Organisasi-organisasi bentukan Jepang
  - 5) Perlawanan rakyat terhadap Jepang

## VI. Model Pembelajaran

1. Model *Role Playing*
2. Tanya jawab
3. Ceramah

## VII. Langkah-Langkah Pembelajaran

### Pertemuan I (3 x 35 menit)

#### 1. Kegiatan awal

- a. Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran.
- b. Guru melakukan apersepsi. Misalnya dengan cara menanyakan pengalaman siswa yang berhubungan dengan materi. Sekarang Bapak mau tanya siapa yang tau Negara mana yang pernah menjajah Indonesia? Belanda Pak! Iya betul sekali, Nah hari ini kita akan belajar tentang perjuangan melawan penjajah Belanda.

- c. Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran melalui poerpoint

## 2. Kegiatan inti

### a. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- 1) Menjelaskan mengenai sebab-sebab meletusnya perang dunia II dan kedatangan Jepang ke Indonesia
- 2) melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- 3) memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

### b. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- 1) Mengadakan tanya jawab seputar tokoh-tokoh Islam yang menentang kedatangan Belanda
- 2) Mengajak siswa memperhatikan peta pendaratan pasukan Belanda ke Indonesia
- 3) Memberi tugas menjawab pertanyaan tentang sebab akibat penerapan tanam paksa oleh Belanda
- 4) Menayangkan langkah-langkah bermain peran melalui media powerpoint.

#### a. Persiapan dan instruksi

- (1) Guru memilih masalah yang akan di perankan
- (2) Guru merancang skenario bermain peran tentang masalah yang telah di pilih
- (3) Guru membagikan skenario yang telah dirancang kepada siswa tentang masalah yang akan di perankan
- (4) Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan yang ada dalam skenario

- (5) Guru menjelaskan bagaimana peranan tokoh sesuai dengan peran yang telah dibagi
- (6) Siswa melaksanakan latihan sesuai dengan peranan yang telah di tentukan

b. Tindakan dramatik *role playing*

- (10) Memanaskan kelompok : mengidentifikasi atau memperkenalkan masalah. Membuat masalah eksplisit. Menafsirkan cerita masalah, mengeksplorasi isu-isu dan menjelaskan bermain peran.
- (11) Memilih peserta : menganalisis peran dan pilih pemain peran.
- (12) Mengatur panggung : meetapkan garis tindakan, menulis ulang peran dalam situasi masalah.
- (13) Menyiapkan pengamat : memutuskan apa yang harus dicari dan memberikan tugas observasi.
- (14) Menetapkan permainan bermain peran : mulailah permainan peran, menjaga bermain peran dan istirahat bermain peran.
- (15) Membahas dan mengevaluasi : meninjau aksi bermain peran (peristiwa, posisi, realisme), diskusikan fokus utama dan mengembangkan berlakunya berikutnya.
- (16) Melakukan kembali bermain peran : memainkan peran revisi; menyarankan langkah selanjutnya atau alternatif perilaku.
- (17) Membahas dan mengevaluasi kembali : meninjau aksi bermain peran (peristiwa, posisi, realisme), diskusikan fokus utama dan mengembangkan berlakunya berikutnya.
- (18) Pengalaman dan generalisasi : berkaitan situasi masalah nyata pengalaman dan masalah saat ini dan menjelajahi prinsip-prinsip umum perilaku.

c. Evaluasi *role playing*

- (1) Siswa melaporkan hasil diskusi
- (2) Siswa memberikan tanggapan terhadap laporan hasil diskusi

- (3) Guru memberikan penilaian terhadap bermain peran yang telah dilakukan, apakah tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademiknya sesuai dengan yang di harapkan
- (4) Guru memasukkan skenario bermain peran yang telah di laksanakan pada buku catatan guru yang bertujuan untuk perbaikan bermain peran selanjutnya

**c. Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- 1) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- 2) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

**3. Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

- a. Bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
- b. Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
- c. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- d. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik;

**Pertemuan II (3 x 35 menit)**

**1. Pendahuluan**

- a. Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran
- b. Guru melakukan apersepsi. Apersepsi dilakukan guru dengan cara menanyakan pengalaman siswa yang berhubungan dengan materi.

Misalnya: Anak-anak kita kan sudah pernah belajar tentang penjajahan Belanda, sekarang Bapak mau tanya selain bangsa Belanda, bangsa mana lagi yang pernah menjajah kita? Jepang Pak...

c. Memberi penjelasan singkat tentang tujuan pembelajaran

## 2. Kegiatan inti

### a. *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- (1) Menjelaskan secara singkat latar belakang munculnya pergerakan nasional
- (2) melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- (3) memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

### b. *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- a. Guru menjelaskan materi tentang “ organisasi pergerakan Nasional dan Sumpah Pemuda.
- b. Guru menampilkan powerpoint tentang organisasi pergerakan dan sumpah pemuda.
- c. Siswa mengamati apa yang ditampilkan di powerpoint
  - a. Persiapan dan instruksi
    - (1) Guru memilih masalah yang akan di perankan
    - (2) Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan yang ada dalam skenario
    - (3) Guru menjelaskan bagaimana peranan tokoh sesuai dengan peran yang telah dibagi
  - b. Tindakan dramatik *Role Playing*

- (1) Memanaskan kelompok : mengidentifikasi atau memperkenalkan masalah. Membuat masalah eksplisit. Menafsirkan cerita masalah, mengeksplorasi isu-isu dan menjelaskan bermain peran.
  - (2) Memilih peserta : menganalisis peran dan pilih pemain peran.
  - (3) Mengatur panggung : menetapkan garis tindakan, menulis ulang peran dalam situasi masalah.
  - (4) Menyiapkan pengamat : memutuskan apa yang harus dicari dan memberikan tugas observasi.
  - (5) Menetapkan permainan bermain peran : mulailah permainan peran, menjaga bermain peran dan istirahat bermain peran.
  - (6) Membahas dan mengevaluasi : meninjau aksi bermain peran (peristiwa, posisi, realisme), diskusikan fokus utama dan mengembangkan berlakunya berikutnya.
  - (7) Melakukan kembali bermain peran : memainkan peran revisi; menyarankan langkah selanjutnya atau alternatif perilaku.
  - (8) Membahas dan mengevaluasi kembali : meninjau aksi bermain peran (peristiwa, posisi, realisme), diskusikan fokus utama dan mengembangkan berlakunya berikutnya.
  - (9) Pengalaman dan generalisasi : berkaitan situasi masalah nyata pengalaman dan masalah saat ini dan menjelajahi prinsip-prinsip umum perilaku.
- c. Evaluasi *Role Playing*
- (1) Siswa melaporkan hasil diskusi
  - (2) Siswa memberikan tanggapan terhadap laporan hasil diskusi
  - (3) Guru memberikan penilaian terhadap bermain peran yang telah dilakukan, apakah tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademiknya sesuai dengan yang di harapkan
  - (4) Guru memasukkan skenario bermain peran yang telah di laksanakan pada buku catatan guru yang bertujuan untuk perbaikan bermain peran selanjutnya

### **c. Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

1. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
2. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

### **3. Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

- a. Memandu siswa untuk menyimpulkan tentang maksud kedatangan bangsa Jepang ke Indonesia.
- b. Mendorong siswa untuk melakukan tugas pembiasaan agar siswa dapat mencontoh sikap-sikap terpuji para pahlawan pergerakan nasional
- c. Mengadakan uji kompetensi

### **VIII. Alat Dan Sumber Bahan**

1. Media/ alat pembelajaran
  - a. Powerpoint
  - b. Peta
2. Sumber belajar
  - a. Tim bina karya guru. 2006. IPS terpadu untuk sekolah dasar kelas V. Jakarta: Erlangga
  - b. Endang Susilaningsih, Linda S. Limbong. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas 5. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan. (<http://buku IPS SD untuk sekolah dasar.com>)
  - c. Reny Yulianti, Ade Munajat. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan. (<http://buku IPS SD untuk sekolah dasar.com>)

### **IX. Penilaian**

1. Penilaian proses
 

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran

2. Penilaian hasil belajar
  - a. Penilaian hasil pekerjaan siswa
  - b. Evaluasi individu siswa/hasil tes

**Mengetahui**  
**Kepala Sekolah SD Negeri 01 Pondok**  
**kelapa**

**Pekik Nyaring, Maret 2013**  
**Peneliti**

**Yusmaini. N, S.Pd**  
**Nip. 19591220 197802 2 001**

**Arif Febrin Asri**  
**Nip 19850202 201001 1 010**



**LEMBARAN KERJA SISWA ( LKS )**

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : V / II

Anggota : 1.

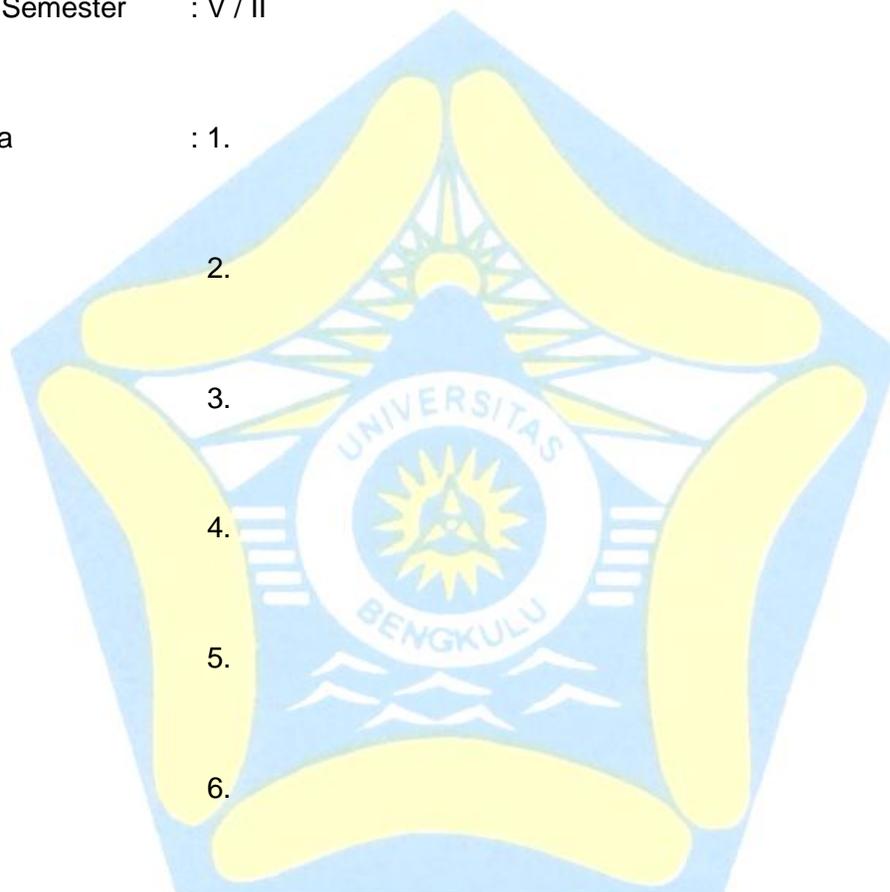
2.

3.

4.

5.

6.



Isilah kolom di bawah ini dengan benar !

No	Nama tokoh	Karakter / Sifat
----	------------	------------------

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.



Kesimpulan :

### SOAL EVALUASI

1. Tujuan pertama bangsa Belanda datang ke Indonesia adalah ... .
  - a. menanamkan modal
  - b. memajukan pertanian
  - c. mendidik penduduk pribumi
  - d. mencari rempah-rempah
2. J.P. Coen mengganti nama Jayakarta menjadi ... .
  - a. Batavia
  - b. Jakarta
  - c. Sundakelapa
  - d. Jakarta Raya
3. Cut Nyak Dien adalah pejuang wanita dari ... .
  - a. Minangkabau
  - b. Sulawesi Selatan
  - c. Sumatera Utara
  - d. Nangroe Aceh Darussalam
4. Penguasa Inggris di Indonesia pada tahun 1811-1816 adalah ... .
  - a. Napoleon Bonaparte
  - b. Van Der Capellen
  - c. Herman Willem Daendels
  - d. Thomas Stanford Raffles
5. Organisasi pergerakan nasional Budi Utomo didirikan oleh ... .
  - a. Ahmad Dahlan
  - b. Ki Hajar Dewantara
  - c. Dr. Sutomo
  - d. Danudirja Setiabudi
6. Raja Mataram yang menyerang VOC di Batavia, adalah ... .
  - a. Sultan Agung
  - b. Sultan Ageng Tirtayasa
  - c. Untung Suropati
  - d. Pangeran Diponegoro
7. Diponegoro ditangkap ketika berunding dengan Belanda di ... .
  - a. Goa Selarong
  - b. Tegalrejo
  - c. Imogiri
  - d. Magelang
8. Upacara penyerahan Sekutu kepada Jepang ditandatangani di ... .
  - a. Jakarta
  - b. Kalijati, Subang
  - c. Yogyakarta
  - d. Surabaya
9. Serikat Dagang Islam didirikan pada tahun 1911 di Solo oleh ... .
  - a. Wahid Hasyim
  - b. Ki Hajar Dewantara
  - c. Ahmad Dahlan
  - d. Samanhudi
10. Pemimpin pemberontakan rakyat Maluku melawan Belanda adalah...
  - a. Imam Bonjol
  - b. Singasingamangaraja
  - c. Kapten Pattimura
  - d. Datuk Bandaro

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

**Sekolah** : SD Negeri 01 Pondok Kelapa  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
**Kelas / Semester** : V/II  
**Alokasi Waktu** : 6 x 35 menit (2 x pertemuan)

### I. Standar Kompetensi

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

### II. Kompetensi Dasar

- 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia

### III. Indikator

1. Menceritakan peristiwa–peristiwa penting yang terjadi di sekitar proklamasi ( peristiwa rengasdengklok dan penyusunan teks proklamasi, detik–detik proklamasi kemerdekaan)
2. Membuat garis waktu tentang tahap peristiwa menjelang proklamasi
3. Membuat riwayat singkat/ringkasan tentang tokoh penting dalam peristiwa proklamasi, misalnya Ir. Soekarno, Moh. Hatta, Ahmad Soebarjo, Fatmawati Soekarno
4. Memberikan contoh cara menghargai jasa tokoh–tokoh kemerdekaan

### IV. Tujuan Pembelajaran

#### Pertemuan 1

1. Melalui media poerpoint tentang isi teks proklamasi, siswa dapat menjelaskan makna yang terkandung di dalam teks proklamasi kemerdekaan Indonesia

2. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan 3 peristiwa penting menjelang proklamasi
3. Melalui model role playing dan diskusi kelompok, siswa dapat menceritakan peristiwa–peristiwa penting yang terjadi di sekitar proklamasi (peristiwa rengasdengklok dan penyusunan teks proklamasi, detik–detik proklamasi kemerdekaan)

### **Pertemuan 2**

1. Melalui melalui bermain peran, siswa dapat menyebutkan peranan tokoh–tokoh yang terlibat dalam peristiwa menjelang proklamasi
2. Melalui diskusi dalam kelompok, siswa dapat membuat riwayat singkat / ringkasan tentang tokoh–tokoh penting dalam peristiwa proklamasi (Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, Ahmad Soebarjo, Fatmawati Soekarno)
3. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan 4 cara menghargai jasa tokoh–tokoh kemerdekaan (pahlawan)
4. Melalui media powerpoin, siswa dapat menjelaskan 3 cara mengenang jasa para pahlawan

### **Dampak pengiring**

Setelah proses pembelajaran siswa diharapkan dapat berpikir kritis, kreatif, saling menghargai dan bekerja sama, dapat menghargai sejarah, menghargai pahlawan serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari–hari.

**Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin ( *Discipline* ), Rasa hormat dan perhatian ( *respect* ), Tekun ( *diligence* ) , Jujur ( *fairnes* ) dan Ketelitian ( *carefulness* )

## **V. Materi Pokok**

Peristiwa sekitar proklamasi

1. Masa persiapan kemerdekaan
2. Peristiwa Menjelang Proklamasi
3. Tokoh–tokoh kemerdekaan
4. Menghargai jasa tokoh kemerdekaan

## **VI. Model pembelajaran**

1. Model bermain peran
2. Model diskusi kelompok
3. Model tanya jawab
4. Model penugasan
5. Model simulasi

## **VII. Langkah-Langkah Pembelajaran**

### **Pertemuan I (3 x 35 menit)**

#### **1. Kegiatan awal**

- a. Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran.
- b. Guru melakukan apersepsi dengan cara menanyakan peristiwa penting apa yang di peringati setiap tanggal 17 Agustus 1945?. Pada saat upacara peringatan hari kemerdekaan Republik Indonesia pembina upacara biasanya membacakan suatu teks yang menyatakan bahwa Indonesia telah merdeka yang ditanda tangani oleh Soekarno-Hatta atas nama bangsa Indonesia, disebut teks apakah yang dibacakan tersebut?
- c. Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran

#### **2. Kegiatan inti**

##### **a. Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- 1) Menjelaskan mengenai makna yang terkandung dalam teks proklamasi kemerdekaan indonesia
- 2) melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan

- 3) memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

**b. Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- 1) Mengadakan tanya jawab mengenai makna yang terkandung dalam teks proklamasi kemerdekaan Indonesia
- 2) Memberi tugas menjawab pertanyaan tentang makna yang terkandung dalam teks proklamasi kemerdekaan Indonesia
- 3) Menayangkan langkah-langkah bermain peran melalui media powerpoint.

a. Persiapan dan instruksi

- (1) Guru memilih masalah yang akan di perankan
- (2) Guru merancang skenario bermain peran tentang masalah yang telah di pilih
- (3) Guru membagikan skenario yang telah dirancang kepada siswa tentang masalah yang akan di perankan
- (4) Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan yang ada dalam skenario
- (5) Guru menjelaskan bagaimana peranan tokoh sesuai dengan peran yang telah dibagi
- (6) Siswa melaksanakan latihan sesuai dengan peranan yang telah di tentukan

b. Tindakan dramatik *role playing*

- (1) Memanaskan kelompok : mengidentifikasi atau memperkenalkan masalah. Membuat masalah eksplisit. Menafsirkan cerita masalah, mengeksplorasi isu-isu dan menjelaskan bermain peran.
- (2) Memilih peserta : menganalisis peran dan pilih pemain peran.
- (3) Mengatur panggung : menetapkan garis tindakan, menulis ulang peran dalam situasi masalah.

- (4) Menyiapkan pengamat : memutuskan apa yang harus dicari dan memberikan tugas observasi.
- (5) Menetapkan permainan bermain peran : mulailah permainan peran, menjaga bermain peran dan istirahat bermain peran.
- (6) Membahas dan mengevaluasi : meninjau aksi bermain peran (peristiwa, posisi, realisme), diskusikan fokus utama dan mengembangkan berlakunya berikutnya.
- (7) Melakukan kembali bermain peran : memainkan peran revisi; menyarankan langkah selanjutnya atau alternatif perilaku.
- (8) Membahas dan mengevaluasi kembali : meninjau aksi bermain peran (peristiwa, posisi, realisme), diskusikan fokus utama dan mengembangkan berlakunya berikutnya.
- (9) Pengalaman dan generalisasi : berkaitan situasi masalah nyata pengalaman dan masalah saat ini dan menjelajahi prinsip-prinsip umum perilaku.

c. Evaluasi *role playing*

- (1) Siswa melaporkan hasil diskusi
- (2) Siswa memberikan tanggapan terhadap laporan hasil diskusi
- (3) Guru memberikan penilaian terhadap bermain peran yang telah dilakukan, apakah tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademiknya sesuai dengan yang di harapkan
- (4) Guru memasukkan skenario bermain peran yang telah di laksanakan pada buku catatan guru yang bertujuan untuk perbaikan bermain peran selanjutnya

c. **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- 1) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- 2) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

**3 . Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

- a. bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
- b. melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
- c. memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- d. merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik;

### **Pertemuan II (3 x 35 menit)**

#### **1. Pendahuluan**

- a. Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran
- b. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan materi yang telah dipelajari sebelumnya
- c. Memberi penjelasan singkat tentang tujuan pembelajaran

#### **2. Kegiatan inti**

##### **a. Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- (1) Menjelaskan secara singkat bagaimana menghargai jasa para pahlawan yang telah memperjuangkan kemerdekaan Indonesia
- (2) melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- (3) memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

##### **b. Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- a. Guru menjelaskan materi tentang bagaimana menghargai jasa para pahlawan yang telah memperjuangkan kemerdekaan indonesia
- b. Guru menampilkan powerpoint tentang bagaimana menghargai jasa para pahlawan yang telah memperjuangkan kemerdekaan indonesia
- c. Siswa mengamati apa yang ditampilkan di powerpoint
  - a. Persiapan dan instruksi
    - (1) Guru memilih masalah yang akan di perankan
    - (2) Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan yang ada dalam skenario
    - (3) Guru menjelaskan bagaimana peranan tokoh sesuai dengan peran yang telah dibagi
  - b. Tindakan dramatik *role playing*
    - (1) Memanaskan kelompok : mengidentifikasi atau memperkenalkan masalah. Membuat masalah eksplisit. Menafsirkan cerita masalah, mengeksplorasi isu-isu dan menjelaskan bermain peran.
    - (2) Memilih peserta : menganalisis peran dan pilih pemain peran.
    - (3) Mengatur panggung : meetapkan garis tindakan, meulis ulang peran dalam situasi masalah.
    - (4) Menyiapkan pengamat : memutuskan apa yang harus dicari dan memberikan tugas observasi.
    - (5) Menetapkan permainan bermain peran : mulailah permainan peran, menjaga bermain peran dan istirahat bermain peran.
    - (6) Membahas dan mengevaluasi : meninjau aksi bermain peran (peristiwa, posisi, realisme), diskusikan fokus utama dan mengembangkan berlakunya berikutnya.
    - (7) Melakukan kembali bermain peran : memainkan peran revisi; menyarankan langkah selanjutnya atau alternatif perilaku.

- (8) Membahas dan mengevaluasi kembali : meninjau aksi bermain peran (peristiwa, posisi, realisme), diskusikan fokus utama dan mengembangkan berlakunya berikutnya.
- (9) Pengalaman dan generalisasi : berkaitan situasi masalah nyata pengalaman dan masalah saat ini dan menjelajahi prinsip-prinsip umum perilaku.

c. Evaluasi *role playing*

- (1) Siswa melaporkan hasil diskusi
- (2) Siswa memberikan tanggapan terhadap laporan hasil diskusi
- (3) Guru memberikan penilaian terhadap bermain peran yang telah dilakukan, apakah tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademiknya sesuai dengan yang di harapkan
- (4) Guru memasukkan skenario bermain peran yang telah dilaksanakan pada buku catatan guru yang bertujuan untuk perbaikan bermain peran selanjutnya

**c. Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

1. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
2. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

**3. Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

- a. Memandu siswa untuk menyimpulkan tentang maksud kedatangan bangsa Jepang ke Indonesia.
- b. Mendorong siswa untuk melakukan tugas pembiasaan agar siswa dapat mencontoh sikap-sikap terpuji para pahlawan pergerakan nasional
- c. Mengadakan uji kompetensi

**VIII. Alat Dan Sumber Bahan**

1. Media / alat pembelajaran
  - a. Gambar-gambar pahlawan proklamasi
  - b. Naskah bermain peran

- c. Gambar beberapa kegiatan menghargai dan mengenang jasa para pahlawan
- 2. Sumber belajar
  - a. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Kelas V. 2006. Depdiknas
  - b. Silabus KTSP kelas V 2006. Depdiknas
  - c. Tim Bina Karya Guru, *Pelajaran IPS terpadu untuk Sekolah Dasar kelas V KTSP*. 2006. Erlangga: Jakarta
  - d. Asy'ari, dkk. *Pelajaran IPS Terpadu untuk Sekolah Dasar Kelas V KTSP*. 2006. Erlangga : Jakarta

## IX. Penilaian

- 1. Penilaian proses
  - Penilaian karakter siswa dalam proses pembelajaran
- 2. Penilaian hasil belajar
  - a. Penilaian hasil pekerjaan siswa
  - b. Evaluasi individu siswa/hasil tes

**Mengetahui**  
Kepala Sekolah SD Negeri 01 Pondok  
kelapa

**Pekik Nyaring, April 2013**  
**Peneliti**

**Yusmaini. N, S.Pd**  
Nip. 19591220 197802 2 001

**Arif Febrian Asri**  
Nip 19850202 201001 1 010

### LEMBAR DISKUSI SISWA (LDS)

Kelompok : .....

Nama kelompok : 1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

1. Diskusikanlah dengan kelompokmu tentang peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia !

No.	Tanggal	Waktu	Peristiwa
1	6	-	Kota hirosima dibom atom
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

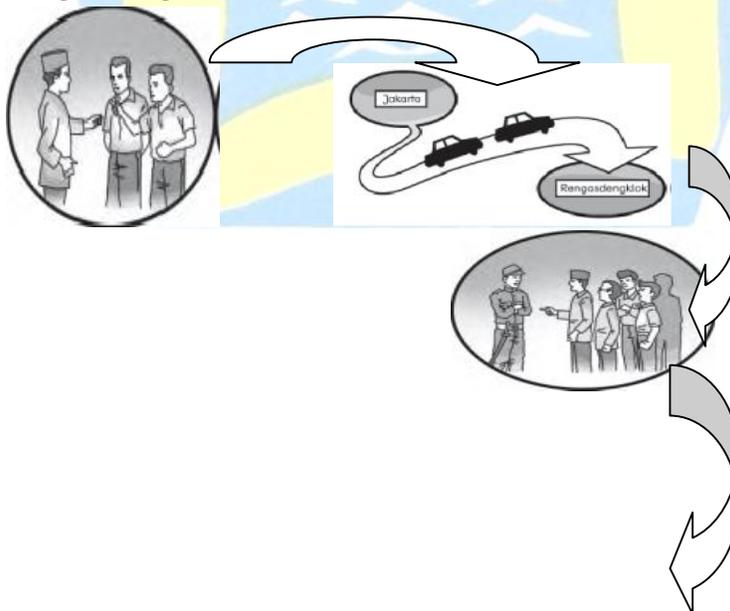
24

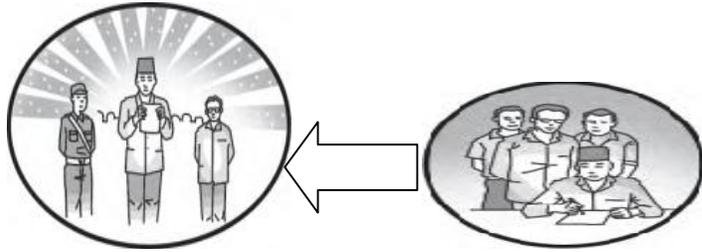
## 2. Ceritakan secara singkat peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi !

No. Peristiwa

Cerita singkat

1. Rengas dengkok





## 2. Penyusunan teks proklamasi



## 3. Detik – detik proklamasi



### Soal Evaluasi

1. Tujuan para pemuda membawa Soekarno-Hatta ke Rengasdengklok adalah ...
  - a. tidak terpengaruh pemerintah Jepang
  - b. mendapat perlindungan keamanan
  - c. tidak terpengaruh dari golongan muda
  - d. tidak terancam oleh rakyat
2. Peristiwa Rengasdengklok terjadi disebabkan ...
  - a. telah ditandatanganinya naskah proklamasi
  - b. ditepatinya janji untuk memberikan kemerdekaan Indonesia
  - c. telah terlaksananya proklamasi kemerdekaan Indonesia

- d. perbedaan pendapat antara golongan muda dan golongan tua
3. Tokoh pemda yang pertama kali mendengar berita kekalahan jepang adalah ...
    - a. Dr, Sutomo
    - b. Sutan Syahrir
    - c. Sayuti melik
    - d. Ahmad Subarjo
  4. Tokoh yang membawa Soekarno-Hatta ke rengasdengklok adalah..
    - a. Wikana dan Sukarni
    - b. Yusuf Kunto dan Sutan Syahrir
    - c. Wikana dan Yusuf Juntto
    - d. Sutan Syahrir dan Ahmad Subarjo
  5. Tokoh yang menjadi mediator golongan tua dan golongan muda adalah ...
    - a. Drs. M. Hatta
    - b. Mr. Supomo
    - c. Mr. Ahmad Subarjo
    - d. Sutan Syahrir
  6. Menjelang Indonesia merdeka yang menjadi panglima tentara jepang adalah ...
    - a. Jendral Terauchi
    - b. Laksaman Maeda
    - c. Mayor Jendral Nishimura
    - d. Shigetada Nishijima
  7. Teks proklamasi yang telah disetujui diketik oleh ...
    - a. Sukarni
    - b. Wikana
    - c. Chaerul Saleh
    - d. Sayuti Melik
  8. Perumusan teks proklamasi dilaksanakan di rumah ...
    - a. Ir. Soekarno
    - b. Sayuti Melik
    - c. Jendral Terauchi
    - d. Laksamana Tadeshi Maeda
  9. Bendera merah putih yang dikibarkan setelah proklamasi kemerdekaan dijahit oleh ...
    - a. Fatmawati
    - b. Fatimah
    - c. Ibu Inggit
    - d. Sayuti Melik
  10. Kemerdekaan RI diproklamasikan oleh Soekarno-Hatta atas nama ...
    - a. Rakyat Indonesia
    - b. Bangsa Indonesia
    - c. Pemerintah Indonesia
    - d. Pemerintah Jepang

## PANGERAN PATTIMURA

Sebagai panglima perang Pattimura bersama pembantunya dan raja-raja patih yang saat ini dalam pemerintahan, Pattimura mengajari para warga cara berperang. Rakyatpun berkumpul di lapangan mendengar instruksi dan ajaran Pattimura mengenai teknik-teknik berperang.

- Kapitan Pattimura : “Jika kita ke medan pertempuran harus dengan persiapan walaupun nanti kita membunuh penjajah, kita harus tahu cara-cara mempertahankan diri. Selanjutnya kita harus dapat mengepung benteng-benteng milik belanda. Sementara itu Kapitan Tiahahu yang juga seorang pejuang mendengar berita bahwa Kapitan Pattimura sedang menggerakkan pasukan Desa Saparua.”
- Kapitan Tiahahu : “Sebaiknya saya membantu Kapitan Pattimura untuk berperang.”
- Marta Christina Tiahahu : “Ayah bolehkah aku ikut bersamamu untuk membantu Kapitan Pattimura dalam melawan penjajahan di Saparua ?”
- Kapitan Pattimura : “Kamu masih terlalu muda anakku, sebagai seorang gadis sebaiknya kamu di rumah saja. Keadaan di luar sangat berbahaya saat ini.”
- Martha Christina Tiahahu : “Aku tidak takut ayah, bukankah kita semua berkewajiban melawan kesewenang-wenangan di bumi kita ini ayah ! Kemerdekaan itu puncak dari segala perjuangan manusia. Aku ingin menjadi bagian dalam meraih kemerdekaan itu ayah ?”
- Kapitan Pattimura : “Baiklah anakku, keinginanmu telah mantap, anakku”

Kapitan Tiahahu pun langsung merangkul anak gadisnya itu dengan perasaan bangga.

Keesokan harinya mereka pun berangkat ke Saparua bersama para raja dan patih untuk membantu perjuangan Kapitan Pattimura. Perjalanan penuh dengan rintangan, dengan berperahu mereka mengarungi lautan

menuju Pulau Saparua.

Kapitan Pattimura : “Para tanggal 15 Mei 1814 kita menyerang Belanda, kita harus berpadu menyerbu pos-pos Belanda dan di Porto, esok hari kita akan melanjutkan penyerangan kita harus mengadakan persiapan untuk mengepung benteng Belanda.

Tentara Belanda dipimpin oleh Residen Van de Berg mendapat perlawanan yang hebat dari pasukan Pattimura yang bergabung dengan rakyat. Akhirnya seluruh isi benteng berhasil dibunuh termasuk Residen Van de Berg beserta keluarga dan para perwira lainnya.

Mayor Betjes : “Kuperintahkan kepadamu untuk menumpas pasukan Pattimura di Saparua karena mereka telah berhasil menduduki Benteng Drustede. Hal ini sangat membahayakan kita.”

Pasukan Belanda : “Baik tuanku, saya akan membawa pasukan yang kuat dan lengkap dengan armada dan persenjataan yang lengkap.”

Akhirnya Mayor Betjes telah sampai di Pulau Saparua, maka terjadilah pertempuran antara Belanda dan pasukan Pattimura. Akhirnya Belanda dapat dihancurkan pada saat serangan itu, Belanda banyak sekali mendapat kerugian, baik korban jiwa maupun korban alat-alat perang. Mayor Betjes mati tertembak dalam pertempuran tersebut.

Mayer : “Sebaiknya saya undang saya Pattimura untuk berunding. Pasukanku sudah banyak yang gagal begitupun dengan kerugian amunisi dengan perundinganku bisa mempersiapkan kekuatan kembali”

Kapitan Pattimura : “Saya mau berunding dengan syarat yang harus dipenuhi Belanda terlebih dahulu. Belanda harus membebaskan panglima perang yang ditawan di Ambon”

Mayer : “Saya tidak mau, kalau begitu batalkan saja pada tanggal 1 November 1817 kita perang besar-besaran.

Akhirnya pertempuran demi pertempuran terus berkobar karena berkurangnya persediaan peluru dan mesiu, pasukan rakyat mundur ke

pegunungan Ulath-Ouw. Di antara pasukan itu terdapat Martha Christina Tiahahu beserta para raja dan patih dari Nusa Laut. Pasukan Belanda di bawah pimpinan Richmond bergerak di Ulath-Ouw, namun berhasil dipukul mundur oleh pasukan rakyat. Dengan kekuatan 100 prajurit Mayer beserta Richmond kembali ke Ulath-Ouw.

Pertempuran berkobar kembali, korban berjatuhan di kedua pihak. Dalam pertempuran ini Richmond tertembak mati, Mayer dan pasukannya bertahan di tanjakan Ulath-Ouw. Dari segala penjuru pasukan rakyat mengepung.

Mayer : “Mari kita serang !”

Di tengah keganasan pertempuran itu muncul seorang gadis remaja bercaka lele menantang peluru musuh, dia adalah Puteri Martha Christina Tiahahu, Nusa Halawang, Srikandi dan mereka bertiga memakai sehelai kain merah terikat di kepalanya. Dengan mendampingi sang ayah dan memberikan kobaran semangat pada pasukan Nusa Laut, Christina memberi semangat pada kaum perempuan.

Vermeulen Krienger : “Baru kali ini saya berperang dengan kaum perempuan”

Pasukan Belanda : “Persediaan peluru rakyat sepertinya telah habis maka dari itu menyerang kita dengan batu”

Akhirnya Pattimura, Kapitan Tiahahu, Martha Christina Tiahahu tertangkap oleh Belanda.

Vermeulen Krienger : “Akhirnya engkau dapat kami tangkap juga Pattimura, lebih baik engkau bekerjasama dengan kami”

Kapitan Pattimura : “Aku tidak sudi bekerjasama dengan penjahat seperti kalian.”

Bersama beberapa anggotanya, Pattimura dibawa ke Ambon. Di dalam kapal, Pattimura bertemu dengan Martha Christina Tiahahu dan sang ayah, Kapitan Tiahahu akan dijatuhi hukuman mati.

Martha Christina Tiahahu : “Jangan hukum mati ayahku....beliau sudah tua dan tak berdaya.”

Martha Christina Tiahahu beserta sang ayah akhirnya dibawa ke Nusa Laut dan ditahan di Benteng Beverwijk. Sambil menunggu eksekusi pelaksanaan hukuman mati bagi ayahnya. Selanjutnya Christina dibawa ke kapal Everten ke Pulau Jawa untuk dipekerjakan paksa di perkebunan kopi.

Kondisi Christina sangat memburuk.

Martha Christina Tiahahu : “Bagaimana ini aku sudah lemah sekali, aku sudah tidak bisa apa-apa”

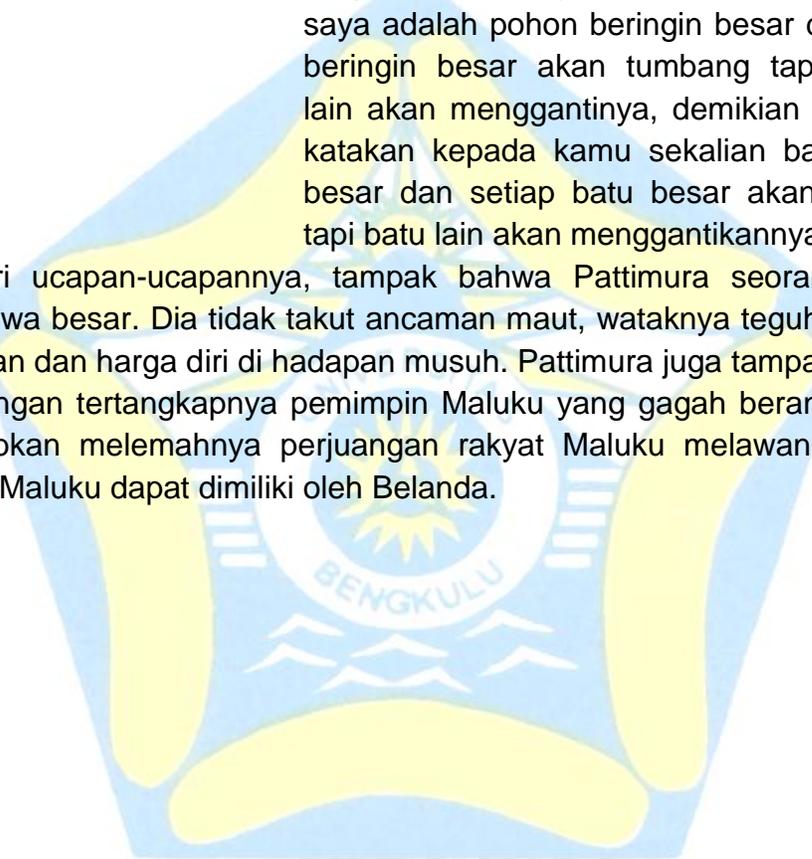
Akhirnya pada tanggal 2 Januari 1818, Martha Christina Tiahahu menghembuskan nafas yang terakhir. Jenazahnya dimakamkan dengan penghormatan militer ke laut Banda.

Di depan Benteng Victoria, Ambon pada tanggal 16 Desember 1817, eksekusi pun dilakukan.

Kapitan Pattimura : “Saya katakan kepada kamu sekalian bahwa saya adalah pohon beringin besar dan setiap beringin besar akan tumbang tapi beringin lain akan menggantinya, demikian pula saya katakan kepada kamu sekalian bahwa batu besar dan setiap batu besar akan terguling tapi batu lain akan menggantikannya.”

Dari ucapan-ucapannya, tampak bahwa Pattimura seorang patriot yang berjiwa besar. Dia tidak takut ancaman maut, wataknya teguh, memiliki kepribadian dan harga diri di hadapan musuh. Pattimura juga tampak optimis.

Dengan tertangkapnya pemimpin Maluku yang gagah berani tersebut menyebabkan melemahnya perjuangan rakyat Maluku melawan Belanda, sehingga Maluku dapat dimiliki oleh Belanda.



## PERISTIWA RENGASDENGKLOK

16 AGUSTUS 1945

Pada tanggal 14 Agustus 1945, para pemuda mengadakan rapat di Jakarta yang hadir dalam rapat itu antara lain Chairul Saleh, Sutan Syahrir, Sukarni, Singgih, Suhud dan lain sebagainya. Sutan Syahrir menyampaikan berita yang mengembirakan yaitu menyerahnya Jepang terhadap sekutu yang ia dengar dari radio Luar Negeri.

Keesokan harinya pada tanggal 15 Agustus 1945 para pemuda mendatangi rumah Soekarno dengan maksud memberitahukan Soekarno tentang keinginan para pemuda untuk segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

Di rumah Soekarno :

- Soekarno : "Saya dengar dari istri saya katanya ada yang ingin kalian bicarakan memang apa?"
- Chairul saleh : "Kami ingin membicarakan tentang keinginan kami untuk secepatnya Indonesia memperoklamsikan kemerdekaannya"
- Soekarno : "kenapa kalian ingin memproklamasikan kemerdekaan Indonesia?"
- Sutan sahir : "Karena inilah kesempatan yang baik bagi kita semua untuk segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia, karena Jepang sudah menyerah pada sekutu"
- Soekarno : "Apa ini tidak terlalu tergesa-gesa ! sedangkan kebenaran berita menyerahkan Jepang kepada sekutu masih di ragukan, lebih baik kita cek dahulu dari sumber yang resmi"
- Sutan sahir : "Jadi usulan kami belum dapat di setuju tapi saya yakin berita tersebut benar adanya"
- Soekarno : "Nanti saja kita bicarakan lagi lebih lanjut dengan anggota PPKI lainnya karena saya sendiri tidak bisa mengambil keputusan sendiri"
- Sutan sahir : "Mungkin pembicaraan ini kita cukupkan sekian saja karena sudah terlalu malam. Sebelumnya kami meminta"

maaf mungkin kedatangan kami mengganggu waktu istirahat Bung

Soekarno : “Tidak apa-apa, silahkan!  
(Merekapun berjabat tangan dan berpamitan pulang)

Semakin alot perundingan, para pemuda dan Soekarno berisitegang keadaan semakin panas. Tiba-tiba Moch Hatta datang.

Hatta : “Asalamu’alaikum”!

Soekarno : “Walaikum salam!”

Hatta : “ada apa ini para pemuda dan tokoh Bung datang berkumpul di sini

Soekarno : “Ah tidak apa-apa saya senang sekali Bung datang kemari. Kami sedang membicarakan keinginan para pemuda ini

Hatta : ”Memang apa keinginan para pemuda itu, yang saya dengar kalau tidak salah mereka ingin memproklamasikan kemerdekaan Indonesia

Soekarno : “Yah benar sekali itu yang mereka inginkan, tapi yang saya tidak setuju karena saya tidak bisa mengambil keputusan ini sendiri

Hatta : “Bagaimana kalau kita rundingkan dulu masalah ini tanpa para pemuda, kita renungkan bersama para tokoh tua

Soekarno : “Baiklah saya setuju!”

Hatta : Tapi bagaimana dengan para pemuda ini?

Soekarno : “Biarkan para pemuda itu duduk di serambi belakang

Bung Karno dan Bung Hatta serta para tokoh nasionalis tua berunding. setelah para tokoh nasionalis tua selesai berunding, mereka beranjak keluar dan menemui para pemuda yang sejak tadi menunggu di serambi belakang dan memberitahukan bahwa mereka tetap belum ingin memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

Akhirnya para pemudapun pergi dari rumah Soekarno dengan kekecewaan yang mendalam.

Pukul 24.00 menjelang tanggal 16 Agustus 1945 para pemuda mengadakan rapat di Cikini.

Chaerul Saleh : Sekarang apa yang harus kita lakukan Soekarno dan Moh. Hatta tetap bersikeras tidak menyetujuinya usul kita apalagi mereka berdua tetap tidak percaya dengan berita

- itu.
- Sutan Syahrir : "Begini saja saya mengusulkan agar Bung Karno dan Moh. Hatta kita aasingkan saja keluar Jakarta untuk menjauhkan mereka dari pengaruh Jepang, apa kalian setuju usul saya!
- Sukarni,  
Yusup Kamto,  
Muwardi : " Setuju "
- Sutan Syahrir : "Tapi yang saya bingungkan kita akan membawa kedua tokoh Nasionalis itu kemana ya!.
- Sukarni : 'Kemana yah ( sambil kebingungan )
- Muwardi : "Kita serahkan saja tugas ini kepada Singgih dan latif Hendra ningrat karena mereka berdua adalah anggota peta"
- Latif : baiklah akan saya pikirkan dahulu.  
(sekitar 15 menit mereka berpikir)
- Latif : "Bagaimana kalau kita bawa mereka dua ke renggas dengklak dekat Karawang, karena disana dekat dengan tempat salah satu pemusatan tentara peta yang keamanannya terjamin
- Singgih : "benar, apa kalian menyetujuinya?"
- Suhud : "Bagus, kami setuju dengan rencana tersebut
- Latif Hendra Ningrat dan Singgih pun kemudian pergi ke rumah Soekarno. Tidak lama kemudian mereka sampai di rumah Soekarno.
- Singgih : "Tok.tok.tok....Assalamualaikum?"
- Fatmawati : "Walaiku salam (Fatmawati membuka pintu)  
Ada apa yach malam-malam begitu bertamu kemari
- Latif : "Maaf Bu, kami tidak bermaksud menggenaggu waktu istirahat Ibu, tapi ada hal penting yang harus kami bicarakan dengan Bung Karno, sekali lagi kami minta maaf!
- Fatmawati : "Ah tidak apa-apa, mari silahkan masuk, silahkan duduk!
- Latif : "Terima kasih bu"
- Fatmawati : Sama-sama, kalau begitu tunggu sebentar yah saya panggilkan dulu Bung Karnonya. Oh ya hampir lupa kebetulan Bung Hatta juga menginap di sini katanya mereka ingin membahas keinginan para pemuda, apa

Bung Hatta juga perlu saya panggilkan”

Latif : “Ya, Bu silahkan

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

Singgih dan : “Asalamu’alaikum”

Latif (Mereka berdiri saat Soekarno dan Moch Hatta datang)  
(Fatmawati pergi ke dapur untuk membuat air minum)

Soekarno : “Katanya kalian ingin membicarakan hal yang penting dengan saya, memang hal yang penting hal apa. Apa berkaitan dengan yang tadi siang.

Singgih : “Sebelumnya kamu meminta maaf lagi-lagi kami mengganggu waktu istirahat Bung, memang kedatangan kamu kemari memang berkaitan dengan kejadian tadi siang

Soekarno : “Begini Bung, kami sebenarnya di utus kemari karena mendapat tugas untuk membawa Bung Karno dan Bung Hatta keluar kota

Hatta : “Kemana ?”

Latif : ”Kekerawang!”

Hatta : “Memang kenapa kamu harus pergi keluar kota?”

Latif : “Untuk menghindar dari pengaruh Jepang!

Hatta : “Tapi kalau kami tidak mau?”

Latif : “Sekarang tuan bukan waktunya untuk berdebat cepat ikut kami

Soekarno : “Apakah ini semua penting?”

Latif : “Sangat penting!”

Soekarno : “Baiklah kami akan ikut tapi saya berpamitan dulu dengan Fatmawati

Akhirnya mereka meninggalkan rumah Soekarno dan langsung menuju Rengas dengkok di Karawang disana para pemuda sudah berkumpul menunggu kedatangan Soekarno dan Moch Hatta. Setelah lama di perjalanan akhirnya mereka sampai di sebuah rumah. Di sana Soekarno dan Moch. Hatta terus di desak oleh pemuda. Namun ternyata sungguh besar wibawa mereka berdua hingga para pemuda menjadi naik pitam.

Ahmad : “Sudahlah Chairul Soleh sebaliknya kalian jangan  
Soebarjo menahan Soekarno dan Moch Hatta

- Chairul Saleh : “Memang kenapa, apa alasannya?”
- Ahmad : “Rasanya tidak arif apabila kita menahan kedua tokoh nasionalis itu
- Soebarjo
- Chairul Saleh : “Tidak arif bagaimana, kami sudah mencoba untuk meyakinkan mereka namun tetap saja mereka menolak
- Ahmad : “Saya yakin kalau kita bicara baik-baik pasti keinginan kalian akan di penuhi saya akan membantu kalian untuk meyakinkan Soekarno dan Moch Hatta
- Soebarjo
- Yusuf Kamto : “Apakah yang Bung bicarakan ini dapat di pegang, yang kami inginkan adalah kemerdekaan Indonesia besok harus di laksanakan
- Ahmad : “Percayalah, saya akan meyakinkan tokoh nasionalis itu agar menyetujui usul kalian itu!
- Soebarjo
- Chairul Saleh : “Ya sudah sebaiknya kita sekarang berangkat ke Kerawang untuk menjemput Soekarno dan Moch hatta
- Yusuf Kamto : “Baiklah ayo kita berangkat!
- Mereka berangkat ke rumah Laksamana maeda tidak lama kemudian mereka sampai di rumah laksamana maeda.
- Soekarno : Maaf mungkin kedatangan kami mengganggu waktu istirahat tuan
- Ahmad : Kami bermaksud untuk menanyakan apakah benar berita menyerahnya Jepang terhadap sekutu itu?
- Soebarjo
- Laksamana : Memang benar berita tersebut tapi kami masih merahasiakannya agar tidak timbul kekacauan karena kami masih bertanggung jawab terhadap keamanan Indonesia
- maeda
- Hatta : Sekarang tuan yang kami bingungkan para pemuda terus mendesak agar memperoklaskan kemerdekaan Indonesia secepatnya
- Laksamana : “Wah itu merupakan gagasan yang bagus mengingat inilah waktu yang tepat untuk memperoklaskan kemerdekaan Indonesia
- maeda
- Hatta : “Kami telah sepakat apabila berita itu kami akan secepatnya memproklamasikan kemerdekaan Indonesia rencananya kami akan memperoklaskan kemerdekaan Indonesia besok pagi jadi apakah tuan keberatan

- Laksamana : “Tidak tidak sama sekali lalu persiapan apa yang akan maeda kita siapkan!
- Soekarno : rencananya kami akan membuat naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia
- Laksamana : ya sudah ayo sekarang kita buat bersama naskahnya di maeda ruang makan. Kita tidak boleh membuang waktu percuma kan!

Akhirnya mereka membuat naskah proklamasi itu. Setelah selesai melakukan sedikit perubahan kemudian Soekarno menyuruh sayuti melik mengetik naskah proklamasi.

Sayuti melik pun mengetik naskah proklamasi, kemudian setelah selesai. Naskah itu di berikan pada Soekarno.

- Sayuti Melik : Ini Bung naskahnya sudah selesai sekarang tinggal siapa yang akan menandatanagni naskah ini
- Chairul Saleh : lebih baik bung karno dan Bung Hatta yang menandatangani naskah tersebut atas nama bangsa Indonesia
- Semua yang hadir : “Setuju, itu lebih baik !
- Soekarno : Nah sekarang naskah sudah selesai lalu, sekarang yang harus kita pikirkan di mana naskah ini akan di bacakan? Bagaimana kalau kita membacakan teks proklamasi ini di rumah saya
- Hatta : Saya setuju, mungkin dengan itu tentara Jepang tidak akan mengacaukan proklamasi kemerdekaan Indonesia

Akhirnya dini harinya tanggal 17 semua pulang ke rumah masing-masing, tetapi para pemuda tidak pulang ke rumahnya, tetapi mereka menghimpun rekan-rekannya untuk menyebar luaskan berita itu kesegenap masyarakat Jakarta.

Dengan cepat mereka mempersiapkan fomlet-fomlet dan mobil pengeras suara untuk memberitahukan kepada penduduk tentang kabar gembira ini.

Pagi harinya pemuda-pemuda dan penduduk sekitar berkumpul di Jakarta yaitu di rumah Ir. Soekarno.

- Fatmawati : “Ada apa Kang Mas memanggil saya?”
- Soekarno : Bu tolong jahit bendera merah putihnya disini. Bukankah ibu mempunyai kain merah putih

Fatmawati : Entahlah tapi seingat kain itu sudah ibu buat rok  
 Soekarno : Pokoknya Kang Mas minta sekarang jahitkan benderanya

Kemudian Fatmawati mencari kain itu, setelah selesai mencari fatmawati menjahit dengan tangan. Akhirnya segala persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia selesai benara sudah dijahit, begitu pula dengan tiang bambu suhud sudah mencarinya. Kemudian latif menjemput kedua tokoh nasionalis itu di kamar Soekarno

Latif : "Maaf Bung bisakah proklamasi ini segera di mulai!"

Soekarno : "Bisa, ayo silahkan kita menuju halaman depan!"

Saat Soekarno dan Moch Hatta keluar dari rumahnya dan naik ke panggung mereka di sambut dengan antusiasme yang penuh oleh para penduduk yang sudah berkumpul

Tak lama kemudain Soekarno membacakan pidatonya

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Pada kesempatan pagi ini kita berkumpul untuk menjadi saksi dari peristiwa penting yang selama ini kita tunggu, yaitu peristiwa yang selalu menjadi impian dan harapan sebagai bangsa yang terjajah. Dari bertahun-tahun yang lalu sampai beratus-ratus tahun yang lalu kita memperjuangkan kemerdekaan kita agar bebas dari penjajahan.

Hari ini kita mengibarkan kemerdekaan kita dengan harapan dapat menjadi tombak agar kehidupan kitaa bisa berubah menjadi lebih baik lebih layak dari sebelumnya.

Terima kasih kepada para pejuang yang kokoh dan teguh memperjuangkan kemerdekaan bangsa kita dengan segenap jiwa dan raganya dari mulai penjajahan Bangsa Portugis, Inggris, Jepang dan Belanda. Kita selama ini seolah seperti orang yang selalu tunduk di hadapan penjajah. Kita seolah mengabdikan kepada mereka. Namun di dalam hati kita, kita tetap menjunjung tinggi keinginan dan impian kita untuk kemerdekaan bangsa kita.

Kini semua harapan kita itu bukanlah sebuah angan-angan belaka, melainkan sebuah perjuangan yang hasilnya dapat kita saksikan saat ini, proklamasi kemerdekaan Bangsa Indonesia, dengan di tandai pembacaan Naskah proklamasi.

**PROKLAMASI**

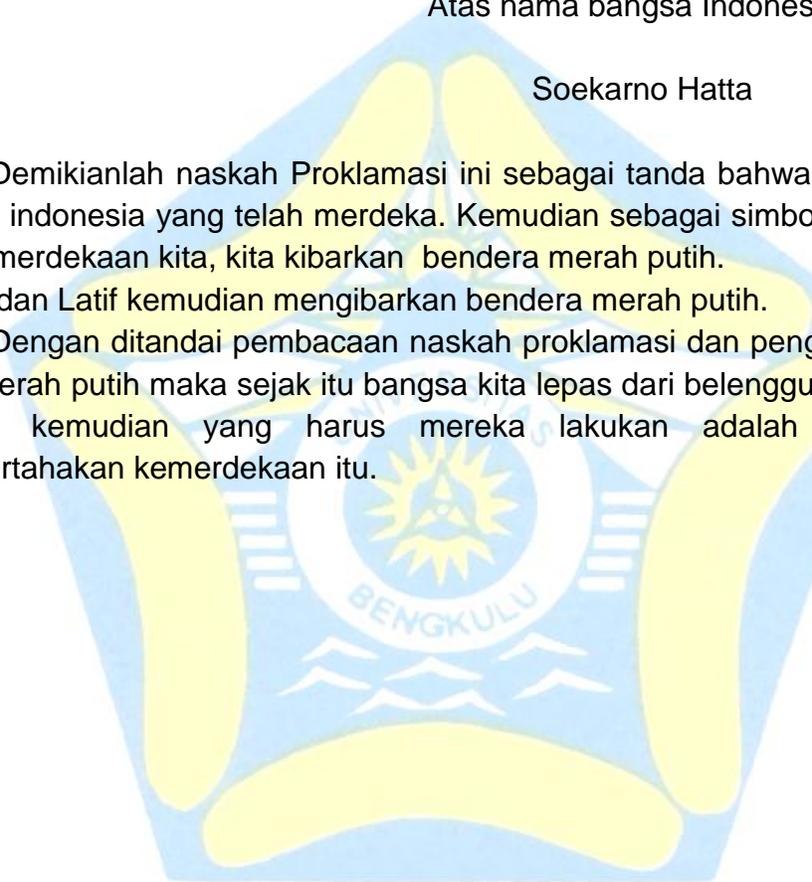
*Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia.  
Hal-hal yang mengenai pemindahan dan kekuasaan dll.  
Di laksanakan dengan djara seksama dan dalam tempo yang sesingkat-  
singkatnya.*

Djakarta, hari, 17 Boelan 8 tahoen 1945  
Atas nama bangsa Indonesia

Soekarno Hatta

Demikianlah naskah Proklamasi ini sebagai tanda bahwa bangsa kita bangsa Indonesia yang telah merdeka. Kemudian sebagai simbol kebebasan dan kemerdekaan kita, kita kibarkan bendera merah putih. Suhud dan Latif kemudian mengibarkan bendera merah putih.

Dengan ditandai pembacaan naskah proklamasi dan pengibaran sang saka merah putih maka sejak itu bangsa kita lepas dari belenggu penjajahan. Namun kemudian yang harus mereka lakukan adalah bagaimana mempertahankan kemerdekaan itu.



**Tabel Penilaian Karakter Siswa Siklus I Kelas PTK  
Pengamat 1 dan Pengamat 2**

No	Nama	P1	P2	Jml Skor	Rata- rata Skor	Kriteria	
						Karakter Baik 1	Karakter Kurang 2
1	Alif Satria Rizoni	2	2	4	2		
2	Agustin Wulan Safitri	2	2	4	2		
3	Anandita Aulia Rahmad	2	2	4	2		
4	Arinda Safitri	2	2	4	2		
5	Danang Miftahul Huda	2	2	4	2		
6	Dita Oktafiani	2	2	4	2		
7	Deri Rian Toni	1	1	2	1		
8	Devin Mahesa Pratama	1	1	2	1		
9	Dwi Adhiyaksa	1	1	2	1		
10	Eiska Lestari Istika I	1	1	2	1		
11	Inka Desfitri Rusli	1	1	2	1		
12	Ihsan Kurniawan	1	1	2	1		
13	Junaidi	2	2	4	2		
14	Ketut Suharda	1	1	2	1		
15	Katherine Meylani O	2	2	4	2		
16	Luthfi Nur Hidayat	1	1	2	1		
17	Muhamad Fauzi	1	1	2	1		
18	Muhamad Alif Sutiawan	1	1	2	1		
19	Muhni Sodikin	2	2	4	2		
20	Maroni	1	1	2	1		
21	Nur Mei Hasana	1	1	2	1		
22	Reza Dwi Putri	1	1	2	1		
23	Rezki Rahayu Putri	1	1	2	1		
24	Sri Syuhada Putri	1	1	2	1		
25	Seli Diah Saputri	1	1	2	1		
						Persentase Kriteria	64% Karakter Kurang

Pekik Nyaring, April 2013

Observer  
Guru Kelas                      Teman Sejawat

Peneliti,

Rini Bestari, S.Pd  
Nip. 197301181993072001

Helva Maislawati, S.Pd  
Nip. 198605302010012006

Arif Febrian Asri  
Npm. A2M011007

**Tabel Penilaian Karakter Siswa Siklus I Kelas Pemanding  
Pengamat 1 dan Pengamat 2**

No	Nama	P1	P2	Jml Skor	Rata- rata Skor	Kriteria	
						Karakter Baik 1	Karakter Kurang 2
1	Ari Hidayat	2	2	4	2		
2	Delia Oktaria	2	2	4	2		
3	Dwi Putri	2	2	4	2		
4	Elsy Riana Sari	1	1	2	1		
5	Galuh Sekar Salindri	1	1	2	1		
6	Hengki Kurniawan	2	2	4	2		
7	Inneke Murniati	2	2	4	2		
8	Ilham Arifa	1	1	2	1		
9	Jeri Andena	1	1	2	1		
10	Mela Ayu Restiwi	1	1	2	1		
11	M. Farhan	1	1	2	1		
12	M. Karis	1	1	2	1		
13	Putri Utami	1	1	2	1		
14	Ririn Andini	1	1	2	1		
15	Rahmat Jordi	2	2	4	2		
16	Rama Iswanto	1	1	2	1		
17	Sagita Febriani	1	1	2	1		
18	Sela Oktavia	1	1	2	1		
19	Sinta Pricila	1	1	2	1		
20	Sunardi	2	2	4	2		
21	Tri Wiji Yanti	2	2	4	2		
22	Yeno Fitra R	1	1	2	1		
23	Yuda Pratama	2	2	4	2		

Persentase  
Kriteria

60%  
Karakter Kurang

**Observer**  
**Guru Kelas**                      **Teman Sejawat**

**Pekik Nyaring, April 2013**  
**Peneliti,**

**Rini Bestari, S.Pd**  
Nip. 197301181993072001

**Helva Maislawati, S.Pd**  
Nip. 198605302010012006

**Arif Febrian Asri**  
Npm. A2M011007

**Tabel Penilaian Karakter Siswa Siklus II Kelas PTK  
Pengamat 1 dan Pengamat 2**

No	Nama	P1	P2	Jml Skor	Rata- rata Skor	Kriteria	
						Karakter Baik 1	Karakter Kurang 2
1	Alif Satria Rizoni	1	1	2	1		
2	Agustin Wulan Safitri	1	1	2	1		
3	Anandita Aulia Rahmad	1	1	2	1		
4	Arinda Safitri	1	1	2	1		
5	Danang Miftahul Huda	2	2	4	2		
6	Dita Oktafiani	1	1	2	1		
7	Deri Rian Toni	2	2	4	2		
8	Devin Mahesa Pratama	1	1	2	1		
9	Dwi Adhiyaksa	1	1	2	1		
10	Eiska Lestari Istika I	1	1	2	1		
11	Inka Desfitri Rusli	1	1	2	1		
12	Ihsan Kurniawan	1	1	2	1		
13	Junaidi	1	1	2	1		
14	Ketut Suharda	2	2	4	2		
15	Katherine Meylani O	1	1	2	1		
16	Luthfi Nur Hidayat	1	1	2	1		
17	Muhamad Fauzi	2	2	4	2		
18	Muhamad Alif Sutiawan	1	1	2	1		
19	Muhni Sodikin	1	1	2	1		
20	Maroni	1	1	2	1		
21	Nur Mei Hasana	1	1	2	1		
22	Reza Dwi Putri	1	1	2	1		
23	Rezki Rahayu Putri	1	1	2	1		
24	Sri Syuhada Putri	1	1	2	1		
25	Seli Diah Saputri	1	1	2	1		

Persentase  
Kriteria

84%  
Karakter Baik

Pekik Nyaring, April 2013

Observer  
Guru Kelas                      Teman Sejawat

Peneliti,

Rini Bestari, S.Pd  
Nip. 197301181993072001

Helva Maislawati, S.Pd  
Nip. 198605302010012006

Arif Febrian Asri  
Npm. A2M011007

**Tabel Penilaian Karakter Siswa Siklus II Kelas Pemandang  
Pengamat 1 dan Pengamat 2**

No	Nama	P1	P2	Jml Skor	Rata- rata Skor	Kriteria	
						Karakter Baik	Karakter Kurang
1	Ari Hidayat	2	2	4	2		
2	Delia Oktaria	1	1	2	1		
3	Dwi Putri	1	1	2	1		
4	Elsy Riana Sari	1	1	2	1		
5	Galuh Sekar Salindri	1	1	2	1		
6	Hengki Kurniawan	2	2	4	2		
7	Inneke Murniati	1	1	2	1		
8	Ilham Arifa	2	2	4	2		
9	Jeri Andena	1	1	2	1		
10	Mela Ayu Restiwi	1	1	2	1		
11	M. Farhan	1	1	2	1		
12	M. Karis	1	1	2	1		
13	Putri Utami	1	1	2	1		
14	Ririn Andini	1	1	2	1		
15	Rahmat Jordi	2	2	4	2		
16	Rama Iswanto	1	1	2	1		
17	Sagita Febriani	1	1	2	1		
18	Sela Oktavia	1	1	2	1		
19	Sinta Pricila	1	1	2	1		
20	Sunardi	2	2	4	2		
21	Tri Wiji Yanti	1	1	2	1		
22	Yeno Fitra R	1	1	2	1		
23	Yuda Pratama	1	1	2	1		

Persentase  
Kriteria

78%  
Karakter Kurang  
Pekik Nyaring, April 2013

**Guru Kelas**

**Observer**

**Teman Sejawat**

**Peneliti,**

**Rini Bestari, S.Pd**  
Nip. 197301181993072001

**Helva Maislawati, S.Pd**  
Nip. 198605302010012006

**Arif Febrin Asri**  
Npm. A2M011007

### Deskriptor Setiap Aspek Penilaian Karakter

1. Semangat Kebangsaan
  - a. Dalam melaksanakan perannya menunjukkan semangat juang, mimik muka dan gesture yang sangat baik = 1
  - b. Dalam melaksanakan perannya kurang menunjukkan semangat juang, mimik muka dan gesture yang baik = 2
  
2. Toleransi
  - a. Dalam melaksanakan perannya dapat bekerjasama dan membantu teman satu kelompok dengan baik = 1
  - b. Dalam melaksanakan perannya kurang bekerjasama dan tidak membantu teman satu kelompok dengan baik = 2
  
3. Tanggung Jawab
  - a. Dapat menunjukkan rasa tanggung jawab yang tinggi terhadap peran yang diperankannya = 1
  - b. Kurang menunjukkan rasa tanggung jawab yang tinggi terhadap peran yang diperankannya = 2
  
4. Kreatif
  - a. Dapat menunjukkan ide-ide yang kreatif terhadap peran yang diperankannya = 1
  - b. Kurang menunjukkan ide-ide yang kreatif terhadap peran yang diperankannya = 2
  
5. Disiplin
  - a. Dalam melaksanakan perannya dapat menunjukkan sikap disiplin yang tinggi dengan baik = 1
  - b. Dalam melaksanakan perannya kurang menunjukkan sikap disiplin yang tinggi dengan baik = 2

Data observasi yang diperoleh digunakan untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan. Untuk menganalisis data observasi dilakukan pada lembar observasi siswa. Data yang diperoleh tersebut digunakan untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan pada kegiatan pembelajaran.

Data hasil dari lembar observasi siswa untuk setiap aspek yang diamati dengan ketentuan skor disajikan pada tabel sebagai berikut:

No.	Kriteria	Skor
1	Karakter Baik (KB)	1
2	Karakter Kurang (KK)	2

Skor tertinggi untuk tiap butir observasi 1, skor terendah untuk tiap butir observasi adalah 2, jumlah butir observasi 5 maka skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 10.

Persentase penilaian karakter anak secara klasikal dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

No.	Interval Total Skor	Kategori
1	50% - 70%	Karakter Kurang
2	80% - 100%	Karakter Baik

Apabila data yang diperoleh di atas, keberhasilan ketuntasan tindakan siklus I dari aspek peserta didik kurang dari 80% dan dapat dinyatakan belum tuntas dan dengan kriteria karakter kurang. Oleh sebab itu, perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

**Tabel Penilaian Hasil Tes Akhir Siklus I****Kelas PTK**

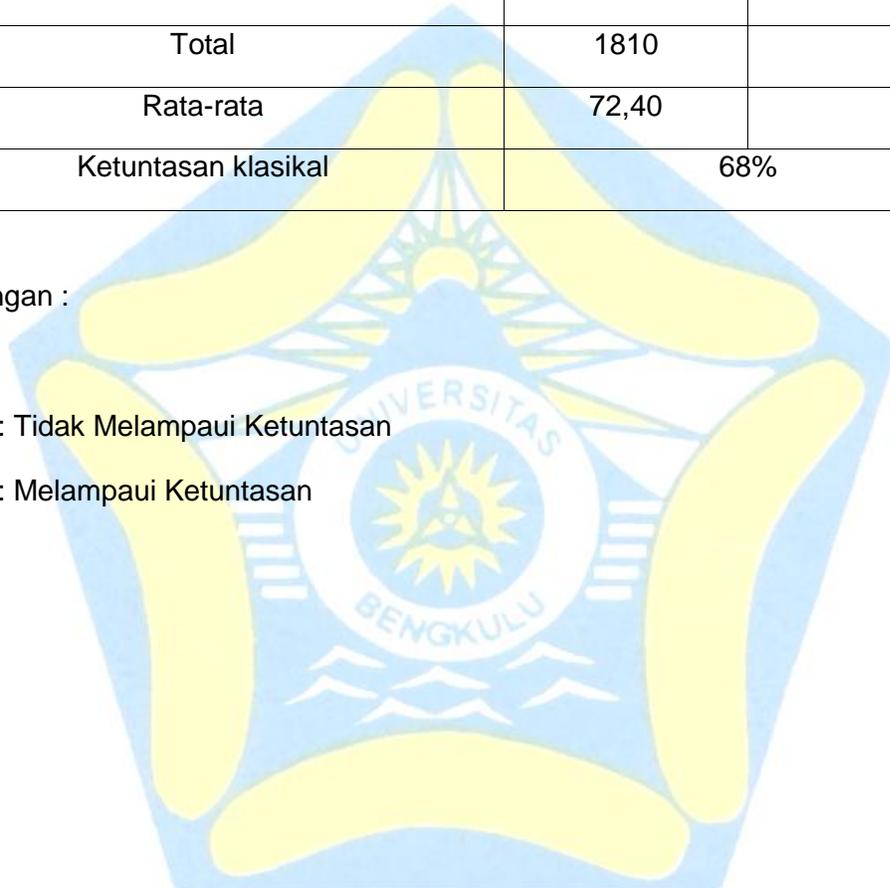
No.	Nama	Hasil Tes Akhir	
		Nilai	Kriteria
1	Alif Satria Rizoni	80	TMK
2	Agustin Wulan Safitri	70	TMK
3	Anandita Aulia Rahmad Safitri	80	MK
4	Arinda Safitri	80	MK
5	Danang Miftahul Huda	70	MK
6	Dita Oktafiani	60	TMK
7	Deri Rian Toni	60	TMK
8	Devin Mahesa Pratama	60	TMK
9	Dwi Adhiyaksa	80	TMK
10	Eiska Lestari Istika Ihwani	60	TMK
11	Inka Desfitri Rusli	100	MK
12	Ihsan Kurniawan	70	MK
13	Junaidi	70	TMK
14	Ketut Suharda	70	TMK
15	Katherine Meylani Oswari	50	TMK
16	Luthfi Nur Hidayat	80	MK
17	Muhamad Fauzi	70	MK
18	Muhamad Alif Sutiawan	60	TMK
19	Muhni Sodikin	50	TMK
20	Maroni	80	MK
21	Nur Mei Hasana	60	TMK

22	Reza Dwi Putri	90	MK
23	Rezki Rahayu Putri	90	MK
24	Sri Syuhada Putri	100	MK
25	Seli Diah Saputri	70	MK
Nilai Maksimum Siswa		100	
Nilai Minimum Siswa		50	
Total		1810	
Rata-rata		72,40	
Ketuntasan klasikal		68%	

Keterangan :

TMK : Tidak Melampai Ketuntasan

MK : Melampai Ketuntasan



**Tabel Penilaian Hasil Tes Akhir Siklus I****Kelas Pemanding**

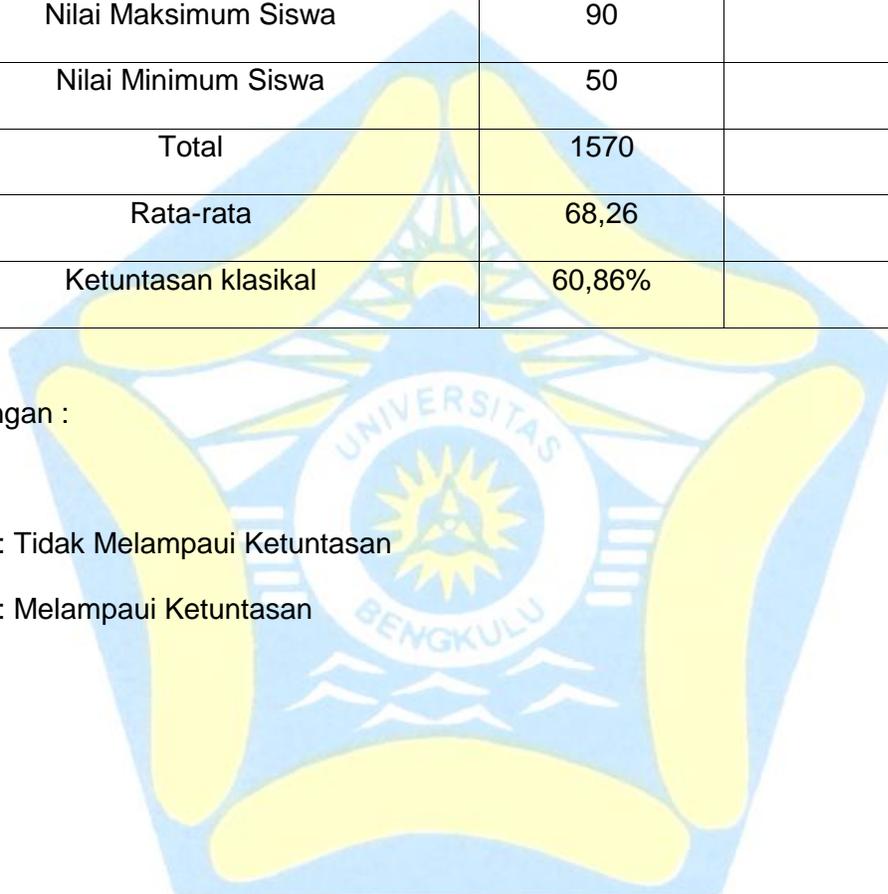
No.	Nama	Hasil Tes Akhir	
		Nilai	Kriteria
1	Ari Hidayat	50	TMK
2	Delia Oktaria	60	TMK
3	Dwi Putri	50	TMK
4	Elsy Riana Sari	90	TMK
5	Galuh Sekar Salindri	90	TMK
6	Hengki Kurniawan	60	TMK
7	Inneke Murniati	60	TMK
8	Ilham Arifa	50	TMK
9	Jeri Andena	70	MK
10	Mela Ayu Restiwi	70	MK
11	M. Farhan	70	TMK
12	M. Karis	70	TMK
13	Putri Utami	70	TMK
14	Ririn Andini	70	MK
15	Rahmat Jordi	60	TMK
16	Rama Iswanto	80	MK
17	Sagita Febriani	80	MK
18	Sela Oktavia	80	MK

19	Sinta Pricila	80	MK
20	Sunardi	70	MK
21	Tri Wiji Yanti	70	MK
22	Yeno Fitra Ramadhani	60	MK
23	Yuda Pratama	60	MK
Nilai Maksimum Siswa		90	
Nilai Minimum Siswa		50	
Total		1570	
Rata-rata		68,26	
Ketuntasan klasikal		60,86%	

Keterangan :

TMK : Tidak Melampaui Ketuntasan

MK : Melampaui Ketuntasan



**Tabel Penilaian Hasil Tes Akhir Siklus II**

**Kelas PTK**

No.	Nama	Hasil Tes Akhir	
		Nilai	Kriteria
1	Alif Satria Rizoni	90	MK
2	Agustin Wulan Safitri	80	MK
3	Anandita Aulia Rahmad Safitri	80	MK
4	Arinda Safitri	70	MK
5	Danang Miftahul Huda	70	MK
6	Dita Oktafiani	70	MK
7	Deri Rian Toni	70	MK
8	Devin Mahesa Pratama	70	MK
9	Dwi Adhiyaksa	80	MK
10	Eiska Lestari Istika Ihwani	100	MK
11	Inka Desfitri Rusli	100	MK
12	Ihsan Kurniawan	90	MK
13	Junaidi	80	MK
14	Ketut Suharda	80	MK
15	Katherine Meylani Oswari	60	TMK
16	Luthfi Nur Hidayat	90	MK
17	Muhamad Fauzi	90	MK
18	Muhamad Alif Sutiawan	90	MK

19	Muhni Sodikin	60	TMK
20	Maroni	100	MK
21	Nur Mei Hasana	70	MK
22	Reza Dwi Putri	80	MK
23	Rezki Rahayu Putri	70	MK
24	Sri Syuhada Putri	100	MK
25	Seli Diah Saputri	100	MK
Nilai Maksimum Siswa		100	
Nilai Minimum Siswa		60	
Total		2040	
Rata-rata		81,60	
Ketuntasan klasikal			92%

Keterangan :

TMK : Tidak Melampaui Ketuntasan

MK : Melampaui Ketuntasan

**Tabel Penilaian Hasil Tes Akhir Siklus II**

**Kelas Pemanding**

No.	Nama	Hasil Tes Akhir	
		Nilai	Kriteria
1	Ari Hidayat	60	MK
2	Delia Oktaria	60	MK
3	Dwi Putri	90	MK
4	Elsy Riana Sari	90	MK
5	Galuh Sekar Salindri	100	MK
6	Hengki Kurniawan	70	MK
7	Inneke Murniati	70	MK
8	Ilham Arifa	70	MK
9	Jeri Andena	70	MK
10	Mela Ayu Restiwi	70	MK
11	M. Farhan	80	MK
12	M. Karis	60	MK
13	Putri Utami	80	MK
14	Ririn Andini	70	MK
15	Rahmat Jordi	80	MK
16	Rama Iswanto	80	MK
17	Sagita Febriani	80	MK

18	Sela Oktavia	80	MK
19	Sinta Pricila	80	TMK
20	Sunardi	60	MK
21	Tri Wiji Yanti	90	MK
22	Yeno Fitra Ramadhani	60	MK
23	Yuda Pratama	60	MK
Nilai Maksimum Siswa		100	
Nilai Minimum Siswa		60	
Total		1710	
Rata-rata		74,34	
Ketuntasan klasikal		73,91%	

Keterangan :

TMK : Tidak Melampaui Ketuntasan

MK : Melampaui Ketuntasan

## **Uji Prasyarat Analisis**



### UJI NORMALITAS

#### DATA HASIL BELAJAR KELAS PTK YANG MENGGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN *POWERPOINT* SIKLUS I

##### Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Siklus_1	25	100.0%	0	.0%	25	100.0%

##### Descriptives

		Statistic	Std. Error
Siklus_1	Mean	72.4000	2.72519
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 66.7755	
		Upper Bound 78.0245	
	5% Trimmed Mean	72.1111	
	Median	70.0000	
	Variance	185.667	
	Std. Deviation	1.36260E1	
	Minimum	50.00	
	Maximum	100.00	
	Range	50.00	
	Interquartile Range	20.00	
	Skewness	.386	.464
	Kurtosis	-.282	.902

##### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Siklus_1	.170	25	.061	.935	25	.115

a. Lilliefors Significance Correction

**DATA HASIL BELAJAR KELAS PEMBANDING PEMBELAJARAN KONVENSIONAL SIKLUS I**

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Siklus_1	23	100.0%	0	.0%	23	100.0%

**Descriptives**

		Statistic	Std. Error
Siklus_1	Mean	68.2609	2.40653
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 63.2700	
		Upper Bound 73.2517	
	5% Trimmed Mean	68.0676	
	Median	70.0000	
	Variance	133.202	
	Std. Deviation	1.15413E1	
	Minimum	50.00	
	Maximum	90.00	
	Range	40.00	
	Interquartile Range	20.00	
	Skewness	.175	.481
	Kurtosis	-.480	.935

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Siklus_1	.179	23	.054	.924	23	.080

a. Lilliefors Significance Correction

**DATA HASIL BELAJAR KELAS PTK YANG MENGGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING*  
BERBANTUAN *POWERPOINT* SIKLUS II**

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Siklus_2	25	100.0%	0	.0%	25	100.0%

**Descriptives**

		Statistic	Std. Error
Siklus_2	Mean	81.6000	2.56125
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 76.3138	
		Upper Bound 86.8862	
	5% Trimmed Mean	81.7778	
	Median	80.0000	
	Variance	164.000	
	Std. Deviation	1.28062E1	
	Minimum	60.00	
	Maximum	100.00	
	Range	40.00	
	Interquartile Range	20.00	
	Skewness	.065	.464
	Kurtosis	-1.106	.902

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Siklus_2	.177	25	.061	.905	25	.023

a. Lilliefors Significance Correction

**DATA HASIL BELAJAR KELAS PEMBANDING PEMBELAJARAN KONVENSIONAL SIKLUS II**

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
VAR00004	23	100.0%	0	.0%	23	100.0%

**Descriptives**

		Statistic	Std. Error
VAR00004	Mean	74.3478	2.42077
	95% Confidence Interval for Mean		
	Lower Bound	69.3275	
	Upper Bound	79.3682	
	5% Trimmed Mean	73.7923	
	Median	70.0000	
	Variance	134.783	
	Std. Deviation	11.60959	
	Minimum	60.00	
	Maximum	100.00	
	Range	40.00	
	Interquartile Range	20.00	
	Skewness	.364	.481
	Kurtosis	-.574	.935

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
VAR00004	.168	23	.093	.901	23	.027

a. Lilliefors Significance Correction

**UJI HOMOGENITAS****DATA HOMOGEN SIKLUS I****Test of Homogeneity of Variance**

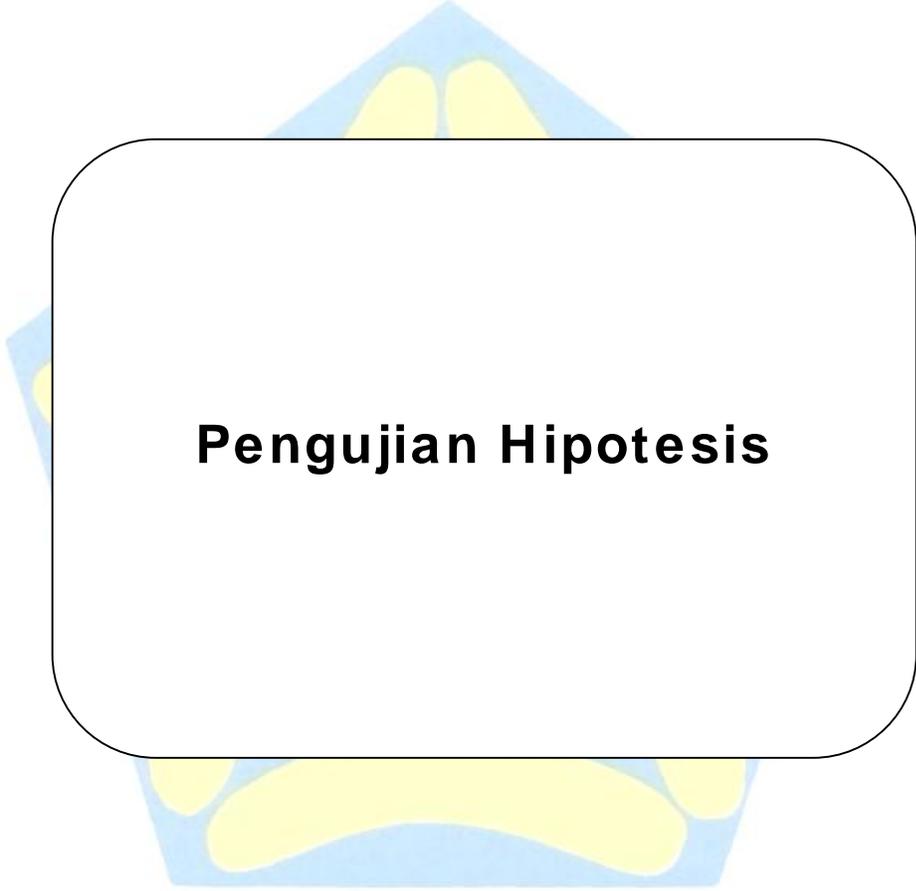
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Siklus_1	Based on Mean	1.642	1	46	.206
	Based on Median	.861	1	46	.358
	Based on Median and with adjusted df	.861	1	41.788	.359
	Based on trimmed mean	1.461	1	46	.233



**DATA HOMOGEN SIKLUS II****Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Siklus_2	Based on Mean	.710	1	46	.404
	Based on Median	.507	1	46	.480
	Based on Median and with adjusted df	.507	1	44.882	.480
	Based on trimmed mean	.629	1	46	.432





## **Pengujian Hipotesis**

**HIPOTESIS 1 : Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa**

**HASIL *t test* SIKLUS I KELAS PTK DENGAN  
KELAS PEMBANDING**

**Group Statistics**

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_Belajar	Kelas PTK	25	72.4000	13.62596	2.72519
	Kelas Pembanding	23	68.2609	11.54130	2.40653

**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil_Belajar	Equal variances assumed	.710	.404	1.131	46	.026	4.13913	3.66121	-3.23051	11.50877

### Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil_Belajar										
Equal variances assumed	.710	.404	1.131	46	.026	4.13913	3.66121	-3.23051	11.50877	
Equal variances not assumed			1.138	45.705	.026	4.13913	3.63566	-3.18035	11.45861	





### HASIL *t test* SIKLUS I DAN SIKLUS II KELAS PTK

#### Group Statistics

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_Belajar Siklus_1	25	72.4000	13.62596	2.72519
Siklus_2	25	81.6000	12.80625	2.56125

#### Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil_Belajar Equal variances assumed	.006	.939	-2.460	48	.018	-9.20000	3.73988	-16.71952	-1.68048
Equal variances not assumed			-2.460	47.816	.018	-9.20000	3.73988	-16.72027	-1.67973

### HASIL *t test* SIKLUS I DAN SIKLUS II KELAS PEMBANDING

#### Group Statistics

Siklus	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_Belajar 1	23	68.2609	11.54130	2.40653
2	23	74.3478	11.60959	2.42077

#### Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil_Belajar	Equal variances assumed	.129	.721	-1.783	44	.081	-6.08696	3.41343	-12.96627	.79235
	Equal variances not assumed			-1.783	43.998	.081	-6.08696	3.41343	-12.96627	.79236

**HIPOTESIS 2 : Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint dapat peningkatan karakter anak pada pembelajaran IPS**

**HASIL KARAKTER SIKLUS I KELAS PTK DENGAN  
KELAS PEMBANDING**

**Group Statistics**

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Karakter Anak Kelas PTK	25	1.3600	.48990	.09798
Kelas Pembanding	23	1.3913	.49901	.10405

**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Karakter Anak	.188	.667	-.219	46	.027	-.03130	.14281	-.31877	.25616
Equal variances assumed									
Equal variances not assumed			-.219	45.511	.028	-.03130	.14292	-.31907	.25647

## HASIL KARAKTER SIKLUS II KELAS PTK DENGAN KELAS PEMBANDING

### Group Statistics

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Karakter Anak Kelas PTK	25	1.4400	.50662	.10132
Kelas Pembanding	23	1.4783	.51075	.10650



### Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Karakter Anak									
Equal variances assumed	.217	.644	-.260	46	.036	-.03826	.14695	-.33405	.25753
Equal variances not assumed			-.260	45.603	.036	-.03826	.14700	-.33422	.25770

**HIPOTESIS 3 : Hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media powerpoint lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional**

**HUBUNGAN PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN  
KARAKTER ANAK PADA SIKLUS I**



**Tests of Between-Subjects Effects**

Dependent Variable : Hasil\_Belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1044.841 <sup>a</sup>	3	348.280	2.341	.030
Intercept	215661.918	1	215661.918	1.449E3	.000
Hasil_Belajar	825.149	1	825.149	5.546	.023
Karakter_Anak	198.718	1	198.718	1.336	.254
Hasil_Belajar * Karakter_Anak	20.445	1	20.445	.137	.713
Error	6546.825	44	148.791		
Total	245600.000	48			
Corrected Total	7591.667	47			

a. R Squared = .138 (Adjusted R Squared = .079)

**HUBUNGAN PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN  
KARAKTER ANAK PADA SIKLUS II**

**Tests of Between-Subjects Effects**

Dependent Variable : Hasil Belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	3642.147 <sup>a</sup>	3	1214.049	13.064	.003
Intercept	293146.917	1	293146.917	3154.351	.000
Hasil_Belajar	2725.198	1	2725.198	29.324	.004
Karakter_Anak	655.511	1	655.511	7.054	.011
Hasil_Belajar * Karakter_Anak	217.300	1	217.300	2.338	.133
Error	4089.103	44	92.934		
Total	300700.000	48			
Corrected Total	7731.250	47			

a. R Squared = ,471 (Adjusted R Squared = ,435)



PEMERINTAH KABUPATEN BENGKULU TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SD NEGERI 01 PONDOK KELAPA  
Alamat : Jl. Merdeka Pekik Nyaring Kec. Pondok Kelapa Bengkulu Tengah

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 239 / SDN.01 / 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SDN 01 Pondok Kelapa Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah :

Nama : Yusmaini. N, S.Pd  
Nip : 19591220 197802 2 001  
Pangkat/golongan : Pembina / IV a  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SDN 01 Pondok Kelapa

Menerangkan bahwa :

Nama : Arif Febrian Asri  
Npm : A2M 011007  
Prodi : Magister Teknologi Pendidikan  
Lokasi Penelitian : SDN 01 Pondok Kelapa  
Waktu Penelitian : Maret s/d April 2013  
Judul Penelitian : Penerapan Model Role Playing Berbantuan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Karakter Anak pada Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan di SDN 01 Pondok Kelapa)

Mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di kelas VB SDN 01 Pondok Kelapa dalam rangka penyusunan Tesis. Sesuai dengan surat permohonan izin penelitian Nomor : 021/UN30.3.3/PP/2013 tanggal 27 Februari 2013 dari Universitas Bengkulu.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Pekik Nyaring, April 2013  
Kepala Sekolah



Yusmaini. N, S.Pd  
Nip. 19591220 197802 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS BENGKULU  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PASCASARJANA (S2) TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
Jl. Wr. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371 A  
Telepon/Faksimile : (0736) 21186  
Laman : [www.fkip.unib.ac.id](http://www.fkip.unib.ac.id) email : [dekanat@fkip.unib.ac.id](mailto:dekanat@fkip.unib.ac.id)

Nomor : 021/UN30.3.3/PP/2013  
Lampiran : 1 (satu) eks Proposal  
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.  
Di

Dengan hormat

Sehubungan dengan akan dilaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan tesis penyelesaian studi pada Program Studi Pascasarjana (S2) Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Bengkulu, maka bersama ini kami mohon kiranya diberikan izin kepada mahasiswa untuk melaksanakan penelitian pada instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa : Arif Febrian Asri  
NIM : A2M011007  
Lokasi Penelitian : SDN 01- Pondok Kelapa  
Waktu Penelitian : Maret s/d April 2013  
Judul Penelitian : Penerapan Model Role Playing Berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Karakter Anak Pada Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di SDN 01 Pondok Kelapa).

Demikian permohonan ini disampaikan, atas kerjasama yang baik, diucapkan terima kasih.

Bengkulu, 27 Februari 2013  
a.n Ketua Program  
Sekretaris Bidang Akademik



Dr. Alexon M.Pd.  
NID 196012021986031002



**PEMERINTAH KABUPATEN BENGKULU TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jalan Raya Bengkulu - Curup Km. 11 Taba Pasmah.

**SURAT IZIN PENELITIAN**

Nomor : 420 /270A/ PDK /2013

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Bengkulu Tengah dengan memperhatikan

- |                          |   |                                                                                                                                                                                       |
|--------------------------|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Surat                 | : | Universitas Bengkulu                                                                                                                                                                  |
| 2. Surat Izin Penelitian | : | Nomor : 021/UN30.3.3/PP/2013                                                                                                                                                          |
| 3. Judul                 | : | Penerapan Model Role Playing Berbantuan Media Power Poin untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Karakter Anak pada Pembelajaran IPS ( Penelitian Tindakan kelas di SD 01 Pondok Kelapa. |

Dengan ini menyatakan dapat memberikan izin mengadakan penelitian kepada :

- |                  |   |                          |
|------------------|---|--------------------------|
| 1. Nama          | : | <b>ARIF FEBRIAN ASRI</b> |
| 2. NPM/NIP       | : | A2M011007                |
| 3. Program Studi | : | Pascasarjana             |
| 4. Jurusan       | : | Pendidikan               |
| 5. Fakultas      | : | 'FKIP                    |

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. a. Tempat : SD Negeri 1 Pondok Kelapa  
b. Waktu : Maret s/d April 2013
2. Penelitian tersebut khususnya terbatas untuk kepentingan studi ilmiah tidak diperbolehkan dipublikasikan sebelum mendapat izin tertulis dari Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Bengkulu Tengah
3. Menyampaikan laporan hasil penelitian tersebut kepada Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Bengkulu Tengah
4. Sebelum Melakukan penelitian harus melapor dahulu kepada Dinas DIKBUD

Taba Pasmah, 11 April 2013

a.n. KEPALA DINAS,  
Sekretaris



**AKHRAWI, S.Pd**  
NIP. 19660924 198803 1 004

Tembusan Yth :

1. Bupati Bengkulu Tengah
2. Dekan FKIP Universitas Bengkulu
3. Kepala Dinas Dikbudpora Kab. Bengkulu Tengah

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis memiliki nama lengkap Arif Febrian Asri, dilahirkan di Desa Serang Bulan 2 Februari 1985, putra bungsu dari pasangan Bapak Asri dengan Ibu Industri. Penulis memiliki tujuh orang saudara yaitu Hermina, S.Pd, Isnaini, Nasirun, Almahera, Elia Mardalena, S.Pd, Devi Nopiarti, S.Pd, dan Brigpol. Tri Rahadi Gusdianto. Alamat penulis di Jl. Timur Indah V No. 42 RT. 22 RW. 02 Kec. Gading Cempaka Kota Bengkulu.

Penulis memasuki pendidikan formal SD tahun 1993 di SD Negeri Serang Bulan dan tamat tahun 1998. Penulis melanjutkan studi di SLTPN 2 Kota Bengkulu pada tahun 1998 dan selesai tahun 2000. Pada tahun 2000 penulis melanjutkan studi di SMKN 2 Kota Bengkulu dan selesai tahun 2003.

Setelah menyelesaikan SMKN 2 tahun 2003 penulis melanjutkan studi di D2 PGSD Universitas Bengkulu dan selesai tahun 2005. Setelah tamat dari D2 PGSD Universitas Bengkulu pada Bulan Juli tahun 2006 penulis melanjutkan studi S1 PGSD Ikatan Dinas Berbeasiswa dan Berasrama dan tamat tahun 2008 di Universitas Bengkulu. Pada bulan Juli tahun 2009 penulis mengikuti Pendidikan Profesi Guru (PPG) di Universitas Bengkulu. Penulis pada tahun 2010 diangkat menjadi CPNSD Kabupaten Bengkulu Tengah sebagai tenaga pendidik di SDN 01 Pondok Kelapa. Pada bulan Juli 2011 penulis melanjutkan studi di S2 Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Bengkulu sampai dengan sekarang.

