

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
DI KELAS V SDN 200223 SIBULAN-BULAN
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

**Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Oleh
ASRIAL HABIBY HARAHAAP
NIM. 2020500208**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
DI KELAS V SDN 200223 SIBULAN-BULAN
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



Skripsi

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

ASRIAL HABIBY HARAHAHAP

NIM. 2020500208

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
DI KELAS V SDN 200223 SIBULAN-BULAN
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



Skripsi

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

ASRIAL HABIBY HARAHAHAP

NIM. 20 205 00208

PEMBIMBING I

Rahmadani Tanjung, M.Pd.
NIP. 19910629 201903 2 008

PEMBIMBING II

Nashran Azizan, M.Pd.
NIP. 19941111 202321 2 040

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Asrial Habiby Harahap
Lampiran : 6 (Enam) Exemplar

Padangsidempuan, 2025
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Asrial Habiby Harahap yang berjudul **"Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan"**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing I



Rahmadani Tanjung, M.Pd.
NIP. 19910629 20190 3 2008

Pembimbing II



Nashran Azizan, M.Pd.
NIP. 19941111 202321 2 040

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asrial Habiby Harahap
NIM : 2020500208
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : **Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidimpuan**

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 1 Tahun 2023 UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, Januari 2025
Saya yang menyatakan,



Asrial Habiby Harahap
NIM. 2020500208

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asrial Habiby Harahap
NIM : 2020500208
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Hak Bebas Royaltif Noneksklusif Padangsidimpuan atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidimpuan”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas Royaltif Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatif, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, Januari 2025

Yang menyatakan



Asrial Habiby Harahap
NIM. 2020500208



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Asrial Habiby Harahap
NIM : 2020500208
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidimpuan

Ketua

Rahmadani Tanjung, M.Pd.
NIP. 19910629 201903 2 008

Rahmadani Tanjung, M.Pd.
NIP. 19910629 201903 2 008

Dr. Maulana Arafat Lubis, M.Pd.
NIP. 19910903 202321 1 026

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di

Tanggal

Pukul

Hasil/Nilai

Indesk Prediksi Kumulatif

Predikat

: Ruang G Aula FTIK Lantai 2

: Kamis, 19 Desember 2024

: 08.00 WIB s.d Selesai

: Lulus/82 (A)

: 3.67

: Pujian

Sekretaris

Nashran Azizan, M.Pd.
NIP. 19941111 202321 2 040

Anggota

Nashran Azizan, M.Pd.
NIP. 19941111 202321 2 040

Misahradarsi Dongoran, M.Pd.
NIP. 19900726 202203 2 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidimpuan
Nama : Asrial Habiby Harahap
NIM : 2020500208
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Padangsidimpuan,
Dekan

2024

Dr. Jekka Hilda, M.Si
NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Asrial Habiby Harahap
NIM : 2020500208
Judul skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya nilai hasil belajar pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia, disebabkan karena proses pembelajaran didalam kelas masih menggunakan metode konvensional sehingga membuat siswa merasa bosan dan tidak bersemangat untuk belajar sehingga peserta didik tidak tertarik untuk belajar , sehingga memerlukan adanya perubahan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran . Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan . Jenis penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian tindakan kelas ini terdiri dari perencanaan,tindakan,pengamatan, dan refleksi, instrument pengumpulan data dalam penelitian ini adalah butir soal berupa pilihan berganda dan observasi.Teknik analisis data pada penelitian ini menunjukkan dengan penerapan model pembelajaran *role playing* ini dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar pada tes awal siswa yang tuntas 2 sebanyak dengan persentase sebesar 13%,pada siklus I pertemuan I dan II ada peningkatan , hasil belajar pada pertemuan pertama , 5 siswa yang tuntas dengan persentase 33% dan 10 orang tidak tuntas dengan persentase 67% dengan nilai rata-rata 58% . Pertemuan kedua, 7 orang yang tuntas dengan persentase 47% dan 8 siswa tidak tuntas dengan persentase 53% dengan nilai rata-rata 53%. Kemudian pada siklus II pertemuan pertama 12 siswa yang tuntas dengan persentase 80% dan 3 siswa tidak tuntas dengan persentase 20% dengan nilai rata-rata 86%.Pertemuan kedua 14 siswa yang tuntas dengan persentase 93% dan 1 siswa tidak tuntas dengan persentase 6,7%.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Model *Role Playing*, IPS

ABSTRACT

Name : Asrial Habiby Harahap
Reg. Number : 2020500208
Thesis Title : *Application of Role Playing Learning Model to Improve Social Science Learning Outcomes in Grade V Students of SDN 200223 Padangsidempuan*

The background of the problem in this study is the low value of learning outcomes in social science lessons on the material of the proclamation of independence of the Indonesian nation, due to the learning process in the classroom still using conventional methods that make students feel bored and not eager to learn so that students are not interested in learning, so that requires a change in the implementation of learning in the classroom one of which is by applying the role playing learning model in the learning process. The formulation of the problem in this study is whether the application of the role playing learning model can improve the learning outcomes of Social Science in class V SDN 200223 Padangsidempuan. This type of research is class action research, class action research consists of planning, action, observation, and reflection, data collection instruments in this study are multiple choice questions and observation. Data analysis techniques in this study indicate that the application of this role playing learning model in learning can improve learning outcomes in the initial test of students who completed 2 as much as a percentage of 13%, in cycle I meetings I and II there was an increase, learning outcomes at the first meeting, 5 students were complete with a percentage of 33% and 10 people were not complete with a percentage of 67% with an average value of 58%. The second meeting, 7 people who completed with a percentage of 47% and 8 students did not complete with a percentage of 53% with an average score of 53%. Then in cycle II, the first meeting 12 students were complete with a percentage of 80% and 3 students were not complete with a percentage of 20% with an average score of 86%. The second meeting 14 students were complete with a percentage of 93% and 1 student was not complete with a percentage of 6.7%.

Keywords: *Learning Outcomes, Role Playing Model, Social Studies*

ملخص البحث

الاسم :أصريال حبيبي حراهب
رقم التسجيل : ٢٠٢٠٥٠٠٢٠٨
عنوان البحث :تطبيق نموذج تعلم لعب الأدوار لتحسين نتائج تعلم العلوم الاجتماعية لدى تلاميذ
الصف

الخامس الابتدائي ٢٠٠٢٢٣ بادانغسيديامبوان

تتمثل خلفية المشكلة في هذه الدراسة في تدني قيمة نواتج التعلم في دروس العلوم الاجتماعية في مادة إعلان استقلال الأمة الإندونيسية، وذلك بسبب أن عملية التعلم في الفصل الدراسي لا تزال تستخدم الأساليب التقليدية التي تجعل الطلاب يشعرون بالملل وعدم الرغبة في التعلم بحيث لا يهتم الطلاب بالتعلم، لذلك يتطلب ذلك تغييراً في تطبيق التعلم في الفصل الدراسي أحدها بتطبيق نموذج التعلم بلعب الأدوار في عملية التعلم. إن صياغة المشكلة في هذه الدراسة هي ما إذا كان تطبيق نموذج التعلم بلعب الأدوار يمكن أن يحسن من مخرجات التعلم في مادة العلوم الاجتماعية في الصف الخامس في المدرسة الابتدائية ٢٠٠٢٢٣ بادانغسيديامبوان. هذا النوع من البحث هو بحث العمل الصفّي، ويتكون هذا البحث العملي الصفّي من التخطيط والعمل والملاحظة والتفكير، وأدوات جمع البيانات في هذه الدراسة هي أسئلة الاختيار من متعدد والملاحظة، وتظهر تقنية تحليل البيانات في هذه الدراسة أن تطبيق نموذج التعلم بلعب الأدوار في التعلم يمكن أن يحسن نواتج التعلم في الاختبار الأولي للطلاب الذين أكملوا ٢ بنسبة مئوية ١٣٪، في الاجتماعين الأول والثاني هناك زيادة، نواتج التعلم في الاجتماع الأول، ٥ طلاب الذين أكملوا بنسبة مئوية ٣٣٪ و ١٠ أشخاص لم يكملوا بنسبة مئوية ٦٧٪ بمتوسط ٥٨٪. في اللقاء الثاني، ٧ أشخاص مكملين بنسبة مئوية ٤٧٪ و ٨ طلاب غير مكملين بنسبة مئوية ٥٣٪ بمتوسط ٥٣٪. ثم في الدورة الثانية، الاجتماع الأول ١٢ طالباً أكملوا بنسبة مئوية ٨٠٪ و ٣ طلاب لم يكملوا بنسبة مئوية ٢٠٪ بمتوسط درجة ٨٦٪، وفي الاجتماع الثاني ١٤ طالباً أكملوا بنسبة مئوية ٩٣٪ و طالب واحد لم يكمل بنسبة مئوية ٦٧٪.

الكلمات المفتاحية: نواتج التعلم، نموذج لعب الأدوار، الدراسات الاجتماعية

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran ALLAH SWT, yang telah melimpahkan hidayah-Nya serta ridha-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi penelitian ini dengan baik, serta Shalawat beriring salam kepada Nabi Muhammad SAW sebagai Uswatun hasanah yang syafaatnya kelak diharapkan dikemudian hari.

Penelitian skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas perkuliahan dan untuk memenuhi persyaratan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Adapun judul skripsi peneliti yaitu “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidimpuan.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan yang baik dalam segi isi maupun cara penulisannya. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat menambah pengetahuan. Penelitian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan serta nasehati dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rahmadani Tanjung, M.Pd., selaku Pembimbing I dan Nashran Azizan, M.Pd., sebagai Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk berbagi ilmu pengetahuan dalam setiap bimbingan.
2. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil Rektor bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga. Dr. Anhar. M. A Wakil Rektor bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan. Dr. Ikhwanuddin Harahap, M. Ag., Wakil Rektor bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama
3. Dr. Lelya Hilda, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S. Psi., M.A Wakil Dekan bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga. Ali Asrun, S.Ag., M.Pd Wakil

Dekan bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan. Dr. Hamdan Hasibuan, S. Pd, M. Pd., Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan.

4. Nursyaidah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGMI yang telah mewadahi keluhan kesah mahasiswa/I PGMI dalam perkuliahan.
5. Nursyaidah, M.Pd., selaku Penasehat Akademik yang senantiasa memberi arahan dalam menjalani perkuliahan
6. Latipa Hannum, S.Pd., selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan
7. Pendi Nasution, S.Pd., selaku guru kelas yang telah memberi kesempatan untuk melaksanakan penelitian di kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan
8. Terkhusus dan istimewa kepada Ayahanda Tercinta Ali Amran Harahap dan Ibunda Tercinta Masrani dan teman seperjuangan Sakinah Riska Putri Hutasuhut, Rafida Syahrani Dan keluarga lainnya sebagai motivasi peneliti yang senantiasa memberika Doa dukungan, kasih sayang dan pengorbanan demi keberhasilan kesuksesan peneliti.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, kiranya tiada kata yang indah selain berdoa berserah diri kepada Allah SWT. Semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT. Saya akhiri kata pengantar saya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya khususnya dan para pembaca umumnya

Padangsidempuan, 18 Oktober 2024

Peneliti

ASRIAL HABIBY HRP
NIM 2020500208

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
BERITA ACARA MUNAQOSYAH	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Batasan Istilah	7
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian.....	9
G. Manfaat Penelitian.....	9
H. Indikator Tindakan	10
I. Sistematika Pembahasan	11
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 12
A. Kajian teori.....	12
1. Model Pembelajaran	
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	12
b. Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13
c. Tujuan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	15
d. Langkah-Langkah dalam Pembelajaran <i>Role Playing</i> .	15
e. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran.....	16
2. Belajar dan hasil belajar	
a. Belajar	17
b. Hasil Belajar	17
c. Jenis – jenis Hasil Belajar	19
d. Faktor – Faktor yang memengaruhi hasil belajar.....	20
3. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	20
b. Tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	23
c. Karakteristik Pelajaran IPS	23
4. Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan	
a. Masa Pendudukan Jepang	24

b. Pembentukan BPUPKI.....	27
c. Pembentukan PPKI	30
d. Membawa Soekarno ke Rengasdengklok	36
e. Perumusan Teks Proklamasi Kemerdekaan	39
B. Penelitian Terdahulu.....	41
C. Kerangka Berfikir	46
D. Hipotesis Tindakan	47
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 49
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	49
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	49
C. Latar dan Subyek Penelitian.....	50
D. Prosedur Penelitian.....	50
E. Sumber Data	53
F. Instrumen Pengumpulan Data	53
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	58
H. Teknik Analisis Data.....	59
 BAB IV HASIL PENELITIAN.....	 62
A. Deskripsi data Hasil penelitian.....	62
1. Kondisi Awal.....	62
2. Siklus I.....	64
3. Siklus II	73
B. Pembahasan.....	82
C. Keterbatasan Penelitian.....	85
 BAB V PENUTUP	 87
A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	88
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	47
Gambar 2.2 Siklus PTK.....	51
Gambar 3.1 Diagram Nilai Ketuntasan Siswa pada Prasiklus.....	63
Gambar 4.1 Diagram Nilai Ketuntasan Siswa pada Siklus I.....	68
Pertemuan I	
Gambar 4.2 Diagram Nilai Ketuntasan Siswa pada Siklus I.....	72
Pertemuan II	
Gambar 4.3 Diagram Nilai Ketuntasan Siswa pada Siklus II.....	76
Pertemuan I	
Gambar 4.4 Diagram Nilai Ketuntasan Siswa pada Siklus II.....	80
Pertemuan II	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persentase Nilai Ulangan Siswa	4
Tabel 3.1 Validasi Tes Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	55
Tabel 3.2 Deskripsi Kategori Reabilitas Butir Soal	55
Tabel 3.3 Hasil Tingkat Kesukaran Tes Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	56
Tabel 3.4 Deskripsi Kategori Daya Pembeda.....	57
Tabel 3.5 Hasil Perhitungan Uji Daya Beda Butir Tes Hasil Belajar	58
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Prasiklus,Siklus I dan II	81

DAFTAR LAMPIRAN

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP	95
Kisi-kisi soal.....	136
Butir soal tes	142
Instrumen observasi aktivitas Guru.....	171
Instrumen observasi aktivitas siswa	175
Pedoman wawancara siswa	179
Transkrip wawancara siswa	180
Pedoman wawancara guru.....	181
Transkrip wawancara guru.....	182
Tabel Hasil Ulangan Sisa	183
Dokumentasi	187

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan berasal dari kata didik, kata ini mendapatkan awal me, sehingga menjadi mendidik, artinya memelihara dan memberi latihan. Dalam memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran.¹ Menurut Undang – Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan, Pendidikan nasional memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi para peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, berbudi luhur.²

Pendidikan diperlukan agar semua potensi manusia sebagai individu berkembang dalam artian pembawaannya yang baik. Pada tingkat skala makro, pendidikan merupakan gejala sosial yang mengandalkan interaksi manusia sebagai (subjek) serta masing-masing bernilai setara. Pendidikan adalah suatu pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang secara turun temurun, dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan dan penelitian. Pada suatu perencanaan mutual dari berbagai pengalaman interaksi sosial yang memiliki kapasitas dan kebutuhan masing-

¹ Rosmita Sari Siregar, *Dasar-Dasar Pendidikan* (Yayasan Kita Menulis, 2021): hlm. 3.

² Hamdan Hasibuan, *Landasan Dasar Pendidikan* (Padang: Rumah Kaya Pustaka Utama, 2020): hlm. 12.

masing terhadap pemahaman pembelajaran seluruh mata pelajaran. Dalam hal ini peneliti mengkhusus -kan pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan meliputi aspek–aspek ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosial, antropologi, psikologi, ilmu geografi dan filsafat yang dalam prakteknya dipilih untuk tujuan pembelajaran di sekolah dan perguruan tinggi.³

Tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bahwa pembelajaran pendidikan ilmu pengetahuan sosial bertujuan untuk mengantarkan anak menjadi warga negara yang baik, mengajar anak bagaimana berfikir dan menyampaikan warisan kebudayaan kepada anak. Dengan demikian pembelajaran IPS pada hakekatnya adalah upaya pendidikan nilai yang diyakini oleh suatu bangsa, agar generasi-generasi masa depan mampu menerapkan nilai-nilai yang diyakini oleh para pendiri bangsa dalam kehidupan pribadi, berbangsa dan bernegara. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS ditingkat sekolah SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan adalah mempersiapkan peserta didik menjadi warga Negara yang baik, warga Negara yang harus menguasai pengetahuan (*Knowladge*), sikap dan nilai (*attitudes an value*) keterampilan (*Skill*) yang membantunya untuk memahami dirinya sendiri dan masalah sosial dan mampu hidup mengambil keputusan yang rasional dalam

³ Toni Nasution & Maulana Arafat Lubis, *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018); hlm. 10-11.

kehidupan bermasyarakat .Untuk itu Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran wajib dipelajari di SD, SMP, SMA, sampai ke Perguruan Tinggi.⁴

Pembelajaran adalah perubahan usaha secara sadar kegiatan yang sistematis dalam upaya menciptakan perubahan individuitas menuju kearah yang lebih baik. Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi anantara peserta didik dan guru, yang terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran terlaksana karena adanya suatu kebutuhan pada diri individu dan kebutuhan tersebut harapannya terpenuhi. Pembelajaran tidak akan terlaksana dengan baik apabila pembelajaran tersebut tidak memiliki tujuan yang jelas dan terarah.

Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku yang dimiliki seseorang pada situasi dan kondisi yang diterapkan oleh pengalaman secara berulang – ulang di ruangan kelas. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru dalam kemajuan peserta didik untuk mencapai indikator belajar melalui kegiatan proses belajar dan pembelajaran. Hasil belajar dibagi menjadi tiga bagian, yaitu : (a) Pengetahuan (Kognitif) , (b) Keterampilan dan, (c) Sikap (Afektif). Sejalan dengan hasil belajar tersebut di atas, pembelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki tujuan yang sangat agung dan mulia, yaitu untuk memahami.

Dalam sebuah proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode tradisional yaitu metode ceramah dan pembelajarannya masih berpusat kepada guru, yang lebih banyak bertindak guru sedangkan murid sebagai pendengar

⁴ Ahmad Muslich, “Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah Di Era Milenial,” (2019) : hlm. 161.

sehingga murid mudah bosan selama proses pembelajaran, sehingga metode ini membosankan bagi anak SD Terutama di kelas V (lima). Metode ceramah yang membosankan akan membuat siswa kurang semangat belajar dan minat siswa semakin menurun. Penurunan minat belajar dalam pembelajaran Ilmu Pegetahuan Sosial (IPS) disebabkan karena suasana kurang mendukung mengakibatkan siswa jadi malas belajar, Metode ceramah banyak dipakai oleh guru itu tidak menjadi masalah, dikarenakan metode ceramah itu pasti akan dipakai oleh semua guru dalam model pembelajaran apa saja, namun apabila selalu menggunakan metode ceramah akan megakibatkan siswa jadi malas belajar.

Namun fakta yang ada di sekolah khususnya SD Negeri 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidimpuan kelas V ditemukan bahwa hasil belajar siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dibuktikan berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan melakukan observasi dan wawancara di kelas V SD Negeri 200223 Padangsidimpuan, pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam pembelajaran ini hasil belajar siswa masih rendah dan siswa belum sepenuhnya mampu mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Dengan data nilai ulangan harian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V sebagai berikut.

Tabel 1.1 Hasil Nilai Ulangan Harian IPS Siswa Kelas V

No	Tahun Ajaran 2023/2024	Kelas	KKTP	Kategori	Jumlah Siswa	Persen tase
1.	Semester ganjil	V	< 75	Belum Tunas	11	75%
			<75	Tuntas	4	25%

Jumlah Total	15 Siswa	100%
---------------------	---------------------	-------------

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa terdapat 12 siswa yang belum tuntas nilainya mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dan 4 siswa yang nilainya sudah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Sehingga hal ini dibuktikan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa kemungkinan karena guru kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi serta hanya menggunakan metode ceramah, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan konsep masalahnya adalah bahwa media *Role Playing* ini dapat meningkatkan hasil belajar, namun kenyataannya di lapangan belum diterapkan sehingga hasilnya rendah. Dari hasil observasi awal yang dilakukan pada 3 oktober 200223 dengan Bapak Pendi Rambe, S.Pd., selaku guru kelas V dapat disimpulkan bahwa pada saat proses pembelajaran guru masih memakai metode pembelajaran yang berpusat pada guru, metode ceramah inilah yang menyebabkan siswa bosan dan malas pada saat proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, namun agar pembelajaran tidak mudah membosankan seharusnya guru bisa menyediakan model pembelajaran lain yang bisa dipakai. Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang dalam kegiatannya membuat siswa untuk aktif dan lebih produktif, dalam proses kegiatan belajar mengajar baik secara emosional, fisik dan mentalitas anak. Salah satu model pembelajaran yang dapat diimplementasikan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah model pembelajaran adalah *Role Playing* (Permain peran). Model Pembelajaran

adalah model yang dapat menjadikan siswa lebih produktif, aktif, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama antara guru dan siswa. Model *Role Playing* ini memudahkan siswa untuk memotivasi untuk mendorong tingkah laku secara emosi dan berani *action* atau bertindak di depan orang banyak ramai.

Role Playing merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif, *Role Playing* dikembangkan oleh George Shaftel, salah satu keunggulan *Role Playing* adalah untuk memerankan diri sebagai tokoh dan bisa merefleksikan siswa dan dapat mendramatisasikan tingkah laku yang berkaitan hubungannya dengan masalah sosial.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ **Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidimpuan.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti menyimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Metode Pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS masih menggunakan metode ceramah.
2. Model pembelajaran yang diterapkan masih kurang menarik dan kurang menyenangkan.
3. Hasil belajar siswa masih rendah

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini akan dibatasi masalahnya. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang digunakan kurang menarik, sehingga siswa kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan mudah merasa bosan
2. Hasil belajar siswa kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan masih rendah dimata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

D. Batasan Istilah

Untuk menyatukan persepsi demi menghilangkan kesalahpahaman penulis merinci istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini.

1. Penerapan adalah tindakan-tindakan yang dilakukan baik oleh individu-individu atau kelompok-kelompok yang diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah digariskan dalam keputusan. Dalam hal ini penerapan adalah pelaksanaan sebuah hasil karya yang diperoleh melalui sebuah cara agar dapat dipraktikkan kedalam masyarakat.⁵
2. Model Pembelajaran *Role Playing* merupakan tehnik mengajar yang banyak kaitannya dengan pendemonstrasian kejadian-kejadian yang bersifat sosial. Model Pembelajaran bermain peran adalah suatu drama tanpa naskah yang akan dimainkan oleh sekelompok orang. Biasanya permasalahan cukup diceritakan dengan singkat, dalam tempo 4 atau 5 menit. Persoalan pokok yang akan didramatisasikan diambil dari kejadian-kejadian sosial.⁶

⁵ Afi Parnawi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Deepublish, 2020) : hlm. 67.

⁶ Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu* (Jakarta: Prenamedia Group, 2015) : hlm. 239.

3. Meningkatkan adalah kata kerja yaitu menaikkan, mempertinggi, memperhebat, mengangkat diri ataupun proses perbuatan cara meningkatkan usaha dan sebagainya⁸
4. Hasil belajar merupakan perubahan dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Bentuk perubahan tingkah laku harus menyeluruh secara komprehensif sehingga menunjukkan perubahan tingkah laku yang bersifat menetap, positif dan disadari. Pada penelitian ini peneliti lebih memfokuskan pada hasil belajar siswa pada ranah kognitif siswa. Menurut Taksonomi Bloom dalam menilai ranah kognitif, yaitu: mengingat(C1), memahami(C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6).⁷
5. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari tingkat dasar sampai tingkat menengah. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS sebagai komponen kurikulum sekolah merupakan kesempatan yang baik untuk membina afeksi, kognisi, dan psikomotor pada anak didik untuk menjadi manusia pembangunan indonesia.⁸

Jadi yang dimaksud dengan penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V adalah memberikan suatu tindakan kepada siswa, dengan cara menerapkan sebuah model

⁷ Syafrilianto dan Maulana Arafat, *Micro Teaching DI SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022); hlm. 33.

⁸ Toni & Maulana Arafat, *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018); hlm. 10-11.

bermain peran dengan maksud agar dapat menaikkan hasil belajar siswa dengan melakukan kegiatan yang berkaitan dengan perilaku di masyarakat.

E. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa Di kelas V SD Negeri 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan?”

F. Tujuan Penelitian

Dari rumusan tersebut, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa Di kelas V SD Negeri 200223 Sibulan- Bulan Kota Padangsidempuan.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara Teoritis
 - a. Menambah sumber pengetahuan mengenai metode *role playing*.
 - b. Memberikan sumbangsih pengetahuan dalam bidang pendidikan terutama pengembangan metode pembelajaran
2. Manfaat secara praktis
 - a. Bagi siswa
 - 1) Menarik perhatian siswa untuk supaya lebih giat untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial

- 2) Membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa tampil di halayak ramai
- 3) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

- 1) Tenaga pendidik diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi dalam proses belajar mengajar siswa, utamanya mata pelajaran IPS.
- 2) Guru semakin cerdas dan pintar mengajar murid dengan menggunakan model pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- a. Dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Memberikan efek positif terhadap administrasi pendidikan, sehingga pihak sekolah mengambil keputusan dalam pembinaan guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai rujukan dalam mengembangkan pengetahuan tentang penggunaan model *Role Playing* agar dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

H. Indikator Tindakan

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa yang dilakukan dalam dua siklus. Siswa dikatakan tuntas apabila sudah memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 85%. Dan kelas dikatakan tuntas apabila

mencapai persentase 85%. yang melengkapi uraian pada bagian isi dan tabel-tabel yang digunakan.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pemahaman proposal ini dengan jelas maka peneliti mengklasifikasikannya ke dalam beberapa bab, yaitu

Bab I, Pendahuluan, terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Batasan Istilah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Indikator Tindakan. Sistematika Pembahasan.

Bab II, Kajian Pustaka, terdiri dari Kajian Teori, Penelitian Yang Relevan, Kerangka Berpikir, Hipotesis Tindakan.

Bab III, Metodologi Penelitian terdiri dari, Lokasi Dan Waktu Penelitian, Jenis Penelitian, Latar Dan Subjek Penelitian, Prosedur Penelitian, Sumber Data, Instrumen Pengumpulana Data, Teknik Pemeriksaan Keabsaan Data, Dan Teknik Analisis Data.

Bab IV, Kondisi Awal, Siklus I (Pertemuan 1 dan 2), Siklus II (Pertemuan 1 Dan 2), Pembahasan, Keterbatasan Penelitian

Bab V, Kesimpulan dan Saran

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.⁹ Model pembelajaran adalah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk menyusun kurikulum, merancang bahan pembelajaran yang diperlukan, dan memandu intruksi di kelas atau pengaturan pembelajaran lainnya.¹⁰

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru kelas. Sedangkan menurut Trianto adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan termaksud didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.¹¹

⁹ Ibadullah Malawi & Ani Kadarwati, *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)* (Magetan: CV. AE Grafika, 2017): hlm. 9.

¹⁰ Toni & Maulana Arafat, *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018): hlm. 10-11.

¹¹ Abdul Majid, "Strategi Pembelajaran," *Bandung: PT Remaja Rosdakarya* 4, no. 2 (2013): hlm. 13.

Model pembelajaran adalah sebuah gambaran dari proses pembelajaran yang sudah didesain, digunakan serta dievaluasi dengan sistematis oleh pendidik dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.¹²

Berdasarkan pengertian model pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana pada saat proses belajar mengajar yang didalamnya terdapat sebuah prosedural pembelajaran yang didesain skreatif mungkin membuat guru menjadi lebih mudah dalam menerapkan rencana pembelajaran yang sudah direncanakan sebelumnya.

b. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* adalah merupakan serangkaian kegiatan yang menekankan pada aspek kerja sama, komunikatif, dan interpretasi.¹³

Model Pembelajaran *Role Playing* merupakan tehnik mengajar yang banyak kaitannya dengan pendemonstrasian kejadian-kejadian yang bersifat sosial. Model Pembelajaran *Role Playing* adalah suatu drama tanpa naskah yang akan dimainkan oleh sekelompok orang. Biasanya permasalahan

cukup diceritakan dengan singkat, dalam tempo 4 atau 5 menit.

Persoalan pokok yang akan didramatisasikan diambil dari kejadian-kejadian sosial.¹⁴

¹² W.N Aji, *Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia* (Kajian Linguistik dan Sastra, 2016) : hlm.119-120

¹³ Dkk Yulianto A, "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP," *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3(1) (2020): hlm. 97–102.

Pembelajaran *Role Playing* merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Model Pembelajaran *Role Playing* peserta didik ada yang menjadi sebagai pemain peran dan ada yang menjadi pengamat. Peserta didik harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui bermain peran peserta didik mampu berinteraksi aktif dengan orang lain dalam pembelajaran.¹⁵

Berdasarkan pengertian model pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang termasuk kedalam model Kolaboratif, dimana dalam model bermain peran peserta didik, bisa bekerja sama dengan kelompok. Dalam penerapan model bermain peran peserta didik di harus bisa menghayati, mendramatisasikan memerankan tokoh- tokoh dalam peran, peserta didik dapat menambah pengetahuan peserta didik mengenai sikap, nilai-nilai dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikapnya di dalam pemecahan masalah.

Model ini dirancang dengan sedemikian rupa dalam mencerminkan suatu perilaku seseorang yang dia idolakan dan mempelajari nilai-nilai pesan moral alam memerani seseorang, Model ini membantu peserta didik, mengumpulkan isu – isu moral , model ini membantu untuk memecahkan masalah dan berupaya mengembangkan keterampilan sosialnya di tengah–

¹⁴ Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*: hlm. 239.

¹⁵ Mulyasa, *Strategi Pembelajaran Bermain Peran PAUD* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017): hlm. 112.

tengah masyarakat, lebih bisa percaya diri dalam mengikuti kegiatan-kegiatan yang ada di masyarakat.

c. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing*

- 1) Membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.
- 2) Memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap dan memecahkan masalah, mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.
- 3) Melalui pembelajaran bermain peran peserta didik dapat mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang kemampuan masing-masing.¹⁶ Pembelajaran bermain peran adalah merupakan proses bermain peran dalam bentuk peragaan sehingga bisa meniru tingkah laku orang lain, suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana, Langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan dan diskusi setiap peserta didik yang memerankan sebuah peran harus dapat mengaktorisasikan peran seseorang yang akan dimainkan dan dapat menghayatinya dalam sepenuh hati.

d. Langkah – langkah dalam pembelajaran *Role Playing*

Langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh guru, ketika menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran sebagai berikut :

- 1) Guru atau pembimbing perlu untuk menyusun atau menyiapkan tentang skenario yang akan ditampilkan di kelas.
- 2) Guru membentuk siswa dalam kelompok-kelompok.
- 3) Guru telah memberikan suatu penjelasan pada siswa tentang kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran *role playing*.
- 4) Guru memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh guru.
- 5) Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya, kemudian siswa tersebut melakukan pengamatan pada siswa yang sedang memeragakan skenarionya.

¹⁶ Mulyasa, *Strategi Pembelajaran PAUD* (Banung: Remaja Rosdarkarya, 2017): hlm. 112.

- 6) Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain.
- 7) Langkah terakhir, guru memberikan kesimpulan dari kegiatan *role playing* yang dilakukan bersama siswa.¹⁷
- 8) Memilih situasi bermain peran, mempersiapkan kegiatan bermain peran, mempersiapkan kegiatan bermain peran, memiliki peserta atau pemain peran, mempersiapkan penonton, memainkan peran, melaksanakan kegiatan bermain peran, mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran.¹⁸

e. Kelebihan dan kekurangan Model *Role Playing*

1) Kelebihan

Setiap model pembelajaran tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya, begitu juga dengan model bermain peran (*Role Playing*) berikut kelebihan penerapan model bermain peran dalam pembelajaran:

- a. Melibatkan seluruh peserta didik sehingga dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- b. Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- c. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- d. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- e. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.¹⁹

2) Kelemahan

Adapun kelemahan atau kekurangan dari penerapan model bermain peran (*Role Playing*) adalah:

- a. Sebagian peserta didik yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
- b. Banyak memakan waktu.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas
- d. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan pengamat/penonton.²⁰

¹⁷ Dkk Wicaksono, "Teori Pembelajaran Bahasa Suatu Catatan Singkat Edisi Revisi," (2016): hlm. 274.

¹⁸ Yulianto A, "Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP."(2020): hlm. 97-102.

¹⁹ Jumanta Hamdayama, "Metodologi Pengajaran," (2017): hlm. 114.

²⁰ Esti Mumpuni Hayuningtyas, "Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran," 2019. Hlm.24.

2. Belajar dan Hasil Belajar

a. Belajar

Teori belajar merupakan cara yang dilakukan oleh siswa serta guru dalam memperoleh ilmu pengetahuan melalui proses belajar dan mengajar. Terdapat beberapa ahli yang mendefinisikan pandangan tentang teori belajar, salah satu tokoh tersebut adalah Taksonomi Bloom.

Revisi Taksonomi Bloom terdiri dari dua dimensi, yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan. Untuk mempelajari sesuatu hal merupakan proses yang dilakukan siswa yang berkaitan dengan dimensi proses kognitif, sedangkan jenis pengetahuan adalah jenis pengetahuan yang akan diajarkan kepada siswa merupakan dimensi pengetahuan. Berikut ranah kognitif menurut Bloom, yaitu: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan berkreasi (C6).²¹

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh oleh hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.²² Hasil belajar dapat diartikan hasil maksimum yang telah dicapai oleh seorang peserta didik,

²¹ Maulana Arafat Lubis & Nashran Azizan, *Tematik Di SD/MI: Pengembangan Kurikulum* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2013): hlm. 31.

²² Ahmad Susanto, "Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar," (2013): hlm. 5.

sesudah mengalami proses pembelajaran untuk mempelajari materi pelajaran, hasil belajar tidak dapat berfokus pada nilai saja, namun dapat memberikan perubahan, keterampilan sikap yang utuh pada anak, mempunyai moral yang baik, kedisiplinan, dan mempunyai integrasi pola pikir yang baik, selalu menuju membawa perubahan positif.

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil.²³ Berdasarkan uraian di atas hasil belajar dapat memberikan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui keberhasilan yang dicapai oleh siswa secara objektif tidak hanya berfokus kepada kepihitan, melainkan moralitas dan kedisiplinan pada siswa pada proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh oleh siswa sesudah mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Perolehan kemampuan baru tersebut akan terwujud dalam perubahan tingkah laku, seperti dari tidak tahu, menjadi tahu tentang seluk-beluk gejala tertentu, dari acuh-tak acuh menjadi menyukai objek atau aktivitas tertentu, serta tidak bisa menjadi cakap melakukan keterampilan tertentu.²⁴

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah bertindak selama kegiatan proses belajar berlangsung. karena belajar proses

²³ Dimiyati dan Majiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009): hlm. 200.

²⁴ A Supratiknya, *Penilaian Hasil Belajar Dengan Teknik Nontes* (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2012): hlm. 2.

memerdekakan pikiran dari kebodohan yang tadi tau menjadi tau, melakukan perubahan yang utuh menjadi manusia yang berkepribadian yang baik, kemajuan murid diukur dari tingkat kemampuan menguasai ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap moral.

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa untuk memperlihatkan siswa pada substansi dasarnya mengalami proses perubahan menjadi orang yang tidak tau menjadi tau, sehingga proses mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa dapat diketahui bagaimana siklus perkembangan siswa selama proses pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah merupakan perubahan terhadap pencapaian seorang siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Maka dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh proses pembelajaran terlaksana di kelas dan seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami dasar materi pelajaran tersebut, dapat melakukan proses umpan balik dari siswa selama proses pembelajaran.

c. Jenis – Jenis Hasil Belajar

Bloom mengungkapkan bahwa Pendidikan dibagi menjadi beberapa *domain* dan setiap *domain* dibagi menjadi beberapa elemen dalam berdasarkan hirarkinya. Tujuan Pendidikan dibagi ke dalam tiga *domain*, yaitu:

- a. Ranah kognitif yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan ketrampilan berfikir.
- b. Ranah Afektif berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.

- c. Ranah Psikomotorik berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek ketrampilan, seperti: tulisan tangan, menegetik, berenang dan lain-lainnya.²⁵

d. Faktor – faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor – faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar sebagai berikut :

1) Faktor Internal

Faktor Jasmaniah : Keadaan Jasmani pada umumnya sangat memengaruhi hasil belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan efek positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit, misalnya, kurang baik penglihatannya, Indra pendengarannya bermasalah, sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu ada faktor internal (minat, bakat, motivasi, dan cara belajar) dan faktor Eksternal (lingkungan Sekolah dan Lingkungan Keluarga).

Faktor psikologis : Keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar secara internal yang meliputi fakta potensial.yaitu kecerdasan dan bakat nonintelektif, yaitu kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, bakat, konsentrasi, percaya diri, kebiasaan dan cita-cita.

2) Faktor Eksternal

Adapun faktor-faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang sifatnya di luar diri siswa yaitu: keadaan keluarga, keadaan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Kegiatan dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, lingkungan tetangga merupakan hal-hal yang juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga perlu dibuat suasana lingkungan yang positif yang mendukung proses belajar siswa.²⁶

3. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari tingkat dasar sampai tingkat menengah. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS sebagai komponen kurikulum sekolah

²⁵ Lubis, M.A., & Azizan, N. (2019) . *Pembelajaran Tematik SD / MI : Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thingking Skills)* hlm.38.

²⁶ Komara, *Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Prestasi Belajar Dan Kepercayaan Karir Siswa*, 2018. hlm. 37.

merupakan kesempatan yang baik untuk membina afeksi, kognisi, dan psikomotor pada anak didik untuk menjadi manusia pembangunan indonesia.²⁷

IPS merupakan pelajaran di tingkat sekolah yang bertujuan mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang baik, warga negara yang harus menguasai pengetahuan (*knowledge*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) dan keterampilan (*skill*) yang membantunya untuk memahami lingkungan sosialnya dan dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi dan masalah sosial, mampu mengambil keputusan serta berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.²⁸ Menurut Abu Ahmadi dikutip oleh Toni Nasution dan Maulana Arafat Lubis Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang merupakan gabungan dari beberapa disiplin ilmu sosial. Dan menurut Ali Imran Udin IPS adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah.

Menurut NCSS (National Council For the Social Studies) menyatakan bahwa IPS merupakan sebuah studi yang memusatkan pembahasan mengenai ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk mencapai tujuan pendidikan.²⁹

²⁷ Lubis, Maulana Arafat. *Pengembangan Profesionalisme Guru Madrasah Ibtidaiyah pada abad 21 dalam Membuat Bahan Ajar Leaflet* (2018). hlm. 10.

²⁸ Toni & Maulana Arafat, *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018). hlm. 10-11.

²⁹ Henni Endayani, "Sejarah Dan Konsep Pendidikan IPS," *Ittihad* Vol. 11 No. (n.d.): hlm. 123.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirumuskan atas dasar realita dan fenomena sosial yang mewujudkan pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atau ilmu sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari materi cabang-cabang ilmu sosial yakni:

Sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial. Pada umumnya definisi-defenisi ilmu pengetahuan sosial. Pada umumnya definisi-defenisi Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) adalah ilmu mengaitkan antara kehidupan manusia dan dengan lingkungan masyarakat.³⁰

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS ditingkat sekolah adalah mempersiapkan peserta didik menjadi warga Negara yang baik, warga Negara yang harus menguasai pengetahuan (Knowledge), sikap dan nilai (attitudes and value). Keterampilan (skill) yang membantunya untuk memahami dirinya sendiri dan masalah sosial, mampu merasa sebagai warga Negara, berpikir sebagai warga Negara, bertindak sebagai Negara, dan jika mungkin juga mampu hidup sebagaimana layaknya warga Negara, mampu mengambil keputusan yang rasional dalam kehidupan bermasyarakat.

³⁰ Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI* (Garudhawaca, 2016).hlm 7.

2. Tujuan dari Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menurut menurut

Bruce Joyce adalah :

- 1.) *Humanistic Education*: diharapkan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mampu membentuk anak didik untuk memahami segala pengalamannya serta diharapkan lebih mengerti tentang arti kehidupan ini.
- 2.) *Citizenship Education*: setiap anak didik harus dipersiapkan untuk mampu berpartisipasi secara efektif di dalam kehidupan masyarakatnya. Masyarakat diliputi segala aktivitas yang menyadarkan setiap warga negara untuk bekerja secara benar dan penuh tanggung jawab demi kemajuan.
- 3.) *Intellectual Education*: tiap anak didik ingin memperoleh cara dan sarana untuk mengadakan analisis terhadap gagasan-gagasan serta mengadakan pemecahan masalah seperti yang telah dikembangkan oleh ahli-ahli ilmu sosial. Bersamaan dengan pertumbuhan kemampuannya, anak didik seharusnya belajar untuk menjawab sebanyak mungkin pertanyaan serta menguji data secara kritis dalam berbagai situasi sosial.³¹

3. Karakteristik Pelajaran IPS

Pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar mengkaji mengenai ilmu pengetahuan yang membahas tentang manusia dan lingkungannya. Karakteristik pembelajaran IPS adalah meningkatkan kemampuan berfikir sosial peserta didik, selain itu pembelajaran IPS juga memiliki nilai edukatif, praktis, filsafat. Disebut sebagai nilai edukatif karena pembelajaran IPS membentuk sikap kepedulian sosial, tanggung jawab, dan sikap-sikap lain yang sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat, selanjutnya nilai yang terkandung dalam pembelajaran IPS adalah nilai praktis karena apa yang dipelajari diadaptasi dari segala permasalahan yang ada di masyarakat, selanjutnya nilai Filsafat karena pembelajaran IPS

³¹ Toni & Maulana Arafat, *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018): hlm. 10.

mengajarkan siswa untuk mengamati dan menghayati segala keberagaman yang ada di masyarakat.³²

4. Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

a. Masa Pendudukan Jepang

Pada umumnya, kedatangan Jepang diterima dengan penuh sukacita. Rakyat Indonesia percaya bahwa Jepang datang sebagai pembebas. Kepercayaan itu semakin kuat ketika Jepang mengizinkan bendera nasional merah-putih dikibarkan dan lagu nasional Indonesia Raya dikumandangkan, dua hal penting yang dulu dilarang oleh Belanda. Akan tetapi anggapan rakyat bahwa Jepang adalah pahlawan Indonesia merupakan pandangan yang salah besar. Terbukti pendudukan Jepang di Indonesia justru memberikan kesengsaraan yang lebih besar dari pada pendudukan Belanda di Indonesia.³³

Jepang mulai khawatir atas perasaan benci dan sikap menentang yang adakalanya diperlihatkan sejumlah pelajar sekolah menengah atas maupun mahasiswa dan munculnya organisasi-organisasi bawah tanah yang merangkul 19 mahasiswa dan pelajar tersebut maupun para pemimpin politik yang sudah lebih matang. Kahin menjelaskan bahwa Jepang menyadari hal itu, Jepang mengubah kebijakan politiknya secara radikal. Pertama-tama mereka mengalihkan perhatian kepada para

³² Eliana Yunita Seran, *Konsep Dasar IPS* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2021) : hlm.. 14.

³³ Kahin, George McTurnan. 2013. *Nasionalisme dan Revolusi Indonesia*. (Depok : Komunitas Bambu 2013). 146.

pemimpin nasionalis yang mereka yakini mendapat dukungan dari rakyat³⁴.

Diawali dengan pembebasan Sukarno dari pengasingan di Bengkulu. Dengan cara seperti itu diharapkan pendudukan Jepang di Indonesia akan tercapai. Akan tetapi di Jawa, Sukarno segera menghubungi Hatta dan Sjahrir, yang sebelumnya sudah mengadakan kontak dengan kelompok bawah tanah yang dipimpin oleh Sjarifuddin dan Darmawan Mangoenkoesoemo. Akhirnya, diputuskan bahwa perjuangan kaum nasionalis akan berhasil apabila dilakukan dengan dua cara: secara resmi dan bawah tanah atau secara diam-diam. Sukarno dan Hatta berjuang secara resmi dan menjalin kontak dengan Jepang, sedangkan Sjahrir akan mengorganisir perlawanan bawah tanah.

Jepang mengizinkan pendirian organisasi bersifat inklusif pada 9 Maret 1943, yaitu Pusat Tenaga Rakyat atau yang kemudian dikenal sebagai Poetera. Suatu dewan yang beranggotakan empat orang dengan komposisi Sukarno sebagai ketua; Hatta sebagai wakil ketua, dan Ki Hadjar Dewantoro beserta seorang pemimpin Islam terkemuka, Kyai H.M. Mansoer, ditunjuk oleh Jepang untuk memimpin Poetera. Bagi Jepang Poetera menjadi alat untuk memperoleh dukungan dari rakyat Indonesia bagi tujuan perangnya. Sedangkan bagi Indonesia, Poetera merupakan sarana untuk menyebarkan ide-ide nasionalis dikalangan 20 rakyat serta

³⁴ Kahin, George McTurnan. Nasionalisme dan Revolusi Indonesia. (Depok : Komunitas Bambu 2013).hlm.148.

mengusahakan kesepakatan yang dibuat dengan Jepang yang mengarah kepada pemerintahan mandiri.

Dibawah perlindungan Poetera, sejumlah organisasi yang sepenuhnya untuk mencapai tujuan-tujuan perang Jepang dibentuk. Organisasi pertama yang dibentuk adalah Heiho, terdiri atas pekerja paksa indonesia (romusha). Kemudian pada September 1943, dibentuklah organisasi paling penting yang disponsori Poetera, yaitu Soekarela Tentara Pembela Tanah Air, atau biasa dikenal sebagai Peta³⁵. Selain Heiho, Peta, organisasi bentukan lain antara lain; seinenden, Jawa Hokokai, dan organisasi Islam berskala besar seperti Mohammadijah, Nahdlatul Ulama, dan MIAI (Madjelis Sjuro Muslimin Indonesia atau Masjumi).

Menjelaskan bahwa Perdana Menteri Koiso sejak bulan Oktober 1944 mengumumkan bahwa Indonesia akan diberi kemerdekaan “dalam waktu dekat”³⁶. Hal tersebut memudahkan kaum nasionalis dalam menjalankan tugasnya. Hingga pada tanggal 6 dan 9 Agustus 1945 Amerika Serikat menjatuhkan bom atom di kota Hiroshima. Pemimpin-pemimpin Jepang mengetahui, bahwa negaranya telah mendekati kekalahan³⁷. Pemimpin-pemimpin Jepang mengetahui bahwa negaranya telah mendekati kekalahan. Begitu juga jendral Terauchi, panglima

³⁵ Kahin, George McTurnan. Nasionalisme dan Revolusi Indonesia. (Depok : Komunitas Bambu 2013) hlm. 154.

³⁶ Kahin, George Mc Turnan. Nasionalisme dan Revolusi Indonesia. (Depok : Komunitas Bambu 2013) hlm.163

³⁷ Muljana, Slamet. Kesadaran Nasional Dari Kolonialisme Sampai (Kemerdekaan Jiid II. Yogyakarta : Lkis. 2008). hlm.19.

angkatan Perang Jepang untuk Asia Tenggara, yang berkedudukan di Saigon. JuliantoKansil. Menyatakan,Jepang mengumumkan rencana pembentukan BPUKPKI (Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia) yang dalam Bahasa Jepang disebut dengan Dokuritzu Junbi Cosukai.³⁸

b. Pembentukan BPUPKI

Pembentukan BPUPKI - Panglima pemerintahan Jepang di Jawa (Jenderal Kumakichi Harada), mengumumkan pembentukan Dokuritzu Junbi Cosukai atau Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) pada tanggal 1 Maret 1945. Tujuan BPUPKI ialah untuk menyelidiki hal-hal penting yang berhubungan dengan persiapan kemerdekaan Indonesia. BPUPKI beranggotakan 63 orang, diketuai oleh Dr. Kanjeng Raden Tumenggung (K.R.T.) Radjiman Wedyodiningrat. Pada tanggal 28 Mei 1945, diadakan upacara pelantikan sekaligus upacara pembukaan sidang pertama BPUPKI di gedung Tyuuoo Sangi-In (sekarang Gedung Pancasila) di Jalan Pejambon 6 Jakarta. Pada zaman Belanda, gedung tersebut ialah gedung Volksraad, lembaga DPR pada zaman kolonial Belanda. Selama berdiri BPUPKI mengadakan dua kali masa sidang resmi, yaitu:

a. Sidang resmi pertama

Sidang resmi pertama berlangsung mulai tanggal 28 Mei sampai 1 Juni 1945. Pada masa sidang resmi pertama ini bertujuan untuk

³⁸ Julianto, Kansil. Sejarah Perjuangan Pergerakan Kebangsaan Indonesia. Jakarta : Erlangga 1991).hlm.43.

merumuskan dan membentuk rangka dasar dari Undang-Undang Dasar, yang mana merupakan dasar dari negara Indonesia. Setelah itu kemudian dirumuskan konstitusi negara. Masa sidang pertama BPUPKI ini dikenal dengan sebutan detik-detik lahirnya Pancasila.

Lima hari sidang resmi pertama BPUPKI yang dipimpin Ketua BPUPKI dr. KRT Radjiman Wediodiningrat , tanggal 28 Mei 1945 hingga 1 Juni 1945, menampilkan beberapa pembicara untuk menampilkan pandangan mereka tentang 22 dasar-dasar negara. ketiga pembicara itu adalah Prof. Muhammad Yamin S.H. yang tampil tanggal 29 Mei, Prof. Dr. Soepomo S.H.tanggal 31 Mei, dan Ir. Soekarno tanggal 1 Juni 1945³⁹

b. Sidang resmi kedua

Sidang resmi kedua berlangsung 10-17 Juli 1945 dengan tema bahasan bentuk negara, rancangan Undang-Undang Dasar, kewarganegaraan, wilayah negara, pembelaan negara, ekonomi dan keuangan, pendidikan serta pengajaran. Dalam rapat ini dibentuk Panitia Perancang Undang-Undang Dasar yang beranggotakan 19 orang dengan ketua Ir. Soekarno, Panitia Ekonomi dan Keuangan diketuai Mohamad Hatta, dan Panitia Pembelaan Tanah Air dengan ketua Abikoesno Tjokrosoejoso.

Pada tanggal 11 Juli 1945 Panitia Perancang UUD membentuk lagi panitia kecil beranggotakan 7 orang yaitu: Prof. Dr. Mr. Soepomo (ketua

³⁹ Yunarti, dan Sularto Konflik di Balik Proklamasi. (Jakarta: Kompas 2010).hlm 15.

merangkap anggota), Mr. A.A. Maramis, Mr. Achmad Soebardjo, H. Agus Salim, Mr. R.P. Singgih, Dr. Soekiman dan Mr. Wongsonegoro.

Pada tanggal 13 Juli 1945 Panitia Perancang UUD mengadakan sidang untuk membahas hasil kerja panitia kecil perancang UUD tersebut, kemudian Pada tanggal 14 Juli 1945, Panitia Perancang UUD yang diketuai oleh Ir. Soekarno, melaporkan hasil kerja panitia, yaitu: a). Pernyataan kemerdekaan ,b). Pembukaan Undang- Undang Dasar , c). Batang Tubuh Undang – Undang Dasar.

Sesudah sidang-sidang tersebut dilaksanakan, terbentuklah perumusan dasar negara Indonesia yang telah disepakati. Yang mana perumusan tersebut merupakan hasil dari mufakat yang dilakukan oleh panitia sembilan, setelah memilah-milah pendapat yang diutarakan seperti perbedaan pendapat yang muncul mengenai falsafah negara Indonesia. Dari mufakat tersebut, panitia sembilan menyepakati perihal,bentuk Negara kesatuan, Bendera nasional berwarna merah putih,bahasa nasional, Bahasa Inonesia, bentuk pemerintahan republik, pernyataan kemerdekaan berdasarkan Undang – Undang.

Panitia peracncang UUD Telah melaksanakan tugasnya.Undang-Undang dibentuk oleh panitia perancang UUD.Pada tanggal 16 Juli 1945, BPUPKI menerima naskah Undang- Undang. Sehingga Panitia Perancang UUD telah melaksanakan tugasnya. Pada tanggal 16 Juli 1945, BPUPKI menerima dengan bulat naskah Undang-Undang Dasar yang dibentuk oleh Panitia Perancang UUD. Setelah menyelesaikan

tugasnya, BPUPKI menyerahkan semua hasil pekerjaannya kepada Saiko Shikikan (panglima tertinggi tentara di Jawa). selanjutnya Pada tanggal 7 Agustus 1945, Jepang membubarkan BPUPKI dan membentuk PPKI. , BPUPKI menyerahkan semua hasil pekerjaannya kepada Saiko Shikikan (panglima tertinggi tentara di Jawa). selanjutnya Pada tanggal 7 Agustus 1945, Jepang membubarkan BPUPKI dan membentuk PPKI.

c. Pembentukan PPKI

Pada tanggal 22 Agustus 1945, PPKI mengadakan rapat kembali yang memutuskan tiga persoalan pokok, yakni pembentukan Komite Nasional, Partai Nasional Indonesia, dan Badan Keamanan Rakyat.¹ Komite Nasional Indonesia akan dibentuk di tingkat pusat dan daerah. Presiden Soekarno menjelaskan bahwa tujuan Komite, antara lain mempersatukan semua lapisan dan bidang pekerjaan agar tercapai solidaritas dan kesatuan nasional yang erat dan utuh, membantu menenteramkan rakyat dan melindungi keamanan serta membantu para pemimpin untuk mewujudkan cita-cita bangsa⁴⁰

Di tingkat pusat, pembentukan Komite Nasional Indonesia (KNI) dikenal dengan nama Komite Nasional Indonesia Pusat (KNIP). Dengan dibentuknya KNIP, tugas PPKI berakhir. Pembentukan KNIP dengan cepat diikuti oleh pembentukan KNI Daerah (KNID). Sejak awal September 1945 sudah terbentuk di berbagai daerah dari tingkat

⁴⁰ Marwati Djoened Poesponegoro dan Nugroho Notosusanto, *Sejarah Nasional Indonesia VI Zaman Jepang dan Zaman Republik Indonesia (1942-1998)*. Jakarta: Balai Pustaka, 2010, hlm. 163.

karesidenan sampai tingkat desa. KNI di setiap daerah ini menjadi satu-satunya badan penghubung antara Pemerintahan Republik dengan kekuatan-kekuatan rakyat di setiap tingkatan pemerintah. Menurut tokoh nasionalis Ibu Trimurti mengatakan,

Setelah proklamasi, terus saya menjadi anggota Komite Nasional Indonesia. Jadi Komite Nasional Indonesia itu diadakan untuk membantu presiden sebelum ada parlemen dan lain-lainnya. Karena waktu itu yang dipilih baru presiden dan wakil presiden. Jadi, lantas Komite Nasional itu. Waktu itu Komite Nasional di daerah-daerah didirikan dengan sendirinya, di sini Komite Nasional Pusat.⁴¹

Dukungan juga dinyatakan oleh para pegawai Indonesia yang tadinya bekerja di jawatan-jawatan pemerintahan pendudukan Jepang. Pada tanggal 30 Agustus 1945 para pegawai ini disertai dengan anggota polisi mengadakan konferensi di Jakarta. Dalam konferensi ini mereka menyatakan diri sebagai pegawai dan polisi Indonesia. Sejak itu mulailah mereka mengambil alih kantorkantor pemerintahan dari tangan Jepang. Di Pekalongan semua pejabat atau pegawai tunjukan Jepang secara resmi menyatakan sebagai pegawai sipil pemerintah Republik pada tanggal 27 September 1945.

Melalui kurir, kelompok pejuang memastikan bahwa Jepang telah menyerah dan proklamasi kemerdekaan telah dilaksanakan. Kurir-kurir tersebut membawa ratusan teks proklamasi dan semboyan-semboyan

⁴¹ Surastrri Karma Trimurti, "Sukarno Si Pria", Dalam Wild, Collin dan Peter Carey (Ed), *Gelora Api Revolusi Sebuah Antologi Sejarah*. Jakarta: Gramedia, 1986, hlm. 118.

yang tercetak di atas kertas merang rapuh berwarna kekuning-kuningan, satu-satunya jenis kertas yang tersedia saat itu. Tokoh-tokoh nasionalis senior perjuangan menjadi kokoh dengan kepastian kebenaran dari Jakarta atas desas-desus penyerahan Jepang. Mereka cepat mengambil prakarsa menyuruh pemuda menaikkan bendera Merah Putih, lalu menjalankan kampanye propaganda kemerdekaan dan membentuk Komite Nasional Indonesia (KNI) sesuai dengan instruksi dari Jakarta⁴²

Pembentukan Komite Nasional Indonesia (KNI) di daerah tentu saja tidak sebaik di tingkat pusat, namun semangat pembentukan Komite Nasional Indonesia Daerah (KNID) yang perlu dibanggakan. Kesadaran masyarakat mengenai kalimat proklamasi yang berbunyi hal-hal mengenai pemindahan kekuasaan, dan lain-lain akan dilaksanakan dengan cara seksama dan dalam tempo yang sesingkat-singkatnya. Maka seperti di daerah lainnya di Indonesia, di Pekalongan dibentuk Komite Nasional Indonesia untuk membantu kepala daerah. KNI menghimpun berbagai kekuatan kelompok sosial untuk mempertahankan kemerdekaan nasional yang baru saja diproklamasikan.

Pada tanggal 28 Agustus 1945 dibentuk Komite Nasional Indonesia Daerah Pekalongan dengan badan pekerjaanya, sebagai badan eksekutif untuk membantu kepala daerah dan menampung aspirasi rakyat agar segala tindakan bisa terkoordinir. Adapun susunan anggota badan

⁴² Anton E. Lucas, "One Soul One Struggle", a.b. Anton E. Lucas. Peristiwa Tiga Daerah: Revolusi dalam Revolusi. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 1989, hlm. 89.

eksekutif Komite Nasional Indonesia, antara lain: Dr. Sumbadji sebagai ketua, Dr. Ma'as sebagai wakil 4 Anton E. Lucas, "One Soul One Struggle", a.b. Anton E. Lucas. *Peristiwa Tiga Daerah: Revolusi dalam Revolusi*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 1989, hlm. 89. 67 ketua, anggota-anggotanya yaitu, R. Suprpto, Kromo Lawi, A. Kadir Bakri, Kyai H. Moch. Ilyas, Jauhar Arifin, S. Wignyosuparto, dan H. Syiradj⁴³

Proklamasi kemerdekaan tidak diketahui di semua daerah pada waktu yang bersamaan. Hal itu disebabkan oleh sulitnya komunikasi dan adanya penyegelan radio yang dilakukan Jepang pada waktu sebelumnya. Akan tetapi dukungan daerah pada umumnya diwujudkan dengan pembentukan pemerintahan dan KNI setempat. Keterlambatan pembentukan pemerintahan di beberapa daerah disebabkan oleh sikap Jepang yang berusaha menghalang-halangi atau oleh sikap ragu-ragu tokoh-tokoh setempat.

Untuk mengatasi sikap keragu-raguan pangreh praja, pada tanggal 30 Agustus 1945 di Jakarta berlangsung konferensi pangreh praja se-Jawa dan Madura, yang mencerminkan salah satu prioritas dari kaum nasionalis tua dalam kabinet pertama republik, untuk meyakinkan Sekutu bahwa republik adalah salah satu kenyataan, mereka harus mendemonstrasikan dukungan rakyat dan kewibawaan penguasa terhadap rakyat. Demi tujuan inilah, Soekarno-Hatta berusaha menghindari sistem pemerintahan dan pertanggungjawaban ganda yaitu

⁴³ Mochammad Aswan Tary, *Peristiwa Berdarah 3 Oktober 1945 Pertempuran 3 Hari 3 Malam di Kota Batik (Pekalongan*. Pekalongan: 1984), hlm. 6.

pemerintahan Jepang dan republik. Hatta juga menyatakan bahwa perintah-perintah telah dikeluarkan kepada semua pejabat pemerintah untuk menyatakan dirinya sebagai pejabat Republik Indonesia dan siap sedia hanya menerima perintah-perintah yang diberikan dari atasan yang berkebangsaan Indonesia⁴⁴

c. Sidang Pertama PPKI

Setelah proklamasi kemerdekaan, pada tanggal 18 Agustus 1945, PPKI memutuskan antara lain:

- a. Mengesahkan Undang – Undang Dasar 1945
- b. Memilih dan mengangkat Ir. Soekarno sebagai presiden Republik Indonesia dan Drs. M. Hatta sebagai wakil Presiden Republik Indonesia
- c. Membentuk Komite Nasional untuk membantu tugas presiden sebelum DPR / MPR terbentuk.

d. Sidang kedua PPKI

Sidang kedua PPKI diadakan pada tanggal 18 Agustus 1945. Sidang tersebut memutuskan hal-hal berikut :

1. Membentuk KNIP (Komite Nasional Indonesia Pusat)
2. Membentuk 12 departemen dan menteri-mentrinya.
3. Menetapkan pembagian wilayah Republik Indonesia atas 8 provinsi beserta gubernur – gubernurnya.
4. Peristiwa menjelang Proklamasi

Kita tentu sudah mengetahui bahwa pada 6 dan 9 Agustus 1945

Amerika Serikat menjatuhkan bom atom di kota Hiroshima dan Nagasaki.

Kedua bom atom tersebut mengakibatkan korban jiwa yang sangat besar.

Berbagai fasilitas juga hancur. Pemerintah Jepang benar-benar dalam

kesulitan. Kekaisaran Hirohito yang memimpin Jepang saat itu. Akhirnya,

pada 14 Agustus 1945 Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu.

⁴⁴ Anton E. Lucas, *Peristiwa Tiga Daerah: Revolusi dalam (Revolusi. op.cit.2013)* hlm. 99.

Berita kekalahan Jepang kepada Sekutu segera sampai pada kaum pergerakan kemerdekaan Indonesia. Terdapat dua pendapat dalam menyikapi kekalahan Jepang pada Sekutu. Kelompok pertama seperti Tan Malaka dan Sukarni menginginkan bangsa Indonesia segera memproklamasikan kemerdekaan, mereka terkenal dengan golongan muda. Sedangkan golongan tua menginginkan proklamasi dilakukan sesuai kesepakatan dengan tentara Jepang, dengan alasan kekuasaan Jepang di Indonesia belum diambil alih. Setelah melalui proses panjang dan melelahkan, para pemuda terus mendesak agar Soekarno dan Hatta memproklamasikan kemerdekaan secepatnya. Alasannya adalah kaum muda tidak ingin merdeka ditangan Jepang itu sendiri, sebab kaum muda sudah resah dengan propaganda pasukan Jepang yang menjajah Indonesia selama 3.5 tahun. Karna alasannya masuk akal Indonesia dalam keadaan vakum atau kekosongan kekuasaan. Akhirnya golongan tua mengikuti kemauan golongan muda agar proklamasi kemerdekaan segera dikumandangkan. Pertentangan pendapat antara golongan tua dan golongan muda inilah yang melatarbelakangi terjadinya peristiwa Rengasdengklok.

Sikap golongan muda secara resmi diputuskan dalam rapat yang diselenggarakan di Pegangsaan Timur Jakarta pada 15 Agustus 1945. Hadir dalam rapat ini Djohor Nur Subianto, Margono, Armansyah Chairul Saleh, Kusnandar, Subadio, dan Wikana. Rapat yang dipimpin Chairul Saleh ini memutuskan bahwa kemerdekaan Indonesia adalah hak dan masalah rakyat Indonesia sendiri, bukan menggantungkan kepada pihak Jepang itu sendiri.

Keputusan rapat kemudian disampaikan oleh Darwis dan Wikana pada Soekarno dan Hatta di Pegangsaan Timur No.56 Jakarta. Kaum muda mendesak agar Proklamasi Kemerdekaan segera dikumandangkan pada 16 Agustus 1945. Jika tidak diumumkan pada tanggal tersebut, golongan pemuda menyatakan bahwa 27 akan terjadi pertumpahan darah. Namun, Soekarno tetap bersikap keras pada pendiriannya bahwa proklamasi harus dilaksanakan melalui PPKI. Soekarno, tidak sadar bahwasanya organisasi yang dibentuk itu adalah buatan Jepang. Oleh karena itu, PPKI harus segera menyelenggarakan rapat. Pro kontra yang mencapai titik puncak inilah yang telah mengantarkan terjadinya peristiwa Rengasdengklok.

d. Membawa Soekarno ke Rengasdengklok

Di tengah suasana pro dan kontra, golongan pemuda memutuskan untuk membawa Soekarno dan Hatta ke luar Jakarta. Pilihan ini diambil berdasarkan kesepakatan rapat terakhir golongan pemuda pada 16 Agustus 1945 di Asrama Baperpi, Cikini, Jakarta. Tujuannya untuk menjauhkan Soekarno Hatta dari pengaruh Jepang.

Di Jakarta, dialog antara golongan muda yang diwakili oleh Wikana dan golongan tua Ahmad Subardjo, mencapai kata sepakat. Proklamasi Kemerdekaan harus dilaksanakan di Jakarta dan diumumkan pada 17 Agustus 1945. Golongan pemuda kemudian mengutus Yusuf Kunto untuk mengantar Ahmad Subardjo ke Rengasdengklok dalam rangka menjemput Soekarno dan Hatta.

Setibanya ketiga tokoh tersebut di Indonesia, mereka dikejutkan dengan informasi yang menyatakan bahwa Jepang telah melakukan gencatan senjata. Namun, Soekarno dan Hatta, pun masih belum yakin dan meragukan bahwa Jepang telah melakukan gencatan senjata, Soekarno dan Hatta, menganggap bahwa Indonesia masih belum mampu untuk mengalahkan Jepang. Soekarno dan Hatta, percaya bahwa Jepang telah menyerah kepada Indonesia ketika mereka mengetahui pemboman Hiroshima dan Nagasaki yang dilakukan oleh Amerika Serikat dan penyerbuan ke Manchuria yang dilakukan oleh Uni Sovyet yang menyebabkan Jepang menyerah. Seperti yang dijelaskan di atas bahwa golongan muda berbeda pendapat dengan golongan tua. Dengan tersebarnya informasi tersebut, para pemuda atau golongan muda berinisiatif untuk mengadakan pertemuan bersama Soekarno dan Hatta, alasan diadakannya pertemuan tersebut karena golongan muda atau para pemuda tidak ingin adanya campur tangan dari negara lain dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia, golongan 6 pemuda telah mengetahui bahwa Soekarno dan Hatta telah kembali ke Indonesia pada tanggal 14 Agustus 1945.⁴⁵

Setelah mengetahui bahwa Soekarno dan Hatta telah kembali ke Indonesia, golongan pemuda pun bergegas berangkat untuk bertemu dengan Soekarno dan Hatta. Setelah golongan pemuda itu bertemu dengan Soekarno dan Hatta, mereka pun menggelar pertemuan bersama Soekarno dan Hatta. Dalam pertemuan tersebut, para golongan pemuda

⁴⁵ Puspita Pebri Setiani, *Sejarah Indonesia Kontemporer*, (Cirebon: Goresan Pena, 2019). hlm 24-26

mengungkapkan semua hal yang telah direncanakannya, yaitu meminta kepada Soekarno dan Hatta untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia pada saat itu juga. Namun, usulan dari golongan pemuda tersebut tidak langsung disetujui oleh Soekarno dan Hatta.

Setelah sekian lama mereka rapat, mereka pun mengakhiri pertemuan tersebut, Soekarno dan Hatta, serta golongan pemuda pun pergi ke tempat kediaman Gunseikan, yaitu kepala pemerintah penduduk Jepang. Namun, ketika mereka telah sampai di kediaman Gunseikan, Gunseikan pun tidak ada ditempatnya. Seketika, Hatta memberikan penjelasan dan mengatakan bahwa “Jepang adalah masa lalu, yang harus kita lakukan sekarang yaitu kita harus fokus untuk menghadapi Jepang yang ingin menjajah kembali negeri kita ini”.⁴⁶

Golongan pemuda yang mendengar pernyataan tersebut membuat golongan pemuda geram akan hal itu, karena golongan pemuda yang bersikokoh dalam mempertahankan prinsipnya yang ingin memproklamasikan kemerdekaan Indonesia tanpa ada campur tangan dari negara lain. Akhirnya golongan pemuda pun berencana untuk menculik Soekarno dan Hatta agar Soekarno dan Hatta menyetujui usulan tersebut, yang mana dalam rencana penculikan tersebut bertujuan agar Soekarno dan Hatta dengan segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

Dan akhirnya, Soekarno dan Hatta pun diculik oleh para pemuda atau golongan pemuda ketempat yang aman dan sunyi, yaitu sebuah kota kecil

⁴⁶ T Bintang, Sejarah Karawang Dari Masa Ke Masa, (Karawang: Cv. Viva Tanpas, 2007), hlm. 70.

yang bernama Karawang, tepatnya di Rengasdengklok Karawang, penculikan itu dilakukan pada tanggal 16 Agustus 1945 pada dini hari dengan beberapa pasukan kecil, dengan tujuan supaya tidak ada yang mencurigai tentang penculikan itu⁴⁷

e. Perumusan Teks Proklamasi Kemerdekaan

Langkah awal yang dilakukan Soekarno, Hatta dan kawan-kawan seperjuangannya mengadakan siding Badan Persiapan yang sempat tertunda akibat penculikan Soekarno dan Hatta, lalu M. Hatta menugaskan Ahmad Subardjo, untuk mencari tempat bersidang di Hotel *Des Indes* , akan tetapi apabila sudah lewat pukul 22.00 WIB, sesuai ketentuan, rapat tidak bisa diadakan di hotel *Des Indes*.

Di malam hari itu juga, anggota Badan Penyelidik yang menginap di Hotel Des Indes diminta hadir pukul 24.00 WIB di rumah Admiral Mayda, yang bersedia memberi tempat bersidang di rumahnya. Anggota Badan Persiapan yang berjumlah 27 orang mewakili seluruh Indonesia seperti, Sumatra diwakili oleh Mr Teuku Muhammad Hasan, Mr. Abbas dan Dr. Amir, daerah Kaigun (Indonesia Timur) diawali oleh Andi Pangeran, Hamdhani, dan I Gusti Ketut Puja. Yang hadir pada waktu malam itu berjumlah kurang lebih lima puluh orang.

Di malam itu, Soekarno, Nishimura, wakil Gunseikan, M. Hatta, Mr. Subardjo, Sukarni, dan Sayuti Melik, merumuskan teks proklamasi, hadir pula MM ijoshi, seorang pembantu Jenderal Nishimura yang terpercaya.

⁴⁷ Rinardi, Hayono, "Proklamasi 17 Agustus 1945: (Revolusi Politik Bangsa Indonesia". Jurnal Sejarah Citra Lekha.2021) Vol. 2, No. 1,

Setelah teks proklamasi telah selesai, lalu dibawalah ke ruang depan yang dihadiri anggota Badan Persiapan, pemuda-pemuda pemimpin pergerakan, dan anggota *Tyuuu Sang-In*. Sidang malam itu berakhir pukul 03.00 WIB pagi, naskah yang dirumuskan pada malam, itulah akhirnya dibacakan oleh Soekarno pada pukul 10.00 WIB pagi, yang dirumuskan pada malam itulah akhirnya dibacakan oleh Soekarno pada pukul 10.00 WIB pagi, yang kebetulan jatuh pada hari Jum'at Ramadhan, 17 Agustus.⁴⁸

Menurut Ir. Soekarno bahwa Lapangan Ikada adalah salah satu lapangan umum yang biasa menimbulkan bentrokan antara rakyat dengan pihak militer Jepang, dengan itu Soekarno mengusulkan supaya upacara Proklamasi dilakukan di rumahnya di Jalan Pengangsaan Timur No. 56. Usul itu disetujui dan pembacaan naskah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia berlangsung di tempat itu pada hari jum'at tanggal 17 Agustus 1945 pukul 10.30 WIB waktu Jawa jaman Jepang pukul 10.00 WIB ditengah-tengah bulan puasa.⁴⁹

Tanggal 18 Agustus 1945, atas keputusan rapat dari para pemimpin-pemimpin dari berbagai golongan, Bung Karno dipilih sebagai Presiden Republik Indonesia yang pertama. Pada tanggal 20 Mei 1963, secara aklamasi MPRS mengangkat Bung Karno menjadi Presiden seumur hidup, pada tanggal 7 Maret 1967 MPRS mengadakan sidang istimewa yang menetapkan bahwa Bung Karno dianggap sudah tidak dapat melaksanakan

⁴⁸ S.Silalahi. M.A, Dasar-Dasar Indonesia Merdeka, PT Gramedia Pustaka, Jakarta (2001), hlm.188-194

⁴⁹ Nugroho Noto Susanto, Sejarah Nasional VI Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Edisi ke -4, Balai Pustaka Jakarta, 1993, hlm, 85-87.

tugasnya dengan baik maka MPRS menarik kembali mandatnya dari presiden Soekarno dan mengangkat Jendral Soeharto sebagai pejabat Presiden.

Sejak keputusan Istimewa MPRS pada tanggal 7 Maret-11 Maret 1967, Bung Karno hidup dalam karantina politik, Soekarno dilarang melakukan kegiatan-kegiatan politik sampai selesainya pemilihan umum, dilakukan pula pemeriksaan mengenai terlibat atau tidaknya Soekarno dalam peristiwa G 30 SPKI, pemeriksaan itu belum selesai ketika Soekarno jatuh sakit sehingga meninggal dunia pada tanggal 22 Juni 1970 jam WIB di Wisma Yaso Jakarta⁵⁰

B. Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat penelitian ini maka peneliti mengambil rujukan yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu:

- a. Penelitian Ammi Thoibah Nasution (2021) berjudul "Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan untuk hasil belajar siswa, rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas VA MI Model Panyabungan. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS masih menggunakan metode ceramah dan menyebabkan kondisi belajar siswa menjadi pasif. Sehingga diperlukan model

⁵⁰ Cindy Adams, Bung Karno Penyambung Lidah Rakyat Indonesia, Abdul Barsalim, (Jakarta: PT. Gunung Agung 1966).hlm.54-61

baru yakni model *role playing*⁵¹. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model siklus yang dilakukan secara berulang-ulang, terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Hasil belajar dengan menggunakan model *role playing* mengalami peningkatan, sebelum dilakukan penerapan tingkatan ketuntasan hanya sebesar 58% dan meningkat sebesar 92%, setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *role playing*. penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan yang dimana letak perbedaannya ada pada subjek, lokasi, metodologi dan hasil penelitian. Penelitian ini pun memiliki persamaan yaitu sama-sama memakai model pembelajaran *Role Playing* dan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa hasil tes dan observasi dan sama-sama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

- b. Penelitian Rizani Qorinah BR Nasition (2021) berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Kelas IV SD NEGERI 115510 Batu Tunggal Kabupaten Labuhan Batu Utara”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan untuk hasil belajar siswa pada tema berbagai pekerjaan sub tema jenis-jenis pekerjaan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*, Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan model penelitian Kurt Lewin yang terdiri dari dua Siklus dimana setiap Siklus terdiri dari dua Pertemuan, setiap Siklus terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan

⁵¹ Ammi Thoibah Nasution, UIN Syahada Padangsidimpuan, Berjudul “Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VA Madarasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara. 2021, hlm 6.

dan refleksi.⁵² Hasil belajar dengan menggunakan model *role playing* mengalami peningkatan, sebelum dilakukan penerapan tingkatan ketuntasan hanya sebesar 40% dan meningkat sebesar 86%, setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *role playing* penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan yang dimana letak perbedaannya ada pada subjek, lokasi, metodologi dan hasil penelitian. Penelitian ini pun memiliki persamaan yaitu sama-sama memakai model pembelajaran *Role Playing* dan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa hasil tes dan observasi dan sama-sama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Maspuja Yuni (2018) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing “ Terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V MIN 8 Aceh Besar “ pada tahun 2018. Jenis penelitian yang dilakukan penelitian eksperimen, yaitu penelitian dengan menggunakan manipulasi terhadap objek penelitian dengan adanya desain *non equivalent control group design control*. Statistik t-test pada taraf signifikan 0,05. Hasil analisis data menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* pada materi hubungan makhluk hidup dalam ekosistem kelas V MIN 8 Aceh Besar dengan nilai pre-test 57,35 dan nilai post-test 84,32. Hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} = 7,93$, dengan d.b 65 diperoleh $t_{tabel} = 1,67$.⁵³ Penelitian ini dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini

⁵² Penelitian Rizani Qorinah BR Nasution, UIN Syahada Padangsidimpuan, berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Kelas IV SD NEGERI 115510 Batu Tunggul Kabupaten Labuhan Batu Utara”. 2021, hlm 36

⁵³ Maspuja Yuni, UIN AR-Raniry Banda Aceh, berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* “ Terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V MIN 8 Aceh Besar “ 2018, hlm 39

berbeda dengan penelitian yang dilakukan yang dimana letak perbedaannya ada pada subjek, lokasi, metodologi dan hasil penelitian. Penelitian ini pun memiliki persamaan yaitu sama-sama memakai model pembelajaran *role playing* dan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa hasil tes dan observasi.

- d. Penelitian Dian Cahya Ningrum (2020) berjudul "Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, pembelajaran kurang menggunakan variasi model pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan beberapa metode seperti ceramah, diskusi dan demonstrasi sehingga siswa merasa jenuh dalam pembelajaran. Kreatifitas guru kurang menarik perhatian siswa, karena pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centered*). setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *role playing* .Dalam pelaksanaanya guru belum menguasai bahan dan metode pengajaran sehingga siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. Hasil belajar adalah terjadinya perubahan hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh langsung terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar.⁵⁴ Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan model siklus yang dilakukan secara berulang-ulang dan berkelanjutan, melalui tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi . Hasil belajar dengan

⁵⁴ Dian Cahya Ningrum, IAIN Metro Lampung, berjudul "Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V S Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah," 2020. hlm, 5

menggunakan model role playing mengalami peningkatan,sebelum dilakukan penerapan tingkatan ketuntasan hanya sebesar 48% dan meningkat sebesar 80%, setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan yang dimana letak perbedaannya ada pada subjek, lokasi, metodologi,dan memakai model Kemmis & Mc Taggart dan hasil penelitian. Penelitian ini pun memiliki persamaan yaitu sama-sama memakai model pembelajaran *role Playing* dan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa hasil tes dan observasi dan sama-sama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

- e. Penelitian Sastra Wijaya (2020) berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 1 Walantaka Kecamatan Walantaka Kota Serang tahun 2017/2018.⁵⁵ Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan model siklus yang dilakukan secara berulang-ulang dan berkelanjutan,melalui tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Hasil belajar dengan menggunakan model *role playing* mengalami peningkatan,sebelum dilakukan penerapan tingkatan ketuntasan hanya sebesar 45% dan meningkat sebesar 100%, setelah dilakukan penerapan model pembelajaran role playing. Setelah

⁵⁵ Sastra Wijaya, STKIP Pelita Pratama Serang Banten, berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," 2020. Hlm, 16

dlakukan penerapan model pembelajaran *role playing*. penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan yang dimana letak perbedaannya ada pada subjek, lokasi, metodologi dan hasil penelitian. Penelitian ini pun memiliki persamaan yaitu sama-sama memakai model pembelajaran *Role Playing* dan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa hasil tes dan observasi dan sama-sama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPS merupakan ilmu pengetahuan yang membutuhkan keterampilan dalam mengajarkannya. Pada usia anak kelas V SD perlu dibekali Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan cara mengajarkan materi dengan mengadakan variasi sesuai dengan materi yang diajarkan. Apabila guru masih menggunakan paradigma pembelajaran lama yang berarti pembelajaran cenderung monoton dan membosankan.

Upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan pembelajaran adalah dengan menggunakan model serta metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memahami materi pembelajaran. Model serta metode pembelajaran yang cocok adalah model pembelajaran *role playing*.

Dengan model pembelajaran *role playing* dapat menimbulkan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dan menyampaikan jawaban terhadap soal yang telah didiskusikan sebelumnya. Melalui model pembelajaran *role playing* diharapkan menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan gambar 2.1 tersebut dapat dilihat bahwa kondisi awal sebelum diberi tindakan hasil belajar siswa rendah, pembelajaran masih berpusat pada guru, dan masih menggunakan metode tradisional, hal itu menyebabkan hasil belajar siswa rendah, setelah diberi tindakan yaitu guru menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada proses pembelajaran, guru menerapkan model tersebut dengan dua siklus (siklus I dan siklus II). Pada kondisi akhir setelah diberi tindakan diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban ataupun dugaan sementara terhadap masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Berdasarkan kajian teori dan rumusan masalah sebelumnya maka hipotesis yang digunakan

adalah menggunakan peningkatan hasil belajar siswa ilmu pengetahuan sosial (IPS) dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas V SD NEGERI 200223 Sibulan-Bulan,Kota Padangsidimpuan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan, Provinsi Sumatera Utara. Lokasi penelitian bertempat di sekolah Dasar (SD) Negeri 200223 Sibulan-Bulan Padangsidempuan, Provinsi Sumatera Utara. Sedangkan waktu pelaksanaan dalam penelitian ini pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

Penelitian dilakukan pada bulan , Oktober 2023 sampai bulan Agustus 2024. Waktu yang dilaksanakan mulai dari pengesahan judul, pengambilan data, pengumpulan data , data hasil penelitian , dan membuat laporan penelitian . Alasan peneliti melaksanakan penelitian di SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan, karena peneliti menemukan permasalahan di kelas yaitu, turunnya hasil belajar siswa kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) sehingga peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas atau *classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan yang dihadapi dengan cara melakukan tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh yang diperoleh

dari perlakuan tersebut. Penelitian tindakan kelas (PTK) tersebut dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya.⁵⁶

Penelitian ini salah satu upaya guru atau praktis dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memperdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah.⁵⁷

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru kelas tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran.

C. Latar dan Subyek Penelitian

Penelitian ini berbasis tindakan kelas dengan latar peserta didik SD Negeri 200223 Sibulan-Bulan, Kota Padangsidimpuan, Subjek penelitian ini adalah kelas V SD Negeri 200223 Sibulan-Bulan, Kota Padangsidimpuan tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 15 orang siswa (9 perempuan dan 6 laki-laki).

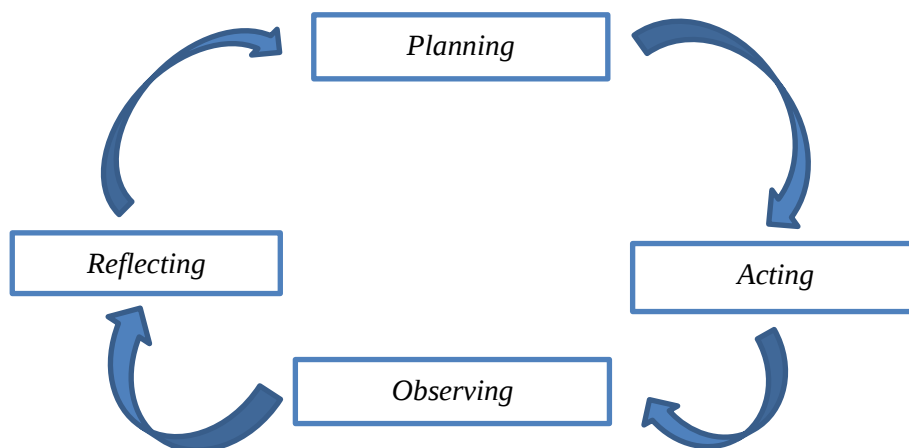
D. Prosedur Penelitian

Model Kurt Lewin merupakan model penelitian tindakan yang menjadi acuan awal bagi model-model lainnya dalam mengatasi permasalahan di kelas. Konsep penelitian tindakan kelas Model Kurt Lewin terdiri dari empat tahap, yaitu : 1) perencanaan (*planning*), 2) tindakan (*acting*), 3) pengamatan (*observing*), dan 4) refleksi (*reflecting*). Keempat tahapan tersebut saling

⁵⁶ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Prenada Media, 2016).hlm.5.

⁵⁷ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Prenada Media, 2016).hlm.4.

berhubungan, dimana setelah melaksanakan refleksi, dapat kembali ke perencanaan. Hubungan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.2 Siklus PTK

Berdasarkan gambar 2.2 pada penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari dua siklus (siklus I dan siklus II) yang dimana tahapan dari penelitian tindakan kelas (PTK) itu diawali dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

1. Siklus 1

a. Perencanaan

- 1) Menentukan pokok bahasan
- 2) Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang difokuskan pada perencanaan terhadap langkah-langkah perbaikan atau skenario tindakan yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman terhadap materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Peneliti melaksanakan prosedur
- 3) dengan beberapa siklus hingga tercapai ketuntasan dalam pembelajaran.

- 4) Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang telah diperlukan dikelas ketika proses pembelajaran berlangsung.
- 5) Peneliti mengadakan evaluasi awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan untuk pembentukan kelompok
- 6) Mempersiapkan instrument untuk menganalisis data tentang proses dan hasil tindakan yang dilakukan yang terdiri dari, instrument tes tulis untuk mengukur pemahaman siswa dengan menggunakan instrument observasi.

b. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini, peneliti bertindak sebagai pengajar dan sekaligus bertindak sebagai observer. Pada saat proses pembelajaran, peneliti mengimplementasikan atau menerapkan sesuai dengan alur pembelajaran yang telah dibuat sesuai dengan langkah-langkah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Observasi dilaksanakan bersamaan saat proses belajar berlangsung, dimana peneliti/observer akan mengamati kegiatan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, observer akan mengisi lembar observasi sesuai dengan format yang sudah tersusun dalam lembar observasi.

c. Pengamatan

Pada tahap pengamatan (observasi) dilakukan suatu pengamatan yang berkaitan dengan pelaksanaan terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Pengamatan ditekankan dan dititik beratkan kepada proses pembelajaran yang aktif serta aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik.

d. Refleksi

Refleksi merupakan hasil yang diperoleh dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis, dalam hal ini termasuk hasil evaluasinya. Dari hasil yang didapatkan guru, baru akan merefleksikan diri dengan melihat data observasi. Bila hasil yang diperoleh belum memenuhi target yang telah ditetapkan pada siklus sebelumnya maka penelitian ini akan melanjutkan pada siklus sebelumnya dalam memperbaiki tindakan yang dilakukan sebelumnya.

E. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini terdiri dari dua sumber, yaitu:

1. Guru wali kelas, dari data ini peneliti akan memperoleh data tentang upaya guru wali kelas dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *role playing*.
2. Siswa kelas V di SD Negeri 200223 Sibulan-Bulan, Kota Padangsidimpuan.

Data yang diperoleh melalui sumber data ini, peneliti akan gunakan sebagai pelengkap dengan memadukan dan mencocokkannya dengan data yang diperoleh dari guru wali kelas.

F. Instrumen Pengumpulan data

Dalam sebuah penelitian, pengumpulan data merupakan kegiatan yang penting, sebab tanpa data maka penelitian tidak akan berhasil. Teknik

pengumpulan data dilakukan oleh guru sebagai peneliti selama proses tindakan.⁵⁸

Penelitian ini menggunakan beberapa pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian. Peneliti melakukan observasi dengan cara mengamati dan mencatat proses pembelajaran di kelas V SDN 200207 Sitamiang Baru

2. Tes Hasil Belajar Ips

Soal yang digunakan dalam penelitian ini berisi soal pencapaian dari indikator hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Adapun bentuk soal yang digunakan berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 10 soal, terdiri dari soal untuk siklus I dan siklus II yang berkaitan dengan indikator yang tercantum di dalam RPP.

a. Uji Validitas

Untuk mengetahui tingkat keandalan dan keshahihan alat ukur yang digunakan, alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid atau kurang valid yaitu dengan menggunakan *anatest*. Hasil pengujian tersebut dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan karena sebelumnya sudah pernah diajarkan materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan, maka validasi uji coba tes secara lengkap dapat dilihat pada lampiran, secara ringkas hasil perhitungan uji coba validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

⁵⁸ Muhamma Djajadi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2019): hlm. 41.

Tabel 3.1
Validasi Tes Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Instrumen	Jumlah Item
Tes hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	10

Berdasarkan tabel 3.1 di atas dapat diketahui bahwa tes soal yang valid sebanyak 10 soal, maka kesimpulan dari hasil validasi tes hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bahwa 10 soal dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 200223 kota Padangsidimpuan.

b. Reliabilitas Tes Hasil Belajar

Setelah melakukan uji validasi, maka selanjutnya dilakukan uji reabilitas untuk mengetahui sejauh mana hasil suatu pengukuran yang digunakan melalui pertanyaan-pertanyaan yang digunakan dan deskripsi kategori reabilitas dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 3.2
Deskripsi Kategori Reabilitas Butir Soal

Batasan	kategori
0,80 - 1.00	Sangat tinggi
0.60 – 0,80	tinggi
0,40 - 0,60	cukup
0,20 - 0,40	rendah
0,5 - 0,20	Sangat rendah

Berdasarkan deskripsi tabel 3.2 reabilitas tes pada penelitian ini menggunakan *Software anatest* 4.0.2 dan hasil analisis reabilitas tes ini sebesar 0,90 atau berada dalam rentang nilai 0,80 – 1,00 maka nilai yang

diperoleh yaitu sangat tinggi, sehingga tes hasil belajar bisa digunakan sebagai instrumen penilaian dan hasil analisis reabilitas soal dapat dilihat pada lampiran.

c. Tingkat Kesukaran Butir Tes

Untuk mengetahui soal yang baik yaitu adanya kriteria tingkat kesukaran, sedang, dan mudah yang dapat dilihat dari jawaban siswa dalam melakukan uji tes bukan dari pembuatan soal tes nya, hasil uji tingkat kesukaran butir soal tes lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran, secara ringkas dapat dilihat pada tabel **berikut:**

Tabel 3.3
Hasil Tingkat Kesukaran Tes Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Instrumen Tes	Tingkat kesukaran	Nomor soal	jumlah
Butir soal	Sangat mudah	2,10	2
	mudah	1,3,4,5,6,9	6
	sedang	7,8	2
	sukar	-	-
Jumlah Skor			10

Berdasarkan tabel 3.3 instrumen uji coba hasil tes memiliki kriteria sangat mudah, mudah, sedang dan sukar.

- d. peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar Daya Beda Tes
- Kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang kurang pandai (prestasi rendah) dalam aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada pada kelompok tersebut. Untuk menghitung daya beda tes dapat dilakukan dengan rumus indeks diskriminasi sebagai berikut:

Keterangan

D= Daya Pembeda

J_A = banyak peserta kelompok atas

J_B = banyak peserta kelompok bawah

B_A = banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

P_A = proporsi

P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Kategori daya pembeda ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.4
Deskripsi Kategori Daya Pembeda

Batasan	Kategori
D: 0,00	Tidak baik
D: 0,00-0,20	Jelek
D: 0,20-0,40	cukup
D: 0,40-0,70	baik
D: 0,70-1,00	Baik sekali

Arikunto 2011:118

Berdasarkan tabel 3.4 bahwa deskripsi ketegori daya pembeda sudah diketahui dari nilai yang ada pada dan butir tes yang mencukupi kategori yang baik. Maka hasil uji daya beda tes lebih lengkap. Secara ringkas pada tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5
Hasil perhitungan uji daya beda butir tes hasil belajar

Instrumen Tes	Kategori Uji Daya Beda	Nomor Soal	Jumlah	Kriteria
Butir soal	cukup	10,	1	terima
	baik	2,6	2	terima
	Baik sekali	1,3,4,5,7,8,9	7	terima
				terima

Berdasarkan tabel 3.5 uji coba instrumen adalah uji yang dilakukan sebelum tes yang akan digunakan untuk penelitian, uji coba instrumen terdiri dari uji coba validasi dan reabilitas.

3. Dokumentasi

Penelitian ini dokumentasi dilakukan pada saat penelitian berlangsung yaitu pada proses pembelajaran.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan standar kebenaran suatu data hasil penelitian yang lebih menekankan pada data atau informasi daripada sikap dan jumlah orang.⁵⁹ Oleh karena itu, data yang diperoleh peneliti perlu melalui uji validasi data agar data tersebut dapat dipercaya dan tidak diragukan keabsahannya.

Dalam penelitian ini data divalidasi melalui teknik triangulasi. Triangulasi dilakukan dengan cara mengecek data dari berbagai sumber dengan berbagai cara. Beberapa cara yang akan dilakukan dalam proses triangulasi, yaitu:

1. Triangulasi Sumber

yaitu membandingkan, mengecek kembali derajat kembali kepercayaan informasi yang diperoleh melalui beberapa sumber yang berbeda. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh dari beberapa sumber, yaitu guru kelas dan siswa kelas V.

2. Triangulasi Teknik/Metode

⁵⁹ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Citapustaka Media, 2016), p. 150.

Triangulasi teknik/metode adalah usaha untuk mengecek keabsahan data atau mengecek keabsahan temuan penelitian. Triangulasi teknik/metode dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang sama. Pada penelitian ini, teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Maka teknik pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi teknik dengan cara menanyakan hal yang sama dengan teknik yang berbeda. Dalam penelitian ini, peneliti mencari data yang sama dengan menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Penerapannya yaitu dengan mengecek hasil wawancara dari berbagai informasi yang berkaitan dengan hasil belajar siswa, Misalnya, mengecek hasil wawancara dari guru kelas dan siswa. Selain itu data yang diperoleh melalui hasil wawancara juga dicek dengan data yang diperoleh dari observasi dan dokumen. Triangulasi sumber data untuk mengkaji keabsahan data, yaitu dengan cara membandingkan data yang diperoleh oleh peneliti dari masa waktu maupun sumber lain, misalnya dengan membandingkan data yang diperoleh melalui wawancara guru dan siswa, Melalui triangulasi teknik, sumber, dan waktu tersebut maka dapat diketahui bahwa narasumber memberikan data yang sama atau tidak. Jika narasumber memberikan data yang sama, maka data tersebut dapat dikatakan benar.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi,

sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui tes hasil belajar. Untuk mengukur tes hasil belajar siswa maka dihitung dengan rumus

1. Analisis Kuantitatif

Analisis data ini dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana, yaitu:

- a. Untuk menghitung nilai rata-rata digunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} \times 100$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = rata-rata nilai

$\sum x$ = jumlah semua nilai

N = jumlah data ⁶⁰.

- b. Untuk menghitung presentase

Analisis data siswa yang tuntas (yang memperoleh nilai >75). Untuk menghitung presentase siswa yang memperoleh nilai >75, digunakan rumus:

$$p = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah semua nilai

n = jumlah data

p = presentas ⁶¹.

⁶⁰ Muhammad Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Statistik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), p. 72.

2. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif adalah suatu proses pemecahan masalah dengan cara membahas permasalahan berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan dengan mendasarkan pada landasan teori dari tiap-tiap variable penelitian yang diteliti. Sehingga melalui analisis kualitatif akan diketahui kesesuaian antara teori dengan kenyataan yang ada di lapangan penelitian. Analisis kualitatif dilakukan untuk melihat kegiatan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara data yang terkumpul dari lembar observasi dianalisis dalam bentuk persentase (%)

⁶¹ Annas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), p. 40.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

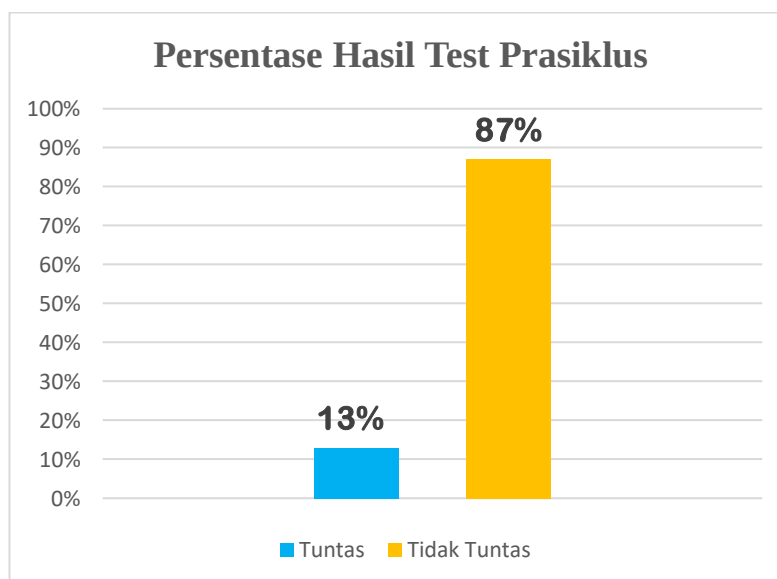
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Penelitian yang dilaksanakan di SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidimpuan di kelas V dengan siswa yang berjumlah 15 orang, 9 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Adapun data yang dikumpulkan dengan menggunakan instrument yaitu butir soal *pretest* dan *posttest* yang telah valid. Validasi instrument ini dilakukan dengan cara konsultasi dengan orang yang berkompeten dalam bidang pelaksanaan proses pembelajaran yaitu wali kelas Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang berkaitan dengan materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Sebelum melakukan penelitian tindakan untuk mengetahui hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V, Peneliti memberikan soal *pretest* kepada siswa kemudian Peneliti memeriksa dan memberikan nilai terhadap jawaban soal *pretest* siswa. Kemudian, Peneliti dapat mengetahui adanya kesulitan yang dialami oleh siswa dalam menjawab soal serta hasil nilai yang diperoleh masih jauh dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di bawah 75. Adapun, penyebab ketidakpahaman siswa karena pembelajaran yang dilakukan kurang menarik sehingga menimbulkan rasa bosan ketika proses pembelajaran serta guru jarang menggunakan model pembelajaran yang relevan.

Sehingga peneliti memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran yaitu model *role playing* (bermain peran). Dengan menerapkan metode pembelajaran dengan model *role playing* dapat membuat siswa menjadi lebih aktif ketika proses pembelajaran terutama bekerjasama dengan kelompok. Adapun analisis ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan diagram batang berdasarkan data hasil soal *pretest* ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidimpuan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai berikut:



Gambar 3.1 Diagram nilai ketuntasan siswa pada pra siklus

Berdasarkan gambar 3.1 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidimpuan pada hasil tes prasiklus dengan perolehan persentase tuntas

13% dan presentase tidak tuntas 87%. persentase ketuntasan yang masih rendah pada hasil belajar Ilmi Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V menyebabkan perlunya ada tindakan lebih lanjut untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan maksimal agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

2. Siklus I

a. Pertemuan Ke I

1. Perencanaan

Berdasarkan dari paparan masalah pada Prasiklus diatas, tahap selanjutnya peneliti akan melakukan tindakan dengan penerapan model pembelajaran *role playing* untuk memperbaiki serta meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan.

Pada siklus I Pertemuan I dilaksanakan tindakan yang sudah dirancang oleh peneliti sesuai dengan RPP yang sudah divalidasi oleh guru kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan

Pada tahap perencanaan siklus I peneliti mempersiapkan:

- a) Menyiapkan RPP dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan sumber belajar Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Tematik.
- b) Menyiapkan materi pembelajaran tentang materi pembelajaran tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia
- c) Menyiapkan lembar soal *pretest* dan *posttest*

2. Tindakan

Pada tahap ini dilakukan implementasi pada tanggal, selama 2 jam pelajaran dengan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk mencapai tujuan dari sebuah penelitian maka yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Pembuka

- 1) Pada awal pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.
- 2) Siswa diminta untuk memimpin do'a.
- 3) Siswa bersama guru menyanyikan lagu nasional.
- 4) Guru melakukan apersepsi dengan menyampaikan tujuan dari pembelajaran dengan materi yang akan dipelajari

b) Kegiatan Inti

- 1) Guru memberikan stimulus kepada siswa dan guru menampilkan video pembelajaran proses proklamasi kemerdekaan Indonesia.
- 2) Guru menyampaikan bahwa selanjutnya siswa akan bermain *role playing* (bermain peran) dengan guru memberikan pengarahan mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Siswa akan melakukan *role playing* (bermain peran) untuk menunjukkan peran dari masing-masing tokoh pahlawan Indonesia dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pada tahap ini siswa mengalami kebingungan dalam memainkan peran dan masih banyak

siswa yang bertanya ketika proses pembelajaran. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

3) Guru membagikan soal *pretest* dan meminta siswa menjawab soal

c) Kegiatan Penutup

1) Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses kegiatan yang telah dilakukan.

2) Siswa dibimbing untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.

3) Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

3. Pengamatan (*Observation*)

Observasi yang dilakukan pada saat penelitian merupakan proses kegiatan pembelajaran *role playing* (bermain peran). Adapun hasil observasi yang dilakukan ketika model pembelajaran *role playing* digunakan, pada saat itu observer mengamati aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti dapat melihat keaktifan guru dalam proses pembelajaran. Adapun hasil observasi siklus I pertemuan I masih belum optimal. dengan hasil persentase guru 64%.

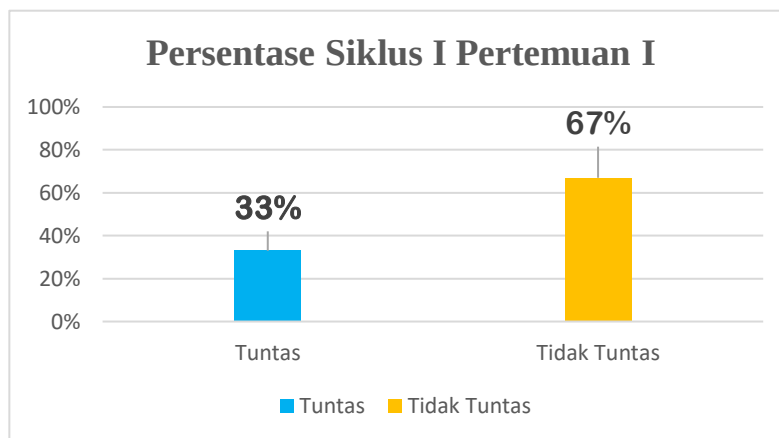
4. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang sudah dilakukan pada siklus I pertemuan I terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* maka pada tahap ini

dilakukan tahap refleksi, berdasarkan data pada siklus I dapat diketahui bahwa . Hal ini dikarenakan tahap pengetahuan dan pemahaman siswa ketika proses pembelajaran berbeda sehingga menyebabkan hasil belajar siswa yang masih rendah. Peneliti menemukan beberapa kendala ketika dalam proses pembelajaran.

- a. Beberapa siswa kurang memperhatikan dan memahami pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh rendah.
- b. Siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran *role playing* yang digunakan peneliti ketika proses pembelajaran berlangsung, karena model pembelajaran yang biasa digunakan masih berpusat ke guru sehingga hasil belajar yang diperoleh masih rendah.
- c. Ketika test sudah dibagikan beberapa siswa malas untuk mengerjakan test yang sudah diberikan, sehingga hasil yang diperoleh masih rendah.

Kendala-kendala yang telah dihadapi peneliti pada siklus I pertemuan I, maka peneliti melakukan tahap berikutnya yaitu melakukan perbaikan pada siklus I pertemuan II agar kendala yang terjadi pada siklus I pertemuan I tidak terulang lagi. berikut hasil belajar siswa dapat disajikan pada diagram berikut:



Gambar 4.1 Diagram Nilai Ketuntasan Siswa Pada Siklus I Pertemuan I

Berdasarkan gambar 4.1 di atas, dapat diketahui bahwa dari 15 siswa hanya 5 siswa yang tuntas dengan persentase 33% dan 10 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 67% dengan nilai rata-rata 58. Demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa belum mencapai hasil maksimal sehingga diharapkan dapat meningkat pada proses pembelajaran berikutnya.

b. Pertemuan ke 2

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I pertemuan II peneliti mempersiapkan:

- a) Menyusun RPP dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan sumber belajar yaitu buku tematik kelas V tema 7 peristiwa dalam kehidupan.
- b) Menampilkan media audio visual tentang materi pembelajaran peristiwa Proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia

- c) Menyiapkan lembar soal *pretest* dan *posttest* sebagai instrumen pengumpulan data.

2) Tindakan

Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru, kegiatan proses pembelajaran yang dibagi menjadi 3 tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Adapun tahapan kegiatan yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Pendahuluan

- 1) Pada awal pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.
- 2) Siswa diminta untuk memimpin do'a.
- 3) Siswa bersama guru menyanyikan lagu nasional.
- 4) Guru melakukan apersepsi dengan menyampaikan tujuan dari pembelajaran dengan materi yang akan dipelajari

b) Kegiatan Inti

- 1) Guru menyampaikan bahwa selanjutnya siswa akan bermain *role playing* (bermain peran) dengan guru memberikan pengarahan mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Siswa akan melakukan *role playing* (bermain peran) untuk menunjukkan peran dari masing-masing tokoh pahlawan Indonesia dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pada tahap ini

siswa mengalami kebingungan dalam memainkan peran dan masih banyak siswa yang bertanya ketika proses pembelajaran.

- 2) Siswa memainkan perannya masing-masing yang sudah dibagikan oleh guru
- 3) Guru membagikan soal *pretest* dan meminta siswa untuk menjawab soal yang telah diberikan.

c) Kegiatan Penutup

- 1) Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses kegiatan yang telah dilakukan.
- 2) Siswa dibimbing untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.
- 3) Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

3) Pengamatan

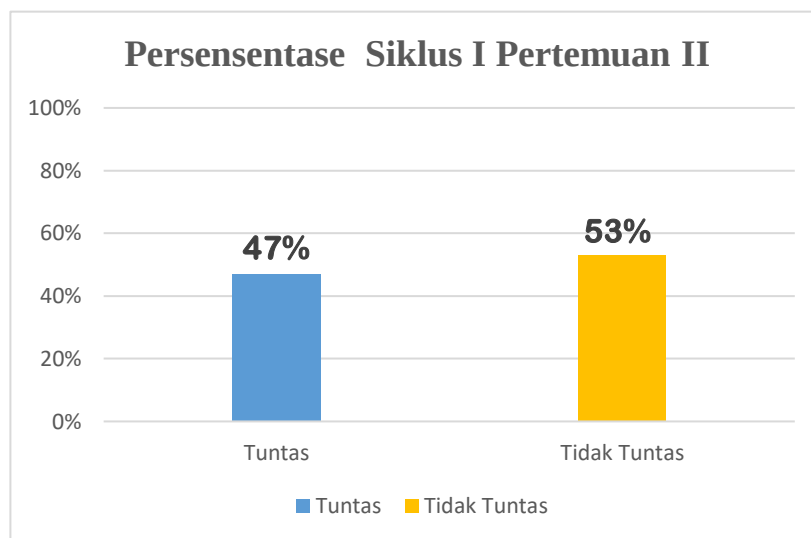
Dalam observasi yang dilakukan pada saat penelitian merupakan proses kegiatan pembelajaran *role playing* (bermain peran). Adapun hasil observasi yang dilakukan ketika model pembelajaran *role playing* digunakan pada observasi pertemuan II, pada saat itu observer mengamati aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti dapat melihat keaktifan guru dalam proses pembelajaran pada siklus I pertemuan II. Adapun hasil observasi siklus I pertemuan II masih belum maksimal mengalami peningkatan, tetapi mengalami peningkatan dari pertemuan observasi sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase guru dengan

persentase 78%. Jadi dari hasil observasi yang dilakukan pada proses pembelajaran akan dilanjutkan pada siklus II pertemuan I.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang sudah dilakukan pada siklus I pertemuan II terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* maka pada tahap ini dilakukan tahap refleksi, berdasarkan data pada siklus I pertemuan II dapat diketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata siswa yang dilihat berdasarkan kriteria ketercapaian tujuan Pembelajaran (KKTP)

Dengan adanya peningkatan pada siklus I pertemuan II berarti dapat diartikan bahwa siswa mulai aktif dalam penerapan model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *role playing* sehingga didapatkan hasil belajar siswa yang meningkat dari siklus I pertemuan I. Peneliti menemukan beberapa kendala atau masalah dalam menyelesaikan pembelajaran, masih terdapat beberapa siswa yang malas untuk memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Beberapa siswa kurang memperhatikan dan memahami pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh rendah.



Gambar 4.2 Diagram Nilai Ketuntasan Siswa Pada Siklus I Pertemuan II

Berdasarkan gambar 4.2 di atas, dapat diketahui bahwa persentase hasil belajar siswa yang tuntas sebanyak 7 siswa (47%) dan siswa tidak tuntas sebanyak 8 siswa (53%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa belum mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran , sehingga untuk tahap berikutnya diharapkan adanya peningkatan pada pembelajaran selanjutnya .

Setelah model *role playing* di terapkan belajar siswa belum tuntas namun ada peningkatan hasil belajar siswa dimana pertemuan I nilai rata-rata siswa 58 dengan persentase 33%, Dan pertemuan II nilai rata-rata siswa 68 dengan persentase 47%, oleh sebab itu perlu adanya perbaikan tindakan dalam melakukan proses

untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memaksimalkan proses pembelajaran berikutnya.

3. Siklus II

a. Pertemuan 1

1) Perencanaan

Hasil pada akhir siklus I, masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas dalam proses pembelajaran yang dilihat dari hasil belajar siswa dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *role playing*, maka pada siklus II akan dilakukan tindakan baru yaitu siklus II untuk meningkatkan hasil dalam proses pembelajaran. Pada tahap perencanaan siklus II peneliti mempersiapkan:

- a) Menyusun RPP dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan sumber belajar yaitu buku tematik kelas V tema 7 peristiwa dalam kehidupan.
- b) Menyiapkan embel-embel drama untuk ditampilkan di depan ruangan kelas
- c) Menyiapkan lembar soal *pretest* dan *posttest*

2) Tindakan

Guru melaksanakan kegiatan proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* yang telah disusun, observer mengamati kegiatan guru dan siswa di dalam ruangan kelas yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu,

- a) Kegiatan pembuka

- 1) Pada awal pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.
- 2) Siswa diminta untuk memimpin do'a.
- 3) Siswa bersama guru menyanyikan lagu nasional.
- 4) Guru melakukan apersepsi dengan menyampaikan tujuan dari pembelajaran dengan materi yang akan dipelajari

b) Kegiatan inti

- 1) Guru memberikan stimulus kepada siswa dan guru menampilkan video pembelajaran proses proklamasi kemerdekaan Indonesia dan siswa memainkan peran masing-masing yang sudah dibagikan oleh guru.
- 2) Guru membagikan soal *posttest* dan meminta siswa untuk menjawab soal yang telah diberikan.

c) Kegiatan penutup

- 1) Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses kegiatan yang telah dilakukan.
- 2) Siswa dibimbing untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.
- 3) Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

3) Pengamatan

Dalam observasi yang dilakukan pada saat penelitian merupakan proses kegiatan pembelajaran *role playing* (bermain peran). Adapun

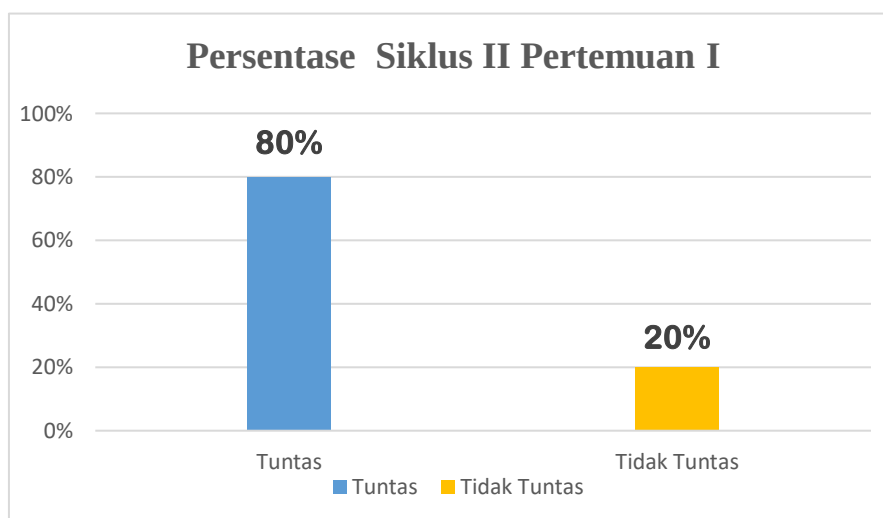
hasil observasi yang dilakukan ketika model pembelajaran *role playing* digunakan pada observasi Siklus II, pada saat itu observer mengamati aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti dapat melihat keaktifan guru dalam proses pembelajaran pada siklus II. Adapun hasil observasi siklus II selama proses pembelajaran mengalami peningkatan, dan untuk kriteria keberhasilan memenuhi kriteria Baik Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase guru dengan persentase 86%.

4.) Refleksi

Setelah tindakan yang dilakukan pada siklus II pertemuan 1 berakhir, guru melaksanakan refleksi atau mengkaji kembali data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan 1. Hasil refleksi siklus II pertemuan I yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa pelaksanaan siklus II pertemuan I hasil belajar siswa sudah cukup baik, namun masih diperlukan pertemuan selanjutnya agar hasil ketuntasan siswa lebih memuaskan. Hal ini disebabkan karena adanya beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran diantaranya masih ada beberapa siswa yang belum paham dengan materi yang disampaikan, terlihat pada soal tes yang diberikan.

Secara umum penjelasan tentang hasil belajar dan aspek-aspek yang perlu diperbaiki selama proses pembelajaran sudah mengalami peningkatan pada siklus II, terlihat setelah dilakukan tes berupa pilihan

berganda pada kelas tersebut ada peningkatan hasil belajar sudah tercapai sesuai dengan nilai minimal ketuntasan yaitu 80%, tetapi diperlukan perbaikan tindakan dalam penelitian dan proses pembelajaran agar hasil yang didapatkan lebih optimal. Berikut ini adalah diagram hasil persentase siklus II Pertemuan I.



Gambar 4.3 Diagram Nilai Ketuntasan Siswa Pada Siklus II Pertemuan I

Berdasarkan gambar 4.3 di atas, dapat dapat diketahui bahwa dari 15 siswa hanya 12 siswa yang tuntas dengan persentase 80% dan 3 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 20% dengan rata-rata 86,7. Demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa sudah memenuhi sebesar 80% tetapi untuk lebih memaksimalkan proses pembelajarannya maka dilakukan pertemuan selanjutnya.

a) Pertemuan 2

1. Perencanaan

Hasil pada akhir siklus I, masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas dalam proses pembelajaran yang dilihat dari hasil belajar siswa dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *role playing*, maka pada siklus II akan dilakukan tindakan baru yaitu siklus II untuk meningkatkan hasil dalam proses pembelajaran. Pada tahap perencanaan siklus II peneliti mempersiapkan:

- a. Menyusun RPP dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan sumber belajar yaitu buku tematik kelas V tema 7 peristiwa proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia
- b. Menyusun skenario drama peristiwa proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia
- c. Menyiapkan lembar soal *pretest* dan *posttest*

2. Tindakan

Guru melaksanakan kegiatan proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan pembelajaran menggunakan model *Role Playing* yang telah disusun, observer mengamati kegiatan guru dan siswa di dalam ruangan kelas yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu,

a. Kegiatan pembuka

- 1) Pada awal pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.

- 2) Siswa diminta untuk memimpin do'a.
- 3) Siswa bersama guru menyanyikan lagu nasional.
- 4) Guru melakukan apersepsi dengan menyampaikan tujuan dari pembelajaran dengan materi yang akan dipelajari

b. Kegiatan inti

- 1) Guru memberikan stimulus kepada siswa dan guru menampilkan video pembelajaran proses proklamasi kemerdekaan Indonesia dan siswa memainkan peran masing-masing yang sudah dibagikan oleh guru.
- 2) Guru membagikan soal *posttest* dan meminta siswa untuk menjawab soal yang telah diberikan.

c. Kegiatan penutup

- 1) Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses kegiatan yang telah dilakukan.
- 2) Siswa dibimbing untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.
- 3) Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

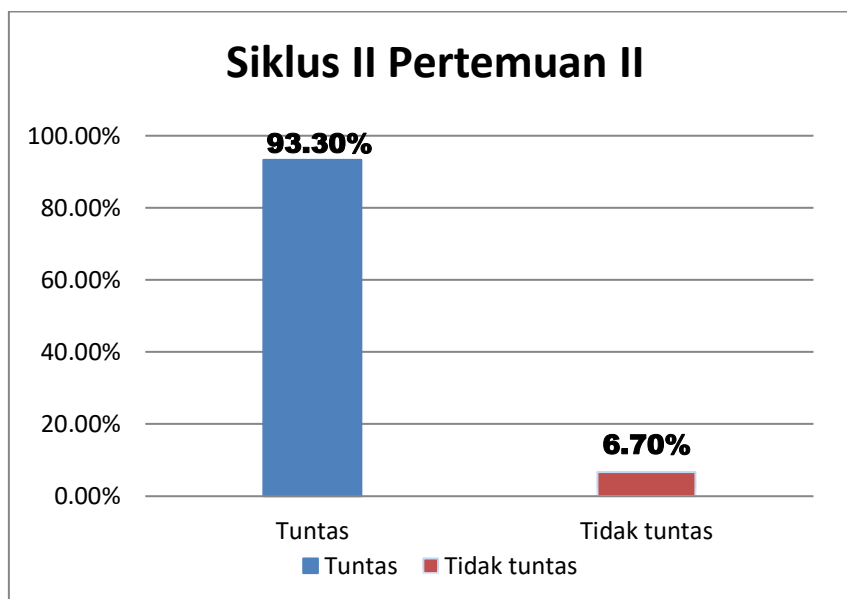
3.) Pengamatan

Dalam observasi yang dilakukan pada saat penelitian merupakan proses kegiatan pembelajaran *role playing* (bermain peran). Adapun hasil observasi yang dilakukan ketika model pembelajaran *role playing* digunakan pada observasi Siklus II, pada saat itu observer mengamati aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian

tersebut, peneliti dapat melihat keaktifan guru dalam proses pembelajaran pada siklus II. Adapun hasil observasi siklus II selama proses pembelajaran mengalami peningkatan, dan untuk kriteria keberhasilan memenuhi kriteria Baik Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase guru dengan persentase 86%. .

4.) Refleksi

Setelah tindakan yang dilakukan pada siklus II pertemuan 1 berakhir, guru melaksanakan refleksi atau mengkaji kembali data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan 1. Hasil refleksi siklus II pertemuan I yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa pelaksanaan siklus II pertemuan I hasil belajar siswa sudah sangat baik, setelah melalui beberapa tahap perencanaan dan juga observasi terhadap guru bahwa dapat dipertimbangkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar dari pertemuan sebelumnya, ditandai dengan nilai hasil belajar siswa sudah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 75 dengan siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa dengan persentase 80% dan yang tidak tuntas 3 siswa dengan persentase 20%. Sehingga siklus II dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, karena itu peneliti hanya sampai siklus II pertemuan II dalam penelitian tindakan kelas dalam proses pembelajaran.



Gambar 4.4Diagram Nilai Ketuntasan Siswa Pada Siklus II
Pertemuan II

Berdasarkan gambar 4.4 dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V SDN 200223 Sibulan –Bulan Kota Padangsidimpuan.

Adapun persentase hasil belajar siswa pada gambar 4.9 pada siklus I pertemuan I dan II ada peningkatan, hasil belajar pada pertemuan pertama sebanyak 5 siswa yang tuntas dengan persentase 13% dan 11 orang siswa tidak tuntas dengan persentase 67% dengan nilai rata-rata 46,6%. Pertemuan kedua sebanyak 7 siswa yang tuntas

dengan persentase 47% dan 8 siswa tidak tuntas dengan persentase 53% dengan nilai rata-rata 58%. Pada siklus II pertemuan pertama, 12 siswa yang tuntas dengan persentase 80% dan 3 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 20% dengan rata-rata 83%. Kemudian pada siklus II pertemuan kedua, 14 siswa yang tuntas dengan persentase 93,3% dan siswa yang tidak tuntas dengan persentase 6,7% dengan rata-rata 92%.

Dari hasil pengamatan dapat disimpulkan pada siklus II pertemuan I ini sudah berjalan sesuai rencana dan sudah sesuai dengan yang diharapkan walaupun masih ada siswa yang belum tuntas, namun telah diberikan perlakuan yang sama selama pelaksanaan penelitian berlangsung. Dengan demikian penelitian ini dihentikan pada siklus II pertemuan II, dikarenakan telah mencapai indikator keberhasilan.

Tabel 4.1
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa, Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Tindakan	Tuntas	%	Tidak Tuntas	%	Jumlah	Nilai Rata-Rata
Pre Tes	2	13%	13	87%	700	46,7
Siklus I Pertemuan I	5	33%	10	67%	870	58
Siklus I Pertemuan II	7	47%	8	53%	1030	68,7

Siklus II Pertemuan I	12	80%	3	20%	1300	86,7
Siklus II Pertemuan II	14	93%	1	6,7%	1380	92

Adapun persentase hasil belajar siswa pada tabel 4.1 pada siklus I pertemuan I dan II ada peningkatan, hasil belajar pada pertemuan pertama siswa yang tuntas dengan persentase 33% dan 10 orang siswa tidak tuntas dengan persentase 67% dengan nilai rata-rata 46,7%. Pertemuan kedua 7 siswa yang tuntas dengan persentase 47% dan siswa tidak tuntas dengan persentase 53% dengan nilai rata-rata 68,7%. Kemudian pada siklus II pertemuan pertama 12 siswa yang tuntas dengan persentase 80% dan 3 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 20% dengan rata-rata 86,7%. Pertemuan kedua 14 siswa yang tuntas dengan persentase 93% dan 1 siswa tidak tuntas dengan persentase 6,7% dengan rata-rata 92%.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian telah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Model pembelajaran dapat di artikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru kelas. Penelitian yang diterapkan adalah penelitian tindakan kelas

(PTK) yang dilakukan dengan dua siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan, dan refleksi.

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti pada tahap prasiklus, siklus I dan siklus II pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia, pada siswa kelas V terjadi peningkatan terhadap hasil belajar. Hal ini dilihat dari hasil tes yang diberikan kepada siswa, terlihat peningkatan disetiap siklusnya dikarenakan model pembelajaran siswa, terlihat peningkatan disetiap siklusnya dikarenakan model pembelajaran diterapkan dengan baik. Keberhasilan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Penelitian Dian Cahya Ningrum (2020) berjudul "Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, pembelajaran kurang menggunakan variasi model pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan beberapa metode seperti ceramah, diskusi dan demonstrasi sehingga siswa merasa jenuh dalam pembelajaran. Kreatifitas guru kurang menarik perhatian siswa, karena pembelajaran terpusat pada guru (teacher centered). setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *role playing*. Dalam pelaksanaanya guru belum menguasai bahan dan metode pengajaran sehingga siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. Hasil belajar adalah terjadinya perubahan hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh langsung terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk

mencapai tujuan belajar.⁶²Tujuan dari penelitian ini yakni untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa melalui penerapan model pembelajaran, yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan model pembelajaran *Role Playing* ini model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan di SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidimpuan terdapat peningkatan hasil belajar siswa, pada saat model pembelajaran *Role Playing* diterapkan siswa bermain peran, mengekspresikan tingkah laku seseorang yang menjadi inspirasinya, dan kerjasama antar sesama siswa berjalan dengan baik. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Penelitian Ammi Thoibah Nasution, Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VA Madarasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara⁶³. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan untuk hasil belajar siswa, rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas VA MI Model Panyabungan⁶³. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS masih menggunakan metode ceramah dan menyebabkan kondisi belajar siswa menjadi pasif. Sehingga diperlukan model baru yakni model *role playing*. Tujuan

⁶² Dian Cahya Ningrum, IAIN Metro Lampung, berjudul “Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V S Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah,” 2020. hlm, 5

⁶³ Ammi Thoibah Nasution, UIN Syahada Padangsidimpuan, Berjudul “Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VA Madarasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara. 2021, hlm 6.

penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

Model pembelajaran *Role Playing* ini model pembelajaran yang dapat memperbaiki hasil belajar siswa karena model pembelajaran *Role Playing* ini model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang dimana model pembelajaran *Role Playing* ini siswa dituntut untuk bermain drama dengan tampil percaya diri ,bisa mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan siswa dan bisa menguasai materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Berdasarkan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan terhadap hasil belajar siswa setelah melakukan proses pembelajaran dari setiap siklus dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan, pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa di kelas V SD Negeri 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan dengan menerapkan model

pembelajaran *role playing* pada materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* masih membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaan proses pembelajaran supaya mendapatkan hasil belajar siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Penelitian ini hanya terfokus kepada materi IPS saja, sehingga hasil belajar dalam penelitian ini hanya terfokus pada materi tersebut dan belum mencakup keseluruhan materi yang ada di kelas V.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa pada prasiklus sampai siklus I dan Siklus II, pada tes awal siswa yang tuntas sebanyak 2 siswa dengan persentase sebesar 13%, pada siklus I pertemuan I dan II ada peningkatan, hasil belajar pada pertemuan pertama 5 siswa yang tuntas dengan persentase 33% dan 10 orang siswa tidak tuntas dengan persentase 67% dengan nilai rata-rata 58%. Pertemuan kedua, 7 siswa yang tuntas dengan persentase 47% dan 8 siswa tidak tuntas dengan persentase 53% dengan nilai rata-rata 68,7%. Kemudian pada siklus II pertemuan pertama, 12 siswa yang tuntas dengan persentase 80% dan 3 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 20% dengan rata-rata 86,7%. Pertemuan kedua, 14 siswa yang tuntas dengan persentase 93% dan 1 siswa tidak tuntas dengan persentase 6,7% dengan rata-rata 92%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan di SDN 200207 Sitamiang Baru Kota Padangsidempuan.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dilaksanakan dapat dipastikan bahwa hasil penelitian ini memiliki implikasi yang positif terhadap pihak yang bersangkutan dengan penelitian ini. Implikasi yang dilaksanakan dalam penelitian ini perlu pendampingan terhadap siswa untuk melihat tingkat pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Adapun pernyataan ini dapat dikatakan dibutuhkan bimbingan dari seorang guru dikarenakan salah satu hasil belajar siswa akan meningkatkan ketika siswa mendapat pendampingan dari guru.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat menyimpulkan saran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagai berikut:

1. Supaya guru menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami materi melalui proses pembelajaran yang diterapkan maka disarankan juga untuk menggunakan model ini di setiap proses pembelajaran
2. Untuk peneliti selanjutnya dalam menerapkan model pembelajaran *role playing*, seharusnya menjelaskan secara rinci dan jelas dari proses atau langkah-langkah dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Khairil dan Marudin,(2018) “*Penerapan Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition (AIR)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran PKn si SDN 11 Mataram,” Volume, 10. No.1,(2018) hlm. 27.
- Ammi Thoibah Nasution, (2021),UIN Syahada Padangsidimpuan berjudul “*Penerapan Model Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada siswa Kelas VA Madrasah ibtidaiyah Panaybungan Kabupaten Mandialing Natal Sumatra Utara.hlm. 6.
- Ahmad Nizar Rangkuti,(2016), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, PTK,Dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Ciptapustaka Media) P. 150
- Anton E. Lucas,(1989) “*One Soul One Struggle*”, a.b. Anton E. Lucas. Peristiwa Tiga Daerah: Revolusi dalam Revolusi. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 1989, hlm. 89.
- AntonE. Lucas, *Peristiwa Tiga Daerah: Revolusi dalam* (Revolusi. op.cit.2013) hlm. 99.
- Cindy Adams, Bung Karno *Penyambung Lidah Rakyat* Indonesia , Abdul Barsalim, (Jakarta: PT. Gunung Agung 1966).hlm.54-61
- Djajadi, Muhammad. (2019) *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)* (Yogyakarta: Arti Bumi Intaran), hlm. 41.
- Dimyati dan Madjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), Hlm, 200.
- Eliana Yunitha Seran, *Konsep Dasar IPS* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2021) : hlm.. 14.
- Endayani, Henni. (2018). “ Sejarah dan konsep Pendidikan IPS”, Ittihad, Vol. 11 No . 2 Desember,123.
- Esti Mumpuni Hayuningtyas,(2019) “ Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran IPS. hlm. 24.
- Firdaus, Fery Muhammad, & Dkk.(2022).*Penelitian Tindakan Kelas Di SD/MI*, (Yogyakarta: Samudra Biru). Hlm, 138.

- Hamdayama, Jumanta. (2017). Metodologi pengajaran, (Jakarta: Bumi Aksara), hlm. 114
- Hamalik, Oemar ,(2007) Proses Belajar Mengajar (Jakarta: Bumi Aksara), hlm. 30.
- Hasibuan, Hamdan. (2020). "*Landasan Dasar Pendidikan,*" (Padang: Rumahkaya Pustaka Utama). Hlm.12
- Ibid, Fery Muhammad Firdaus, Hlm, 140
- Ibid, hlm. 114.Ibid, Hlm 191
- Ibid, Toni & Maulan Arafat, Hlm 11
- Ibrahim dan Muslimah.(2021). "Teknik Pemeriksaan Jawaban, Pemberian Skor, Konversi Nilai dan Standar Penilain", *Jurnal Al-Qiyam*, Vol. 2, No. 1, June hlm. 3.
- Julianto, Kansil. *Sejarah Perjuangan Pergerakan Kebangsaan Indonesia*. Jakarta : Erlangga 1991).hlm.43
- Kahin, George McTurnan. 2013. *Nasionalisme dan Revolusi Indonesia*. (Depok : Komunitas Bambu 2013). hlm.146-163
- Nugroho Noto Susanto, *Sejarah Nasional VI Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan*, Edisi ke -4, (Balai Pustaka Jakarta, 1993), hlm, 85-87.
- Marwati Djoened Poesponegoro dan Nugroho Notosusanto, *Sejarah Nasional Indonesia VI Zaman Jepang dan Zaman Republik Indonesia (1942-1998)*. Jakarta: Balai Pustaka, 2010, hlm. 163.
- Muljana, Slamet. Kesadaran Nasional Dari Kolonialisme Sampai (Kemerdekaan Jiid II. Yogyakarta : Lkis. 2008). hlm.19.
- Mochammad Aswan Tary, *Peristiwa Berdarah 3 Oktober 1945 Pertempuran 3 Hari 3 Malam di Kota Batik (Pekalongan*. Pekalongan: 1984), hlm. 6.
- Lubis Maulana Arafat . (2018). Tematik di SD / MI : Pengembangan Kurikulum 2013. Yogyakarta : Samudra Biru, hlm, 10.
- Lubis, Maulana Arafat , Syafrilianto, & Nasran Azizan. (2020). *Microteaching di SD/MI*.(Jakarta: Kencana) , hlm, 30-33.

- Lubis, M.A., & Azizan, N. (2019) . Pembelajaran Tematik SD / MI : Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thingking Skills) hlm.38.
- Lubis, Maulana Arafat. *Pengembangan Profesionalisme Guru Madrasah Ibtidaiyah pada abad 21 dalam Membuat Bahan Ajar Leaflet* (2018). hlm. 10.
- Mulyasa.(2017). Strategi Pembelajaran Bermain Peran PAUD, (Bandung: Remaja Rosdakarya) hlm. 112
- Nazir, Moh. (2017). *Metode Penelitian* (Bogor: Ghalia Indonesia), hlm. 154
- Ningrum, Dian Cahya. (2020).IAIN Metro Lampung, berjudul “Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah”. Hlm.39
- O, Hamalik. (2010). Inovasi Pendidikan: Perwujudannya dalam Sistem Pendidikan Nasional. Bandung: YP. Permindo
- Prastowo, Andi. (2015). Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu, (Jakarta: Prenadamedia Group) hlm. 239
- Puspita Pebri Setiani, Sejarah Indonesia Kontemporer, (Cirebon: Goresan Pena, 2019). hlm 24-26
- Rahmawati, Aprilia Puji. (2020). “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Mojoagung”.
- Rinardi, Hayono, “Proklamasi 17 Agustus 1945: (Revolusi Politik Bangsa Indonesia”. Jurnal Sejarah Citra Lekha.2021) Vol. 2, No. 1,
- Rizani Qorinah BR Nasution (2021),IAIN Padangsidimpuan berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Kelas IV SD NEGERI 115500,Batu Tunggal Kabupaten Labuhan Batu Utara”.hlm.36
- Maspuja Yuni,(2018), Uin Ar-Raniry Banda Aceh berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*” Terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V MIN 8 Aceh Besar. hlm.39
- Sanjaya, Wina. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Prenada Media) hlm. 22

- Seran, Eliana Yunita. (2021). Mardawani, Konsep Dasar IPS, (Yogyakarta: Deepublish Publisher), 14.
- Siregar, Rosmita Sari. (2021). Dkk. *Dasar-Dasar Pendidikan*, (Yayasan Kita Menulis), hlm. 3.
- S.Silalahi. M.A, *Dasar-Dasar Indonesia Merdeka*, PT Gramedia Pustaka, Jakarta (2001), hlm. 188-194
- Supratiknya, A. (2012). *Penilaian Hasil Belajar Dengan Teknik Nontes*, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma). Hlm. 2.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia), Hlm 5.
- Surastri Karma Trimurti, “Sukarno Si Pria”, Dalam Wild, Collin dan Peter Carey (Ed), *Gelora Api Revolusi Sebuah Antologi Sejarah*. Jakarta: Gramedia, 1986, hlm. 118.
- Syafrilianto dan Maulana Arafat, (2022) *Micro Teaching DI SD/MI*, (Yogyakarta: Samudra Biru), hlm 33.
- T Bintang, *Sejarah Karawang Dari Masa Ke Masa*, (Karawang: Cv. Viva Tanpas, 2007), hlm. 70.
- Toni & Maulana Arafat, (2018). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. (Yogyakarta: Samudra Biru). Hlm 10-11.
- W. N, Aji. (2016). Model Pembelajaran Dick And Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 1(2), 119–12
- Wicaksono dkk, (2016) *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat Edisi Revisi*, (Yogyakarta: Garudhawaca hlm. 7.
- Wijaya, Sastra. (2020). STKIP Pelita Pratama Serang Banten “Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial”. hlm 16
- Yulianto, Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, Vol. 25 No. 3, 97–102.
- Yunarti, dan Sularto *Konflik di Balik Proklamasi*. (Jakarta: Kompas 2010). hlm 15

LAMPIRAN 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 200223 Padangsidempuan
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : V/2
Alokasi waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan : Pertemuan ke-1

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, guru dan tetangganya, serta cinta tanah air.
- KI 3 : Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang di jumpai di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang logis dan kritis, dalam karya yang estetik dalam gerakan mainan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku

	Kompetensi dasar (KD)		Indikator
3.4	Memahami makna proklamasi kemerdekaan, upaya mempertahankan kemerdekaan, dan upaya mengembangkan kehidupan kebangsaan yang sejahtera.	3.4.1 3.4.2 3.4.3	Menjelaskan makna proklamasi kemerdekaan dalam kehidupan sehari-hari. Menganalisis makna proklamasi kemerdekaan. Menyimpulkan makna proklamasi kemerdekaan.
4.4	Menyajikan laporan tentang makna proklamasi kemerdekaan, upaya mempertahankan kemerdekaan, dan upaya mengembangkan kehidupan yang sejahtera.	4.4.1 4.4.2	Mengidentifikasi upaya mengembangkan kehidupan menuju masyarakat sejahtera Menyampaikan laporan wawancara tentang makna proklamasi kemerdekaan Indonesia sejahtera dengan percaya diri

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah diskusi siswa dapat memahami makna proklamasi kemerdekaan Indonesia.
2. Siswa diskusi siswa dapat menyajikan laporan tentang makna proklamasi kemerdekaan Indonesia , upaya mempertahankan kemerdekaan bangsa Indonesia

D. Nilai karakter yang dikembangkan

1. Religius
2. Nasionalis
3. Gotong-royong
4. Keaktifan
5. Percaya diri

E. Materi pembelajaran

- Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Bangsa Indonesia

F. Model pembelajaran

- Model : *Role Playing*

G. Langkah-Langkah

Pembelajaran pertemuan ke-1

Tahap Pendahuluan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
A. kegiatan pendahuluan			10 menit
Persiapan/orientasi	1. Guru membuka pembelajaran dengan dimulai salam pembuka menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. mengucapkan salam guru memberi arahan kepada ketua kelas untuk memimpin doa 3. guru memberi arahan kepada siswa untuk menyanyikan lagu garuda wajib nasional	1. siswa menjawab salam dan mendengarkan guru seketika mengecek kehadiran siswa 2. salah satu siswa memimpin membaca doa (PPK religious) 3. siswa bersama guru menyanyikan lagu garuda (PPK nasionalisme)	5 menit

Apersepsi / Motivasi	4. guru melakukan apersepsi seperti berikut: • apa makna proklamasi kemerdekaan Indonesia? • apa yang kamu ketahui tentang proklamasi? • Kapan bangsa Indonesia merdeka dari penjajahan Jepang ? 5. guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran hasil yang diharapkan: • siswamemiliki pengetahuan dasar tentang peristiwa tentang proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia • siswa termotivasi dan terangsang untuk mengetahui peristiwa proklamasi kemerdekaan bangsa Indoneisa 2. Guru mengajak siswa tepuk konsentrasi	4. Siswa memperhatikan guru Dan menjawab pertanyaan guru 5. Siswa memahami tujuan dan manfaat dari pembelajaran hari ini 6. Siswa bersama guru melakukan“tepuk konsentrasi”	5 menit
B. kegiatan Inti			50 menit
Fase 1 Guru menyampaikan materi yang akan disajikan	1. Guru menyajikan materi seperti: • Memahami makna proklamasi kemerdekaan Indonesia • Penjajahan bangsa Jepang di Indonesia untuk memperjuangkan kemerdekaan indonesia dari jajahan Belanda • Perlawanan rakyat Indonesia (golongan	1. Siswa melakukan: Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dan mengungkapkan pemikiran masing-masing (mengamati dan kritis)	15 menit

	muda) berusaha menyembunyikan Soekarno untuk terhindar dari hasutan Jepang 2. Guru menampilkan video pembelajaran proses proklamasi kemerdekaan Indonesia 	2. Siswa mengamati video pembelajaran proses proklamasi kemerdekaan Indonesia	
Fase 2 Guru menyiapkan kostum (peralatan) dan menentukan bagaimana jalan alur cerita	3. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang 4. Guru memilih siswa beberapa bagian ,siapa saja yang akan menjadi pelaku bermain peran , golongan muda antara golongan tua	3. Siswa duduk bersama kelompok yang sudah dibagi oleh guru 4. Siswa berdiskusi untuk latihan untuk menguasai peran masing-masing	5 menit
fase 3 setelah pembagian kostum dan guru memberitahu kepada siswa peraturan yang harus di ikuti	5. Guru memberitahukan peraturan kepada siswa yaitu Setiap pelaku bermain harus bisa menguasai peran masing-masing dan menjiwainya,agar setiap siswa mengerti dan memahami betapa besarnya pengorbanan pahlawan kita terdahulu untuk memerdekakan bangsa Indonesia	5. Setiap siswa mengamati dan mendengarkan peraturan yang diberitahukan oleh guru	5 menit

fase 4 Guru memerintahkan untuk melaksanakan kegiatan <i>Role Playing</i> dengan peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia	6. Guru memberikan aba-aba kepada siswa untuk memulai drama bermain peran dan mempersiapkan panggung dan embel-embel kostum Selama proses drama bermain role palying berlangsung guru ikut menghendel permainan drama bermain peran (<i>Role Playing</i>) dengan tema peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia	7. Siswa segera mengambil posisi masing-masing untuk menampilkan peran masing-masing yang diapandu oleh moderator 8. Siswa mendegarkan arahan dari Guru	15 menit
fase 5 guru memberitahukan bahwa waktu telah habis	9. Guru memerintahkan kepada siswa diskusi dengan lawan bicaranya,sebelum giliran nya tiba untuk memerankan perannya masing-masing	9. Siswa harus focus dengan alur cerita nya,agar drama <i>Role Playing</i> nya tetap terstruktur	5 menit
C. Kegiatan Penutup			10 menit
evaluasi dan rencana tindak lanjut	1. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah di pelajari 2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran dengan model <i>Role Playing</i> 3. Guru membimbing melakukan penilaian hasil belajar , (Evaluasi)	1. Siswa menyimpulkan materi yang telah di pelajari 2. Siswa bertanya mengenai materi yang belum dimengerti (PPK komunikatif) 3. Siswa melaksanakan	10 menit

	4. Guru melakukan siswa untuk melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran kegiatan yang dilakukan 5. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya 6. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu daerah 7. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	evaluasi 4. Siswa bersama guru melakukan refleksi 5. Siswa mengetahui kegiatan yang dilakukan pada kegiatan berikutnya 6. Siswa menyanyikan lagu daerah bersama-sama 7. Ketua kelas memimpin doa pulang dan mengucapkan salam (PPK religious)	
--	--	---	--

H. Sumber belajar dan media pembelajaran

1. Sumber belajar : a. Maryanto. 2017. Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Buku Siswa SD/MI Kelas V. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemdikbud.

2. media pembelajaran: - Media Audio Visual

I. Penilaian

❖ Rubrik spiritual

kriteria	Sangat sering melakukan (4)	Sering melakukan (3)	Jarang melakukan (2)	Tidak melakukan (1)
Mengucap salam ketika memasuki kelas	Siswa sangat sering mengucap salam ketika memasuki kelas	Siswa sering mengucap salam ketika memasuki kelas	Siswa jarang mengucap salam ketika memasuki kelas	Siswa tidak mengucap salam, ketika memasuki kelas
Membaca doa	Siswa sangat	Siswa sering	Siswa jarang	Tidak

sesudah dan sebelum pembelajaran	sering memabaca doa sesudah dan sebelum pembelajaran	membaca doa sesudah dan sebelum pembelajaran	memabaca doa sesudah dan sebelum pembelajaran	memabaca doa sesudah dan sebelum pembelajar ran
----------------------------------	--	--	---	--

❖ **Penilaian pengetahuan**

- Nilai maksimal 100

Nilai = (banyak nya jawaban benar : banyak soal x 100)

❖ **Rubric afektif (sifat)**

No	Kriteria	Indikator	1	2	3	4
1	Kerja sama	1. Berdiskusi dalam kelompok. 2. Mendengarkan dan menghargai pendapat teman. 3. Berbagi tugas dalam kelompok.	Jika tidak ada indikator sikap yang muncul.	Jika salah satu indikator sikap muncul.	Jika dua indikator sikap muncul.	Jika tiga indikator sikap muncul.
2	Percaya diri	1. Berani tampil di depan kelas. 2. Berani mengemukakan pendapat. 3. Berani bertanya.	Jika tidak ada indikator sikap yang muncul.	Jika salah satu indikator sikap muncul.	Jika dua indikator sikap muncul.	Jika tiga indikator sikap muncul.

3	Disiplin.	1. Mengikuti peraturan yang ada. 2. Tertib dalam mengerjakan tugas. 3. Mengambil dan mengembalikan peralatan belajar pada tempatnya.	Jika tidak ada indikator sikap yang muncul.	Jika salah satu indikator sikap muncul.	Jika dua indikator sikap muncul.	Jika tiga indikator sikap muncul.
---	-----------	--	---	---	----------------------------------	-----------------------------------

❖ Rubrik keterampilan

• Mind map

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan: Isi mind map lengkap, menunjukkan pengetahuan penulis yang baik atas materi yang disajikan	Mind map yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi. Beberapa gambar dan keterangan lain yang diberikan memberikan tambahan	Mind map yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi.	Mind map yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami sebagian besar materi.	Mind map yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami beberapa bagian dari materi.

7	informasi berguna bagi pembaca.			
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar:	Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan sangat efektif digunakan dalam keseluruhan kalimat dalam mind map	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam mind map	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan sebagian besar kalimat dalam mind map	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan beberapa bagian dari mind map

Pedoman penilaian :

No.	Nama	Kerjasama				Percaya diri				Disiplin				Jml skor	Nilai
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															
4															

Pedoman penilaian :

$$\text{penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Konversi nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	Sangat baik (SB)
66-80	B	Baik (B)
51-65	C	Cukup (C)
0-50	D	Kurang (K)

❖ Pembelajaran remedial dan pengayaan

1. Remedial

Siswa yang belum memahami kondisi geografis wilayah dengan pendampingan guru. Siswa dapat dibantu oleh peserta didik lain yang telah menguasai konsep tersebut

2. Pengayaan

Peserta didik yang tidak remedial diberi soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 200223 Padangsidempuan
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : V/2
Alokasi waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan : Pertemuan ke-II

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, guru dan tetangganya, serta cinta tanah air.
- KI 3 : Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang di jumpai di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak dan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

	Kompetensi dasar (KD)		Indikator
3.4	Memahami makna proklamasi kemerdekaan, upaya mempertahankan kemerdekaan, dan upaya mengembangkan kehidupan kebangsaan yang sejahtera.	3.4.1 3.4.2 3.4.3	Menjelaskan makna proklamasi kemerdekaan dalam kehidupan sehari-hari. Menganalisis makna proklamasi kemerdekaan. Menyimpulkan makna proklamasi kemerdekaan.
4.4	Menyajikan laporan tentang makna proklamasi kemerdekaan, upaya mempertahankan kemerdekaan, dan upaya mengembangkan kehidupan yang sejahtera.	4.4.1 4.4.2	Mengidentifikasi upaya mengembangkan kehidupan menuju masyarakat sejahtera Menyampaikan laporan wawancara tentang makna proklamasi kemerdekaan Indonesia sejahtera dengan percaya iri

B. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah diskusi siswa dapat memahami makna proklamasi kemerdekaan Indonesia.
2. Siswa diskusi siswa dapat menyajikan laporan tentang makna proklamasi kemerdekaan Indonesia , upaya mempertahankan kemerdekaan bangsa Indonesia

C. Nilai karakter yang dikembangkan

1. Religius
2. Nasionalis
3. Gotong-royong

4. Keaktifan
5. Percaya diri

D. Materi pembelajaran

- Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Bangsa Indonesia

E. Model pembelajaran

- Model : *Role Playing*

F. Langkah-langkah

Pembelajaran pertemuan ke II

Tahap Pendahuluan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
A. kegiatan pendahuluan			10 menit
Persiapan/orientasi	1. Guru membuka pembelajaran dengan dimulai salam pembuka menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. mengucapkan salam guru memberi arahan kepada ketua kelas untuk memimpin doa 3. guru memberi arahan kepada siswa untuk menyanyikan lagu Garuda Wajib Nasional	1. siswa menjawab salam dan mendengarkan guru seketika mengecek kehadiran siswa 2. salah satu siswa memimpin membaca doa (PPK religious) 3. siswa bersama guru menyanyikan lagu Garuda (PPK nasionalisme)	5 menit
Apersepsi / Motivasi	4. guru melakukan apersepsi seperti berikut: • apa makna proklamasi kemerdekaan Indonesia? • apa yang kamu ketahui tentang proklamasi? • Kapan bangsa Indonesia merdeka dari penjajahan Jepang ? 5. guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran hasil yang diharapkan: • siswa memiliki pengetahuan	4. Siswa memperhatikan guru dan menjawab pertanyaan guru 5. Siswa memahami tujuan dan manfaat dari pembelajaran hari ini 6. Siswa bersama guru melakukan "tepu k konsentrasi"	5 menit

	dasar tentang peristiwa tentang proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia •siswa termotivasi dan terangsang untuk mengetahui peristiwa proklamasi kemerdekaan bangsa Indoneisa		
	6. Guru mengajak siswa tepuk konsentrasi		
B. kegiatan Inti			50 menit
Fase 1 Guru menyampaikan materi yang akan disajikan	1.Guru menyajikan materi seperti: • Memahami makna proklamasi kemerdekaan Indonesia • Penjajahan bangsa Jepang di Indonesia untuk memperjuangkan kemerdekaan indonesia dari jajahan Belanda • Perlawanan rakyat Indonesia (golongan muda) berusaha menyembunyikan Soekarno untuk terhindar dari hasutan Jepang 2.Guru menampilkan video pembelajaran proses proklamasi kemerdekaan Indonesia 	1.Siswa melakukan: Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dan mengungkapkan pemikiran masing-masing (mengamati dan kritis) 2. Siswa mengamati video pembelajaran proses proklamasi kemerdekaan Indonesia	15 menit
Fase 2 Guru menyiapkan kostum	3.Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang	3.Siswa duduk bersama kelompok yang sudah dibagi oleh guru siswa	5 menit

(peralatan) dan menentukan bagaimana jalan alur cerita	4. Guru memilih siswa beberapa bagian, siapa saja yang akan menjadi pelaku bermain peran, golongan muda antara golongan tua	4. Siswa berdiskusi untuk latihan untuk menguasai peran masing-masing	
fase 3 setelah pembagian kostum dan guru memberitahu kepada siswa peraturan yang harus di ikuti	5. Guru memberitahukan peraturan kepada siswa yaitu Setiap pelaku bermain harus bisa menguasai peran masing-masing dan menjiwainya, agar setiap siswa mengerti dan memahami betapa besarnya pengorbanan pahlawan kita terdahulu untuk memerdekakan bangsa Indonesia	5. Setiap siswa mengamati dan mendengarkan peraturan yang diberitahukan oleh guru	5 menit
fase 4 Guru memerintahkan untuk melaksanakan kegiatan <i>Role Playing</i> dengan peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia	6. Guru memberikan aba-aba kepada siswa untuk memulai drama bermain peran dan mempersiapkan panggung dan embel-embel kostum. Selama proses drama bermain peran berlangsung guru ikut menghendel permainan drama bermain peran (<i>Role Playing</i>) dengan tema peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia	6. Siswa segera mengambil posisi masing-masing untuk menampilkan peran masing-masing yang di pandu oleh moderator. Siswa mendengarkan arahan dari Guru	15 menit
fase 5 guru memberitahukan bahwa waktu telah habis	3. Guru memerintahkan kepada siswa diskusi dengan lawan bicaranya, sebelum giliran nya tiba untuk memerankan perannya masing-masing	7. Siswa harus fokus dengan alur ceritanya, agar drama <i>Role Playing</i> nya tetap terstruktur	5 menit

C. Kegiatan Penutup			10 menit
evaluasi dan rencana tindak lanjut	1. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah di pelajari 2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran dengan model Role Playing 3. Guru membimbing melakukan penilaian hasil belajar , (Evaluasi) 4. Guru melakukan siswa untuk melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran kegiatan yang dilakukan 5. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya 6. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu daerah 7. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	1. Siswa menyimpulkan materi yang telah di pelajari 2. Siswa bertanya mengenai materi yang belum dimengerti (PPK komunikatif) 3. Siswa melaksanakan evaluasi 4. Siswa bersama guru melakukan refleksi 5. Siswa mengetahui kegiatan Yang dilakukan pada kegiatan berikutnya 5. Siswa menyanyikan lagu daerah bersama-sama 7. Ketua kelas memimpin doa pulang dan mengucapkan salam (PPK religious)	10 menit

G. Sumber belajar dan media pembelajaran

1. Sumber belajar : a. Maryanto. 2017. Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Buku Siswa SD/MI Kelas V. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemdikbud.

2. media pembelajaran: - Media Audio Visual

I. Penilaian

❖ Rubrik spiritual

kriteria	Sangat sering melakukan (4)	Sering melakukan (3)	Jarang melakukan (2)	Tidak melakukan (1)
Mengucap salam ketika memasuki kelas	Siswa sangat sering mengucap salam ketika memasuki kelas	Siswa sering mengucap salam ketika memasuki kelas	Siswa jarang mengucap salam ketika memasuki kelas	Siswa tidak mengucap salam, ketika memasuki kelas
Membaca doa sesudah dan sebelum pembelajaran	Siswa sangat sering memabaca doa sesudah dan sebelum pembelajaran	Siswa sering membaca doa sesudah dan sebelum pembelajaran	Siswa jarang memabaca doa sesudah dan sebelum pembelajaran	Tidak memabaca doa sesudah dan sebelum pembelajaran

❖ Penilaian pengetahuan

- Nilai maksimal 100

Nilai = (banyak nya jawaban benar : banyak soal x 100)

❖ Rubric afektif (sifat)

No	Kriteri	Indikator	1	2	3	4
1	Kerja sama	4. Berdiskusi dalam kelompok. 5. Mendengarkan dan menghargai pendapat teman. 6. Berbagi tugas dalam kelompok.	Jika tidak ada indikator sikap yang muncul.	Jika salah satu indikator sikap muncul.	Jika dua indikator sikap muncul.	Jika tiga indikat or sikap muncul .

2	Percaya diri	4. Berani tampil di depan kelas. 5. Berani mengemukakan pendapat. 6. Berani bertanya.	Jika tidak ada indikator sikap yang muncul.	Jika salah satu indikator sikap muncul.	Jika dua indikator sikap muncul.	Jika tiga indikator sikap muncul.
3	Disiplin.	4. Mengikuti peraturan yang ada. 5. Tertib dalam mengerjakan tugas. 6. Mengambil dan mengembalikan peralatan belajar pada tempatnya.	Jika tidak ada indikator sikap yang muncul.	Jika salah satu indikator sikap muncul.	Jika dua indikator sikap muncul.	Jika tiga indikator sikap muncul.

❖ Rubrik keterampilan

• Mind map

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan: Isi mind map lengkap, menunjukkan pengetahuan penulis yang baik atas materi	Mind map yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi.	Mind map yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi.	Mind map yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami sebagian besar materi.	Mind map yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami beberapa bagian dari materi.

yang disajikan	Beberapa gambar dan keterangan lain yang diberikan memberikan tambahan informasi berguna bagi pembaca.			
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar:	Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan sangat efektif digunakan dalam keseluruhan kalimat dalam mind map	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam mind map	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan sebagian besar kalimat dalam mind map	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan beberapa bagian dari mind map

Pedoman penilaian :

No.	Nama	Kerjasama				Percaya diri				Disiplin				Jml skor	Nilai
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															
4															

Pedoman penilaian :

$$\text{penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Konversi nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	Sangat baik (SB)
66-80	B	Baik (B)
51-65	C	Cukup (C)
0-50	D	Kurang (K)

❖ Pembelajaran remedial dan pengayaan

1. Remedial

Siswa yang belum memahami kondisi geografis wilayah dengan pendampingan guru. Siswa dapat dibantu oleh peserta didik lain yang telah menguasai konsep tersebut

2. Pengayaan

Peserta didik yang tidak remedial diberi soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 200223 Padangsidempuan
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : V/2
Alokasi waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan : Pertemuan ke-III

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, guru dan tetangganya, serta cinta tanah air.
- KI 3 : Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang di jumpai di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

	Kompetensi dasar (KD)		Indikator
3.4	Memahami makna proklamasi kemerdekaan, upaya mempertahankan kemerdekaan, dan upaya mengembangkan kehidupan kebangsaan yang sejahtera.	3.4.1 3.4.2 3.4.3	Menjelaskan makna proklamasi kemerdekaan dalam kehidupan sehari-hari. Menganalisis makna proklamasi kemerdekaan. Menyimpulkan makna proklamasi kemerdekaan.
4.4	Menyajikan laporan tentang makna proklamasi kemerdekaan, upaya mempertahankan kemerdekaan, dan upaya mengembangkan kehidupan yang sejahtera.	4.4.1 4.4.2	Mengidentifikasi upaya mengembangkan kehidupan menuju masyarakat sejahtera Menyampaikan laporan wawancara tentang makna proklamasi kemerdekaan Indonesia sejahtera dengan percaya iri

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah diskusi siswa dapat memahami makna proklamasi kemerdekaan Indonesia.
2. Siswa diskusi siswa dapat menyajikan laporan tentang makna proklamasi kemerdekaan Indonesia , upaya mempertahankan kemerdekaan bangsa Indonesia

D. Nilai karakter yang dikembangkan

1. Religius
2. Nasionalis
3. Gotong-royong

4. Keaktifan
5. Percaya diri

E. Materi pembelajaran

- Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Bangsa Indonesia

F. Model pembelajaran

- Model : *Role Playing*

G. Langkah-langkah

Pembelajaran pertemuan ke III

Tahap Pendahuluan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
A. kegiatan pendahuluan			10 menit
Persiapan/orientasi	1. Guru membuka pembelajaran dengan dimulai salam pembuka menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. mengucapkan salam guru memberi arahan kepada ketua kelas untuk memimpin doa 3. guru memberi arahan kepada siswa untuk menyanyikan lagu Garuda Wajib Nasional	1. siswa menjawab salam dan mendengarkan guru seketika mengecek kehadiran siswa 2. salah satu siswa memimpin membaca doa (PPK religious) 3. siswa bersama guru menyanyikan lagu Garuda (PPK nasionalisme)	5 menit
Apersepsi / Motivasi	4. guru melakukan apersepsi seperti berikut: • apa makna proklamasi kemerdekaan Indonesia? • apa yang kamu ketahui tentang proklamasi? • Kapan bangsa Indonesia merdeka dari penjajahan Jepang ? 5. guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran hasil yang diharapkan: • siswa memiliki pengetahuan dasar tentang peristiwa tentang proklamasi	4. Siswa memperhatikan guru Dan menjawab pertanyaan guru 5. Siswa memahami tujuan dan manfaat dari pembelajaran hari ini siswa bersama guru melakukan “tepat konsentrasi”	5 menit

	kemerdekaan bangsa Indonesia • siswa termotivasi dan terangsang untuk mengetahui peristiwa proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia		
	6. Guru mengajak siswa tepuk konsentrasi	6. Siswa bersama guru melakukan tepuk tangan konsentrasi	
B. kegiatan Inti			50 menit
Fase 1 Guru menyampaikan materi yang akan disajikan	7. Guru menyajikan materi seperti: • Memahami makna proklamasi kemerdekaan Indonesia • Penjajahan bangsa Jepang di Indonesia untuk memperjuangkan kemerdekaan Indonesia dari jajahan Belanda • Perlawanan rakyat Indonesia (golongan muda) berusaha menyembunyikan Soekarno untuk terhindar dari hasutan Jepang 8. Guru menampilkan video pembelajaran proses proklamasi kemerdekaan Indonesia 	7. Siswa melakukan: Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dan mengungkapkan pemikiran masing-masing (mengamati dan kritis) 8. Siswa mengamati video pembelajaran proses proklamasi kemerdekaan Indonesia	15 menit
Fase 2 Guru menyiapkan kostum (peralatan) dan menentukan	9. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang 10. Guru memilih siswa	9. Siswa duduk bersama kelompok yang sudah dibagi oleh guru 10. Siswa	5 menit

bagaimana jalan alur cerita	beberapa bagian ,siapa saja yang akan menjadi pelaku bermain peran , golongan muda antara golongan tua	berdiskusi untuk latihan untuk menguasai peran masing-masing	
fase 3 setelah pembagian kostum dan guru memberitahu kepada siswa peraturan yang harus di ikuti	11. Guru memberitahukan peraturan kepada siswa yaitu Setiap pelaku bermain harus bisa menguasai peran masing-masing dan menjiwainya,agar setiap siswa mengerti dan memahami betapa besar nya pengorbanan pahlawan kita terdahulu untuk memerdekaan bangsa Indonesia	11. Setiap siswa mengamati dan mendegarkan peraturan yang diberitahukan oleh guru	5 menit
fase 4 Guru memerintahkan untuk melaksanakan kegiatan <i>Role Playing</i> dengan peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia	12. Guru memberikan aba-aba kepada siswa untuk memulai drama bermain peran dan mempersiapkan panggung dan embel-embel kostum.Selama proses drama bermain <i>role palying</i> berlangsung 13. guru ikut menghendel permainan drama bermain peran (<i>Role Playing</i>) dengan tema peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia	12. Siswa segera mengambil posisi masing-masing untuk menampilkan peran masing-masing yang diapandu oleh moderator 13.Siswa mendegarkan arahan dari Guru	15 menit
fase 5 guru memberitahukan bahwa waktu telah habis	14. Guru memerintahkan kepada siswa diskusi dengan lawan bicaranya,sebelum giliran nya tiba untuk memerankan perannya masing-masing	14. Siswa harus focus dengan alur cerita nya,agar drama <i>Role Playing</i> nya tetap terstruktur	5 menit

C. Kegiatan Penutup			10 menit
evaluasi dan rencana tindak lanjut	1. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah di pelajari 2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran dengan model Role Playing 3. Guru membimbing melakukan penilaian hasil belajar , (Evaluasi) 4. Guru melakukan siswa untuk melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran kegiatan yang dilakukan 5. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya 6. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu daerah 7. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	1. Siswa menyimpulkan materi yang telah di pelajari 2. Siswa bertanya mengenai materi yang belum dimengerti (PPK komunikatif) 3. Siswa melaksanakan evaluasi 4. Siswa bersama guru melakukan refleksi 5. Siswa mengetahui kegiatan Yang dilakukan pada kegiatan berikutnya 15. Siswa menyanyikan lagu daerah bersama-sama 7. Ketua kelas memimpin doa pulang dan mengucapkan salam (PPK religious)	10 menit

H. Sumber belajar dan media pembelajaran

1. Sumber belajar : a. Maryanto. 2017. Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Buku Siswa SD/MI Kelas V. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemdikbud.
2. media pembelajaran: - Media Audio Visual

I. Penilaian

❖ Rubrik spiritual

kriteria	Sangat sering melakukan (4)	Sering melakukan (3)	Jarang melakukan (2)	Tidak melakukan (1)
Mengucap salam ketika memasuki kelas	Siswa sangat sering mengucap salam ketika memasuki kelas	Siswa sering mengucap salam ketika memasuki kelas	Siswa jarang mengucap salam ketika memasuki kelas	Siswa tidak mengucap salam, ketika memasuki kelas
Membaca doa sesudah dan sebelum pembelajaran	Siswa sangat sering memabaca doa sesudah dan sebelum pembelajaran	Siswa sering membaca doa sesudah dan sebelum pembelajaran	Siswa jarang memabaca doa sesudah dan sebelum pembelajaran	Tidak memabaca doa sesudah dan sebelum pembelajaran

❖ Penilaian pengetahuan

- Nilai maksimal 100

Nilai = (banyak nya jawaban benar : banyak soal x 100)

❖ Rubrik afektif (sifat)

No	Kriteria	Indikator	1	2	3	4
1	Kerja sama	7. Berdiskusi dalam kelompok. 8. Mendengarkan dan menghargai pendapat teman. 9. Berbagi tugas dalam kelompok.	Jika tidak ada indikator sikap yang muncul.	Jika salah satu indikator sikap muncul.	Jika dua indikator sikap muncul.	Jika tiga indikator sikap muncul.

2	Percaya diri	7. Berani tampil di depan kelas. 8. Berani mengemukakan pendapat. 9. Berani bertanya.	Jika tidak ada indikator sikap yang muncul.	Jika salah satu indikator sikap muncul.	Jika dua indikator sikap muncul.	Jika tiga indikator sikap muncul.
3	Disiplin.	7. Mengikuti peraturan yang ada. 8. Tertib dalam mengerjakan tugas. 9. Mengambil dan mengembalikan peralatan belajar pada tempatnya.	Jika tidak ada indikator sikap yang muncul.	Jika salah satu indikator sikap muncul.	Jika dua indikator sikap muncul.	Jika tiga indikator sikap muncul.

❖ Rubrik keterampilan

• Mind map

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan: Isi mind map lengkap, menunjukkan pengetahuan penulis yang baik atas materi	Mind map yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi.	Mind map yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi.	Mind map yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami sebagian besar materi.	Mind map yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami beberapa bagian dari materi.

yang disajikan	Beberapa gambar dan keterangan lain yang diberikan memberikan tambahan informasi berguna bagi pembaca.			
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar:	Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan sangat efektif digunakan dalam keseluruhan kalimat dalam mind map	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam mind map	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan sebagian besar kalimat dalam mind map	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan beberapa bagian dari mind map

Pedoman penilaian :

No.	Nama	Kerjasama				Percaya diri				Disiplin				Jml skor	Nilai
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															
4															

Pedoman penilaian :

$$\text{penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Konversi nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	Sangat baik (SB)
66-80	B	Baik (B)
51-65	C	Cukup (C)
0-50	D	Kurang (K)

❖ Pembelajaran remedial dan pengayaan

1. Remedial

Siswa yang belum memahami kondisi geografis wilayah dengan pendampingan guru. Siswa dapat dibantu oleh peserta didik lain yang telah menguasai konsep tersebut.

2. Pengayaan

Peserta didik yang tidak remedial diberi soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 200223 Padangsidempuan
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : V/2
Alokasi waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan : Pertemuan ke IV

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, guru dan tetangganya, serta cinta tanah air.
- KI 3 : Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang di jumpai di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

	Kompetensi dasar (KD)		Indikator
3.4	Memahami makna proklamasi kemerdekaan, upaya mempertahankan kemerdekaan, dan upaya mengembangkan kehidupan kebangsaan yang sejahtera.	3.4.1	Menjelaskan makna proklamasi kemerdekaan dalam kehidupan sehari-hari.
		3.4.2	Menganalisis makna proklamasi kemerdekaan.
		3.4.3	Menyimpulkan makna proklamasi kemerdekaan.
4.4	Menyajikan laporan tentang makna proklamasi kemerdekaan, upaya mempertahankan kemerdekaan, dan upaya mengembangkan kehidupan yang sejahtera.	4.4.1	Mengidentifikasi upaya mengembangkan kehidupan menuju masyarakat sejahtera
		4.4.2	Menyampaikan laporan wawancara tentang makna proklamasi kemerdekaan Indonesia sejahtera dengan percaya diri

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah diskusi siswa dapat memahami makna proklamasi kemerdekaan Indonesia.
2. Siswa diskusi siswa dapat menyajikan laporan tentang makna proklamasi kemerdekaan Indonesia , upaya mempertahankan kemerdekaan bangsa Indonesia

D. Nilai karakter yang dikembangkan

1. Religius
2. Nasionalis
3. Gotong-royong
4. Keaktifan
5. Percaya diri

E. Materi pembelajaran

- Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Bangsa Indonesia

F. Model pembelajaran

- Model : *Role Playing*

G. Langkah-langkah

Pembelajaran pertemuan ke III

Tahap Pendahuluan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
A. kegiatan pendahuluan			10 menit
Persiapan/orientasi	1. Guru membuka pembelajara dengan dimulai salam pembuk menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. mengucapkan salam guru memberi arahan kepada ketua kelas untuk memimpin doa 3. guru memberi arahan kepada siswa untuk menyayikan lagu garuda wajib nasional	1. siswa menjawab salam dan mendengarkan guru seketika mengecek kehadiran siswa 2. salah satu siswa memimpin membaca doa (PPK religious) 3. siswa bersama guru menyanyikan lagu garuda (PPK nasionalisme)	5 menit
Apersepsi / Motivasi	4. guru melakukan apersepsi seperti berikut: • apa makna proklmasi kemerdekaan Indonesia? • apa yang kamu ketahui tentang proklmasi? • Kapan bangsa Indonesia merdeka dari penjajahan Jepang ? 5. guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran hasil yang diharapkan: • siswamemilikipengetahuan dasar tentang peristiwa tentang proklmasi kemerdekaan bangsa	4.Siswa memperhatikan guru dan menjawab pertanyaan guru 5. Siswa memahami tujuan dan manfaat dari pembelajaran hari ini 6. Siswa bersama gurumelakukan“te puk konsentrasi”	5 menit

	Indonesia • siswa termotivasi dan terangsang untuk mengetahui peristiwa proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia		
	6. Guru mengajak siswa tepuk konsentrasi		
B. kegiatan Inti			50 menit
Fase 1 Guru menyampaikan materi yang akan disajikan Kan	7. Guru menyajikan materi seperti: • Memahami makna proklamasi kemerdekaan Indonesia • Penjajahan bangsa Jepang di Indonesia untuk memperjuangkan kemerdekaan Indonesia dari jajahan Belanda • Perlawanan rakyat Indonesia (golongan muda) berusaha menyembunyikan Soekarno untuk terhindar dari hasutan Jepang 8. Guru menampilkan video pembelajaran proses proklamasi kemerdekaan Indonesia 	7. Siswa melakukan: Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dan mengungkapkan pemikiran masing-masing (mengamati dan kritis) 8. Siswa mengamati video pembelajaran proses proklamasi kemerdekaan Indonesia	15 menit
Fase 2 Guru menyiapkan kostum (peralatan) dan menentukan bagaimana jalan alur cerita	9. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang 10. Guru memilih siswa beberapa bagian, siapa saja yang akan menjadi	9 Siswa duduk bersama kelompok yang sudah dibagi oleh guru 10. Siswa berdiskusi untuk latihan untuk	5 menit

	pelaku bermain peran , golongan muda antara golongan tua	menguasai peran masing- masing	
fase 3 setelah pembagian kostum dan guru memberitahu kepada siswa peraturan yang harus di ikuti	11.Guru memberitahukan peraturan kepada siswa yaitu Setiap pelaku bermain harus bisa menguasai peran masing- asing dan menjiwainya,agar setiap siswa mengerti dan memahami betapa besar nya pengorbanan pahlawan kita terdahulu untuk memerdekaan bangsa Indonesia	11. Setiap siswa mengamati dan mendegarkan peraturan yang diberitahukan oleh guru	5 menit
fase 4 Guru memerintahkan untuk melaksanakan kegiatan <i>Role Playing</i> dengan peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia	12. Guru memberikan aba-aba kepada siswa untuk memulai drama bermain peran dan mempersiapkan panggung dan embel-embel kostum Selama proses drama bermain role palying berlangsung 13.guru ikut menghendel permainan drama bermain peran (Role Playing) dengan tema peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia	12. Siswa segera mengambil posisi masing masing untuk menampilkan peran masing-masing yang diapandu oleh moderator 13. Siswa mendegarkan arahan dari Guru	15 menit
fase 5 guru memberitahukan bahwa waktu telah habis	14.Guru memerintahkan kepada siswa diskusi dengan lawan bicara nya,sebelum giliran nya tiba untuk memerankan perannya masing-masing	14. Siswa harus focus dengan alur cerita nya,agar drama Role Playing nya tetap terstruktur	5 menit

C. Kegiatan Penutup			10 menit
evaluasi dan rencana tindak lanjut	1. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah di pelajari 2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran dengan model Role Playing 3. Guru membimbing melakukan penilaian hasil belajar , (Evaluasi) 4. Guru melakukan siswa untuk melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran kegiatan yang dilakukan 5. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya 6. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu daerah 7. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	1. Siswa menyimpulkan materi yang telah di pelajari 2. Siswa bertanya mengenai materi yang belum dimengerti (PPK komunikatif) 3. Siswa melaksanakan evaluasi 4. Siswa bersama guru melakukan refleksi 5. Siswa mengetahui kegiatan Yang dilakukan pada kegiatan berikutnya 3. Siswa menyanyikan lagu daerah bersama-sama 7. Ketua kelas memimpin doa pulang dan mengucapkan salam (PPK religious)	10 menit

H. Sumber belajar dan media pembelajaran

3. Sumber belajar : a. Maryanto. 2017. Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Buku Siswa SD/MI Kelas V. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemdikbud.

2. media pembelajaran: - Media Audio Visual

I. Penilaian

❖ Rubrik spiritual

kriteria	Sangat sering melakukan (4)	Sering melakukan (3)	Jarang melakukan (2)	Tidak melakukan (1)
Mengucap salam ketika memasuki kelas	Siswa sangat sering mengucap salam ketika memasuki kelas	Siswa sering mengucap salam ketika memasuki kelas	Siswa jarang mengucap salam ketika memasuki kelas	Siswa tidak mengucap salam, ketika memasuki kelas
Membaca doa sesudah dan sebelum pembelajaran	Siswa sangat sering memabaca doa sesudah dan sebelum pembelajaran	Siswa sering membaca doa sesudah dan sebelum pembelajaran	Siswa jarang memabaca doa sesudah dan sebelum pembelajaran	Tidak memabaca doa sesudah dan sebelum pembelajaran

❖ Penilaian pengetahuan

- Nilai maksimal 100

Nilai = (banyak nya jawaban benar : banyak soal x 100)

❖ Rubric afektif (sifat)

No	Kriteri	Indikator	1	2	3	4
1	Kerja sama	10. Berdiskusi dalam kelompok. 11. Mendengarkan dan menghargai pendapat teman. 12. Berbagi tugas dalam kelompok.	Jika tidak ada indikator sikap yang muncul.	Jika salah satu indikator sikap muncul.	Jika dua indikator sikap muncul.	Jika tiga indikator sikap muncul.

2	Percaya diri	15. Berani tampil di depan kelas. 16. Berani mengemukakan pendapat. 17. Berani bertanya.	Jika tidak ada indikator sikap yang muncul.	Jika salah satu indikator sikap muncul.	Jika dua indikator sikap muncul.	Jika tiga indikator sikap muncul.
3	Disiplin.	18. Mengikuti peraturan yang ada. 19. Tertib dalam mengerjakan tugas. 20. Mengambil dan mengembalikan peralatan belajar pada tempatnya.	Jika tidak ada indikator sikap yang muncul.	Jika salah satu indikator sikap muncul.	Jika dua indikator sikap muncul.	Jika tiga indikator sikap muncul.

❖ Rubrik keterampilan

• Mind map

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan: Isi mind map lengkap, menunjukkan pengetahuan penulis yang baik atas materi yang disajikan	Mind map yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi. Beberapa gambar dan	Mind map yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami keseluruhan materi.	Mind map yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami sebagian besar materi.	Mind map yang lengkap dan informatif dan memudahkan pembaca memahami beberapa bagian dari materi.

	keterangan lain yang diberikan memberikan tambahan informasi berguna bagi pembaca.			
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar:	Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan sangat efektif digunakan dalam keseluruhan kalimat dalam mind map	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan keseluruhan kalimat dalam mind map	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan sebagian besar kalimat dalam mind map	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan beberapa bagian dari mind map

Pedoman penilaian :

No.	Nama	Kerjasama				Percaya diri				Disiplin				Jml skor	Nilai
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															
4															

Pedoman penilaian :

$$\text{penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Konversi nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	Sangat baik (SB)
66-80	B	Baik (B)
51-65	C	Cukup (C)
0-50	D	Kurang (K)

❖ Pembelajaran remedial dan pengayaan

1. Remedial

Siswa yang belum memahami kondisi geografis wilayah dengan pendampingan guru. Siswa dapat dibantu oleh peserta didik lain yang telah menguasai konsep tersebut

2. Pengayaan

Peserta didik yang tidak remedial diberi soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi

LAMPIRAN 2

Kisi-Kisi Test Hasil Belajar IPS

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : V (lima) / II (Genap)

Materi : Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Bangsa Indonesia

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	No Soal	Level Kognitif	Pernyataan Soal	Kunci Jawaban
Pada fase C, peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan audio gambar visual berbasis <i>Role Playing</i> , memperlihatkan kepada peserta didik untuk bisa mengeksposisikan tokoh tokoh proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia	Menyebutkan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia	1	C1 (Mengingat)	Tokoh yang membacakan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia, yaitu a. Ir. Soekarno b. Achmad Soebarjo c. Muhammad Yamin d. Muhammad Sutan Malaka	A
	Menjelaskan arti pentingnya kemerdekaan Indonesia	2	C1 (Mengingat)	Arti penting kemerdekaan bagi suatu bangsa adalah ... a. Bebas dari penjajahan dan kebebasan b. Tidak lagi bekerja sama dengan Negara lain dan penjajah c. tidak berhubungan dengan Negara manapun d. penghapusan semua pengaruh dari penjajah	A
	Mengemukakan Naskah Proklamasi yang autentik	3	C2 (Memahami)	Naskah Proklamasi otentik atau resmi yaitu naskah yang a. Diketik Ahmad Soebardjo ditandatangani Ir Soekarno dan Drs. Moh. Hatta	B

				b. Ditulis tangan dan ditanda tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta c. Diketik Soekarno ditanda tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta d. Diketik Sayuti Melik dan ditanda tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta	
	Membedakan kaum muda dan kaum tua dalam memperjuangkan detik-detik kemerdekaan Indonesia.	4	C1 (Mengingat)	Tokoh anak muda yang memperjuangkan proklamasi, kecuali.... a. Wikana b. Sudiro c. Chaerul Saleh d. Ahmad Soebardjo	D
	Menentukan cara menjaga presiden Soekarno agar terhindar dari Hasutan Jepang	5	C3 (Menerapkan)	Berikut ini merupakan upaya anak muda untuk memperjuangkan detik-detik proklamasi adalah ... a. tidak ikut andil merumuskan pancasila b. hanya mengikuti pikiran-pikiran kaum tua c. berani menghalangi tentara jepang untuk menjaga presiden Soekarno terhindar dari hasutan Jepang. d. hanya berdiam diri di rumah masing-masing	C
	Menyesuaikan keterkaitan peristiwa Rengasdengklok dengan detik-detik Proklamasi	6	C3 (Menerapkan)	Peristiwa Rengasdengklok adalah peristiwa detik detik proklamasi, pemeran penting nya adalah kaum muda dan kaum tua. pada peristiwa ini presiden Ir Soekarno di culik kaum muda, karna.... a. untuk terhindar dari hasutan pasukan Jepang, supaya merdeka	A

				ditangan sendiri b. Jepang memberi hadiah kepada presiden Ir. Soekarno c. Karna presiden melakukan tindakan kriminal d. presiden Ir Soekarno menghina kaum muda	
	Menyusun Peristiwa apa saja yang terjadi pra kemerdekaan Indonesia Berlangsung	7	C4 (Analisis)	Perhatikan urutan peristiwa apa saja yang terjadi pada masa pra kemerdekaan. 1. Penyusunan Proklamasi 2. Jepang menyerah kepada sekutu. 3. peristiwa Rengasdengklok 4. Dibentuknya BPUPKI dan PPKI 5. Pengeboman Hiroshima dan Nagasaki Berikut ini urutan yang benar dalam peristiwa kemerdekaan adalah a. 2-3-7-6-5 b. 1-2-3-4-5 c. 4-5-2-3-1 d. 4-5-2-1-6	C
	Menghubungkan proklamasi dan putra kencana dengan Sayuti Melik	8	C4 (Analisis)	Perhatikan gambar dibawah  A.) Ir. Soekarno  E.) Herawati Diah  B.) Sayuti Melik  F.) S.K. Trimurti  C.) BM Diah  G.) Rahmi Hatta  D.) Fatmawati  H.) Fatmawati Cocokkanlah gambar tokoh-tokoh Proklamasi di atas sesuai dengan pasangannya hidup nya masing-masing.... a. Ir. Soekarno dan S.K. Trimurti, Sayuti Melik dan Fatmawati, BM	D

				diah dan Rahmi Hatta ,Moh Hatta dan Herawati diah. b. Moh Hatta dan Fatmawati ,BM Diah dan Rahmi Hatta,Ir Soekarno dan S.K Trimurti,Sayuti Melik dan Herawati diah c. Sayuti Melik dan Fatmawi, Ir Soekarno dan Herawati diah, Drs Muhammad Hatta,BM diah dan S.K Trimurti d. Ir.Soekarno dan Fatmawati.Sayuti Melik dan S.K Trimurti BM diah dan Herawati diah,Drs.Moh Hatta dan Rahmi Hatta	
	Menghubungkan bagian prosedur proklamasi	9	C4 (Analisis)	Perhatikan pernyataan berikut! 1) Menyusun teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia 2) Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. 3) Pengibaran bendera Merah Putih. 4) Sambutan Walikota Suwiryo dan dr. Muwardi. Pernyataan yang benar dalam acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno ditunjukkan oleh nomor.... a. 1), 2) dan 3) b. 1), 3) dan 4) c. 1), 3) dan 4) d. 2), 3) dan 4)	B
	Mengkoreksi langkah proses	10	C4 (Analisis)	Sebutkan langkah-langkah proses pembuatan naskah proklamasi	A

	pembuatan naskah proklamasi yang benar			a. Naskah Proklamasi awalnya disusun oleh pak Soekarno, pak Hatta dan dan Ahmad Soebardjo di ruang makan Maeda. Naskah ini punya alinea sebanyak dua alinea yang penuh dengan pemi-kiran lalu selesai dibuat dalam waktu dua jam, Naskah kemudian diserahkan kepada Sayuti Melik untuk diketik b. Awalnya jendral Jepang, Laksana Maeda, sangat simpati, ingin Indonesia Merdeka, sehingga beliau menyusun teks proklamasi di pengasingan timur, lalu Soekarno di panggil rapat untuk keputusan dimana nantinya teks itu di bacakan, dengan arahan anak muda beliau dibantah habis-habisan kita tidak boleh merdeka di atas tangan Jepang, lalu beliau di culik ke Rengasdengklok, Sukarni dan disuruh Laksana Maeda untuk mengetik Teks proklamasi c. Naskah proklamasi di tulis oleh Sutan Malaka di selembar kertas blocknote yang memiliki warna putih dengan ukuran panjang 25,8 cm, lebar 21,3 cm, tebal, 0,5 mm. lalu dibacakan di pengasingan timur oleh Ir Soekarno Hatta, dan merdeka di atas tangan pemerintahan Jepang	
--	---	--	--	---	--

				d. Jendral terauchi bertemu Soekarno untuk minta izin bahwa Indonesia akan merdeka lalu teks proklamasi sudah disiapkan yang menulis adalah Muhammad Hatta pada saat itu,lalu ahmad soebardjo membawa teks proklamasi ke pengagsa-an timur agar dibacakan pada tgl 17 agustus 1945 tepat pada pukul jam 10 hari jum'at	
--	--	--	--	---	--

LAMPIRAN 3

Soal Prasiklus

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada huruf a,b, atau c di depan jawaban yang benar!

1. Tokoh yang menjabat ketua dan wakil ketua PPKI adalah....
 - a. Ir. Soelarno dan Drs Moh. Hatta
 - b. Ir. Soekarno dan Radjiman Wedyodiningrat
 - c. Moh. Hatta dan Moh Natsir
 - d. Sutan Syahrir dan Mr.Soepomo
2. Kapan teks proklamasi dibacakan.....
 - a. Pada hari jum,at pukul 10:00 WIB
 - b. Pada hari Sabtu, pukul 10:00 WIB
 - c. Pada hari senin, pukul 10:00 WIB
 - d. Pada hari minggu pukul 10:00 WIB
3. Orang yang membacakan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia, yaitu....
 - a. Drs.Moh.Hatta
 - b. Ir. Soekarno
 - c. Ir. Soekarno dan Mr. Soepomo
 - d. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
4. Bendera merah putih yang pertama berkibar saat Proklamasi yaitu bendera....
 - a. Bekas bendera Jepang
 - b. Bendera Belanda yang disobek
 - c. Bendera pemberian pemerintah Jepang

- d. Bendera yang dijahit oleh ibu Fatmawati
5. Bendera yang berkibar pada saat proklamasi disebut sebagai....
- a. Bendera keramat
 - b. Bendera unik
 - c. Bendera kuno
 - d. Bendera Pusaka
6. Negara Jepang menyerah kepada sekutu pada tanggal....
- a. 13 Agustus 1945
 - b. 14 Agustus 1945
 - c. 15 Agustus 1945
 - d. 16 Agustus 1945
7. Gerakan 3A yang dibentuk oleh Jepang untuk menarik simpati bangsa Indonesia diketahui oleh....
- a. Ir. Soekarno
 - b. Moh.Hatta
 - c. Mr. Sjamsudin
 - d. Ki Hajar Dewantara
8. Peristiwa Rengasdengklok dilatar belakangi oleh....
- a. Perdebatan mengenai penyusunan naskah proklamasi
 - b. Keadaan di Indonesia yang sedang genting
 - c. Adanya vacuum of power kekalahan Jepang
 - d. Adanya perbedaan pendapat antar golongan tua dan golongan muda
9. Arti penting kemerdekaan bagi suatu bangsa adalah
- a. Bebas dari penjajah dan kebebasan mengatur Negara sendiri

- b. Tidak lagi bekerja sama dengan Negara lain dan penjajah
- c. Tidak lagi berhubungan dengan Negara manapun
- d. Penghapusan semua pengaruh dari penjajah

10. Naskah Proklamasi yang asli atau resmi yaitu naskah yang....

- a. Diketik Ahmad Soebardjo dan ditanda tangani Ir. Soekarno dan Drs.Moh. Hatta
- b. Ditulis tangan dan ditanda tangani Ir. Soekarno dan Drs.Moh Hatta
- c. Diketik dan ditanda tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
- d. Diketik Sayuti Melik dan ditanda tangani Ir.Soekarno dan Drs. Moh Hatta

KUNCI JAWABAN

- 1. A**
- 1. A**
- 2. B**
- 3. D**
- 4. C**
- 5. D**
- 6. A**
- 7. D**
- 8. A**
- 9. D**

Siklus Pertama pertemuan I

Nama :

Kelas :

1. Peristiwa Rengasdengklok adalah peristiwa detik detik proklamasi pemeran penting nya adalah kaum muda dan kaum tua.pada peristiwa ini prsedien Ir Soekarno di culik kaum muda,karna.....
 - a. Untuk terhindar dari hasutan pasukan Jepang,supaya merdeka ditangan sendiri.
 - b. Jepang memberi hadiah kepada presiden Ir.Soekarno
 - c. Karna presiden melakukan tindakan kriminal
 - d. Presiden Ir Soekarno menghina kaum muda
2. Berikut ini merupakan upaya anak muda untuk memperjuangkan detik-detik proklamasi adalah ...
 - a. Tidak ikut ambil merumuskan pancasila
 - b. Hanya mengikuti pikiran-pikiran kaum tua
 - c. Berani menghalangi tentara jepang untuk menjaga presiden Soekarno terhindar dari hasutan Jepang.
 - d. Hanya berdiam diri di rumah masing-masing
3. Naskah Proklamasi otentik atau resmi yaitu naskah yang
 - a. Diketik Ahmad Soebardjo ditandatangani Ir Soekarno dan Drs.Moh. Hatta
 - b. Ditulis tangan dan ditanda tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh.Hatta
 - c. Diketik Soekarno ditanda tangani Ir. Soekarno dan Drs.Moh.Hatta
 - d. Diketik Sayuti Melik dan ditanda tangani Ir. Soekarno dan Drs.Moh.Hatta
4. Arti penting kemerdekaan bagi suatu bangsa adalah ...
 - a. Bebas dari penjajahan dan kebebasan
 - b. Tidak lagi bekerja sama dengan Negara lain dan penjajah

- c. Tidak berhubungan dengan Negara manapun
 - d. Penghapusan semua pengaruh dari penjajah
5. Tokoh anak muda yang memperjuangkan proklamasi, kecuali....
- a. Wikana
 - b. Sudiro
 - c. Chaerul Saleh
 - d. Ahmad Soebardjo
6. Tokoh yang membacakan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia, yaitu
- a. Ir. Soekarno
 - b. Achmad Soebarjo
 - c. Muhammad Yamin
 - d. Muhammad Sutan Malaka
7. Perhatikan urutan peristiwa apa saja yang terjadi pada masa pra kemerdekaan.
- 1. Penyusunan Proklamasi
 - 2. Jepang menyerah kepada sekutu.
 - 3. peristiwa Rengasdengklok
 - 4. Dibentuknya BPUPKI dan PPKI
 - 5. Pengeboman Hiroshima dan Nagasaki
- Berikut ini urutan yang benar dalam peristiwa kemerdekaan adalah
- a. 2-3-7-6-5
 - b. 1-2-3-4-5
 - c. 4-5-2-3-1
 - d. 4-5-2-1-6

8. Perhatikan gambar dibawah



Cocokkanlah gambar tokoh-tokoh Proklamasi di atas sesuai dengan pasangan hidup nya masing-masing....

- a. Ir. Soekarno dan S.k Trimurti, Sayuti melik dan Fatmawati, BM diah dan Rahmi Hatta ,Moh Hatta dan Herawati diah.
 - b. Moh Hatta dan Fatmawati ,BM Diah dan Rahmi Hatta, Ir Soekarno dan S.K Trimurti, Sayuti Melik dan Herawati diah
 - c. Sayuti Melik dan Fatmawi, Ir Soekarno dan Herawati diah, Drs Muhammad Hatta, BM diah dan S.K Trimurti
 - d. Ir. Soekarno dan Fatmawati. Sayuti Melik dan S.K Trimurti
9. Sebutkan langkah-langkah proses pembuatan naskah proklamasi....

- a. Naskah Proklamasi awalnya disusun oleh pak Soekarno, pak Hatta dan dan Ahmad Soebardjo di ruang makan Maeda. Naskah ini punya alinea sebanyak dua alinea yang penuh dengan pemi-kiran lalu selesai dibuat dalam waktu dua jam. Naskah kemudian diserahkan kepada Sayuti Melik untuk diketik
- b. Awalnya jendral jepang, Laksana Maeda, sangat simpati, ingin Indonesia Merdeka, sehingga beliau menyusun teks proklamasi di pengangsaan timur ,lalu Soekarno di panggil rapat untuk keputusan dimana nantinya teks itu di bacakan ,dengan arahan anak muda beliau dibantah habis-habisan kita tidak boleh merdeka di atas tangan Jepang,lalu beliau di culik ke

Rengasdengklok, Sukarno dan disuruh Laksamana Maeda untuk mengetik Teks Proklamasi

- c. Naskah Proklamasi ditulis oleh Soetan Malaka di selembar kertas blocknote yang memiliki warna putih dengan ukuran panjang 25,8 cm, lebar 21,3 cm, tebal 0,5 mm. Lalu dibacakan di pengasingan timur oleh Ir Soekarno Hatta, dan merdeka di atas tangan pemerintahan Jepang
- d. Jendral Terachi bertemu Soekarno untuk minta izin bahwa Indonesia akan merdeka. Lalu teks Proklamasi sudah disiapkan yang menulis adalah Muhammad Hatta. Pada saat itu, Ahmad Soebardjo membawa teks Proklamasi ke pengasingan timur agar dibacakan pada tanggal 17 Agustus 1945 tepat pada pukul jam 10 hari Jumat.

10. Perhatikan urutan peristiwa apa saja yang terjadi pada masa pra kemerdekaan.

- 1. Penyusunan Proklamasi
- 2. Jepang menyerah kepada sekutu.
- 3. Peristiwa Rengasdengklok
- 4. Dibentuknya BPUPKI dan PPKI
- 5. Pengeboman Hiroshima dan Nagasaki

Berikut ini urutan yang benar dalam peristiwa kemerdekaan adalah

- a. 2-3-7-6-5
- b. 1-2-3-4-5
- c. 4-5-2-3-1
- d. 4-5-2-1-6

KUNCI JAWABAN

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

Siklus Pertama pertemuan ke II

1. Arti penting kemerdekaan bagi suatu bangsa adalah ...
 - a. Bebas dari penjajahan dan kebebasan
 - b. Tidak lagi bekerja sama dengan Negara lain dan penjajah
 - c. Tidak berhubungan dengan Negara manapun
 - d. Penghapusan semua pengaruh dari penjajah
2. Tokoh anak muda yang memperjuangkan proklamasi, kecuali....
 - a. Wikana
 - b. Sudiro
 - c. Chaerul Saleh
 - d. Ahmad Soebardjo
3. Tokoh yang membacakan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia, yaitu
 - a. Ir. Soekarno
 - b. Achmad Soebarjo
 - c. Muhammad Yamin
 - d. Muhammad Sutan Malaka
3. Tokoh yang membacakan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia, yaitu
 - a. Ir. Soekarno
 - b. Achmad Soebarjo
 - c. Muhammad Yamin
 - d. Muhammad Sutan Malaka
4. Berikut ini merupakan upaya anak muda untuk memperjuangkan detik-detik proklamasi adalah ...
 - a. Tidak ikut ambil merumuskan pancasila
 - b. Hanya mengikuti pikiran-pikiran kaum tua
 - c. Berani menghalangi tentara jepang untuk menjaga presiden Soekarno terhindar dari hasutan Jepang.

- d. Hanya berdiam diri di rumah masing-masing
5. Peristiwa Rengasdengklok adalah peristiwa detik detik proklamasi pemeran penting nya adalah kaum muda dan kaum tua.pada peristiwa ini prsedien Ir Soekarno di culik kaum muda,karna.....
- c. Untuk terhindar dari hasutan pasukan Jepang,supaya merdeka ditangan sendiri.
- d. Jepang memberi hadiah kepada presiden Ir.Soekarno
- c. Karna presiden melakukan tindakan kriminal
- d. Presiden Ir Soekarno menghina kaum muda
6. Perhatikan urutan peristiwa apa saja yang terjadi pada masa pra kemerdekaan.
1. Penyusunan Proklamasi
 2. Jepang menyerah kepada sekutu.
 3. peristiwa Rengasdeng-klok
 4. Dibentuknya BPUPKI dan PPKI
 5. Pengeboman hirosima dan Nagasaki
- Berikut ini urutan yang benar dalam peristiwa kemerdekaan adalah
- a. 2-3-7-6-5
- b. 1-2-3-4-5
- c. 4-5-2-3-1
- d. 4-5-2-1-6

7. Perhatikan gambar dibawah



Cocokkanlah gambar tokoh-tokoh Proklamasi di atas sesuai dengan pasang-an hidup nya masing-masing....

- a. Ir.Soekarno dan S.k Trimurti,Sayuti melik dan Fatmawati,BM diah dan Rahmi Hatta ,Moh Hatta dan Herawati diah.
 - b. Moh Hatta dan Fatmawati ,BM Diah dan Rahmi Hatta,Ir Soekarno dan S.K Trimurti,Sayuti Melik dan Herawati diah
 - c. Sayuti Melik dan Fatmawi, Ir Soekarno dan Herawati diah, Drs Muhammad Hatta,BM diah dan S.K Trimurti
 - d. Ir.Soekarno dan Fatmawati.Sayuti Melik dan S.K Trimurti
8. Sebutkan langkah-langkah proses pembuatan naskah proklamasi
- a. Naskah Proklamasi awalnya disusun oleh pak Soekarno, pak Hatta dan dan Ahmad Soebardjo di ruang makan Maeda. Naskah ini punya alinea sebanyak dua alinea yang penuh dengan pemi-kiran lalu selesai dibuat dalam waktu dua jam. Naskah kemudian diserah- kan kepada Sayuti Melik untuk diketik
 - b. Awalnya jendral jepang, Laksana Maeda, sangat simpati, ingin Indonesia Merdeka, sehingga beliau menyusun teks proklamasi di pengangsaan timur ,lalu Soekarno di panggil rapat untuk keputusan dimana nantinya teks itu di bacakan ,dengan arahan anak muda beliau dibantah habis-habisan kita tidak boleh merdeka di atas tangan Jepang,lalu beliau di culik ke Rengasdengklok,sukarno dan disuruh laksana maeda untuk mengetik Teks proklamasi
 - c. Naskah proklamasi ditulis oleh sutan Malaka di selemba kertas blocknote yang memiliki warna putih dengan ukuran panjang 25,8 cm,lebar 21,3 cm,tebal 0,5 mm.lalu dibacakan di pengasaan timur oleh Ir Soekarno Hatta ,dan merdeka di atas tangan pemerintahan Jepang
 - d. Jendral terauchi bertemu Soekarno untuk minta izin bahwa Indonesia akan merdeka lalu teks proklamasi sudah disiapkan yang menulis adalah Muhammad Hatta pada saat itu,lalu ahmad soebardjo membawa teks proklamasi ke pengangsaan timur agar dibacakan pada tgl 17 agustus 1945 tepat pada pukul jam 10 hari jum'at.

9. Perhatikan urutan peristiwa apa saja yang terjadi pada masa pra kemerdekaan.

1. Penyusunan Proklamasi
2. Jepang menyerah kepada sekutu.
3. peristiwa Rengasdengklok
4. Dibentuknya BPUPKI dan PPKI
5. Pengeboman Hiroshima dan Nagasaki

Berikut ini urutan yang benar dalam peristiwa kemerdekaan adalah

- a. 2-3-7-6-5
- b. 1-2-3-4-5
- c. 4-5-2-3-1
- d. 4-5-2-1-6

KUNCI JAWABAN

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

Soal Siklus II Pertemuan 1

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada huruf a,b, atau c di depan jawaban yang benar!

1. Tokoh yang membacakan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia, yaitu
 - a. Ir. Soekarno
 - b. Achmad Soebarjo
 - c. Muhammad Yamin
 - d. Muhammad Sutan Malaka
2. Arti penting kemerdekaan bagi suatu bangsa adalah ...
 - a. Bebas dari penjajahan dan kebebasan
 - b. Tidak lagi bekerja sama dengan Negara lain dan penjajah
 - c. Tidak berhubungan dengan Negara manapun
 - d. Penghapusan semua pengaruh dari penjajah
3. Naskah Proklamasi otentik atau resmi yaitu naskah yang
 - a. Diketik Ahmad Soebardjo ditandatangani Ir Soekarno dan Drs.Moh. Hatta
 - b. Ditulis tangan dan ditanda tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh.Hatta
 - c. Diketik Soekarno ditanda tangani Ir. Soekarno dan Drs.Moh.Hatta
 - d. Diketik Sayuti Melik dan ditanda tangani Ir. Soekarno dan Drs.Moh.Hatta
4. Tokoh anak muda yang memperjuangkan proklamasi, kecuali....
 - a. Wikana
 - b. Sudiro
 - c. Chaerul Saleh
 - d. Ahmad Soebardjo

5. Berikut ini merupakan upaya anak muda untuk memperjuangkan detik-detik proklamasi adalah ...
- Tidak ikut ambil merumuskan pancasila
 - Hanya mengikuti pikiran-pikiran kaum tua
 - Berani menghalangi tentara jepang untuk menjaga presiden Soekarno terhindar dari hasutan Jepang.
 - Hanya berdiam diri di rumah masing-masing
6. Peristiwa Rengasdengklok adalah peristiwa detik detik proklamasi pemeran penting nya adalah kaum muda dan kaum tua.pada peristiwa ini prsedien Ir Soekarno di culik kaum muda,karna.....
- Untuk terhindar dari hasutan pasukan Jepang,supaya merdeka ditangan sendiri.
 - Jepang memberi hadiah kepada presiden Ir.Soekarno
 - Karna presiden melakukan tindakan kriminal
 - Presiden Ir Soekarno menghina kaum muda
7. Perhatikan urutan peristiwa apa saja yang terjadi pada masa pra kemerdekaan.
- Penyusunan Proklamasi
 - Jepang menyerah kepada sekutu.
 - peristiwa Rengasdeng-klok
 - Dibentuknya BPUPKI dan PPKI
 - Pengeboman hirosima dan Nagasaki
- Berikut ini urutan yang benar dalam peristiwa kemerdekaan adalah
- 2-3-7-6-5
 - 1-2-3-4-5
 - 4-5-2-3-1
 - 4-5-2-1-6

8. Perhatikan gambar dibawah



Cocokkanlah gambar tokoh-tokoh Proklamasi di atas sesuai dengan pasang-an hidup nya masing-masing....

- a. Ir.Soekarno dan S.k Trimurti,Sayuti melik dan Fatmawati,BM diah dan Rahmi Hatta ,Moh Hatta dan Herawati diah.
 - b. Moh Hatta dan Fatmawati ,BM Diah dan Rahmi Hatta,Ir Soekarno dan S.K Trimurti,Sayuti Melik dan Herawati diah
 - c. Sayuti Melik dan Fatmawi, Ir Soekarno dan Herawati diah, Drs Muhammad Hatta,BM diah dan S.K Trimurti
 - d. Ir.Soekarno dan Fatmawati.Sayuti Melik dan S.K Trimurti
9. BM diah dan Herawati diah,Drs.Moh Hatta dan Rahmi Hatta

Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Menyusun teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia
- 2) Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- 3) Pengibaran bendera Merah Putih.
- 4) Sambutan Walikota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Pernyataan yang benar dalam acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno ditunjukkan oleh nomor....

- a. 1), 2) dan 3)
- b. 1), 3) dan 4)

c. 1), 3) dan 4)

d. 2), 3) dan 4)

10. Sebutkan langkah-langkah proses pembuatan naskah proklamasi

- a. Naskah Proklamasi awalnya disusun oleh pak Soekarno, pak Hatta dan dan Ahmad Soebardjo di ruang makan Maeda. Naskah ini punya alinea sebanyak dua alinea yang penuh dengan pemi-kiran lalu selesai dibuat dalam waktu dua jam. Naskah kemudian diserahkan kepada Sayuti Melik untuk diketik
- b. Awalnya jendral jepang, Laksana Maeda, sangat simpati, ingin Indonesia Merdeka, sehingga beliau menyusun teks proklamasi di pengangsaan timur ,lalu Soekarno di panggil rapat untuk keputusan dimana nantinya
- c. teks itu di bacakan ,dengan arahan anak muda beliau dibantah habis-habisan kita tidak boleh merdeka di atas tangan Jepang,lalu beliau di culik ke Rengasdengklok,sukarno dan disuruh laksana maeda untuk mengetik Teks proklamasi
- d. Naskah proklamasi di tulis oleh sutan Malaka di selemba kertas blocknote yang memiliki warna putih dengan ukuran panjang 25,8 cm,lebar 21,3 cm,tebal 0,5 mm.lalu dibacakan di pengasaan timur oleh Ir Soekarno Hatta ,dan merdeka di atas tangan pemerintahan Jepang
- e. Jendral terauchi bertemu Soekarno untuk minta izin bahwa Indonesia akan merdeka lalu teks proklamasi sudah disiapkan yang menulis adalah Muhammad Hatta pada saat itu,lalu ahmad soebardjo membawa teks proklamasi ke pegangsaan timur agar dibacakan pada tgl 17 agustus 1945 tepat pada pukul jam 10 hari jum'at.

KUNCI JAWABAN

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

Soal Siklus II Pertemuan 1I

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada huruf a,b, atau c di depan jawaban yang benar!

1. Arti penting kemerdekaan bagi suatu bangsa adalah ...
 - a. Bebas dari penjajahan dan kebebasan
 - b. Tidak lagi bekerja sama dengan Negara lain dan penjajah
 - c. Tidak berhubungan dengan Negara manapun
 - d. Penghapusan semua pengaruh dari penjajah
2. Tokoh anak muda yang memperjuangkan proklamasi, kecuali....
 - a. Wikana
 - b. Sudiro
 - c. Chaerul Saleh
 - d. Ahmad Soebardjo
3. Naskah Proklamasi otentik atau resmi yaitu naskah yang
 - a. Diketik Ahmad Soebardjo ditandatangani Ir Soekarno dan Drs.Moh. Hatta
 - b. Ditulis tangan dan ditanda tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh.Hatta
 - c. Diketik Soekarno ditanda tangani Ir. Soekarno dan Drs.Moh.Hatta
 - d. Diketik Sayuti Melik dan ditanda tangani Ir. Soekarno dan Drs.Moh.Hatta
4. Tokoh yang membacakan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia, yaitu
 - a. Ir. Soekarno
 - b. Achmad Soebarjo
 - c. Muhammad Yamin
 - d. Muhammad Sutan Malaka
5. Berikut ini merupakan upaya anak muda untuk memperjuangkan detik-detik proklamasi adalah ...

- a. Tidak ikut ambil merumuskan pancasila
 - b. Hanya mengikuti pikiran-pikiran kaum tua
 - c. Berani menghalangi tentara jepang untuk menjaga presiden Soekarno terhindar dari hasutan Jepang.
 - d. Hanya berdiam diri di rumah masing-masing
6. Peristiwa Rengasdengklok adalah peristiwa detik detik proklamasi pemeran penting nya adalah kaum muda dan kaum tua.pada peristiwa ini prsedien Ir Soekarno di culik kaum muda,karna.....
- a. Untuk terhindar dari hasutan pasukan Jepang,supaya merdeka ditangan sendiri.
 - b. Jepang memberi hadiah kepada presiden Ir.Soekarno
 - c. Karna presiden melakukan tindakan kriminal
 - d. Presiden Ir Soekarno menghina kaum muda
7. Sebutkan langkah-langkah proses pembuatan naskah proklamasi
- a. Naskah Proklamasi awalnya disusun oleh pak Soekarno, pak Hatta dan dan Ahmad Soebardjo di ruang makan Maeda. Naskah ini punya alinea sebanyak dua alinea yang penuh dengan pemi-kiran lalu selesai dibuat dalam waktu dua jam. Naskah kemudian diserahkan kepada Sayuti Melik untuk diketik
 - b. Awalnya jendral jepang, Laksana Maeda, sangat simpati, ingin Indonesia Merdeka, sehingga beliau menyusun teks proklamasi di pengangsaan timur ,lalu Soekarno di panggil rapat untuk keputusan dimana nantinya
 - c. teks itu di bacakan ,dengan arahan anak muda beliau dibantah habis-habisan kita tidak boleh merdeka di atas tangan Jepang,lalu beliau di culik ke Rengasdengklok,sukarno dan disuruh laksana maeda untuk mengetik Teks proklamasi
 - d. Naskah proklamasi di tulis oleh sutan Malaka di selemba kertas blocknote yang memiliki warna putih dengan ukuran panjang 25,8

cm, lebar 21,3 cm, tebal 0,5 mm. lalu dibacakan di pengesahan timur oleh Ir Soekarno Hatta, dan merdeka di atas tangan pemerintahan Jepang. Jendral terauchi bertemu Soekarno untuk minta izin bahwa Indonesia akan merdeka lalu teks proklamasi sudah disiapkan yang menulis adalah Muhammad Hatta pada saat itu, lalu Ahmad Soebardjo membawa teks proklamasi ke pengesahan timur agar dibacakan pada tanggal 17 Agustus 1945 tepat pada pukul jam 10 hari Jumat.

8. Perhatikan gambar dibawah



Cocokkanlah gambar tokoh-tokoh Proklamasi di atas sesuai dengan pasang-an hidup nya masing-masing....

- a. Ir. Soekarno dan S.K. Trimurti, Sayuti Melik dan Fatmawati, BM Diah dan Rahmi Hatta, Moh Hatta dan Herawati Diah.
 - b. Moh Hatta dan Fatmawati, BM Diah dan Rahmi Hatta, Ir Soekarno dan S.K. Trimurti, Sayuti Melik dan Herawati Diah
 - c. Sayuti Melik dan Fatmawati, Ir Soekarno dan Herawati Diah, Drs Muhammad Hatta, BM Diah dan S.K. Trimurti
 - d. Ir. Soekarno dan Fatmawati. Sayuti Melik dan S.K. Trimurti
9. BM Diah dan Herawati Diah, Drs. Moh Hatta dan Rahmi Hatta
- Perhatikan pernyataan berikut!
- 1) Menyusun teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

2) Pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

3) Pengibaran bendera Merah Putih.

4) Sambutan Walikota Suwiryo dan dr. Muwardi.

Pernyataan yang benar dalam acara yang disusun dalam upacara di kediaman Ir. Soekarno ditunjukkan oleh nomor....

a. 1), 2) dan 3)

b. 1), 3) dan 4)

c. 1), 3) dan 4)

d. 2), 3) dan 4)

10. Perhatikan urutan peristiwa apa saja yang terjadi pada masa pra kemerdekaan.

1. Penyusunan Proklamasi

2. Jepang menyerah kepada sekutu.

3. peristiwa Rengasdengklok

4. Dibentuknya BPUPKI dan PPKI

5. Pengeboman Hiroshima dan Nagasaki

Berikut ini urutan yang benar dalam peristiwa kemerdekaan adalah

a. 2-3-7-6-5

b. 1-2-3-4-5

c. 4-5-2-3-1

d. 4-5-2-1-6

KUNCI JAWABAN

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

LAMPIRAN 4

HASIL BELAJAR SISWA PADA PRASIKLUS

No	Nama	Nilai Prasiklus	Ketuntasan
1	AMH	70	TIDAK TUNTAS
2	AFH	20	TIDAK TUNTAS
3	AkI	40	TIDAK TUNTAS
4	AM	70	TIDAK TUNTAS
5	EF	30	TIDAK TUNTAS
6	IFI	40	TIDAK TUNTAS
7	IE	30	TIDAK TUNTAS
8	JSI	40	TIDAK TUNTAS
9	LMH	40	TIDAK TUNTAS
10	MAR	40	TIDAK TUNTAS
11	SRN	80	TUNTAS
12	SRI	50	TIDAK TUNTAS
13	SR	30	TIDAK TUNTAS
14	SPI	40	TIDAK TUNTAS
15	YWU	80	TUNTAS
	Jumlah	700	
	Nilai Rata-Rata	46,6	
	Siswa Tuntas	2	
	Siswa Tidak Tuntas	13	

HASIL BELAJAR SISWA PADA SIKLUS I PERTEMUAN 1

No	Nama	Nilai Siklus I Pertemuan I	Ketuntasan
1	AMH	80	TUNTAS
2	AFH	20	TIDAK TUNTAS
3	AKL	40	TIDAK TUNTAS
4	AM	80	TUNTAS
5	EF	60	TIDAK TUNTAS
6	IFI	30	TIDAK TUNTAS
7	IE	50	TIDAK TUNTAS
8	JSI	80	TUNTAS
9	LMH	50	TIDAK TUNTAS
10	MAR	40	TIDAK TUNTAS
11	SRN	80	TUNTAS
12	SRI	60	TIDAK TUNTAS
13	SR	60	TIDAK TUNTAS
14	SPI	50	TIDAK TUNTAS
15	YWU	80	TUNTAS
	Jumlah	870	
	Nilai Rata-Rata	58	
	Siswa Tuntas	5	
	Siswa Tidak Tuntas	10	
	Persentase Siswa Tuntas	33%	
	Persentase Siswa Tidak Tuntas	67%	

HASIL BELAJAR SISWA PADA SIKLUS I PERTEMUAN II

No	Nama	Nilai Siklus I Pertemuan II	Ketuntasan
1	AMH	80	TUNTAS
2	AFH	60	TIDAK TUNTAS
3	AKI	50	TIDAK TUNTAS
4	AM	90	TUNTAS
5	EF	80	TUNTAS
6	IFI	60	TIDAK TUNTAS
7	IE	60	TIDAK TUNTAS
8	JSI	80	TUNTAS
9	LMH	50	TIDAK TUNTAS
10	MAR	60	TIDAK TUNTAS
11	SRN	80	TUNTAS
12	SRI	80	TUNTAS
13	SR	80	TUNTAS
14	SPI	60	TIDAK TUNTAS
15	YWU	80	TUNTAS
	Jumlah	1030	
	Nilai Rata-Rata	68,7	
	Siswa Tuntas	7	
	Siswa Tidak Tuntas	6	
	Persentase Siswa Tuntas	47%	
	Persentase Siswa Tidak Tuntas	53%	

HASIL BELAJAR SISWA PADA SIKLUS II PERTEMUAN 1

No	Nama	Nilai Siklus II Pertemuan I	Ketuntasan
1	AMH	100	TUNTAS
2	AFH	80	TUNTAS
3	AKI	90	TUNTAS
4	AM	100	TUNTAS
5	EF	90	TUNTAS
6	IFI	70	TIDAK TUNTAS
7	IE	80	TUNTAS
8	JSI	90	TUNTAS
9	LMH	80	TUNTAS
10	MAR	90	TUNTAS
11	SRN	100	TUNTAS
12	SRI	90	TUNTAS
13	SR	70	TIDAK TUNTAS
14	SPI	70	TIDAK TUNTAS
15	YWU	100	TUNTAS
	Jumlah	1300	
	Nilai Rata-Rata	86,7	
	Siswa Tuntas	12	
	Siswa Tidak Tuntas	3	
	Persentase Siswa Tuntas	80%	
	Persentase Siswa Tidak Tuntas	20%	

HASIL BELAJAR SISWA PADA SIKLUS II PERTEMUAN II

No	Nama	Nilai Siklus II Pertemuan I	Ketuntasan
1	AMH	100	TUNTAS
2	AFH	90	TUNTAS
3	AKI	100	TUNTAS
4	AM	100	TUNTAS
5	EF	90	TUNTAS
6	IFI	90	TUNTAS
7	IE	90	TUNTAS
8	JSI	100	TUNTAS
9	LMH	90	TUNTAS
10	MAR	90	TUNTAS
11	SRN	100	TUNTAS
12	SRI	90	TUNTAS
13	SR	80	TUNTAS
14	SPI	70	TIDAK TUNTAS
15	YWU	100	TUNTAS
	Jumlah	1380	
	Nilai Rata-Rata	92	
	Siswa Tuntas	14	
	Siswa Tidak Tuntas	1	
	Persentase Siswa Tuntas	93,3%	
	Persentase Siswa Tidak Tuntas	6,7%	

LAMPIRAN 5

INSTRUMEN OBSERVASI AKTIVITAS GURU (SIKLUS I PERTEMUAN I)

Materi : Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Kelas : Lima (V)

Aspek Yang Diamati	Penilaian			
	1	2	3	4
Kegiatan Awal				
1. Guru memberi salam kepada siswa				✓
2. Guru menanyakan kabar siswa		✓		
3. Guru mengecek kehadiran siswa			✓	
4. Guru melakukan doa bersama			✓	
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		✓		
Kegiatan Inti				
1. Guru menyampaikan materi pembelajaran				✓
2. Guru mengkondisikan kelas dan menampilkan video pembelajaran <i>role playing</i> tentang proklamasi			✓	
3. Guru memberitahukan kepada siswa langkah-langkah bermain drama di kelas			✓	
4. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi membahas peristiwa proklamasi			✓	
5. Guru menentukan siswa beberapa bagian, siapa saja yang akan menjadi pelaku bermain peran			✓	
6. Guru menyuruh siswa untuk memahami karakter yang diperankan, permainan ini dihandle oleh guru		✓		
Kegiatan penutup				
1. Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi pembelajaran			✓	
2. Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami			✓	
3. Guru melaksanakan refleksi pembelajaran dan menyampaikan kegiatan pada pelajaran berikutnya			✓	
4. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu Nasional			✓	
5. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa di kelas			✓	
Jumlah				47
Persentase (%)				73,4 %

Keterangan :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 1 : Kurang Baik

Kategori:

80-100 : Baik Sekali

70-79 : Baik

60-69 : Cukup

50-59 : Kurang

Observasi

Pendi Rambe, S.Pd.,

**INSTRUMEN OBSERVASI AKTIVITAS GURU
(SIKLUS I PERTEMUAN II)**

Materi : Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Kelas : Lima (V)

Aspek Yang Diamati	Penilaian			
	1	2	3	4
Kegiatan Awal				
1. Guru memberi salam kepada siswa				✓
2. Guru menanyakan kabar siswa			✓	
3. Guru mengecek kehadiran siswa			✓	
4. Guru melakukan doa bersama			✓	
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				✓
Kegiatan Inti				
1. Guru menyampaikan materi pembelajaran				✓
2. Guru mengkondisikan kelas dan menampilkan video pembelajaran <i>role playing</i> Proklamasi			✓	
3. Guru memberitahukan kepada siswa langkah-langkah bermain drama di kelas				✓
4. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi membahas peristiwa proklamasi			✓	
5. Guru menentukan siswa beberapa bagian, siapa saja yang akan menjadi pelaku bermain peran				✓
6. Guru menyuruh siswa untuk memahami karakter yang diperankan, permainan ini dihandle oleh guru d			✓	
Kegiatan penutup				
1. Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi pembelajaran			✓	
2. Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami			✓	
3. Guru melaksanakan refleksi pembelajaran dan menyampaikan kegiatan pada pelajaran berikutnya			✓	
4. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu Nasional			✓	
5. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa di kelas				✓
Jumlah				54
Persentase (%)				84,3

Keterangan :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 1 : Kurang Baik

Kategori:

80-100 : Baik Sekali

70-79 : Baik

60-69 : Cukup

50-59 : Kurang

Observasi

Pendi Rambe, S.Pd.,

**INSTRUMEN OBSERVASI AKTIVITAS GURU
(SIKLUS II PERTEMUAN 1)**

Materi : Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Kelas : Lima (V)

Aspek Yang Diamati	Penilaian			
	1	2	3	4
Kegiatan Awal				
1. Guru memberi salam kepada siswa				✓
2. Guru menanyakan kabar siswa				✓
3. Guru mengecek kehadiran siswa				✓
4. Guru melakukan doa bersama			✓	
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓	
Kegiatan Inti				
1. Guru menyampaikan materi pembelajaran				✓
2. Guru mengkondisikan kelas dan menampilkan video pembelajaran <i>role playing</i> tentang proklamasi			✓	
3. Guru memberitahukan kepada siswa langkah-langkah bermain drama di kelas			✓	
4. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi membahas peristiwa proklamasi			✓	
5. Guru menentukan siswa beberapa bagian, siapa saja yang akan menjadi pelaku bermain peran				✓
6. Guru menyuruh siswa untuk memahami karakter yang diperankan, permainan ini dihandle oleh guru			✓	
Kegiatan penutup				
1. Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi pembelajaran			✓	
2. Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami			✓	
3. Guru melaksanakan refleksi pembelajaran dan menyampaikan kegiatan pada pelajaran berikutnya			✓	
4. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu Nasional				✓
5. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa di kelas				✓
Jumlah				55
Persentase (%)				85%

Keterangan :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 1 : Kurang Baik

Kategori:

80-100 : Baik Sekali

70-79 : Baik

60-69 : Cukup

50-59 : Kurang

Observasi

Pendi Rambe, SP.d.,

**INSTRUMEN OBSERVASI AKTIVITAS GURU
(SIKLUS II PERTEMUAN 11)**

Materi : Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Kelas : Lima (V)

Aspek Yang Diamati	Penilaian			
	1	2	3	4
Kegiatan Awal				
1. Guru memberi salam kepada siswa				✓
2. Guru menanyakan kabar siswa				✓
3. Guru mengecek kehadiran siswa				✓
4. Guru melakukan doa bersama			✓	
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓	
Kegiatan Inti				
1. Guru menyampaikan materi pembelajaran				✓
2. Guru mengkondisikan kelas menampilkan video pembelajaran <i>role playing</i> tentang proklamasi				✓
3. Guru memberitahukan kepada siswa langkah-langkah bermain drama di kelas				✓
4. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi membahas peristiwa proklamasi				✓
5. Guru menentukan siswa beberapa bagian, siapa saja yang akan menjadi pelaku bermain peran				✓
6. Guru menyuruh siswa untuk memahami karakter yang diperankan, permainan ini dihandle oleh guru			✓	
Kegiatan penutup				
1. Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi pembelajaran			✓	
2. Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami.				✓
3. Guru melaksanakan refleksi pembelajaran dan menyampaikan kegiatan pada pelajaran berikutnya				✓
4. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu Nasional				✓
5. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa di kelas				✓
Jumlah				60
Persentase (%)				93,3

Keterangan :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 1 : Kurang Baik

Kategori:

80-100 : Baik Sekali

70-79 : Baik

60-69 : Cukup

50-59 : Kurang

Observer

Pendi Rambe SP.d.,

LAMPIRAN 6

INSTRUMEN OBSERVASI AKTIVITAS SISWA (SIKLUS I PERTEMUAN I)

Aspek yang diamati	Penilaian			
	1	2	3	4
Keaktifan siswa				
1. Siswa menyimak materi yang disampaikan guru			✓	
2. Siswa merespon apa yang disampaikan guru		✓		
3. Siswa aktif mencatat pelajaran yang disampaikan oleh guru		✓		
4. Siswa aktif bertanya		✓		
Kegiatan inti				
1. Memperhatikan penjelasan dari guru			✓	
2. Siswa mengerjakan apa yang diperintahkan guru			✓	
3. Siswa mampu mengekspresikan permainan <i>role playing</i>			✓	
Pemahaman				
1. Siswa mampu memahami materi yang disampaikan guru			✓	
2. Siswa mampu menjawab soal yang diberikan guru		✓		
3. Siswa mampu menyimpulkan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia		✓		
Jumlah				25
Persentase (%)				62%

Keterangan :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 1 : Kurang Baik

Kategori:

80-100 : baik sekali

70-79 : baik

60-69 : cukup

50-59 : kurang

Observer

Asrial Habiby

**INSTRUMEN OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
(SIKLUS I PERTEMUAN II)**

Aspek yang diamati	Penilaian			
	1	2	3	4
Keaktifan siswa				
1. Siswa menyimak materi yang disampaikan guru			✓	
2. Siswa merespon apa yang disampaikan guru			✓	
3. Siswa aktif mencatat pelajaran yang disampaikan oleh guru			✓	
4. Siswa aktif bertanya		✓		
Kegiatan inti				
1. Memperhatikan penjelasan dari guru			✓	
2. Siswa mengerjakan apa yang diperintahkan guru		✓		
3. Siswa mampu mengekspresikan permainan <i>role playing</i>		✓		
Pemahaman				
1. Siswa mampu memahami materi yang disampaikan guru			✓	
2. Siswa mampu menjawab soal yang diberikan guru			✓	
3. Siswa mampu menyimpulkan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia		✓		
Jumlah				26
Persentase (%)				65%

Keterangan :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 1 : Kurang Baik

Kategori:

80-100 : baik sekali

70-79 : baik

60-69 : cukup

50-59 : kurang

Observer

Asrial Habiby

**INSTRUMEN OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
(SIKLUS II PERTEMUAN I)**

Aspek yang diamati	Penilaian			
	1	2	3	4
Keaktifan siswa				
1. Siswa menyimak materi yang disampaikan guru			✓	
2. Siswa merespon apa yang disampaikan guru				✓
3. Siswa aktif mencatat pelajaran yang disampaikan oleh guru				✓
4. Siswa aktif bertanya			✓	
Kegiatan inti				
1. Memperhatikan penjelasan dari guru			✓	
2. Siswa mengerjakan apa yang diperintahkan guru			✓	
3. Siswa mampu mengekspresikan permainan <i>role playing</i>			✓	
Pemahaman				
1. Siswa mampu memahami materi yang disampaikan guru			✓	
2. Siswa mampu menjawab soal yang di berikan guru			✓	
3. Siswa mampu menyimpulkan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia			✓	
Jumlah				32
Persentase (%)				80%

Keterangan :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 1 : Kurang Baik

Kategori:

A : 80-100

B : 70-79

C : 60-69

D : 50-59

Observer

Asrial Habiby

**INSTRUMEN OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
(SIKLUS II PERTEMUAN II)**

Aspek yang diamati	Penilaian			
	1	2	3	4
Keaktifan siswa				
1. Siswa menyimak materi yang disampaikan guru				✓
2. Siswa merespon apa yang disampaikan guru			✓	
3. Siswa aktif mencatat pelajaran yang disampaikan			✓	
4. Siswa aktif bertanya				✓
Kegiatan inti				
1. Memperhatikan penjelasan dari guru			✓	
2. Siswa mengerjakan apa yang diperintahkan guru				✓
3. Siswa mampu mengekspresikan permainan <i>role playing</i>				✓
Pemahaman				
1. Siswa mampu memahami materi yang disampaikan guru				✓
2. Siswa mampu menjawab soal yang diberikan guru				✓
3. Siswa mampu menyimpulkan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia			✓	
Jumlah				38
Persentase (%)				95%

Keterangan :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 1 : Kurang Baik

Kategori:

A : 80-100

B : 70-79

C : 60-69

D : 50-59

Observer

Asrial Habiby

LAMPIRAN 7

LEMBAR WAWANCARA

Siswa Kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan

A.Tujuan

Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan

B.Pertanyaan Panduan

Siswa kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan

1. Nama : Astri Mawaddah
2. Agama : Islam
3. Pekerjaan : Siswa
4. Alamat : Sibulan-bulan

Pertanyaan peneliti

1. Apakah kamu menyenangi pelajaran IPS ?
2. Kenapa kamu kurang menyenangi pelajaran IPS ?
3. Bagaimana cara mengajar guru yang kamu sukai ?
4. Bagaimana proses pembelajaran yang kamu sukai ?
5. Apakah kamu menyukai pembelajaran berkelompok ?

LAMPIRAN 8

TRANSKIP WAWANCARA

Transkrip wawancara peneliti dengan siswa kelas V SDN 200223 Sibulan- Bulan Kota Padangsidimpuan

Nama : Astri Mawaddah

Jabatan : Siswa Kelas V

Hari/Tanggal : 26 September 2023

Pukul : 09:10 WIB

Tempat : SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidimpuan

No	Pertanyaan wawancara	jawaban
1.	Apakah kamu menyenangi pelajaran IPS ?	Saya kurang menyukainya pelajaran IPS
2.	Kenapa kamu kurang menyenangi pelajaran IPS ?	Karena guru saya selau ceramah soal pelajaran ketika mata pelajaran IPS
3.	Bagaimana cara mengajar guru yang kamu sukai ?	saya senang cara mengajar guru yang seru dan santai bersikap ramah kepada siswa dan tidak membedakan satu sama lain.
4.	Bagaimana proses pembelajaran yang kamu sukai ?	Proses belajar yang saya sukai adalah belajar dengan diskusi, bertukar pendapat satu sama lain, dan melatih kemampuan berbicara, bernilai drama tampil di depan panggung untuk melatih kemandirian dan percaya diri.
5.	Apakah kamu menyukai pembelajaran berkelompok dengan teman sebangku ?	Ya, saya menyukai pembelajaran berkelompok terutama dengan teman sebangku saya

LAMPIRAN 9

LEMBAR WAWANCARA

Guru Wali Kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan

A. Tujuan

Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di SDN 200223 Sibulan-Bulan kota Padangsidempuan.

B. Pertanyaan Panduan

Siswa kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan

1. Nama : Pendi Rambe, S.Pd
2. Agama : Islam
3. Pekerjaan : Guru
4. Alamat : Padangsidempuan Sibulan-Bulan
5. Pendidikan terakhir : S1

Pertanyaan peneliti

1. Berapa jumlah siswa kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan?
2. Bagaimana cara mengajar yang Bapak terapkan selama ini ?
3. Adakah kesulitan yang Bapak temui ketika mengajarkan IPS ?
4. Apakah siswa aktif dalam pembelajaran ?
5. Berapa nilai KKM pada mata pelajaran IPS di kelas Ibu ?

LAMPIRAN 10

TRANSKIP WAWANCARA

Transkrip wawancara peneliti dengan Guru Wali Kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan

Nama : Pendi Rambe, S.Pd
Jabatan : Wali Kelas V
Hari/Tanggal : 5 September 2023
Pukul : 09.30 WIB
Tempat : SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidempuan

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1	Berapa jumlah siswa Bapak di kelas V ?	Siswa saya berjumlah 15 orang yang dimana laki-laki berjumlah 6 orang dan siswa perempuan berjumlah 9 orang
2	Bagaimana cara mengajar yang Bapak terapkan selama ini ?	Selama ini saya berusaha menerapkan pembelajaran yang menarik, namun dalam pelaksanaannya masih kesulitan dan memakan waktu yang lama. Dalam mengajar biasanya saya mengajar menggunakan metode ceramah
3	Adakah kesulitan yang Ibu temui ketika mengajarkan IPS?	Ada, biasanya saya kesulitan dalam menggunakan model pembelajaran yang inovatif terutamanya yang basis nya digital , saya lebih sering menggunakan model pembelajaran yang konvensional seperti ceramah dan menghafal,karna itu siswa bosan dan bahkan mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung
4	Apakah siswa aktif dalam pembelajaran ?	Ada beberapa siswa yang aktif dalam pembelajaran biasa siswa tersebut aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang saya berikan, namun kebanyakan siswa tidak aktif dan tidak mau bertanya apabila tidak memahami pembelajaran dan terkadang ada siswa yang yang ribut di kelas
5	Berapa nilai KKM di mata pelajaran IPS di kelas ibu ?	Berdasarkan kesepakatan sekolah untuk nilai KKM siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V adalah 75

LAMPIRAN 11**NILAI ULANGAN SISWA**

No	Nama	nilai Prasiklus	Ketuntasan
1	Ainun Marwah	70	TIDAK TUNTAS
2	Amiratul Fatimah	20	TIDAK TUNTAS
3	Arziki Al Kalifi	40	TUNTAS
4	Astri Mawaddah	70	TUNTAS
5	Eva Febriani	30	TIDAK TUNTAS
6	Iqbal Efendi	40	TIDAK TUNTAS
7	Irham Efendi	30	TIDAK TUNTAS
8	Jesica Safitri	40	TIDAK TUNTAS
9	Lindia Maimunah	40	TUNTAS
10	Muhammad Raihan	40	TIDAK TUNTAS
11	Sahru Ramdahan	80	TIDAK TUNTAS
12	Sahna Riski	50	TUNTAS
13	Sawal Riski	30	TUNTAS
14	Sakila Putri	40	TUNTAS
15	Yunisa Waruwu	80	TIDAK TUNTAS
	jumlah	700	
	nilai rata-rata	46,6	
	siswa tuntas	2	
	siswa tidak tuntas	13	
	persentase siswa tuntas	13%	
	persentase siswa tidak tuntas	87%	

REABILITAS

RELIABILITAS TES
=====

Rata2= 7,47

Simpang Baku= 3,09

KorelasiXY= 0,81

Reliabilitas Tes= 0,90

Nama berkas: C:\USERS\ASUS\DOCUMENTS\ASRIAL ANATES.ANA

No.Urut	Kode/Nama Subyek	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	Ainun Marwah	2	1	3
2	Amiratul Fatimah	4	5	9
3	Astri	4	5	9
4	Arziki Al Kalifi	4	5	9
5	Eva Pebriani	2	4	6
6	Iqbal Efendi	4	5	9
7	Irham Efendi	4	5	9
8	Jessica Safitri	2	3	5
9	Lindia Maimunah	3	5	8
10	Muhammad Ar R...	3	1	4
11	Sahru Ramadhan	3	4	7
12	Sahna Rizki	4	5	9
13	Sawal Riski	0	1	1
14	Sakila Putri	4	5	9
15	Yunisa Waruwu	1	1	2

Kelompok unggul & asor

Kelompok unggul

Kel Unggul & Asor
=====

Kelompok Unggul

Nama berkas: C:\USERS\ASUS\DOCUMENTS\ASRIAL ANATES.ANA

[illegible]

Kelompok Asor

Nama berkas: C:\USERS\ASUS\DOCUMENTS\ASRIAL ANATES.ANA

No.Urut	Kode/Nama Subyek	Skor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Muhammad Ar R...	5	-	1	1	1	-	1	-	-	-	1
2	Ainun Marwah	4	-	1	-	-	1	-	-	1	-	1
3	Yunisa Waruwu	3	1	-	-	-	-	1	-	-	-	1
4	Sawal Riski	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-
	Jml Jwb Benar		1	2	1	1	1	2	0	1	1	3

Daya Pembeda

DAYA PEMBEDA

=====

Jumlah Subyek= 15

Klp atas/bawah(n)= 4

Butir Soal= 10

Nama berkas: C:\USERS\ASUS\DOCUMENTS\ASRIAL ANATES.ANA

No Butir	Kel. Atas	Kel. Bawah	Beda	Indeks DP (%)
1	4	1	3	75,00
2	4	2	2	50,00
3	4	1	3	75,00
4	4	1	3	75,00
5	4	1	3	75,00
6	4	2	2	50,00
7	4	0	4	100,00
8	4	1	3	75,00
9	4	1	3	75,00
10	4	3	1	25,00

Tingkat Kesukaran

TINGKAT KESUKARAN

=====

Jumlah Subyek= 15

Butir Soal= 10

Nama berkas: C:\USERS\ASUS\DOCUMENTS\ASRIAL ANATES.ANA

No Butir	Jml Betul	Tkt. Kesukaran(%)	Tafsiran
1	12	80,00	Mudah
2	13	86,67	Sangat Mudah
3	11	73,33	Mudah
4	12	80,00	Mudah
5	12	80,00	Mudah
6	11	73,33	Mudah
7	9	60,00	Sedang
8	8	53,33	Sedang
9	11	73,33	Mudah
10	13	86,67	Sangat Mudah

Validitas

Jumlah Subyek= 15

Butir Soal= 10

Nama berkas: C:\USERS\ASUS\DOCUMENTS\ASRIAL ANATES.ANA

No Butir	Korelasi	Signifikansi
1	0,692	Signifikan
2	0,718	Sangat Signifikan
3	0,700	Signifikan
4	0,804	Sangat Signifikan
5	0,748	Sangat Signifikan
6	0,650	Signifikan
7	0,902	Sangat Signifikan
8	0,638	Signifikan
9	0,650	Signifikan
10	0,587	Signifikan

Kualitas Pengecoh

KUALITAS PENGECOH

=====

Jumlah Subyek= 15

Butir Soal= 10

Nama berkas: C:\USERS\ASUS\DOCUMENTS\ASRIAL ANATES.ANA

No Butir	a	b	c	d	*
1	12**	1++	1++	1++	0
2	2---	0--	0--	13**	0
3	2+	0--	2+	11**	0
4	0--	12**	1++	2--	0
5	2--	0--	12**	1++	0
6	11**	1+	1+	2+	0
7	2++	0--	9**	4--	0
8	4-	1-	2++	8**	0
9	11**	1+	1+	2+	0
10	1+	13**	1+	0--	0

Keterangan:

** : Kunci Jawaban

++ : Sangat Baik

+ : Baik

- : Kurang Baik

-- : Buruk

---: Sangat Buruk

LAMPIRAN 13

DOKUMENTASI



Gambar 1. Wawancara Guru Wali Kelas



Gambar 2. Observasi dan wawancara siswa





Gambar 4. Guru menjelaskan materi



Gambar 5. Guru menampilkan video pembelajaran *Role Playing*



Gambar 6. Guru membagi peran untuk setiap siswa



Gambar 7. Siswa sedang memainkan peran peristiwa Proklamasi kemerdekaan Indonesia



Gambar 8. Siswa membacakan proklamasi pada saat kemerdekaan Indonesia

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Identitas Diri

Nama : Asrial Habiby Harahap
Nim : 2020500208
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidika Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tempat/Tgl Lahir : Padangsidimpuan, 10 November 2002
Alamat : Jln. Raja Inal Siregar Batunadua, Kecamatan Batunadua,
Kota Padangsidimpuan

II. Orangtua

Nama Ayah : Ali Amran Harahap
Nama Ibu : Masrani
Pekerjaan : Wiraswasta
Alamat : Jln. Raja Inal Siregar Batunadua, Kecamatan Batunadua,
Kota Padangsidimpuan

III. Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri 200202 Kota Padangsidimpuan Provinsi Sumatera Utara
2. MTsN. 1 Model Kota Padangsidimpuan Provinsi Sumatera Utara
3. SMA Negeri 6 Kota Padangsidimpuan Provinsi Sumatera Utara
4. Masuk Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Tahun 2020

LEMBAR VALIDASI BUTIR SOAL

Satuan Pendidikan : SD Negeri 200223 Sibulan-Bulan Kota Padang
sidimpuan

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas / Semester : V / 2

Pokok Bahasan : Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan bangsa Indonesia

Nama Validator : Himsar, M.Pd.

Pekerjaan

A. Petunjuk

1. Peneliti mohon kiranya Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk revisi tes penguasaan konsep yang peneliti susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda checklist (√) pada kolom nilai yang disesuaikan dengan penilaian Ibu.
3. Untuk revisi, dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

B. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid 3 = Kurang Valid
2 = Kurang Valid 4 = Sangat Valid

C. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek..

No	Uraian	Validasi			
1	Format RPP	1	2	3	4
	a. Kesesuaian penjabaran kompetensi dasar kedalam indicator				
	b. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	c. Kejelasan rumusan indicator				
	d. Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan				
2	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indicator				
	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				

3	Bahasa				
	a. Penggunaan bahasa ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5	Metode Sajian				
	a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indikator				
	b. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif siswa				
6	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	a. Kesesuaian alat bantu dan pembagian kelompok dengan materi pembelajaran				
7	Penilaian (Validasi) umum				
	a. Penilaian umum terhadap RPP				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Catatan:

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpuan, Mei 2024
Tes akan di Validasikan ke Ahli

Himsar, M.Pd
NIDN. 2010029301

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : HIMSAR, M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **“Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Kelas V SDN 200223 Sibulan-Bulan Kota Padangsidimpuan”**

Yang disusun oleh:

Nama : Asrial Habiby Harahap

Nim : 2020500208

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas tes pemahaman yang baik.

Padangsidimpuan, Mei 2024
Tes akan di Validasikan ke Ahli

Himsar, M.Pd
NIDN. 2010029301



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B - 5016/Un.28/E.1/TL.00/08/2024
Lampiran : -
Perihal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

08 Agustus 2024

Yth. Kepala SDN 200223 Padangsidimpuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Asrial Habiby Harahap
NIM : 2020500208
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas V SDN 200223 Padangsidimpuan**".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan


Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP 198012242006042001



PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 200223 PADANGSIDIMPUAN

Jl. Sibulan – bulan No. 19 Kecamatan PadangsidImpuan Selatan Kode Pos 22726
Email : Sdnegerisel_223@yahoo.co.id No. Hp. 081329693672

SURAT KETERANGAN BALASAN RISET PENYELESAIAN SKRIPSI
421.2/1009/SD_223/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : LATIFAH HANUM NASUTION, S.Pd.SD
NIP : 19720923 199611 2 001
Pangkat / Gol : Pembina / IV/a
Jabatan : Kepala SD Negeri 200223 Padangsidimpuan

Yang menerangkan nama di bawah ini :

Nama : Asrial Habiby Hrp
NIM : 2020500208
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melaksanakan riset penyelesaian skripsi di SD Negeri 200223 Padangsidimpuan terhitung tanggal 08 Juli 2024 s/d 08 Agustus 2024 dengan Judul “**Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas V SDN 200223 Padangsidimpuan**”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Padangsidimpuan, 13 Agustus 2024
Kepala Sekolah SD Negeri 200223
Padangsidimpuan

LATIFAH HANUM NASUTION, S.Pd.SD
NIP. 19720923 199611 2 001