

TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER (TAPM)

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL
ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA WAYANG TOKOH
UNTUK MENINGKATKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB
DAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATERI
SUMPAH PEMUDA PADA SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**



UNIVERSITAS TERBUKA

**TAPM diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Dasar**

Disusun Oleh :

TRI HANDAYANI

NIM. 500833952

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS TERBUKA

JAKARTA

2020

ABSTRACT

Tri Handayani, 2020. Development of Learning Tools for Role Playing Model Assisted by Wayang Figure to Improve Responsibility Attitudes and Capabilities of the Youth Oath Vocational School Elementary Class Material. Primary School Teacher Education Study Program, Postgraduate Program, Universitas Terbuka. The purpose of this study was to find out the procedure of developing learning devices, to analyze the validity of learning devices, to analyze the practicality of learning devices, to analyze the effectiveness of learning tools in the role playing model in Puppet Characters to improve Responsibility and Communication Ability. The product specification developed is a learning device developed with Role Playing supported by Wayang Figure to support the teaching and learning process. Learning tools consist of syllabus, lesson plans, teaching materials, worksheets, Test Questions. The development model in this study is 4-D which is modified into the define, design, and development stages. Testing large-scale products can use an experimental design with a control group (pretest-posttest control group design) where the fifth grade students of SDN Simpar, as an experimental class and fifth grade students of SDN Pucanggading as a control class. Validity test is done by validating learning device 3 by the validator, namely 1 (one) supervisor and 2 (two) S2 qualified colleagues. Practicality test seen from the ability to manage learning and student responses to learning. The effectiveness test uses the normality test, the homogeneity test, the average completeness of learning outcomes (t test), the classical completeness test uses (t test), comparative test, and the effect test (regression). The results of the study show that the learning tools developed by the Wayang Figure Assisted Role Playing model in the Youth Pledge material are valid, practical, and effective. Valid criteria found all categories very good namely Syllabus = 3.85 (very good), RPP = 3.82 (very good), LKS = 3.83 (very good) and Teaching Material = 3.83 (very good). Practical criteria shown from the observation of the female teacher in managing learning = 3.28 (very good) and student questionnaire responses = 80,62 % very good category. While the effective criteria are shown from: 1) Communication Ability Variables (KK) achieve both classical and individual satisfaction, 2) there are differences in the average TKK between students who are treated with the Role Playing Model in the experimental class and those who are not treated in the control class, 3) there is a positive influence of the responsibility character variable on students' numeracy ability with the equation $\hat{Y} = 12,216 + 0,281x$ which means that each addition of the responsibility character variable (X1) by one unit will increase the value of the Numeracy Ability Test (Y) by 0,821. In the regression test showed the R square value of 0.742 or 74.2%, which means that the responsiveness influences the students' numeracy ability by 74.2% and there are other variables that affect the Communication Ability (KK) of 25,8%.

Keywords: *Role playing; Wayang Tokoh, Tanggung Jawab, Kemampuan Komunikasi*

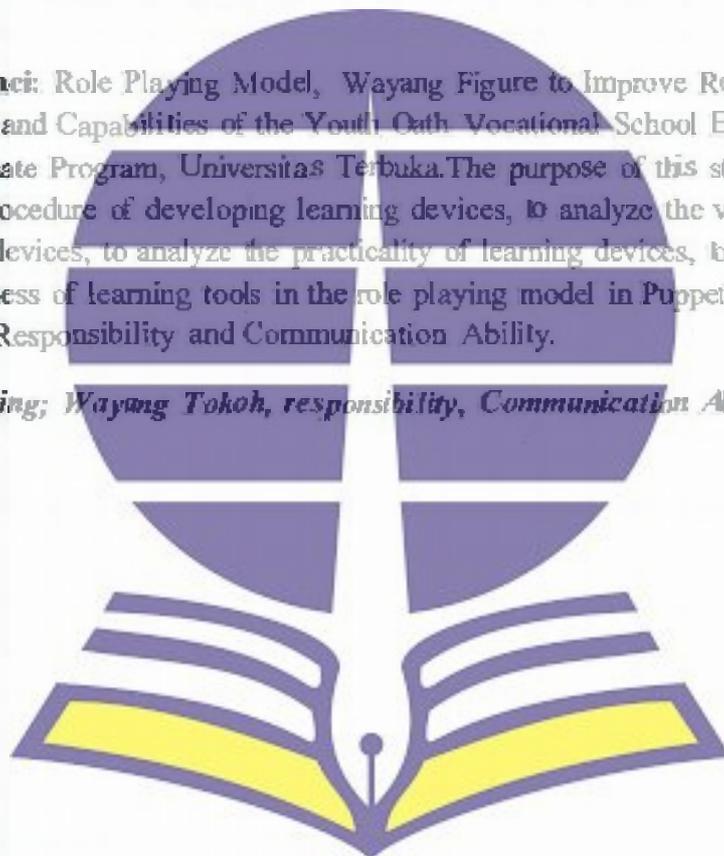
ABSTRAK

Tri Handayani, 2020. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model *Role Playing* berbantuan Wayang Tokoh untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab dan Kemampuan Komunikasi Materi Sumpah Pemuda Kelas V Sekolah Dasar. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Terbuka Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur pengembangan perangkat pembelajaran, untuk menganalisis kevalidan perangkat pembelajaran, untuk menganalisis kepraktisan perangkat pembelajaran, untuk menganalisis keefektifan perangkat pembelajaran model *Role Playing* berbantuan Wayang Tokoh untuk meningkatkan Sikap Tanggung Jawab dan Kemampuan Komunikasi. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah perangkat pembelajaran yang dikembangkan bermuatan *Role Playing* berbantuan Wayang Tokoh untuk menunjang proses belajar mengajar. Perangkat pembelajaran terdiri dari silabus, RPP, bahan ajar, LKS, Soal Tes. Model pengembangan pada penelitian ini adalah 4-D yang dimodifikasi menjadi tahap *define, design, dan development*. Pengujian produk skala luas dapat menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol (*pretest-posttest control group desain*) dimana siswa kelas V SDN Simpar, sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas V SDN Pucanggading sebagai kelas kontrol. Uji kevalidan dilakukan dengan validasi perangkat pembelajaran 3 oleh validator yaitu 1 (satu) dosen pembimbing dan 2 (dua) teman sejawat berkualifikasi S2. Uji kepraktisan dilihat dari kemampuan mengelola pembelajaran dan respon siswa terhadap pembelajaran. Uji keefektifan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, ketuntasan rata-rata hasil belajar (uji t), uji ketuntasan klasikal menggunakan (uji t), uji banding, dan uji pengaruh (regresi). Hasil penelitian menunjukkan Perangkat pembelajaran yang dikembangkan model *Role Playing* berbantuan Wayang Tokoh pada materi Sumpah Pemuda valid, praktis, dan efektif. Kriteria valid menadapat semua kategori sangat baik yaitu Silabus = 3,85 (sangat baik), RPP = 3,82 (sangat baik), LKS = 3,83 (sangat baik) dan Bahan Ajar = 3,83 (sangat baik). Kriteria praktis ditunjukkan dari hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran = 3,28 (sangat baik) dan angket respon siswa = 80,62% kategori sangat baik. Sedangkan kriteria efektif ditunjukkan dari : 1) Variabel Kemampuan Komunikasi (KK) mencapai ketuntasan klasikal maupun individual, 2) terdapat perbedaan rata-rata TKK antara siswa yang yang mendapat perlakuan Model Pembelajaran *Role Playing* pada kelas eksperimen dan yang

tidak mendapat perlakuan pada kelas kontrol, 3) terdapat pengaruh positif variabel karakter tanggung jawab terhadap kemampuan komunikasi siswa dengan persamaan $\hat{Y} = 12,216 + 0,281x$ yang berarti setiap penambahan variabel karakter tanggung jawab (X_1) sebesar satu satuan maka akan menambah nilai Tes Kemampuan Komunikasi (Y) sebesar 0,281. Dalam uji regresi menunjukkan nilai R squar sebesar 0,742 atau 74,2% yang berarti siakap tanggung jawab mempengaruhi kemampuan Komunikasi siswa sebesar 74,2 % dan variabel lain ada yang mempengaruhi Kemampuan Komunikasi (KK) ada sebesar 25,8%.

Kata Kunci: Role Playing Model, Wayang Figure to Improve Responsibility Attitudes and Capabilities of the Youth Oath Vocational School Elementary Postgraduate Program, Universitas Terbuka. The purpose of this study was to find out the procedure of developing learning devices, to analyze the validity of learning devices, to analyze the practicality of learning devices, to analyze the effectiveness of learning tools in the role playing model in Puppet Characters to improve Responsibility and Communication Ability.

role playing; Wayang Tokoh, responsibility, Communication Ability



UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

LEMBAR LAYAK UJI

Yang bertandatangan di bawah ini, saya selaku Pembimbing TAPM dari Mahasiswa:

Nama : Tri Handayani
Judul TAPM : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Role Playing Berbantuan Media Wayang Tokoh untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab dan Kemampuan Komunikasi Materi Sumpah Pemuda pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa TAPM dari mahasiswa yang bersangkutan sudah / baru selesai sekitar 82 % (minimal 80 %) sehingga dinyatakan sudah layak uji dalam Ujian Sidang Tugas Akhir Program Magister (TAPM).

Demikian keterangan ini dibuat untuk menjadikan periksa.

Semarang, 12 Maret 2020

Pembimbing II

Pembimbing I



Dr. Djoko Raharjo, M.Hum
NIP. 19580625 199303 1 002



Prof. Dr. Zaenuri Mastor, S.E., M.Si., Akt
NIP. 196412231988031 001

**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

PERNYATAAN

TAPM yang berjudul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Role Playing Berbantuan Media Wayang Tokoh untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab dan Kemampuan Komunikasi Materi Sumpah Pemuda pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar" adalah hasil karya saya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya penjiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Semarang, 12 Maret 2020

Yang Menyatakan



(TRI HANDAYANI)

NIM 500833952

PERSETUJUAN TAPM

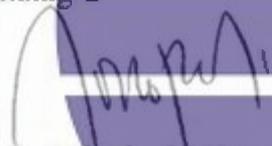
Judul TAPM : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Role Playing Berbantuan Media Wayang Tokoh untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab dan Kemampuan Komunikasi Materi Sumpah Pemuda pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Penyusun TAPM : Tri Handayani
NIM : 500833952
Program Studi : S2 Pendas
Hari/Tanggal : Selasa/12 Mei 2020

Menyetujui:

Pembimbing II

Pembimbing I


Dr. Djoko Raharjo, M.Hum
NIP. 19580625 199303 1 002


Prof. Dr. Zaenuri Mastur, S.E., M.Si., Ak.
NIP. 196412231988031 001

Penguji Ahli


Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.
NIP. 19540501 198303 1 005

Mengetahui,

Ketua Pascasarjana Pendidikan Keguruan Dekan FKIP


Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A.
NIP. 196008211986012001


Prof. Drs. Udun Kusmawan, M.A., Ph.D.
NIP. 196904051994031002



**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

PENGESAHAN

Nama : Tri Handayani

NIM : 500833952

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Judul TAPM : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Role Playing Berbantuan Media Wayang Tokoh untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab dan Kemampuan Komunikasi Materi Sumpah Pemuda pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Tugas Akhir Program Magister (TAPM) Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Terbuka pada

Hari/Tanggal : Selasa, 12 Mei 2020

W a k t u : 08.00-09.30

PANITIA PENGUJI TAPM

Tanda tangan Ketua Komisi

Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A.

Penguji Ahli

Nama : Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.

Pembimbing I

Nama : Prof. Dr. Zaenuri Maslur, S.E., M.Si., Akt

Pembimbing II

Nama : Dr. Djoko Raharjo, M.Hum

PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan TAPM yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Role Playing Berbantuan Media Wayang Tokoh untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab dan Kemampuan Komunikasi Materi Sumpah Pemuda pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar” meskipun penulis menyadari masih banyak keterbatasan baik ilmu maupun pengetahuan.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan sumbang saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ojat Darajat, M.Bus.,Ph.D. selaku Rektor Universitas Terbuka.
2. Prof.Drs Udan Kusmawan,M.A.,Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP).
3. Dr. Liestyodono Bawono Irianto, M.Si. selaku ketua Pusat Pengelolaan dan Penyelenggaraan Program Pascasarjana (P4s).
4. Dra. Barokah Fiduroyeki, M.Pd. selaku Direktur Universitas Terbuka Semarang.
5. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd. selaku Penguji Ahli Ujian Sidang Tugas Akhir Program Magister (TAPM).
6. Prof. Dr.Zaenuri Mastur,S.E.,M.Si.,Akt selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing Tugas Akhir Program Magister(TAPM).
7. Dr. Djoko Raharjo, M.Hum selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing Tugas Akhir Program Magister (TAPM).
8. Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A. selaku Ketua Pascasarjana Pendidikan keguruan Universitas Terbuka.
9. Dra. Binti Muflikah, M.Hum selaku Penanggung jawab Program Pascasarjana Universitas Terbuka Semarang.
10. Rekan guru SDN Simpar yang telah bekerjasama membantu proses penelitian.
11. Teman-teman Mahasiswa Pascasarjana Program Magister Pendidikan Dasar Universitas Terbuka Semarang.
12. Semua pihak yang telah membantu tersusunnya laporan penelitian ini.

Akhir kata semoga TAPM ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan TAPM ini.

Penulis.

RIWAYATHIDUP

Nama : Tri Handayani
NIM : 500833952
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Riwayat Pendidikan : Lulus SD di SD Bandar 03
Lulus SMP di SMP 3 Pekalongan
Lulus SLTA di SPG Pekalongan
Lulus D2 di Universitas Terbuka
Lulus Si di IKIP PGRI Semarang

Riwayat Pekerjaan Tahun 1994 s.d. 2007 sebagai guru SD Kalipancur 01
Tahun 2007 s.d. 2011 sebagai guru SD Tambarejo 01
Tahun 2011 s.d. 2013 sebagai Kepala Sekolah \ SD Batiombo 01
Tahun 2013 s.d. 2016 sebagai Kepala Sekolah SD Wonomerto 01
Tahun 2016 s.d. sekarang sebagai Kepala Sekolah SD Simpar

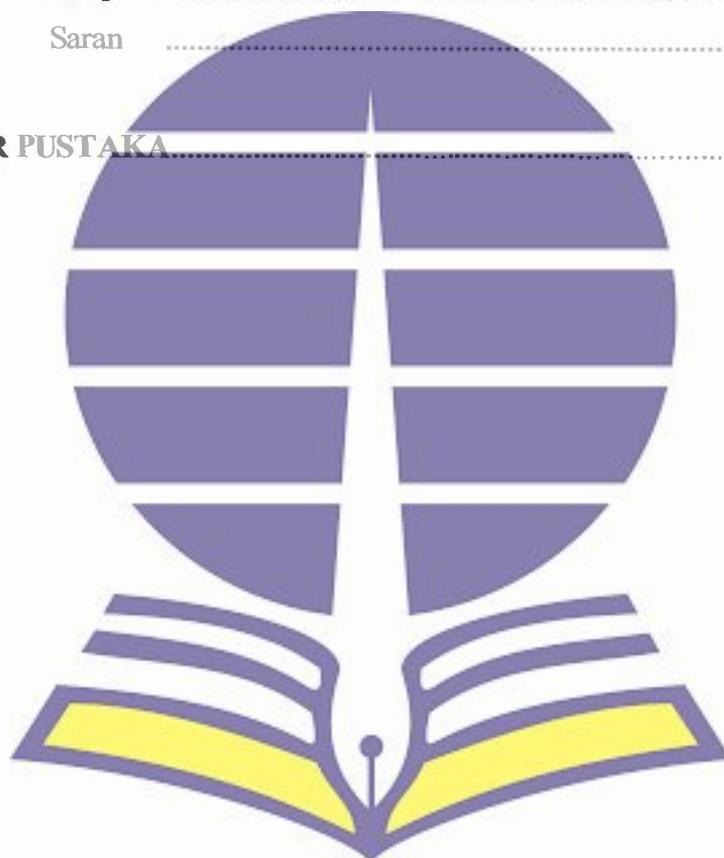
Batang, 12 Maret 2020

TRI HANDAYANI
NIM, 500833952

DAFTAR ISI

Abstrak	ii
Lembar Layak Uji	v
Pernyataan Bebas Plagiasi	vi
Lembar Persetujuan	vii
Lembar Pengesahan	viii
Kata Pengantar	ix
Riwayat Hidup	x
Daftar Isi	xi
Daftar Bagan	xiii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Lampiran	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Kegunaan Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	13
B. Penelitian Terdahulu	30
C. Kerangka Berfikir	36
D. Operasional Variabel	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	47
B. Populasi dan Sampel	48
C. Instrumen Penelitian	48
D. Prosedur Pengumpulan Data	56

E. Metode Analisis Data.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	73
B. Pembahasan	87
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	92
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berfikir	45
3.1. Skema langkah-langkah Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Role Playing</i>	61
3.2 Tahap Kegiatan Penelitian Pengembangan Model Bahan Ajar	62



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Kriteria Kelayakan Perangkat Pembelajaran.....	63
3.2. Kategori Penilaian Sikap Tanggung Jawab.....	66
3.3. Kriteria Kemampuan Guru mengelola pembelajaran	67
3.4. Kriteria Respon Siswa Terhadap Pembelajaran	67
4.1. Rekapitulasi Hasil Validasi	74
4.2. Kamampuan Guru	79
4.3. Hasil Uji Normalitas <i>Kolmogorov Smirnov</i>	81
4.4. Hasil Perhitungan Homogenitas dengan Uji <i>Levene</i>	82
4.5. Hasil Perhitungan Uji <i>t</i> Satu Sampel.....	83
4.6. Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kontrol	84
4.7. Hasil Perhitungan Uji <i>t</i> Dua Sampel.....	84
4.8. Uji Keberartian	86
4.9. Diterminasi	86

DAFTAR LAMPIRAN

A.1 Silabus	109
A.2 RPP	115
A.3 Bahan Ajar	135
A.4 IKS	158
A.5 Soal Tes Kemampuan Komunikasi	163
B.1 Contoh Hasil Validasi Silabus	168
B.2 Contoh Hasil Validasi RPP	176
B.3 Contoh Hasil Validasi Bahan Ajar	188
B.4 Contoh Hasil Validasi IKS	196
B.5 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	206
B.6 Hasil Nilai Kelas Uji Coba	211
B.7 Hasil Analisis Butir Soal	212
C.1 Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran	214
C.2 Contoh Hasil Pengamatan Sikap Tanggung Jawab	218
C.3 Contoh Hasil Pengamatan Kemampuan Guru	222
C.4 Contoh Hasil Angket Respon Siswa	226
D.1 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kemampuan Guru	232
D.2 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Respon Siswa	233
E.1 Daftar Nilai Kelas Eksperimen	235
E.2 Daftar Nilai Kelas Kontrol	237
E.3 Rekap Hasil Pengamatan Sikap Tanggung Jawab	240
E.4 Rekap Hasil Pengamatan Kemampuan Guru	244
E.5 Rekap Hasil Angket Respon Siswa	245
E.6 Hasil Uji dengan SPSS	247

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu upaya untuk mempersiapkan generasi muda, menyambut dan menghadapi perkembangan jaman yang semakin maju. Pendidikan mempunyai peranan besar untuk melahirkan generasi penerus yang handal dalam menyambut era global, sebagai salah satu upaya pokok pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin. Pelaksanaan pendidikan yang berkualitas adalah sesuatu yang tidak bisa ditawar lagi, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi insan beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan akhir pendidikan nasional secara umum adalah peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam kaitan ini menarik untuk dikaji bagaimana kualitas pendidikan di Indonesia dan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang

lebih berkualitas sebagaimana yang diharapkan agar bangsa Indonesia menjadi bangsa yang produktif, efisien dan memiliki kepercayaan diri yang kuat sehingga mampu bersaing dengan bangsa-bangsa lain di dunia.

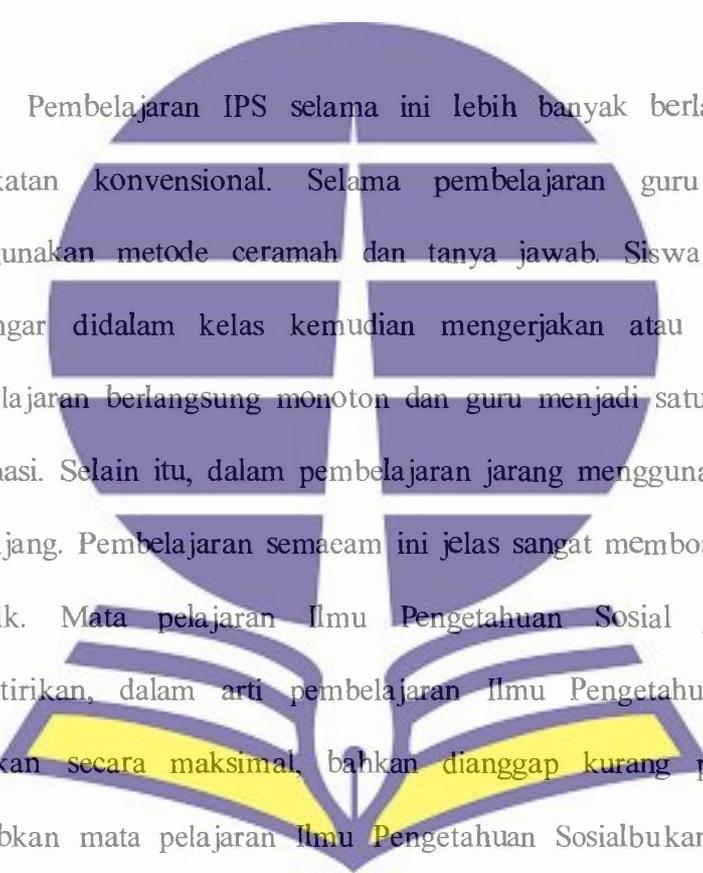
Sistem pendidikan yang mampu mengembangkan pribadi yang memiliki karakter terpuji, yang secara personal dan sosial siap memasuki dunianya seharusnya menjadi tujuan utama setiap institusi pendidikan di Indonesia (Zuchdi, dkk, 2008: 1). Praktek pendidikan yang tidak memiliki tujuan tersebut sebagai prioritas utama yang sangat urgen hanya akan menghasilkan sumber daya insani dengan nilai tawar rendah. Dewasa ini dunia pendidikan kita semakin terpuruk karena dianggap gagal mendidik generasi muda Indonesia.

Masalah utama dalam pembelajaran pendidikan formal dewasa ini adalah masih diutamakannya nilai akademik siswa berdasarkan hasil ulangan formal semata, dimensi kognitif masih menjadi landasan untuk memberikan penilaian bagi siswa, guru masih sering mengabaikan nilai-nilai afektif maupun psikomotor. Tidak dapat dipungkiri bahwa model pengajaran yang diterapkan selama ini hanya menyuguhkan ingatan atau hafalan. Bukan itu saja peserta didik sebagai subyek dianggap sebagai mesin yang tugasnya hanya menghafal berlembar-lembar materi. Siswa tidak diajak untuk berfikir dan bagaimana mengembangkan pikiran sehingga tujuan pendidikan tidak tercapai (Cahyo, 2013: 19). Praktik pendidikan yang tidak memiliki tujuan

tersebut sebagai prioritas utama yang sangat urgen hanya akan menghasilkan sumber daya insani dengan nilai tawar rendah. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan upaya yang terus menerus. Untuk mencapai tujuan kompetensi kognitif, afektif dan psikomotorik tersebut maka diperlukan suatu perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, dan alat evaluasi yang terukur. Tersedianya perangkat pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang proses pembelajaran berjalan baik dan dapat meningkatkan mutu pendidikan, ketersediaan perangkat pembelajaran memberi kemudahan dan dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

Selain perangkat pembelajaran sebuah proses pembelajaran sebuah mata pelajaran harus disertai materi yang tepat dan didukung dengan pendekatan yang tepat dalam cara penyampaiannya. Hal ini juga berlaku dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memiliki cakupan materi sangat luas, hal ini dapat dilihat dari banyaknya rumusan tujuan pendidikan kewarganegaraan. Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah warga negara yang cerdas dan baik, yakni warganegara yang bercirikan tumbuh kembangnya kepekaan, ketanggapan kritisasi dan kreatifitas sosial dalam konteks kehidupan bermasyarakat secara tertib, damai dan kreatif. Peserta didik dikondisikan untuk selalu bersikap kritis sebagai anggota keluarga, warga sekolah, anggota

masyarakat, warga negara yang cerdas dan baik. Proses pembelajaran diorganisasikan dalam bentuk belajar sambil berbuat (*learning by doing*), belajar memecahkan masalah sosial (*social problem solving learning*), belajar melalui melibatkan sosial (*social participatory learning*), dan belajar melalui interaksi sosial-kultural sesuai konteks kehidupan masyarakat.



Pembelajaran IPS selama ini lebih banyak berlangsung dengan pendekatan konvensional. Selama pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Siswa hanya menjadi pendengar didalam kelas kemudian mengerjakan atau menjawab soal. Pembelajaran berlangsung monoton dan guru menjadi satu-satunya sumber informasi. Selain itu, dalam pembelajaran jarang menggunakan media yang menunjang. Pembelajaran semacam ini jelas sangat membosankan dan tidak menarik. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial juga cenderung dianaktirikan, dalam arti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tidak dilakukan secara maksimal, bahkan dianggap kurang penting. Hal ini disebabkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bukan termasuk mata pelajaran yang diUN-kan sehingga baik guru maupun siswa cenderung menyepelkan. Hasil studi awal menunjukkan bahwa di beberapa Sekolah Dasar di wilayah Gugus P. Diponegoro UPT Disdikbud Kecamatan Bandar Kabupaten Batang menunjukkan bahwa praktik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial belum sepenuhnya memiliki tujuan dan prioritas seperti yang disebutkan sebelumnya sehingga perlu kiranya dilakukan perbaikan

terhadap pembelajaran yang telah ada selama ini dengan menyediakan perangkat pembelajaran yang lebih memadai.

Salah satu alternatif model yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah model belajar pendekatan model pembelajaran *Role Playing Berbantuan Media Wayang Tokoh*. Menurut Ahmadi (1997), model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk:

- (a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan teoritis lebih baik didramatisasikan dari pada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh siswa,
- (b) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis, dan
- (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Metode role playing memiliki banyak kelebihan seperti melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung dan eksperimental, sehingga meningkatkan minat, antusiasme dan partisipasi belajar siswa serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi karena adanya demonstrasi pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan yang diperoleh. Role playing memberi kebebasan siswa untuk berpikir, berpendapat dan berkreasi secara mandiri. Juga membantu siswa belajar berinteraksi, bekerjasama dalam kelompok, menghargai dan menghormati orang lain sesuai dengan nilai-nilai

dalam pembelajaran IPS. Sehingga siswa diharapkan lebih memahami, menghayati dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan penggunaan metode *role playing* berbantuan media wayang tokoh dalam pembelajaran sudah dibuktikan oleh penelitian terdahulu. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ritha Tuken (2016) dengan judul penelitian “Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui *Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing* dikelas VI SDN IV Kota Pare-pare.” Antara lain menyimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dikelas VI SDN IV Kota Pare-pare.

Selain itu juga ada Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Yusuf Bahtiyar (2015) berjudul “Implementasi Model *Role Playing* berbantuan Wayang untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS di kelas III SD Tunas Harum Bangsa Kota Semarang.” Dimana dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dengan bantuan wayang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dikelas III SD Tunas Harum Bangsa Kota Semarang.

Berdasarkan pemikiran di atas maka dalam rangka peningkatan karakter Tanggung Jawab dan kemampuan komunikasi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, perlu kiranya mengimplementasikan perangkat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan pendekatan model *Role Playing Berbantuan Media Wayang Tokoh* pada siswa sekolah dasar.

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, beberapa hal penting yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Praktik pembelajaran formal masih mengutamakan dimensi kognitif.
2. Ketersediaan perangkat pembelajaran memberi kemudahan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
3. Proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar masih bersifat konvensional yang cenderung membosankan peserta didik.
4. Perlunya pemilihan metode dengan pendekatan yang tepat untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.

Penulis memandang perlu adanya pembatasan masalah yang memungkinkan pemecahannya, batasan-batasan tersebut adalah :

1. Perangkat pembelajaran yang diteliti pada tesis ini adalah perangkat pembelajaran untuk pendekatan model *Role Playing Berbantuan Media Wayang Tokoh* yang meliputi Silabus, RPP, bahan ajar dan alat evaluasi.
2. Materi yang dikembangkan dalam perangkat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk siswa kelas V SD semester 1 pada materi Sumpah Pemuda.
3. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah model *Role Playing Berbantuan Media Wayang Tokoh*.
4. Penilaian kinerja siswa tidak hanya ketika mengerjakan LKS tetapi juga menggunakan teknik non tes (lembar pengamatan).

5. Kriteria ketuntasan minimal menggunakan standar KKM yang diberlakukan di sekolah tersebut.

B. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan perangkat pembelajaran *Role playing berbatuan media wayang tokoh* untuk meningkatkan Sikap Tanggung Jawab dan kemampuan komunikasi materi Sumpah Pemuda Kelas V Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif?
2. Bagaimanakah kevalidan perangkat pembelajaran *Role playing berbatuan media wayang tokoh* untuk meningkatkan Sikap Tanggung Jawab dan kemampuan komunikasi materi Sumpah Pemuda Kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah kepraktisan perangkat pembelajaran *Role playing berbatuan media wayang tokoh* untuk meningkatkan Sikap Tanggung Jawab dan kemampuan komunikasi materi Sumpah Pemuda Kelas V Sekolah Dasar?
4. Bagaimana keefektifan perangkat pembelajaran *Role playing berbatuan media wayang tokoh* untuk memperkuat karakter Tanggung Jawab dan kemampuan komunikasi materi Sumpah Pemuda Kelas V Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk:

1. Mengetahui prosedur pengembangan perangkat pembelajaran *Role playing berbatuan media wayang tokoh* untuk meningkatkan sikap tanggung jawab dan kemampuan komunikasi materi Sumpah Pemuda Kelas V Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif.
2. Menganalisis kevalidan pengembangan perangkat pembelajaran *Role playing berbatuan media wayang tokoh* untuk meningkatkan sikap tanggung jawab dan kemampuan komunikasi materi Sumpah Pemuda Kelas V Sekolah Dasar.
3. Menganalisis kepraktisan pengembangan perangkat pembelajaran *Role playing berbatuan media wayang tokoh* untuk meningkatkan sikap tanggung jawab dan kemampuan komunikasi materi Sumpah Pemuda Kelas V Sekolah Dasar.
4. Menganalisis tingkat keefektifan pengembangan perangkat pembelajaran *Role playing berbatuan media wayang tokoh* dalam meningkatkan sikap tanggung jawab dan kemampuan komunikasi materi Sumpah Pemuda Kelas V Sekolah Dasar.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teori hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan bagi sekolah dalam rangka memperbaiki perangkat pembelajaran agar lebih standar.

2. Kegunaan Praktis

Secara empiris hasil penelitian ini memberi kontribusi bagi:

a. Guru

- (1) Tersedianya perangkat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan pendekatan model *Role Playing Berbantuan Media Wayang Tokoh* pada materi Sumpah Pemuda bagi siswa kelas V sekolah dasar yang akan memudahkan guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- (2) Tersedianya alternatif model pembelajaran yang lebih bervariasi.

b. Siswa

- (1) Kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan.
- (2) Pembelajaran menjadi lebih kongkrit dan komprehensif.
- (3) Merupakan pembelajaran langsung berupa pemecahan masalah dan pembelajaran seumur hidup.

c. Sekolah

- (1) Umpan balik dari implementasi penggunaan perangkat pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan karakter rasa Tanggung Jawab dan kemampuan komunikasi di sekolah.
- (2) Tujuan pendidikan dapat tercapai.

3. Spesifikasi Produk penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Silabus

Silabus yang akan dikembangkan memiliki spesifikasi antara lain : kegiatan pembelajaran model *role playing*; dan Karakter yang siswa yang diharapkan tanggungjawab dan keberanian.

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RPP yang akan dikembangkan memiliki spesifikasi langkah pembelajaran Model Role Playing berbantuan Wayang Tokoh antara lain: (1) pembukaan, dalam hal ini guru dan siswa mendiskusikan tentang skenario dan pembagian peran serta mempertimbangkan konteks dan karakteristik peran, (2) menentukan pemain/aktor, dalam hal ini guru memilih siswa yang akan memerankan tokoh tertentu dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam aktivitas bermain peran, (3) mempersiapkan penonton/pengamat, dalam hal ini guru sebaiknya mendiskusikan dengan siswa mengenai konteks dari bermain peran dan menjelaskan struktur untuk observasi serta mengadakan diskusi lanjutan; (4) pelaksanaan bermain peran, dalam hal ini guru harus memastikan bahwa bermain peran ringkas dan jelas. Siswa memainkan peran dengan tepat sesuai perannya di depan penonton; (5) diskusi dan evaluasi, dalam hal ini siswa sebagai penonton mendiskusikan aspek-aspek dari bermain peran dan mengekspresikan gagasan-gagasan dan reaksi mereka terhadap situasi yang ditampilkan; (6) pelaksanaan bermain peran berdasarkan hasil diskusi dan evaluasi, Setelah dilakukan diskusi tentang berbagai

strategi alternatif yang mungkin dilakukan, siswa yang sama atau lainnya memerankan kembali skenarionya; (7) diskusi dan evaluasi, dalam hal ini semua elemen yang terdapat dalam bermain peran didiskusikan oleh semua partisipan/sukarelawan yang ikut berperan dalam bermain peran dan penonton. Alternatif penempatan nilai dan pendekatan, perilaku dan *outcome* ditelaah dan di klasifikasi (8) memastikan peran yang tidak terkait dengan siapapun.

c. Bahan Ajar

Bahan Ajar yang dikembangkan memiliki spesifikasi yaitu sitematika sebagai berikut : 1) Bagian Awal Cover ; Biodata Penulis ; Kata Pengantar ; Daftar Isi ; 2) Standat Kompetensi; Komptensi Dasar; dan Tujuan; 3) Peta Konsep; 4) Materi terdiri dari 4 Bab; 5) Rangkuman; 6) Daftar Pustaka; dan 7) Soal-soal latihan.

d. Lembar Kerja Siswa

Spesifikasi Lembar Kerja Siswa antara lain : siswa belajar untuk mencapai tujuan tujuan, siswa bekerja sesuai dengan petunjuk kegiatan, siswa berdiskusi menyelesaikan masalah, dan membuat kesimpulan berdasarkan hasil diskusi kelompok.

e. Soal Tes

Spesifikasi soal yang dikembangkan antara lain : soal disusun berdasarkan kisi-kisi soal; soal untuk melihat ketercapaian indikator kemampuan komunikasi; terdapat kunci jawaban, dan kriteria penilaian



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Definisi Perangkat Pembelajaran

Setiap kurikulum selalu dibangun berdasarkan pada filosofi dan teori pembelajaran tertentu, jadi seharusnya teori belajar berlandaskan filosofi kurikulum itulah yang digunakan untuk mengoprasikan jalannya praktik pembelajaran. Akbar (2013: 3) mengatakan keprihatinan bahwa kurikulum sering berubah, namun praktik pembelajarannya cenderung tetap, praktik pembelajaran dan pendidikan yang efektif memerlukan perangkat pembelajaran sesuai spirit filosofi dan tuntutan kurikulum yang berlaku.

Triyanto (2007: 24) mengemukakan bahwa perangkat pembelajaran adalah sejumlah bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan tersedianya perangkat pembelajaran yang memadai diharapkan guru akan menciptakan pembelajaran di kelas yang memadai pula.

2. Jenis-jenis Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran terdiri dari silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media, Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan lembar penilaian, masing-masing perangkat diuraikan sebagai berikut:

a. Silabus

Berisi rangkaian pengalaman pembelajaran yang dipadukan dengan uraian materi pelajaran, alokasi waktu, sumber bahan (Bahan Ajar, LKS, dan Lembar penilaian) untuk mencapai satu kompetensi dasar (KD). Kompetensi merupakan suatu pengetahuan, keterampilan sikap, dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak, kompetensi dapat dikenali melalui sejumlah hasil belajar dan indikator hasil belajar yang dapat diukur dan diamati. Kompetensi dapat dicapai melalui pengalaman belajar yang dikaitkan dengan bahan kajian dan bahan pelajaran secara kontekstual. Sebuah silabus, pengalaman pembelajaran meliputi kegiatan tatap muka dan pengalaman belajar. Tatap muka menciptakan terjadinya interaksi antara siswa dan guru. Pengalaman belajar tercipta melalui interaksi siswa dengan objek yang dikaji. Pengalaman belajar terdiri dari pengalaman belajar kognitif, pengalaman belajar psikomotorik, dan pengalaman belajar afektif. Pengalaman belajar harus memuat kecakapan hidup (*Life skill*). *Life skill* adalah kecakapan/kemampuan yang diperlukan untuk menempuh kehidupan dengan sukses, bahagia, dan secara bermartabat, misalnya kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berkomunikasi secara efektif, membangun kerja sama, kesiapan untuk terjun ke dunia kerja.

Komponen silabus tersebut terdiri atas: (a) identifikasi mata pelajaran yang akan dipadukan; (b) kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator yang harus dipelajari siswa dan siswi; (c) materi pokok yang mengacu pada suatu

tema yang akan disajikan; (d) alternatif strategi pembelajaran yang akan digunakan; dan (e) alokasi waktu yang diperlukan.

b. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Dari satu silabus selanjutnya dapat dioperasionalkan kedalam satu atau lebih RPP. RPP memuat data atau deskripsi tentang: satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas/semester, materi pokok, alokasi waktu, kompetensi dasar, hasil belajar, indikator, model pembelajaran, sumber pembelajaran, alat dan bahan, kegiatan belajar mengajar, dan penilaian. Indikator merupakan penjabaran kompetensi dasar yang dapat dijadikan ukuran untuk mengetahui ketercapaian hasil pembelajaran. Indikator dirumuskan dengan kata kerja operasional yang dapat diukur dan diukur instrument penilaiannya. Kegiatan belajar mengajar dibagi dalam tiga tahap, yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Skenario untuk masing-masing tahap sangat tergantung kepada model pembelajaran yang dipilih. Sumber/Bahan/alat pembelajaran adalah komponen penting yang harus dipikirkan dan dipersiapkan keberadaannya baik oleh guru maupun siswa, untuk mendukung sebuah RPP, LKS, alat dan bahan penunjang kegiatan pembelajaran oleh guru, dan lembar penilaian adalah sumber pembelajaran minimal yang harus ada agar seorang guru dapat menjalankan sebuah skenario pembelajaran (RPP), LKS dan lembar penilaian merupakan bagian inklusif dan integratif dari sebuah RPP yang harus dilengkapi dengan kunci jawaban.

3. Media

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran. Media dapat berbentuk orang atau guru, alat-alat elektronik, media cetak, media audio, media audiovisual, multimedia dan sebagainya. Secara umum beberapa isi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memuat prinsip-prinsip atau konsep yang cukup rumit dan abstrak. Untuk bisa memahami dengan cepat, mudah dan benar, konsep/prinsip dalam pembelajaran yang sifatnya abstrak, kompleks dan rumit memerlukan multimedia (program computer) yang relevan dan sesuai dengan isi pembelajaran tersebut.

4. Lembar kegiatan siswa (LKS)/(*Student Worksheet*)

LKS merupakan lembaran yang berisi pedoman bagi siswa untuk melakukan kegiatan terprogram. Lembar kegiatan siswa merupakan alat belajar siswa yang memuat berbagai kegiatan yang akan dilaksanakan oleh siswa secara aktif. Kegiatan tersebut dapat berupa pengamatan, eksperimen dan pengajuan pertanyaan. Oleh karena itu, lembar kegiatan siswa berkaitan dengan pilihan strategi pembelajaran yang menyatu di dalam keseluruhan proses pembelajaran. Lembar kegiatan siswa dibagi dalam dua macam, yaitu (1) lembar kegiatan yang berisi sarana untuk melatih, mengembangkan keterampilan serta menemukan konsep dalam suatu tema (Lembar kegiatan

siswa berstruktur), (2) Lembar kegiatan siswa yang dirancang untuk membimbing siswa dalam suatu proses belajar mengajar dengan atau tanpa bimbingan guru (lembar kegiatan siswa tak berstruktur).

Lembar kegiatan siswa (Ibrahim, 2008) LKS dimaksudkan untuk mengaktifkan siswa, membantu siswa menemukan dan mengembangkan konsep, melatih siswa menemukan konsep, menjadi alternatif cara penyajian materi pelajaran yang menekankan keaktifan siswa, serta dapat memotivasi siswa. Sebagai bahan pertimbangan penulisan lembar kegiatan siswa, setiap lembar kegiatan siswa yang disediakan memenuhi kriteria penulisan sebagai berikut: (1) mengacu pada kurikulum, (2) mendorong siswa untuk belajar dan bekerja, (3) bahasa yang digunakan mudah dipahami, dan (4) tidak dikembangkan untuk menguji konsep-konsep yang sudah diujikan guru dengan cara duplikasi.

5. Kondisi Perangkat Pembelajaran yang Ada Saat Sekarang

Pendidikan berkualitas diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang berkualitas pula. Untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berkualitas dibutuhkan guru-guru yang mau dan mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas dengan sebaik-baiknya. Pendidikan berintikan interaksi antara pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Pendidik, peserta didik, dan tujuan pendidikan merupakan komponen utama pendidikan. Ketiganya membentuk suatu *triangle*, jika hilang salah satu komponen, hilang pulalah hakekat pendidikan. Dalam situasi tertentu tugas guru dapat dibantu

unsur lain seperti media teknologi tetapi peran guru tidak dapat digantikan oleh apapun. Mendidik adalah pekerjaan profesional, oleh karena itu guru sebagai pelaku utama pendidikan merupakan pendidik profesional.

Sebagai pendidik profesional, guru bukan saja dituntut melaksanakan tugasnya secara profesional, tetapi juga harus memiliki pengetahuan dan kemampuan profesional. Kenyataan saat sekarang banyak guru dalam melaksanakan tugasnya belum mempersiapkan perangkat pembelajaran yang standar, metode belum bervariasi dan penggunaan alat peraga yang belum maksimal, padahal perangkat pembelajaran yang memadai akan memudahkan kegiatan pembelajaran.

6. Model *Role Playing*

a. Definisi Model *Role Playing*

Role-play atau bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu (Akbar, 2013: 109) seperti menghidupkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi di mana dan kapan saja. Zaini, dkk (2008:98) mendefinisikan bermain peran sebagai suatu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Ladousse dalam (Maley, 2000:5) menyatakan bahwa pada saat siswa sedang menjalankan peran (*role*) tertentu, siswa tersebut memainkan (*play*) bagian tertentu (baik bagian dari diri siswa sendiri maupun dari orang lain) dalam situasi tertentu. 'Play'

berarti bahwa peran dilakonkan pada lingkungan yang aman dimana siswa dapat menikmati dan berkreasi sesuai kemampuannya. Situasi yang terbangun pada saat sekelompok siswa melakukan *role play* (bermain peran) di kelas adalah serupa dengan situasi pada saat sekelompok siswa tersebut sedang bermain-main seolah sekelompok siswa tersebut menjadi mengajar di kelas. Dua hal tersebut (bermain peran bersama guru dan teman di kelas maupun bermain peran bersama teman di luar sekolah) tanpa disadari menciptakan realitas bagi siswa di mana siswa melakukan 'proses mengalami' pengetahuan yang dimiliki dan siswa juga melakukan interaksi dengan orang lain. Aktivitas bermain peran ini cukup menyenangkan dan tidak menimbulkan rasa tertekan dalam diri siswa

Kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan pendekatan model *role playing* memiliki beberapa tujuan dan manfaat seperti misalnya yang dikemukakan oleh Shaftel (1967) (dalam Akbar, 2013: 109) bahwa pendekatan model *role playing* mempunyai berbagai fungsi namun dua fungsi utamanya adalah "*education for citizen*" dan "*group counseling*" yang dilakukan oleh guru di kelas.

Di samping itu Leonard H. Clark (dalam Akbar, 2013: 110) juga mengemukakan beberapa tujuan penggunaan model *role playing* diantaranya adalah:

1. Mengajarkan perasaan, pemikiran, bertindak urutan.
2. Berkulminasi unit.

3. Membuat situasi historis atau kontemporer yang jelas di mana ada konflik emosi, sudut pandang yang berbeda, bias, masalah yang disebabkan oleh perbedaan ras, usia, agama, kebangsaan, etnis atau kembali tanah yang seterusnya.
4. Membuat siswa sadar akan perbedaan sudut pandang dan konsekuensinya.
5. Membantu siswa menyadari sikap dan perasaan orang-orang yang terlibat dalam situasi dan peka mereka dengan perasaan orang lain.
6. Mengembangkan konsep yang lebih jelas.
7. Mengubah sikap.
8. Mengajarkan nilai-nilai.
9. Mengajarkan isi yang berkaitan dengan hubungan manusia.
10. Mengembangkan keterampilan kewarganegaraan dengan menunjukkan kedua metode berhasil dan tidak berhasil kita gunakan untuk memecahkan masalah antargolongan dan interpersonal, dengan memberikan praktek dalam mengambil peran kehidupan nyata, dan dengan berlatih proses demokrasi. Clark, 1973: 73 (dalam Akbar, 2013: 111).

b. Alasan Penggunaan Pendekatan *Role Playing*

Ada beberapa alasan yang diajukan Ladousse dalam (Maley, 2000:6-7) mengapa harus menggunakan metode bermain peran, yakni: (1) melalui bermain peran, terdapat banyak sekali macam pengalaman yang dapat diberikan pada siswa, misalnya percakapan, permainan komunikasi dan latihan humanistik, (2) melalui bermain peran, kemampuan sosial siswa dapat diterapkan mulai tingkatan yang rendah; (3) melalui bermain peran, siswa

yang pemalu akan terlindungi dan; (4) bermain peran merupakan metode yang menyenangkan. Selanjutnya, Ladousse (Maley, 2000: 7) menegaskan bahwa bermain peran sebagai salah satu bentuk pembelajaran yang mendasarkan pada prinsip pendekatan komunikatif dapat mengembangkan dan mendorong terciptanya interaksi dalam kelas belajar, serta meningkatkan motivasi.

Zaini dkk.(2008: 100) juga mengajukan beberapa alasan yang mendasari mengapa para guru menggunakan model *role playing* ini. Alasan-alasan yang diajukan guru adalah: (1) mendemonstrasikan pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan yang diperoleh; (2) mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis; (3) membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan; (4) menerapkan pengetahuan pemecahan masalah; (5) menjadikan problem yang abstrak menjadi konkret; (6) membuat spekulasi terhadap ketidakpastian yang meliputi pengetahuan; (7) melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperimental; (8) mendorong peserta didik dalam memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik; (9) mendorong pembelajaran seumur hidup; (10) mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif; (11) memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik dengan sah; (12) mengembangkan pemahaman yang empatik dan; (13) memberikan *feedback* yang segera bagi pengajar dan peserta didik.

Melalui pendekatan model *role playing* (bermain peran) siswa memilih peran, kemudian mempersiapkan pertunjukan seperti yang guru

bimbing atau arahkan. Stoll dan Beller (Lefrancois, 2000: 254) menyatakan bahwa bermain peran merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengurangi perilaku buruk siswa.

Lickona (1992:261) mengatakan bahwa metode bermain peran cukup strategis untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran dan cukup menarik bagi siswa. Pada saat seseorang memainkan sebuah peran dalam sebuah situasi moral ia akan memasuki pemikiran dari sudut pandang orang lain tentang satu hal, berpikir bagaimana orang lain berpikir, merasakan sesuatu seperti orang lain merasakan sesuatu. Pendekatan model *role playing* atau bermain peran merupakan salah satu strategi refleksi moral yang menantang siswa untuk mengalami proses berpikir secara lebih mendalam. Richard-Amato(2003:222) juga menyatakan bahwa bermain peran memiliki daya tarik yang tinggi bagi siswa, karena memberikan kesempatan pada siswa untuk menjadi kreatif dan menempatkan siswa pada posisi orang lain untuk beberapa saat. Fasilitas yang demikian dapat mengarahkan siswa untuk mengenali, berpikir dan memahami sesuatu dari perpektif orang lain. Partisipasi siswa dalam pemeranan dapat membantu siswa memahami secara lebih baik bagaimana rasanya berada pada situasi tertentu.

Mulyasa (2004: 141) menyatakan empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Asumsi pertama, secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi

‘disini pada saat ini’. Model ini dipercaya memungkinkan sekelompok siswa menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata. Terhadap analogi yang diwujudkan dalam bermain peran, para siswa dapat menampilkan respon emosional sambil belajar dari respon orang lain.

Asumsi kedua, bermain peran memungkinkan para siswa untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara bermain peran dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran; sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama. Perbedaan lainnya, dalam psikodrama bobot emosional lebih ditonjolkan dibanding bobot intelektual, sedangkan pada bermain peran, peran keduanya memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.

Asumsi ketiga, model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang diperankan. Dengan demikian para siswa dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk

mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Model bermain peran dapat mendorong siswa untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama.

Asumsi keempat, model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan serta spontan, dengan demikian para siswa dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain para siswa sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.

Suchismita Bhattacharjee dalam jurnalnya mengatakan mengajar *role playing* adalah pengajaran holistik yang menanamkan proses, berpikir kritis, menghasut emosi dan nilai-nilai moral, dan menginformasikan tentang data faktual. Driscoll (2005: 13) mengatakan model pengajaran *role playing* telah diturunkan dari gagasan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik dalam memahami pengalaman mereka, hal ini didasarkan pada paradigma *Constructivist* belajar di mana pembelajaran dianggap sebagai konstruksi pemahaman yang dikembangkan oleh pelajar melalui *student centered learning*.

Pendekatan model ini banyak memberi keuntungan dalam penggunaannya namun sebagaimana juga metode-metode mengajar lainnya model ini mengandung beberapa kelemahan diantaranya:

1. Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.
 2. *Role playing* mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
 3. *Role playing* tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkannya.
 4. Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya.
 5. Bermain peran memakan waktu yang banyak.
- Pendekatan model *role playing* akan berjalan baik, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerja sama dengan baik. Sebagai strategi belajar-mengajar, bermain peran harus dipersiapkan dengan baik di mana semua yang terlibat baik sebagai pemeran maupun yang menyaksikannya saling memiliki keterlibatan emosional sehingga antara yang memerankan dan yang menyaksikan peran itu dapat memetik pelajaran dari kegiatan yang dilakukan secara bermain peran tersebut.

c. Macam dan Tipe Model *Role Playing*

Ada beberapa macam pendekatan bermain peran yang digunakan untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Zaini dkk (2008: 101-104) membagi menjadi empat macam pendekatan bermain peran yang pokok yang digunakan di kelas, yaitu bermain peran yang berbasis keterampilan (*skill-based*), berbasis isu (*issues-based*), berbasis problem (*problem-based*), dan berbasis spekulasi (*speculative-based*).

Dalam pendekatan berbasis keterampilan, siswa diminta untuk: (1) memperoleh suatu keterampilan, kemampuan atau sikap yang sering melalui perilaku model dengan seperangkat kriteria; (2) melatih sifat-sifat ini sampai benar-benar terinternalisasi dengan mengikuti kriteria yang ada dan; (3) mendemostrasikan sifat-sifat tersebut kepada yang lain yang biasanya dilakukan untuk tujuan penilaian atau evaluasi. Dalam pendekatan berbasis isu, siswa secara aktif mengeksplorasi suatu isu dengan mengandalkan peran-peran dari manusia dalam kehidupan yang sesungguhnya yang berselisih satu dengan lainnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan mempertengahkan peran-peran dalam pendekatan berbasis isu, siswa ditempatkan dalam suatu posisi dimana siswa dapat 'menjelaskan apa yang menjadi kepercayaan bagi pihak lain'.

Suatu ciri penting pendekatan ini adalah intervensi guru. Di sini guru memperkenalkan informasi baru atau problem baru, atau krisis, atau tantangan baru selama permainan peran berlangsung. Ini berarti bahwa siswa harus menghadapi problem tanpa solusi yang telah dipersiapkan

sebelumnya. Dalam pendekatan berbasis spekulasi, siswa dilibatkan dalam membuat spekulasi terhadap pengetahuan masa lalu, peristiwa lampau atau yang akan datang, dengan menggunakan aspek-aspek yang diketahui dari wilayah subjek tertentu dan pengetahuan yang dimilikinya dalam cara yang interaktif. Dalam pendekatan berbasis spekulasi, siswa diminta untuk: (1) membangkitkan pengetahuan untuk mengisi 'gap' antara informasi yang diketahui dengan yang tidak diketahui; (2) menggunakan 'bukti' untuk membuat penilaian yang berdasar; (3) merekonstruksi kemudian merepresentasikan interaksi kemanusiaan tertentu yang dirancang untuk menganalisis peristiwa.

Zaini dkk. (2008:107) membedakan metode bermain peran menjadi tiga tipe, *Pertama*, tipe sederhana (*simple role-play*), tipe ini membutuhkan sedikit persiapan dan sering cocok untuk satu sesi umum yang berisi metode mengajar lainnya. Dalam pasangan ini, siswa diberi peran-peran dan seperangkat skenario yang khusus. Kemudian siswa diminta untuk memerankan secara spontan problem atau dilema kemanusiaan yang telah ditentukan. Suatu ciri pokok dari pendekatan ini bahwa semua pasangan peserta didik akan mengerjakan tugasnya dalam waktu yang sama.

Kedua, tipe latihan (*role-play exercises*), tipe ini merupakan permainan peran berbasis ketrampilan dan menuntut suatu persiapan. Peserta akan membutuhkan sejumlah informasi atau latar belakang faktual sebelum memasuki permainan peran. Tipe ini biasanya melibatkan pendekatan 'bagaimana caranya' (*howto*). Sebagai contoh: bagaimana caranya

menggunakan telepon, memperlakukan diri dalam sebuah wawancara, belajar cara medis untuk mendampingi orang yang sakit, atau mengatasi berbagai hubungan antara majikan dan pekerja. Peserta membutuhkan sejumlah waktu untuk membayangkan dirinya ke dalam situasi tersebut. Ketiga, tipe yang diperpanjang (*extendedrole-play*), dalam tipe ini siswa membutuhkan baik *briefing* tentang problem atau skenario serta *briefing* tentang peran siswa sendiri. Siswa mungkin mengandaikan komunitas dan/peran profesional. Waktu pelaksanaan yang sesungguhnya dari sesi bermain peran yang diperpanjang dapat berkisar dari satu jam sampai sehari penuh atau bisa lebih lama lagi.

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan dalam menjalankan aktivitas bermain peran lebih kepada pendekatan berbasis keterampilan dan isu. Tipe yang digunakan dalam aktivitas dalam bermain peran dalam penelitian ini lebih kepada tipe sederhana.

d. Tahapan atau Sintak dalam *Role Playing*

Dibella dan Hamston (Stephenson, *et al.*,1998: 184) mengatakan ada delapan tahapan yang harus dilakukan guru dalam mempersiapkan pembelajaran dengan pendekatan model *role playing* atau bermain peran, yakni: (1) pembukaan, dalam hal ini guru dan siswa mendiskusikan tentang skenario dan pembagian peran serta mempertimbangkan konteks dan karakteristik peran, (2) menentukan pemain/aktor, dalam hal ini guru memilih siswa yang akan memerankan tokoh tertentu dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam aktivitas bermain peran, (3) mempersiapkan

penonton/pengamat, dalam hal ini guru sebaiknya mendiskusikan dengan siswa mengenai konteks dari bermain peran dan menjelaskan struktur untuk observasi serta mengadakan diskusi lanjutan; (4) pelaksanaan bermain peran, dalam hal ini guru harus memastikan bahwa bermain peran ringkas dan jelas. Siswa memainkan peran dengan tepat sesuai perannya di depan penonton; (5) diskusi dan evaluasi, dalam hal ini siswa sebagai penonton mendiskusikan aspek-aspek dari bermain peran dan mengekspresikan gagasan-gagasan dan reaksi mereka terhadap situasi yang ditampilkan; (6) pelaksanaan bermain peran berdasarkan hasil diskusi dan evaluasi, Setelah dilakukan diskusi tentang berbagai strategi alternatif yang mungkin dilakukan, siswa yang sama atau lainnya memerankan kembali skenarionya; (7) diskusi dan evaluasi, dalam hal ini semua elemen yang terdapat dalam bermain peran didiskusikan oleh semua partisipan/sukarelawan yang ikut berperan dalam bermain peran dan penonton. Alternatif penempatan nilai dan pendekatan, perilaku dan *outcome* ditelaah dan di klasifikasi (8) memastikan peran yang tidak terkait dengan siapapun. Semua siswa diwawancarai dan guru memastikan bahwa peran tertentu tidak dikaitkan dengan siapapun yang memerankannya.

Pendekatan model *role playing* yang digunakan pada penelitian ini menggunakan peragaan karakter secara fisik, karena salah satu karakteristik anak usia SD senang dengan belajar sambil bermain, dan yang terpenting adalah mempertimbangkan tugas perkembangan kognitif siswa usia SD yang berada pada tahap konkret. Pada tahap operasional konkret, siswa lebih mudah menerima sesuatu yang bersifat abstrak jika materinya dihadirkan

melalui media konkret, Hal ini dilakukan untuk menjembatani penyampaian materi yang bersifat abstrak yang diupayakan menjadi konkret bagi siswa SD dalam proses pembelajaran.

7. Wayang Tokoh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia **wayang** adalah boneka tiruan orang yg terbuat dr pahatan kulit atau kayu dsb yg dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda, dsb), biasanya dimainkan oleh seseorang yg disebut dalang;

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian tokoh adalah orang yang terkemuka dan kenamaan (dalam bidang politik, kebudayaan, dan sebagainya). Jadi wayang tokoh adalah boneka atau gambar tiruan orang yg terbuat dr pahatan kulit atau kayu dsb yg dapat dimanfaatkan untuk memerankan orang yang terkemuka dan kenamaan (dalam bidang politik, kebudayaan, dan sebagainya) dalam pertunjukan drama, biasanya dimainkan oleh seseorang dalang.

Wayang tokoh dalam penelitian ini dibuat dari kertas yang menggambar tokoh Pahlawan atau Politik Indonesia dengan seorang dalang sebagai narator, dan setiap wayang tokoh dimainkan oleh seorang siswa dalam pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar.

Berikut ini contoh wayang tokoh Sumpah Pemuda antara lain :



Wayang Tokoh

WR Supratman



Wayang Tokoh

Moh. Yamin

Wayang Tokoh
Dr. Johannes LeimenaWayang Tokoh
Sugondo Joyopuspito

8. Pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Hakikat dan Karakteristik IPS

1). Hakikaat IPS

IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*Social Science*), maupun ilmu pendidikan Sumantri, (2001) (dalam Gunawan, 2013 : 16) *Social Science Education* (SSEC) dan *National Council for Social Studies* (NCSS), menyebut IPS sebagai "*Social Science Education*" dan "*Social Studies*". Dengan kata lain IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi dan sebagainya. Hakekat IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Tujuan pendidikan IPS menurut Sumaatmaja (dalam Gunawan, 2013: 18) adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara". Sedangkan Oemar Hamalik dalam Gunawan(2013 :18) merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa yaitu (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) ketrampilan.

Dengan terbinanya nilai-nilai secara baik dan terarah pada mereka, sikap mentalnya juga akan menjadi positif terhadap rangsangan dari lingkungannya, sehingga tingkah laku dan tindakannya tidak menyimpang dari nilai-nilai yang luhur (Gunawan, 2013: 82). Dengan demikian tingkah

laku dan tindakannya tadi akan selalu dilandasi oleh tanggung jawab terhadap dirinya sendiri dan terhadap lingkungannya.

Hakekat IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Berdasarkan falsafah negara, maka telah dirumuskan tujuan pendidikan nasional, yaitu: Membentuk manusia pembangunan yang ber-Pancasila membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohaninya, meliputi pengetahuan dan keterampilan, dapat mengembangkan kreativitas dan tanggung jawab, dan dapat menyuburkan sikap demokrasi dan penuh rasa tanggung rasa, dapat mengembangkan kecerdasan yang tinggi dan disertai budi pekerti luhur, mencintai bangsanya, dan mencintai sesama manusia sesuai ketentuan yang termaksud dalam UUD 1945.

Berkaitan dengan tujuan di atas, Tentu saja harus dikaitkan dengan kebutuhan dengan tantangan-tantangan kehidupan yang akan dihadapi anak. Berkaitan dengan hal tersebut, kurikulum 2004 untuk pendidikan dasar menyatakan bahwa, pengetahuan sosial (sebutan IPS dalam kurikulum 2004), bertujuan untuk:

1. Mengajarkan konsep-konsep sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologis.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial.
3. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial.

Sejalan dengan tujuan tersebut, tujuan pendidikan IPS menurut Sumaatmaja (dalam Gunawan, 2013:18) adalah “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara“ sedangkan secara rinci Hamalik merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan (Hamalik, 1992: 40).

Somantri(dalam Sapriya, 2012: 11) memberikan penjelasan PIPS adalah suatu *synthetic discipline* yang berusaha untuk mengorganisasikan dan mengembangkan substansi ilmu-ilmu sosial secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Makna *synthetic discipline*, bahwa PIPS bukan sekedar mensistesisikan konsep-konsep yang relevan antara ilmu-ilmu pendidikan dan ilmu-ilmu sosial, tetapi juga mengkorelasikan dengan masalah-masalah kemasyarakatan, kebangsaan, dan kenegeraan. Secara lebih tegas, bahwa Pendidikan IPS memuat tiga sub tujuan, yaitu; sebagai Ilmu Pengetahuan Sosial; sebagai ilmu yang konsep dan generalisainya dalam didiplin ilmu-ilmu sosial;sebagai ilmu yang menyerap bahan pendidikan dari kehidupan nyata dalam masyarakat kemudian dikaji secara reflektif. Sebagai upaya untuk merealisasikan tujuan di atas, perlu dilakukan bangunan kurikulum yang kuat. Berbagai diskursus dan kebijakan pengembangan kurikulum PIPS telah dilakukan pada setiap era. Upaya yang paling akhir adalah dengan pengembangan

mata pelajaran IPS dalam kurikulum yang terintegrasi untuk pendidikan dasar dan menengah (SD dan SMP), dimana pada masa sebelumnya PIPS hanya dikenal di pendidikan dasar. Makalah ini akan mengkaji bagaimana dinamika pengembangan kurikulum PIPS pada pendidikan dasar dan menengah.

Dengan demikian kita dapat melihat betapa kompleks permasalahan-permasalahan dalam pendidikan IPS. Bila kita melihat perjalanan pengembangannya, maka banyak sekali perubahan-perubahan yang tajam terutama dalam pembentukan kurikulumnya. Oleh karena itu, sekiranya kita dapat menganalisis permasalahan-permasalahan yang ada dalam rangka mencapai tujuan pendidikan Nasional.

2). Karakteristik IPS

Pelajaran IPS termasuk kelompok mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (PP No. 19 Tahun 2005), pasal 7 ayat (3), pasal 70 ayat (2) dan (4), selalu berubah sesuai perkembangan masyarakat. Dengan perubahan yang terjadi tersebut berubah pula kurikulum IPS sehingga menyebabkan pula terhadap jumlah dan isi mata pelajaran IPS tersebut. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-12 tahun menurut Piaget (dalam Gunawan, 2013: 50) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual pada tingkatan kongkrit operasional, mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai

waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (konkret), dan bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak). Padahal bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (*continuity*), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD. Itulah sebabnya IPS SD bergerak dari yang kongkrit ke yang abstrak dengan mengikuti pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas (*expanding environment approach*) dan pendekatan spiral dengan memulai dari yang mudah kepada yang sukar, dari yang sempit menjadi lebih luas, dari yang dekat ke yang jauh, dan seterusnya.

Penanaman sikap atau sikap mental yang baik melalui pengajaran IPS, tidak dapat dilepaskan dari pengajaran nilai dan sistem nilai yang berlaku di masyarakat. Dengan kata lain, strategi pengajaran nilai dan sistem nilai pada IPS bertujuan untuk membina dan mengembangkan sikap mental yang baik. Materi dan pokok bahasan pada pengajaran IPS dengan menggunakan berbagai metode (multi metode), digunakan untuk membina penghayatan, kesadaran dan pemilikan nilai-nilai yang baik pada diri siswa. Penanaman nilai dan sikap pada pengajaran IPS hendaknya dipersiapkan dan dirancang berkesinambungan dengan penekanan pada setiap tingkat yang berbeda. Semakin tinggi jenjangnya semakin besar unsur pemahaman dan pertanggungjawabannya. Pengajaran IPS dilaksanakan dalam waktu

yang terbatas, sehingga tidak mungkin dapat memperkenalkan seluruh nilai-nilai kehidupan manusia kepada siswa. Oleh karena itu nilai-nilai yang ditanamkan kepada siswa merupakan merupakan nilai-nilai pokok yang mendasar bagi kehidupan manusia.

Beberapa kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran IPS dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa kurang dapat mengembangkan nilai dan sikap dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pengajaran IPS dilaksanakan dalam waktu yang terbatas, sehingga tidak mungkin dapat memperkenalkan seluruh nilai-nilai kehidupan manusia kepada siswa.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar anak didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingi tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global(Gunawan, 2013: 51)

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
3. Sistem sosial dan budaya.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan
5. IPS SD sebagai Pendidikan Global (*global education*), yakni: mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia; menanamkan ketergantungan antar bangsa; menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia; mengurangi kemiskinan, kebodohan, dan perusakan lingkungan.(Gunawan, 2013: 51)

b. Implementasi Pendekatan Model *Role Playing Berbantuan Wayang Tokoh* pada Pembelajaran IPS.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan anak akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Sesuai dengan karakteristik anak dan IPS, maka metode ceramah akan menyebabkan siswa bersikap pasif, dan menurunkan derajat IPS menjadi pelajaran hafalan yang membosankan. Guru yang bersikap memonopoli peran sebagai sumber informasi, selayaknya meningkatkan kinerjanya dengan metode pembelajaran yang bervariasi, seperti menyajikan *cooperative learning model; role playing, jigsaw*, membaca buku (novel), atau surat kabar/majalah/jurnal agar siswa diikutsertakan dalam aktivitas akademik. Menerapkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) yang memungkinkan anak mengerjakan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap dan pemahaman dengan penekanan belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Tentu saja guru harus menimba ilmunya dan melatih keterampilannya, agar mampu menyajikan pembelajaran IPS dengan menarik. Menurut Schug, Todd dan Beery

(1984: 84) siswa menghendaki pembelajaran yang bersifat *group projects, field tr Ilmu Pengetahuan Sosial, independent work, less reading, discussions. Clear examples, students planning, and challenging, learning experiences, class activities, role playing and stimulation* yang memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar aktif.

Cahyo(2013:232) menjelaskan fase-fase pendekatan model *role playing* dalam pengajaran IPS sebagai berikut:

- 1) Penjelasan Umum: a) mencari atau mengemukakan permasalahan (oleh guru atau bersama siswa), b) memperjelas masalah/topik tersebut (guru), c) mencari bahan-bahan, keterangan atau penjelasan lebih lanjut, dengan menunjukkan sumbernya (guru dan siswa), d) menjelaskan tujuan, makna dari *role playing*.
- 2) Memilih Para Pelaku (berbantuan Wayang Tokoh)
 - a) Menganalisis peran yang harus dimainkan (dengan memainkan wayang tokoh).
 - b) Memilih dalang atau narator.
 - c) Memilih para pelaku (dengan bantuan wayang tokoh)
- 3) Menentukan observer
Menentukan observer dan menjelaskan tugas dan peranannya.
- 4) Menentukan Jalan Cerita:
 - a) Gariskan jalan ceritanya.
 - b) Tegaskan peran-peran yang ada di dalamnya.
- 5) Pelaksanaan:

- a) Mulai memainkan wayang tokoh tersebut.
 - b) Menjaga agar setiap wayang tokoh berjalan baik.
 - c) Jagalah agar episode-episode terlihat jelas.
- 6) Diskusi dan Permainan :
- a) Telaah setiap peran/wayang tokoh, posisi dan permainan.
 - b) Diskusikan hal tersebut berikut saran perbaikannya.
 - c) Siapkan perbaikan ulang bila diperlukan.
- 7) Membuat Kesimpulan :
- a) Setiap pemain wayang tokoh mengemukakan pengalaman, perasaan dan pendapatnya.
 - b) Observer mengemukakan penilaian pendapatnya.
 - c) Siswa dan guru membuat kesimpulan dan merangkainya dengan topik yang sedang dipelajari.

6. Tanggung Jawab

Tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara, dan Tuhan Yang Maha Esa (Kemendikbu, 2010: 10).

Suyadi (2013 : 9) mendefinisikan tanggung jawab sebagai sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya baik yang berkaitan dengan diri sendiri, sosial, masyarakat, bangsa, negara, maupun agama. Sedangkan Samani (2012 : 51) menyatakan tanggung jawab adalah melakukan tugas sepenuh hati, bekerja dengan etos kerja

yang tinggi, berusaha keras untuk mencapai prestasi terbaik, mampu mengontrol diri dan mengatasi stres, berdisiplin diri, akuntabel terhadap pilihan dan keputusan yang diambil.

Karakteristik orang tanggung jawab menurut Yaumi (2014) adalah sebagai berikut :

- 1) melakukan sesuatu yang seharusnya dilakukan,
- 2) selalu menunjukkan ketekunan, kerajinan, dan terus berusaha,
- 3) selalu melakukan yang terbaik untuk dirinya dan orang lain,
- 4) selalu disiplin dan mengontrol diri dalam keadaan apapun,
- 5) selalu mengkaji, menelaah, dan berfikir sebelum bertindak,
- 6) mempertimbangkan dan memperhitungkan semua konsekuensi dari perbuatannya.

Indikator karakter tanggung jawab yang akan diobservasi dalam penelitian ini adalah siswa : 1) mengerjakan tugas IPS dengan baik; 2) menyelesaikan tugas IPS tepat waktu; 3) berperan aktif pada kegiatan pembelajaran IPS; dan 4) tidak melakukan kecurangan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran IPS.

Tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara, dan Tuhan Yang Maha Esa (Kemendikbu, 2010: 10).

Suyadi (2013 : 9) mendefinisikan tanggung jawab sebagai sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya baik

yang berkaitan dengan diri sendiri, sosial, masyarakat, bangsa, negara, maupun agama. Sedangkan Samani (2012 : 51) menyatakan tanggung jawab adalah melakukan tugas sepenuh hati, bekerja dengan etos kerja yang tinggi, berusaha keras untuk mencapai prestasi terbaik, mampu mengontrol diri dan mengatasi stres, berdisiplin diri, akuntabel terhadap pilihan dan keputusan yang diambil.

Karakteristik orang tanggung jawab menurut Yaumi (2014) adalah sebagai berikut :

- 1) melakukan sesuatu yang seharusnya dilakukan,
- 2) selalu menunjukkan ketekunan, kerajinan, dan terus berusaha,
- 3) selalu melakukan yang terbaik untuk dirinya dan orang lain,
- 4) selalu disiplin dan mengontrol diri dalam keadaan apapun,
- 5) selalu mengkaji, menelaah, dan berfikir sebelum bertindak,
- 6) mempertimbangkan dan memperhitungkan semua konsekuensi dari perbuatannya

Indikator karakter tanggung jawab yang akan diobservasi dalam penelitian ini adalah siswa : 1) mengerjakan tugas IPS dengan baik; 2) menyelesaikan tugas IPS tepat waktu; 3) berperan aktif pada kegiatan pembelajaran IPS; dan 4) tidak melakukan kecurangan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran IPS.

7. Kemampuan Komunikasi

Tujuan utama penyelenggaraan kegiatan pembelajaran disekolah haruslah membelajarkan siswa tentang bagaimana belajar. Untuk mencapai tujuan tersebut salah satu yang diperlukan pendidik atau guru yang profesional adalah kemampuan untuk meningkatkan atau mengembangkan ketrampilan berkomunikasi bagi peserta didik. Dengan ketrampilan berkomunikasi yang dimilikinya maka peserta didik diharapkan dapat merespon berbagai pengetahuan yang diterimanya baik dari lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat dan selanjutnya termotivasi untuk terus belajar.

Kemampuan komunikasi erat kaitannya dengan kemampuan berbahasa, karena bahasa merupakan alat komunikasi yang utama. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi berarti juga meningkatkan kemampuan berbahasa.

Kemampuan berbahasa anak memiliki tahap-tahap perkembangan yang prosesnya dipengaruhi oleh beberapa faktor. Jean piaget mengajukan pola perkembangan bahasa sebagai berikut : tahap sensorimotor, yang total bergantung pada refleks dan faktor bawaan (0-2 tahun). Tahap fungsi semiotis (2-4 tahun), dengan kemampuan berpikir simbolis. Anak-anak usia 4-7 tahun memperlihatkan sejumlah hal yang cukup berarti dalam bahasa egosentris. Bahasa egosentris terpusat pada aku (ego) dimana anak-anak belum memperlihatkan pendapat orang. Mereka yang berusia 7 tahun atau lebih makin memanfaatkan komunikasi verbal.(Sinolungan, 1977).

Menurut Beni (2012: 111), komunikasi adalah penyampaian dan memahami pesan dari satu orang kepada orang lain. Menurut Larry (2010: 18), komunikasi merupakan proses dinamis di mana orang berusaha untuk berbagi masalah internal mereka dengan orang lain melalui penggunaan simbol. Berdasarkan pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian komunikasi merupakan kemampuan dalam penyampaian pesan atau informasi tentang pikiran yang mencakup kemampuan berbicara, menulis, menggambar dan berdiskusi. Adapun indikator-indikator kemampuan komunikasi adalah sebagai berikut: 1) kemampuan menjawab pertanyaan, 2) kemampuan mengkomunikasikan gagasan secara tertulis maupun lisan, 3) kemampuan kerja sama dalam kelompok.

Dari 3 (tiga) indikator kemampuan komunikasi akan diukur hanya 2 (dua) indikator yaitu: 1) kemampuan menjawab pertanyaan dan 2) kemampuan mengkomunikasikan gagasan. Soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan menjawab pertanyaan adalah dengan soal tertulis berbentuk jawaban singkat (dengan kata tanya: apa, di mana, siapa, dan lain-lain). Soal-soal kemampuan mengkomunikasikan gagasan adalah tes tertulis berbentuk esai (uraian) yang membutuhkan jawaban penalaran tidak sekedar hafalan.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian selalu beranjak dari penelitian yang sudah ada, dan penelitian yang terdahulu akan mendasari penelitian selanjutnya. Dengan demikian, peninjauan terhadap penelitian sebelumnya sangatlah penting,

sebab bisa untuk mengetahui relevansi penelitian yang telah lampau dengan penelitian yang akan dilakukan.

Berikut ini disajikan penelitian-penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ritha Tuken (2016) dengan judul penelitian “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS melalui Pembelajaran *Kooperatif Tipe Role Playing* di Kelas VI SDN IV Kota Pare-pare.” Populasi dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas VI SDN IV Kota Pare-pare berjumlah 30 peserta didik. Rata-rata kelas pada siklus I adalah 66,67 % dengan kualifikasi 1 orang memperoleh kualifikasi sangat baik, 17 orang kualifikasi baik dan 12 orang dengan kualifikasi kurang. Pada siklus II dari 30 peserta didik terdapat 23 atau 77 % peserta didik yang lulus KKM(memperoleh nilai 70 keatas) sementara ada 7 peserta didik atau 23 % belum lulus KKM. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran model role playing dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa SDN IV Pare-pare.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Yusuf Bahtiyar (2015) dengan judul penelitian “Implementasi Model Pembelajaran Role Playing berbantuan Wayang untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SD Tunas Harum Bangsa Kota Semarang.” Dari hasil penelitian yang dilakukan ketrampilan guru pada siklus I memperoleh skor 25 dengan kategori baik, siklus II skor 28 kategori baik, dan pada siklus III skor 33 dengan kategori sangat baik. Hasil belajar siswa pada

siklus I memperoleh skor rata-rata 72,3 dengan ketuntasan rata-rata 60 %. Hasil belajar pada siklus II skor rata-rata 73 dengan ketuntasan rata-rata 80%, dan hasil belajar siswa pada siklus III skor rata-rata 77 dengan ketuntasan 85%. Simpulan penelitian ini adalah model *role playing* dengan media wayang meningkatkan kualitas pembelajaran IPS kelas III SD Tunas Harum Bangsa Kota Semarang.

Keberhasilan penerapan metode pembelajaran *role playing* pada penelitian diatas, menjadi salah satu faktor pendorong bagi peneliti untuk melakukan penelitian ini. Penelitian-penelitian diatas memiliki kesamaan pada metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode *role playing*, perbedaanya penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen untuk melakukan pengujian lebih lanjut mengenai keefektifan metode *role playing* berbantuan media wayang tokoh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VI sekolah dasar.

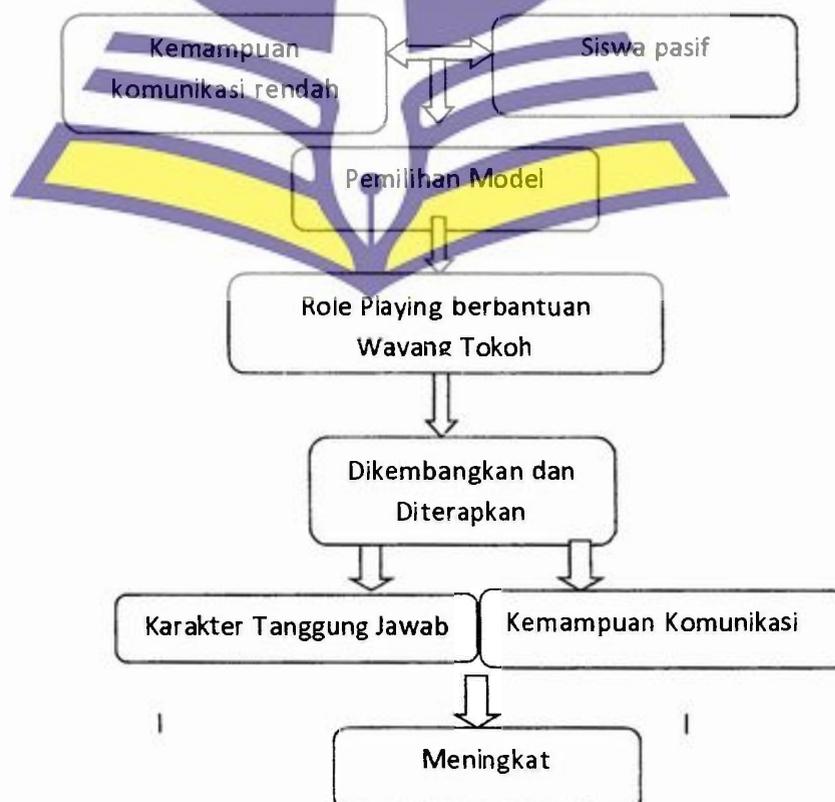
C. Kerangka Berfikir

Praktik pembelajaran sehari-hari di sekolah masih mengalami berbagai persoalan dengan perangkat pembelajaran yang digunakan untuk mengoperasikan jalannya pembelajaran. Diantara masalah itu misalnya (1) banyak indikator dan tujuan pembelajaran oleh guru cenderung pada kemampuan kognisi, afeksi, dan psikomotor tingkat rendah; (2) masih banyak guru menggunakan bahan ajar yang cenderung kognitivistik; (3) pemanfaatan sumber dan media pembelajaran yang tersedia di lingkungan sekitar siswa belum optimal dan kurang menggunakan situasi kehidupan riil; (4) model

pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif masih banyak diterapkan oleh guru, sehingga kurang mampu memicu terjadinya proses pembelajaran aktif; (5) penilaian proses juga kurang berjalan optimal karena keterbatasan kemampuan mengembangkan perangkat instrumen asesmen.

Penelitian tentang pengembangan perangkat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan pendekatan model *role playing* berbantuan media wayang tokoh pada materi menjaga keutuhan negara republik Indonesia kelas V semester 1 sekolah dasar. Penelitian ini memiliki bagan kerangka berfikir sebagai berikut :

Kerangka berfikir pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan pendekatan model *role playing* berbantuan media wayang tokoh.



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang, kajian teori dan kerangka berpikir maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut.

1. Perangkat pembelajaran *Role playing* berbatuan media wayang tokoh untuk memperkuat karakter Tanggung Jawab dan kemampuan komunikasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar valid.
2. Perangkat pembelajaran *Role playing* berbatuan media wayang tokoh untuk memperkuat karakter Tanggung Jawab dan kemampuan komunikasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar praktis.
3. Perangkat pembelajaran *Role playing* berbatuan media wayang tokoh untuk memperkuat karakter Tanggung Jawab dan kemampuan komunikasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar efektif.

D. Operasional Variabel

Operasionalisasi variabel diberikan untuk memberi kejelasan arti dan menghindari penafsiran yang salah terhadap variabel yang digunakan dalam judul dan perumusan penelitian ini. Istilah-istilah yang digunakan

untuk mempertegas variabel yang berhubungan dengan judul dan perumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Model Pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu (Akbar, 2013: 109) seperti menghidupkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi di mana dan kapan saja. Zaini, dkk (2008:98) mendefinisikan bermain peran sebagai suatu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.
2. Wayang Tokoh Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian tokoh adalah orang yang terkemuka dan kenamaan (dalam bidang politik, kebudayaan, dan sebagainya). Jadi wayang tokoh adalah boneka atau gambar tiruan orang yg terbuat dr pahatan kulit atau kayu dsb yg dapat dimanfaatkan untuk memerankan orang yang terkemuka dan kenamaan (dalam bidang politik, kebudayaan, dan sebagainya) dalam pertunjukan drama, biasanya dimainkan oleh seseorang dalang.
3. Pengertian komunikasi merupakan proses dinamis di mana orang berusaha untuk berbagi masalah internal mereka dengan orang lain melalui penggunaan simbol. Berdasarkan pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian komunikasi merupakan kemampuan dalam penyampaian pesan atau informasi tentang pikiran

yang mencakup kemampuan berbicara, menulis, menggambar dan berdiskusi (Lary: 2010: 18). Kemampuan Komunikasi, adalah penyampaian dan memahami pesan dari satu orang kepada orang lain(Beni: 2012: 111).

4. Tanggung Jawab adalah sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya baik yang berkaitan dengan diri sendiri, sosial, masyarakat, bangsa, negara, maupun agama Suyadi (2013 : 9). Sedangkan Samani (2012 : 51) menyatakan tanggung jawab adalah melakukan tugas sepenuh hati, bekerja dengan etos kerja yang tinggi, berusaha keras untuk mencapai prestasi terbaik, mampu mengontrol diri dan mengatasi stres, berdisiplin diri, akuntabel terhadap pilihan dan keputusan yang diambil.
5. Kemampuan komunikasi merupakan kemampuan dalam penyampaian pesan atau informasi tentang pikiran yang mencakup kemampuan berbicara, menulis, menggambar dan berdiskusi. Adapun indikator-indikator kemampuan komunikasi adalah sebagai berikut: 1) kemampuan menjawab pertanyaan, 2) kemampuan mengkomunikasikan gagasan secara tertulis maupun lisan, 3) kemampuan kerja sama dalam kelompok.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu penelitian yang menghasilkan produk. Sugiyono menyatakan bahwa metode penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (2013: 297). Model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model Thiagarajan, Semmel & Semmel (4D) yang dimodifikasi menjadi tiga tahap (3D). Tujuan penelitian ini adalah : (1) pengembangan produk, (2) menguji kepraktisan produk (perangkat pembelajaran), (3) efektivitas produk dalam menajpai tujuan.

Adapun fokus penelitian ini adalah bagaimana menghasilkan perangkat pembelajaran IPS dengan model kooperatif tipe Role Playing berbantuan Media Wayang Tokoh pada materi Sumpah Pemuda yang valid. Sehingga nantinya dihasilkan perangkat pembelajaran yang sudah teruji keabsahannya melalui uji validitas perangkat oleh para ahli dan uji empirik di lapangan. Pengembangan perangkat pembelajaran yang dimaksud meliputi: (1) Silabus, (2) RPP, (3) Bahan Ajar, (4) LKS, dan (5) Soal Tes

Pengembangan perangkat pembelajaran yang lain adalah instrumen yang berupa lembar validasi silabus, lembar validasi RPP, lembar validasi bahan ajar, lembar validasi LKS, dan lembar validasi soal tes.

Sedangkan lembar pengamatan rasa ingin tahu, keterampilan komunikasi, lembar respon siswa, dan lembar kemampuan guru mengelola pembelajaran selama pembelajaran adalah sebagai lembar observasi (pengamatan).

B. Populasi dan Sampel

Subjek penelitian adalah Siswa kelas V SD Negeri Simpar sebagai kelas eksperimen, dan kelas V SD Negeri Pucanggading sebagai kelas kontrol. Kelas uji coba adalah kelas V SD Negeri Wonosegoro 01.

C. Instrumen Penelitian.

Pengumpulan data mengenai pelaksanaan dan hasil dari penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan beberapa instrumen penelitian.

1. Lembar pengamatan/observasi

Instrumen ini dirancang sendiri oleh peneliti bersama guru kelas dengan meminta pertimbangan kepada ahli (pembimbing).

Lembar Panduan observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai unjuk kerja guru dan aktivitas belajar siswa selama pengembangan penelitian dalam pembelajaran IPS dengan pendekatan model *role playing berbantuan media wayang tokoh*. Data yang ingin dijangkau melalui panduan lembar observasi ini adalah data yang berupa perkataan dan aktivitas yaitu komunikasi interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru secara langsung pada

saat pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan model *role playing berbantuan media wayang tokoh*, dan pada saat diskusi kolaboratif dengan guru setelah pembelajaran.

2. Pedoman wawancara

Instrumen ini juga dirancang oleh peneliti dan guru kelas dengan meminta masukan dari ahli (pembimbing). Pedoman wawancara digunakan untuk menjaring data berkaitan dengan rencana pelaksanaan peneliti, pandangan dan pendapat guru dan siswa, serta koordinator pokja terhadap pendekatan model *role playing berbantuan media wayang tokoh* yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS baik sebelum dan sesudah dilakukan penelitian.

3. Kuesioner

Instrumen ini digunakan untuk menjaring data mengenai pendapat guru dan siswa mengenai penerapan pendekatan model *role playing berbantuan media wayang tokoh* dalam pembelajaran IPS dan kemungkinan penerapan pendekatan tersebut dalam pembelajaran yang lain.

4. Tes Hasil belajar

Instrumen ini digunakan untuk menjaring data mengenai peningkatan hasil belajar siswa khususnya mengenai penguasaan terhadap materi atau pokok bahasan yang dibelajarkan dengan menggunakan pendekatan model *role playing berbantuan media wayang tokoh*. Tes hasil belajar ini tidak diujicobakan, tetapi disusun secara bersama-sama oleh peneliti dan guru

(praktisi), guru senior, dan dimintakan pertimbangan kepada ahli (pembimbing).

Instrumen tes prestasi belajar siswa berbentuk seperangkat tes. Instrumen ini untuk mengukur prestasi belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran IPS dengan pendekatan model *role playing berbantuan media wayang tokoh* dan pembelajaran konvensional. Bentuk tes ini berupa 20 soal pilihan ganda. Tiap item soal dengan jawaban salah diberi skor 0 dan jawaban benar diberi skor 1, sehingga nilainya dapat dibuat dalam rentang 0 - 100. Untuk memperoleh nilai kategori maka rentang 100 dibagi 5, sehingga setiap skor terdapat selisih nilai 20 dan dapat dibuat kategori sebagai berikut :

0 - 20	: sangat jelek
21 - 40	: jelek
41 - 60	: cukup
61 - 80	: baik
81 - 100	: sangat baik/istimewa

5. Uji Validitas

Validitas adalah ketetapan atau kecermatan suatu instrumen dalam mengukur apa yang ingin diukur, pada penelitian ini uji validitas menggunakan korelasi produk *moment pearson* (Bivariate Pearson).

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda”

antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian. Bila peneliti membuat laporan yang tidak sesuai dengan apa yang terjadi pada objek, maka data tersebut dapat dinyatakan tidak valid (Sugiyono, 2010: 363).

a. Validitas Instrumen

Validitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah validitas isi dan validitas konstruk. Untuk mengetahui validitas isi dilakukan oleh pakar yaitu apakah butir-butir yang ada dalam instrumen telah menggambarkan indikator yang dimaksud. Langkah-langkah yang dilakukan untuk mendapatkan validitas isi dalam penelitian ini adalah:

1. Penyusunan instrumen diawali dengan menyusun kisi-kisi yang memuat variabel, indikator, dan butir pertanyaan yang aspek penilaiannya disesuaikan dengan ruang lingkup variabel yang akan diukur.
2. Menyusun butir-butir instrumen berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.
3. Mengkonsultasikan butir-butir instrumen yang telah dibuat kepada dosen pembimbing, dosen pakar, serta guru senior untuk mendapatkan masukan dan saran perbaikan.
4. Mengujicobakan instrumen yang telah disetujui untuk mengetahui validitas konstruk.

Validitas konstruk (*construct validity*) suatu instrumen didapatkan dari cara membandingkan antara isi instrumen dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Dalam penelitian ini akan diuji keefektifan pembelajaran dan tingkat kerjasama siswa dalam pembelajaran dengan model *role playing berbantuan media wayang tokoh* dalam pembelajaran IPS kelas V pada materi menjaga keutuhan negara kesatuan republik Indonesia Menurut Arikunto (2010: 211) sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Untuk menganalisis validitas suatu instrumen digunakan validitas isi. Menurut Sudijono (2013: 164), validitas isi adalah yang ditilik dari segi tes itu sendiri sebagai alat pengukur hasil belajar yaitu sejauh mana tes hasil belajar sebagai alat pengukur hasil belajar peserta didik, isinya telah dapat mewakili secara representatif terhadap keseluruhan materi atau bahan pelajaran yang seharusnya diujikan.

Formula statistik yang digunakan dalam analisis validitas butir soal digunakan korelasi *point biserial*. Model formula statistiknya sebagai berikut:

$$r_{pbi} = \frac{X_i - X_t}{S_t} \sqrt{\frac{p_i}{q_i}}$$

Keterangan :

X_i = rata-rata skor dari subjek yang menjawab benar item- i

X_t = rata-rata skor total

S_t = standar deviasi skor total

p_i = proporsi siswa yang menjawab benar

q_i = proporsi siswa yang menjawab salah

r_{pbi} = koefisien korelasi biserial

Butir tes hasil belajar dikatakan valid apabila nilai $r_{pbi} > r(20;0.05) = 0,444$, selain itu butir tes invalid.

6. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsistensi jika pengukuran tersebut diulang. Uji signifikansinya dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 artinya instrumen dapat dikatakan reliabel bila nilai alpha lebih besar dari r kritis *product moment*.

Reliabilitas instrumen berkaitan dengan kestabilan dan kekonsistenan instrumen. Kestabilan dalam arti instrumen digunakan untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan akan menghasilkan data yang sama atau konsisten. Pencarian angka reliabilitas dilakukan untuk mengetahui kehandalan dan konsistensi dari butir yang digunakan untuk menyusun instrumen. Dalam penelitian ini, angka koefisien yang dianggap layak, memadai, dan memuaskan bila mencapai nilai minimal 0,70 (Mardapi, 2008: 125).

Menurut Arikunto (2010: 231), harga reliabilitas tes dihitung dengan menggunakan uji reliabilitas kuder-richardson (KR-20) dengan rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum(pq)}{v_t} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1 -$

p)

pq = jumlah hasil perkalian antara p dan q

k = banyaknya item

v_t = varians total

Harga r yang diperoleh dibandingkan dengan r tabel product moment dengan taraf signifikansi 5%. Perangkat soal tes dikatakan reliabel jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$.

7. Tingkat Kesukaran

Menurut Arikunto (2012: 223) Tingkat kesukaran soal ditunjukkan dengan bilangan yang disebut indeks kesukaran soal yang dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = indeks kesukaran soal

B = jumlah siswa yang menjawab benar

JS = jumlah siswa seluruh peserta tes

Adapun kriteria yang berhubungan dengan indeks kesukaran soal ini adalah sebagai berikut:

Soal dengan $0,0 \leq P < 0,30$ adalah soal sukar

Soal dengan $0,30 \leq P < 0,70$ adalah soal sedang

Soal dengan $0,70 < P \leq 1,00$ adalah soal mudah

8. Analisis Daya Beda

Analisis daya beda dengan rumus seperti di bawah ini (Arikunto, 2012:228):

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Keterangan :

D = daya pembeda

JA = jumlah peserta kelompok atas

JB = jumlah peserta kelompok bawah

BA = jumlah peserta kelompok atas yang menjawab benar

BB = jumlah peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Daya pembeda diklasifikasikan sebagai berikut :

$0,0 \leq D < 0,20$ = jelek

$0,21 \leq D < 0,40$ = cukup

$0,41 \leq D < 0,71$ = baik

$0,71 \leq D < 1,00$ = sangat baik

E. Prosedur Pengumpulan Data

1. Tahap investigasi awal

Kegiatan yang dilakukan pada tahap investigasi awal adalah menghimpun informasi permasalahan pembelajaran IPS terdahulu dan merumuskan secara rasional pemikiran pentingnya pengembangan model, mengidentifikasi dan mengkaji teori-teori yang melandasi pengembangan model antara lain: teori-teori yang melandasi model pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran IPS, teori tentang model pembelajaran dan pengembangannya. Pada tahapan ini juga dilakukan analisis terhadap (1) kondisi peserta didik yang meliputi: kemampuan dan kemauan belajar, (2) analisis kurikulum yaitu, analisis materi (mengidentifikasi, merinci dan menyusun konsep secara sistematis untuk pengorganisasian materi pelajaran), dan merumuskan kompetensi dasar dan kriteria kinerja.

Untuk bahan ajar, dalam tahap ini dilakukan tahap identifikasi dan kajian terhadap kurikulum IPS, analisis kondisi peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan penetapan kriteria kinerja yang akan dicapai melalui pembelajaran. Kelima kegiatan diatas dapat dijelaskan sebagai berikut;

a. Analisis ujung depan

Analisis ujung depan ditunjukkan untuk menentukan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan bahan pelajaran. Pada tahap ini dilakukan telaah terhadap kurikulum, dan teori-teori pembelajaran yang

mendasari model sehingga diperoleh deskripsi pola pembelajaran yang dianggap ideal.

b. Analisis peserta didik.

Analisis peserta didik yang merupakan telaah tentang karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan pengembangan bahan pelajaran. Karakteristik ini meliputi kemampuan IPS yang dimiliki, sikap terhadap topik pembelajaran. Dalam analisis kognitif diasumsikan bahwa peserta didik telah memasuki tahap perkembangan operasi formal.

c. Analisis materi

Analisis materi ditunjukkan untuk memilih dan menetapkan, merinci dan menyusun secara sistematis materi ajar yang relevan untuk diajarkan berdasarkan analisis ujung depan.

d. Analisis tugas

Analisis tugas ditunjukkan untuk mengidentifikasi ketrampilan-ketrampilan utama yang diperlukan kepada kurikulum dan menganalisisnya kepada suatu kerangka subketrampilan akademis yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.

e. Spesifikasi kompetensi

Speifikasi kompetensi ditujukan untuk mengkonversikan kompetensi dari analisis materi, dan analisis tugas menjadi sub-sub kompetensi (kompetensi dasar) yang akan dicapai, yang dinyatakan dalam penguasaan *content* dan *performance* peserta didik.

2. Tahap perancangan (desain)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan perancangan awal perangkat pembelajaran.

a. Penyusunan tes (*criterion-test construction*)

Tes disusun berdasarkan analisis konsep dan analisis tugas yang dijabarkan dalam spesifikasi tujuan pembelajaran, selanjutnya disusun kisi-kisi tes.

b. Pemilihan Format (*format selection*)

Dalam penelitian ini format disesuaikan dengan pedoman pengembangan Silabus dan RPP dalam KTSP, di mana isi pembelajaran mengacu pada hasil analisis konsep, analisis tugas, dan indikator serta tujuan pembelajaran.

c. Pemilihan media (*media selection*)

Pemilihan media belajar disesuaikan dengan analisis materi, analisis tugas, dan fasilitas yang ada di sekolah/lingkungan sekitar. Adapun media yang digunakan peneliti, papan tulis, laptop dan LCD.

d. Rancangan awal (*initial design*)

Desain awal pengembangan perangkat pembelajaran dengan model kooperatif tipe Role Playing Berbantuan Media Wayang Tokoh meliputi Silabus, RPP, Bahan Ajar dan LKS.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahapan ini dilakukan 2 tahapan kegiatan utama, yaitu kegiatan validasi dan ujicoba lapangan prototipe model hasil validasi.

a. Kegiatan validasi

Sebelum kegiatan validasi bahan ajar dilakukan, terlebih dahulu dikembangkan instrumen. Jenis instrumen yang digunakan dalam fase ini adalah lembar validasi. Sebelum digunakan terlebih dahulu divalidasi oleh para pakar untuk menguji layak atau tidaknya instrumen-instrumen tersebut digunakan untuk mengukur aspek-aspek yang ditetapkan ditinjau dari kejelasan tujuan pengukuran yang dirumuskan, kesesuaian butir-butir pertanyaan untuk setiap aspek, penggunaan bahasa, dan kejelasan petunjuk penggunaan instrumen.

Kegiatan validasi isi dan validasi konstruk model dilakukan dengan memberikan buku dan instrumen validasi pada para pakar dan praktisi. Para ahli yang bertindak sebagai validator adalah pakar pendidikan IPS dan yang berpengalaman dalam pengembangan bahan ajar IPS, ahli pendidikan IPS, ahli teknologi pembelajaran dan manajemen pendidikan, serta para guru IPS sebagai praktisi. Saran dari pakar dan praktisi tersebut digunakan sebagai landasan penyempurnaan atau revisi model. Kegiatan yang dilakukan pada waktu memvalidasi model adalah sebagai berikut.

- 1) Meminta pertimbangan ahli dan praktisi tentang kelayakan bahan ajar (pada prototipe 1) yang telah direalisasikan. Untuk kegiatan ini

diperlukan instrumen berupa lembar validasi dan bahan ajar yang diserahkan kepada validator.

2) Melakukan analisis terhadap hasil validasi dari validator. Jika hasil analisis menunjukkan:

a) Valid tanpa revisi, maka kegiatan selanjutnya adalah uji coba lapangan.

b) Valid dengan sedikit revisi, maka kegiatan selanjutnya adalah merevisi terlebih dahulu, kemudian langsung uji coba lapangan

c) Tidak valid, maka dilakukan revisi sehingga prototipe baru model.

Kemudian kembali pada kegiatan (1), yaitu meminta pertimbangan para ahli dan praktisi. Disini ada kemungkinan terjadi siklus (kegiatan validasi secara berulang) untuk mendapatkan model yang valid. Pada kegiatan ini akan diperoleh bahan ajar yang valid.

4. Kegiatan uji terbatas.

Sebelum kegiatan ujicoba lapangan terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan, terlebih dahulu dilakukan uji coba terbatas. Pada ujicoba ini mulai dikembangkan instrumen. Jenis instrumen yang digunakan dalam fase ini adalah lembar observasi berupa angket. Sebelum digunakan, instrumen tersebut terlebih dahulu divalidasi oleh para pakar untuk menguji layak atau tidak layaknya instrumen tersebut digunakan untuk mengukur aspek-aspek yang ditetapkan. Ujicoba terbatas bertujuan untuk melihat sejauh mana kepraktisan penggunaan bahan ajar (buku peserta didik) dalam

pelaksanaan pembelajaran dikelas terbatas dengan memperhatikan aspek-aspek kepraktisan menggunakan model kooperatif tipe Role Playing.

Kegiatan ini dilakukan untuk melihat respon peserta didik dan respon guru terhadap bahan ajar yang digunakan peserta didik dikelas yang telah di validasi. Respon peserta didik dapat dilihat menggunakan lembar angket sedangkan respon guru dapat dilihat melalui pengamatan. Sebelum ujicoba terbatas dilakukan, terlebih dahulu diberikan penjelasan pada guru selaku rekan sejawat yang melaksanakan pengamatan pada jalannya proses pembelajaran. Berdasarkan hasil ujicoba terbatas bila belum memenuhi aspek kepraktisan maka dilakukan revisi.

5. Kegiatan uji lapangan

Setelah ujicoba terbatas dilakukan dengan mendapat masukan dari pengamat, maka selanjutnya dilakukan, uji lapangan. Pada uji lapangan jenis instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Sebelum digunakan, instrumen tersebut terlebih dahulu divalidasi oleh para pakar untuk menguji layak atau tidak layaknya instrumen-instrumen tersebut digunakan untuk mengukur aspek-aspek yang ditetapkan.

Ujicoba dilakuakn bertujuan untuk melihat sejauh mana keefektifan pembelajaran menggunakan bahan ajar dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil ujicoba lapangan dan analisis data hasil ujicoba dilakukan revisi. Ujicoba dan revisi ini dapat dilalukan berulang-ulang sampai diperoleh prototipe pembelajaran (bahan ajar dan instrumen) yang diinginkan berdasarkan aspek-aspek keefektifan. Adapun kegiatan yang

dilakukan pada waktu ujicoba adalah: (1) melakukan ujicoba lapangan, (2) melakukan analisis terhadap data hasil ujicoba, dan (3) melakukan revisi berdasarkan hasil analisis data hasil ujicoba.

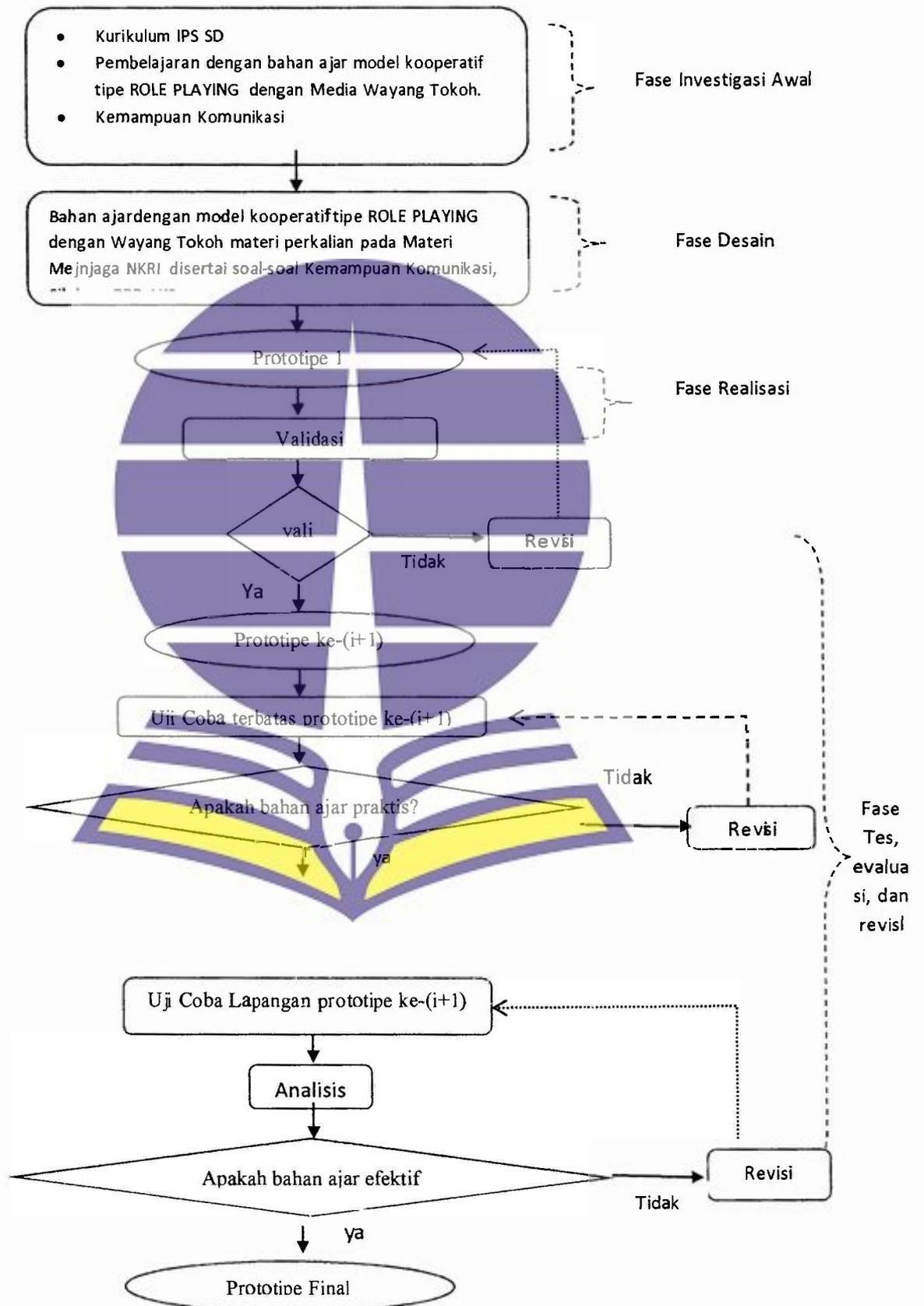
Uji coba, analisis, dan revisi ini dimungkinkan terjadi siklus (kegiatan uji coba secara berulang) untuk mendapatkan prototipe final model yang memenuhi kriteria keefektifan. Sejalan dengan setiap tahapan pengembangan bahan ajar yaitu komponen-komponen pada bahan ajar, dan instrumen penelitian diimplementasikan dengan situasi saat ini. Jika terdapat perbaikan (revisi) atau perubahan pada model maka segera dilakukan peninjauan pada bagian-bagian bahan ajar dan instrumen revisi pada bahan ajar. Selanjutnya diimplementasikan apa yang telah dihasilkan saat ini. Sebelum uji coba dilakukan terlebih dahulu diberikan penjelasan pada guru selaku rekan sejawat yang melaksanakan pembelajaran dan pengamat yang mengamati jalannya proses pembelajaran. Dalam ujicoba ini dilakukan uji awal dan akhir untuk mengetahui reliabilitas, validitas, dan sensitivitas instrumen tes, dan aktivitas pembelajaran dalam pencapaian kompetensi yang ditetapkan berdasarkan data empirik. Desiminasi bahan ajar tidak dilakukan karena berbagai pertimbangan.

Dalam proses pengembangan untuk mendapatkan prototipe final, yaitu bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif, dimungkinkan akan terjadi siklus (kegiatan berulang), yaitu: (yang terdiri dari bahan ajar dan instrumen) dan prototipe yang telah memenuhi kriteria kevalidan diujicobakan beberapa kali dilapangan sampai kriteria

kepraktisan/keterlaksanaan, dan keefektifan dipenuhi. Secara operasional, kegiatan validasi prototipe 1 (yang terdiri dari bahan ajar dan instrumen) dilakukan secara bersama, apabila kriteria kevalidan bahan ajar belum dipenuhi, maka ketika merevisi bahan ajar (sebagian atau keseluruhan) dilakukan bersama merevisi instrumen yang terkait. Misalkan terjadi revisi atau perubahan pada sintaks (tahap pembelajaran), maka dilakukan secara bersama revisi pada rencana pembelajaran sebab rencana pembelajaran adalah operasional dari sintaks.

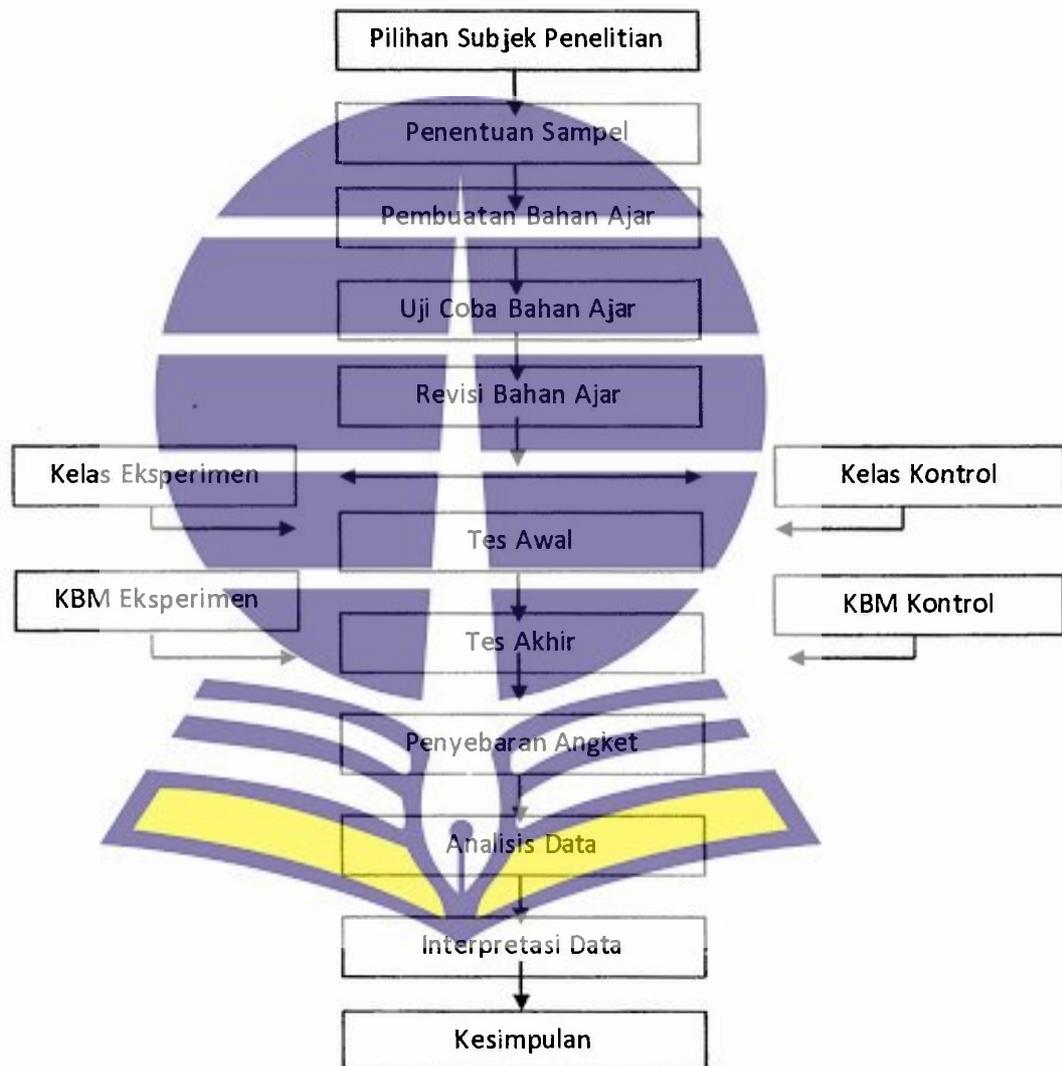
Berikut ini gambaran secara operasional kegiatan tahap-tahap pengembangan bahan ajar dan instrumen penelitian yang dapat digambarkan dalam skema berikut (lihat Gambar 3.1)





Gambar 3.1 Alur Tahap-Tahap Pelaksanaan Pengembangan Bahan Ajar dengan model Kooperatif Tipe ROLE PLAYING dengan Wayang Tokoh.

9. Alur Penelitian



Gambar. 3.1 Alur Penelitian

10. Desain Uji Coba

Uji coba produk pengembangan dilakukan melalui dua (2) tahapan, yaitu uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Pada tahapan uji

kelompok kecil dipilih beberapa siswa dalam satu kelas sebagai subyek uji coba, di mana akan disimulasikan bahan ajar dan selanjutnya diminta untuk memberikan respon terhadap bahan ajar yang telah disimulasikan. Hal ini dilakukan untuk menguji kepraktisan dari model perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Jika hasil analisisnya berada dalam kategori praktis, maka hasil uji coba terbatas ini akan menjadi draf final. Dengan demikian, dilaksanakan uji coba (diperluas) atau uji coba lapangan pada siswa Kelas V SDN Simpar.

E. Metode Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini digunakan analisis statistik deskriptif yang masing-masing dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis data penilaian validator

Instrumen pengembangan perangkat pembelajaran divalidasi oleh 3 orang validator yaitu 1 orang dosen pembimbing dan 2 orang teman sejawat yang sudah S2. Perangkat pembelajaran yang sudah divalidasi ahli selanjutnya dianalisis secara deskriptif atau kualitatif dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Rataanskor perangkat} = \frac{\text{jumlah skor validator pada tiap aspek}}{\text{banyak aspek penilaian}}$$

Tabel 3.1. Kriteria Penyeoran Validator terhadap Perangkat Pembelajaran

No	Interval rata-rata skor	Kriteria
1	$1,0 \leq \text{rata-rata} < 1,75$	Kurang baik
2	$1,75 \leq \text{rata-rata} < 2,50$	Cukup baik
3	$2,50 \leq \text{rata-rata} < 3,25$	Baik
4	$3,25 \leq \text{rata-rata} \leq 4,00$	Sangat baik

Secara keseluruhan perangkat dikatakan valid jika rerata skor penilaian perangkat pada kategori baik atau sangat baik.

Lembar obeservasi terhadap Tanggung Jawab pada siswa dilakukan dengan mengamati sikap siswa selama pembelajaran. Aspek-aspek yang diamati anantara lain : : 1) mengerjakan tugas IPS dengan baik; 2) menyelesaikan tugas IPS tepat waktu; 3) berperan aktif pada kegiatan pembelajaran IPS; dan 4) tidak melakukan kecurangan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran IPS. Kriteria penilaian pengamat terhadap aspek-aspek pernyataan pada lembar pengamatan, dengan setiap pernyataan diberikan pilihan skor 1, 2, 3, atau 4.

Tabel 3.2 Kriteria Tanggung Jawab

No	Interval rata-rata skor	Kriteria
1	$1,0 \leq \text{rata-rata} < 1,75$	Kurang baik
2	$1,75 \leq \text{rata-rata} < 2,50$	Cukup baik
3	$2,50 \leq \text{rata-rata} < 3,25$	Baik
4	$3,25 \leq \text{rata-rata} \leq 4,00$	Sangat baik

2. Uji Perangkat Praktis

a. Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

Data hasil pengamatan kemampuan guru mengelola pembelajaran dianalisis dengan mencari rata-rata nilai keterlaksanaan RPP dalam mengelola pembelajaran. Kriteria keterlaksanaan RPP didasarkan rata-rata penilaian pengamat terhadap aspek-aspek pernyataan pada lembar pengamatan, dengan setiap pernyataan diberikan pilihan skor 1, 2, 3, atau 4. Kriteria keterlaksanaan RPP dinyatakan dalam:

Tabel 3.3. Kriteria Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

No	Interval rata-rata skor	Kriteria
1	$1,0 \leq \text{rata-rata} < 1,75$	Kurangbaik
2	$1,75 \leq \text{rata-rata} < 2,50$	Cukup baik
3	$2,50 \leq \text{rata-rata} < 3,25$	Baik
4	$3,25 \leq \text{rata-rata} \leq 4,00$	Sangat baik

b. Respon Siswa

Data hasil angket respon siswa dianalisis dengan mencari rata-rata skor pilihan siswa. Kriteria respon siswa didasarkan pada rata-rata pilihan siswa pada lembar angket, dengan setiap pernyataan diberikan pilihan skor 1, 2, 3, atau 4. Kriteria respon siswa dinyatakan dalam:

Tabel 3.4. Kriteria Respon Siswa

No	Interval rata-rata skor	Kriteria
1	$1,0 \leq \text{rata-rata} < 1,75$	Kurang baik
2	$1,75 \leq \text{rata-rata} < 2,50$	Cukup baik
3	$2,50 \leq \text{rata-rata} < 3,25$	Baik
4	$3,25 \leq \text{rata-rata} \leq 4,00$	Sangat baik

Perangkat dikatakan praktis jika kemampuan guru mengelola pembelajaran pada kategori baik atau sangat baik dan respon siswa berada pada kategori baik atau sangat baik.

3. Analisa data kemampuan komunikasi (Keefektivan)

Dalam analisis data TKK akan diuji normalitasnya, homogenitasnya, uji ketuntasan individualnya, uji ketuntasan klasikal, uji banding, dan uji pengaruh.

a. Uji Normalitas

Menurut Sembiring dalam Sukestiyarno (2012: 67) berdasar teori statistika model linier hanya variabel dependen Y yang mempunyai distribusi untuk diuji normalitasnya, sedangkan variabel independen diasumsikan bukan merupakan fungsi distribusi jadi tidak perlu diuji normalitasnya. Berdasar uraian tersebut, uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan pada Kemampuan Komunikasi siswa.

Rumusan hipotesis:

H_0 : Kemampuan Komunikasi berdistribusi normal

H_1 : Kemampuan Komunikasi tidak berdistribusi normal

Uji normalitas dilakukan dengan SPSS menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov*. Dengan derajat signifikansi 5%, apabila nilai *sig* pada Uji *Kolmogorov-Smirnov* > 5% maka H_0 diterima, dan jika nilai *sig* < 5% maka H_0 ditolak (Sukestiyarno: 2012: 39).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari populasi yang homogen.

Rumusan hipotesis:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \text{ (varians kelas eksperimen = varians kelas kontrol)}$$

$$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \text{ (varians kelas eksperimen } \neq \text{ varians kelas kontrol)}$$

Rumus yang digunakan: $F = \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}}$ (Sudjana, 2005: 250)

Uji homogenitas akan dilakukan dengan menggunakan SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*). Apabila nilai *sig* pada kolom *Levene's Test for Equality of Variances* di *Independent Sample Test* > 5% maka H_0 diterima atau varians dua variabel sama.

c. Uji Ketuntasan Rata-rata

Uji ketuntasan rata-rata digunakan untuk mengetahui apakah pencapaian Kemampuan Komunikasi siswa di kelas eksperimen telah mencapai 65.

Rumusan hipotesis:

$$H_0 : \mu \geq 65, \text{ rata-rata tes Kemampuan Komunikasi mencapai 65.}$$

$$H_1 : \mu < 65, \text{ rata-rata tes Kemampuan Komunikasi belum mencapai 65.}$$

Untuk menghitung ketuntasan Kemampuan Komunikasi yang dicapai

$$\text{siswa digunakan rumus } t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}. \text{ (Sugiyono, 2010)}$$

dimana: t = nilai t yang dihitung

\bar{x} = nilai rata-rata

μ_o = nilai yang dihipotesiskan

s = simpangan baku sampel

n = jumlah anggota sampel

Kriteria: H_0 diterima jika $t_{hit} \geq t_{tab}$ dengan t_{tab} didapat dari daftar distribusi t dengan taraf kesalahan 5% dan $dk = (n-1)$. Perhitungan dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan *compare mean one sample t-test* dengan kriteria: H_0 diterima jika output *sig* pada *one sample t-test* $\geq 5\%$, dan jika sebaliknya H_0 ditolak

d. Uji Ketuntasan Klasikal

Uji ketuntasan klasikal dari Kemampuan Komunikasi siswa digunakan untuk mengetahui keberhasilan siswa di kelas eksperimen dalam mencapai ketuntasan belajar materi aritmatika sosial memenuhi syarat ketuntasan belajar secara klasikal. Menurut Bloom (Winkel, 2007: 466) adalah apabila 75 % siswa mencapai nilai ketuntasan klasikal yaitu 65.

Uji ketuntasan ketuntasan klasikal dilakukan secara kualitatif deskriptif yakni dengan menghitung persentase ketuntasan klasikal dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Peserta Tes}}$$

e. Uji Banding

Uji banding digunakan untuk membandingkan Kemampuan Komunikasi siswa yang diajarkan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan siswa yang diajarkan tanpa perangkat yang dikembangkan.

Rumusan hipotesis:

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ (Kemampuan Komunikasi siswa yang diajarkan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan tidak lebih baik dari siswa yang diajarkan tanpa perangkat yang dikembangkan)

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$ (Kemampuan Komunikasi siswa yang diajarkan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan lebih baik dari siswa yang diajarkan tanpa perangkat yang dikembangkan)

Dimana:

μ_1 : t_{tabel} nilai TKK siswa yang diajarkan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

μ_2 : t_{tabel} nilai TKK siswa yang diajarkan tanpa menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan

Rumus uji statistik untuk kasus varians sama: $t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{s^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$

$$\text{Dimana } s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

H_0 diterima jika $t_{hit} \leq t_{tab}$, jika sebaliknya maka terima H_1 .

Rumus uji statistik untuk kasus varians tidak sama: $t' = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left(\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}\right)}}$

t_{tab} didapat dari daftar distribusi t dengan taraf kesalahan 5% dan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$. H_0 diterima jika $t_{hit} \leq t_{tab}$ yang artinya Kemampuan Komunikasi siswa yang diajarkan menggunakan perangkat yang dikembangkan tidak lebih baik dari siswa yang diajarkan tanpa perangkat yang dikembangkan (Sukestiyarno, 2012).

f. Uji pengaruh

Analisis regresi digunakan untuk mengetahui persamaan regresi tentang pengaruh karakter Tanggung Jawab terhadap kemampuan komunikasi siswa.



Uji regresi ini dikerjakan dengan SPSS untuk menguji pengaruh karakter Tanggung Jawab terhadap Kemampuan Komunikasi, dengan rumusan hipotesis:

$H_0 : \beta =$ (Tidak terdapat pengaruh signifikan dari karakter Tanggung Jawab terhadap kemampuan komunikasi).

$H_1 : \beta \neq$ (Terdapat pengaruh signifikan dari karakter Tanggung Jawab

dan keterampilan komunikasi IPS terhadap kemampuan komunikasi).

Persamaan regresi $\hat{Y} = \alpha + \beta X$ dibaca pada output tabel *Coefficient* yakni pada kolom *Unstandardized coefficients* B. Untuk menerima atau menolak hipotesis, akan dilihat pada output tabel ANOVA. Apabila nilai $\text{sig.} < 5\%$ maka H_0 ditolak atau terima H_1 yang artinya terdapat pengaruh signifikan dari rasa ingin tahu terhadap Kemampuan Komunikasi.

Untuk melihat dukungan atau pengaruh rasa ingin tahu dan keterampilan komunikasi terhadap Kemampuan Komunikasi, dapat dilihat nilai koefisien masing-masing X. Nilai *R square* pada model *Summary* merupakan faktor determinasi yang menunjukkan besarnya pengaruh X terhadap variabel Y.

Kriteria Kualitas Produk

1. Kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan didasarkan pada pendapat Akker dan Nieveen (199: 10,127) yang menyatakan bahwa validitas dalam suatu penelitian pengembangan mengacu pada tingkat intervensi yang didasarkan pada *state-of-the art* pengetahuan (validitas konten) dan berbagai macam komponen dari perangkat pembelajaran berkaitan satu dengan yang lain (validitas konstruk). Perangkat pembelajaran dalam penelitian ini dikategorikan valid apabila perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan

prosedur pengemabangan perangkat dan sesuai dengan kerangka teoritis model yang dikembangkan serta telah divalidasi oleh validator dengan penilaian minimal baik serta diberikan rekomendasi untuk dipakai. Perangkat Pembelajaran valid jika total rata nilai dari 3 (tiga) validator minimal kriteria Baik ($2,50 \leq \text{rata-rata} < 3,25$).

2. Kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan didasarkan pada pendapat Akker dan Nieveen (1999 : 10, 127) yang menyatakan kepraktisan mengacu pada pengguna/guru mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Perangkat pembelajaran dalam penelitian ini dikatakan praktis apabila memenuhi kriteria : 1) rerata hasil pengamatan kemampuan guru mengelola pembelajaran minimal baik ($2,50 \leq \text{rata-rata} < 3,25$). dan 2) respon siswa positif dengan kriteria minimal baik ($2,50 \leq \text{rata-rata} < 3,25$).
3. Keefektifan perangkat pembelajaran perangkat pembelajaran yang dikembangkan didasarkan pendapat Akker dan Nieveen (1999 : 10, 127) yang menyatakan keefektifan mengacu pada tingkatan pengalaman dan hasil intervensi konsisten dengan tujuan yang dimaksud. Pembelajaran dikatakan efektif dalam penelitian ini jika telah mencapai indikator berikut:
 - a. Nilai tes kemampuan Komunikasi siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal 70 secara klasikal 75%.

- b. Terdapat perbedaan rata-rata nilai tes kemampuan Komunikasi yang lebih baik pada kelas eksperimen dibanding hasil tes kemampuan Komunikasi pada kelas kontrol.
- c. Terdapat pengaruh positif antara sikap tanggung jawab terhadap kemampuan Komunikasi pada siswa.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan diskriptif kuantitatif, metode deskriptif kuantitatif adalah metode penelitian yang menguji ilmu pengetahuan yang masih diragukan kebenarannya mengumpulkan informasi mengenai fakta-fakta, gejala-gejala faktual dari populasi serta bertujuan untuk menentukan peranan dan hubungan antar variabel dengan menggunakan analisis statistik. peneliti akan memaparkan realita yang sesungguhnya proses pembelajaran IPS dengan pendekatan model role playing berbantuan wayang tokoh maupun pendekatan konvensional.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *post-test only control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan total populasi, kelompok eksperimen diberikan perlakuan, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sama-sama diberikan observasi awal dan akhir.

1. Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Sebelum instrumen tes diujicobakan pada kelompok uji coba skala kecil, perlu dinilai terlebih dahulu apakah instrumen yang digunakan mempunyai validitas yang tinggi. Untuk menilai apakah instrumen yang

dikembangkan mempunyai validitas yang tinggi, penulis mengkonsultasikan pada validator (*expert judgement*).

Perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila penilaian validator memberikan penilaian minimal kriteria baik sesuai dari ketentuan yang telah ditetapkan setelah memberikan saran serta masukan untuk revisi perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang divalidasi meliputi Silabus, RPP, LKS, Bahan Ajar, dan Tes Kemampuan Komunikasi, saran dan masukan dari validator yang terdapat pada lembar validasi dijadikan bahan acuan untuk merevisi perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

Rekapitulasi hasil validasi ahli terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan seperti pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Validasi

Instrumen	Rata-rata Validator			Total Rata-rata	Kriteria
	V1	V2	V3		
Silabus	4,00	3,69	3,85	3,85	Sangat Baik
RPP	3,88	3,82	3,76	3,82	Sangat Baik
LKS	4	3,67	3,83	3,83	Sangat Baik
Bahan Ajar	3,90	3,80	3,80	3,83	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua perangkat pembelajaran yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik menurut validator, sehingga semua perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah valid. Untuk mendapatkan perangkat pembelajaran

yang dikembangkan valid terjadi beberapa siklus, artinya proses validasi dilakukan berulang-ulang, hal ini disebabkan karena hasil validasi belum valid berdasarkan penilaian validator. Selama proses validasi saran dan masukan dari validator menjadi acuan untuk perbaikan. Perangkat pembelajaran yang sudah direvisi selanjutnya disebut draf 2. Peneliti mengikuti saran dan masukan serta petunjuk dari validator dalam merevisi perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi dan revisi perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

a. **Silabus**

Dalam proses validasi silabus terdapat beberapa kriteria penilaian yaitu : 1) mengkaji keterkaitan antar standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam mata pelajaran, 2) mengidentifikasi materi yang menunjang pencapaian KD, Aktivitas kedalaman dan keluasan materi, 3) pemilihan materi ajar, 4) kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan SK, KD, potensi siswa; 5) perumuskan indikator pencapaian kompetensi; 6) menentukan sumber belajar yang disesuaikan dengan SK, KD, serta materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi; 6) penentuan jenis penilaian; 7) penggunaan bahasa sesuai dengan EYD; 8) kesederhanaan struktur kalimat; 9) kesesuaian alokasi yang digunakan; 10) pemilihan alokasi waktu didasarkan pada tuntutan kompetensi dasar; dan 11) pemilihan alokasi waktu didasarkan pada ketersediaan alokasi waktu per semester.

Pada umumnya validator menyatakan bahwa silabus yang dikembangkan mendapat skor rata-rata 3,85 kategori sangat baik dan valid, sehingga dapat digunakan untuk ujicoba lapangan, hasil validasi selengkapnya disajikan pada lampiran B.1. Saran dari validator terhadap silabus adalah perlu pengesahan silabus, yang digunakan peneliti sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan silabus. Saran dan masukan dari validator menjadi acuan dalam merevisi silabus. Produk perangkat silabus disajikan pada Lampiran A.1.

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Dalam proses validasi RPP terdapat beberapa aspek penilaian yaitu, 1) Kejelasan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, 2) Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dengan tujuan pembelajaran, 3) Ketepatan penjabaran Kompetensi Dasar kedalam indikator, 4) Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran, 5) Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa, 6) Sistematika Penyusunan RPP, 6) Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang implementasinya menggunakan Pembelajaran IPS dengan Pendekatan *Model Role Playing*, 7) Kesesuaian uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran dengan aktivitas pembelajaran IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang implementasinya menggunakan Pembelajaran IPS dengan Pendekatan

Model Role Playing, 8) Kejelasan skenario pembelajaran (tahap-tahap kegiatan pembelajaran; awal, inti penutup), 9) Kelengkapan instrument evaluasi (soal, kunci, pedoman pensekoran), 10) Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD, Bahasa yang digunakan komunikatif, 11) Kesederhanaan struktur kalimat, 12) Kesesuaian alokasi yang digunakan, 13) Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran.

Pada umumnya penilaian validator terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 3,82 termasuk kategori sangat baik dan dapat digunakan untuk uji coba lapangan dengan sedikit revisi, hasil validasi selengkapnya disajikan pada lampiran B.2. Saran dan masukan dari validator digunakan peneliti sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan/revisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Saran dan masukan dari validator yaitu: Perlu adanya perbaikan pada kegiatan penutup yaitu tanda baca diperbaiki dan tindak lanjut dengan memberikan tugas rumah atau pekerjaan rumah (PR) pada siswa. Berdasarkan saran dan masukan dari validator di atas menjadi bahan acuan dalam merevisi RPP, sehingga hasil revisi RPP yang dikembangkan dapat digunakan dalam uji coba lapangan. Produk akhir RPP disajikan pada Lampiran A.2.

c. Lembar Kegiatan Siswa (LKS)

Dalam proses validasi RPP terdapat beberapa kriteria penilaian yaitu, 1) LKS disajikan secara sistematis, 2) Merupakan materi/ tugas yang esensial, Masalah yang diangkat sesuai dengan tingkat kognisi

siswa, 3) Setiap kegiatan yang disajikan mempunyai tujuan yang jelas, 4) Kegiatan yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, 5) Kegiatan yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, 6) Penyajian LKS dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi, 7) Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD, 8) Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognisi siswa, 9) Bahasa yang digunakan komunikatif, 10) Kalimat yang digunakan jelas, dan mudah dimengerti, 11) Kejelasan petunjuk atau arahan.

Berdasarkan penilaian dari validator diperoleh hasil bahwa LKS yang dikembangkan dengan rata-rata 3,83 termasuk kategori sangat baik dan dapat digunakan untuk uji coba lapangan dengan sedikit revisi, hasil validasi selengkapnya disajikan pada lampiran B.3. Saran dan masukan dari validator digunakan peneliti sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan/revisi LKS. Produk akhir RPP disajikan pada Lampiran A.3.

d. Bahan Ajar

Dalam proses validasi bahan ajar terdapat kriteria penilaian antara lain yaitu, 1) Organisasi penyajian secara umum, 2) Tampilan umum menarik, Keterkaitan yang konsisten antara materi bahasaan, 3) Cakupan materi, 4) Kejelasan dan urutan materi, 5) Ketepatan materi dengan SK, 6) Keterkaitan antara masalah dengan konteks kehidupan/ kognisi siswa yang termuat dalam buku siswa/ modul, 7)

Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD, 8) Bahasa yang digunakan komunikatif, 9) Kesederhanaan struktur kalimat.

Berdasarkan penilaian dari validator ahli materi diperoleh hasil bahwa materi yang dikembangkan dalam bahan ajar termasuk kriteria sangat baik dengan rata-rata 3,83 serta dapat digunakan pada ujicoba lapangan dengan sedikit revisi, hasil validasi selengkapnya disajikan pada lampiran B.4. Dalam proses validasi saran dan masukan dari validator digunakan peneliti sebagai acuan dalam melakukan perbaikan/revisi materi buku ajar. Adapun saran dan revisi dari validator adalah soal latihan dan daftar pustaka perlu diperbaiki.

Saran dan masukan dari validator ahli materi di atas menjadi bahan rujukan utama dalam merevisi materi buku ajar sehingga buku ajar yang dikembangkan dapat digunakan dalam uji coba lapangan.

Saran dan masukan dari validator ahli desain di atas menjadi bahan acuan dalam merevisi desain buku ajar sehingga buku ajar yang dikembangkan lebih menarik dan dapat digunakan dalam uji coba lapangan.

Produk akhir buku ajar selengkapnya disajikan pada Lampiran A.4

2. Hasil Uji Kepraktisan

a. Kemampuan Guru

Tingkat Kemampuan guru (KG) mengelola pembelajaran diperoleh dari rata-rata hasil pengamatan kemampuan guru mengelola kelas oleh seorang pengamat dari empat (4) kali pertemuan dengan rumus dan

kriteria yang disebutkan pada Bab III. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer pada Tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2 Kemampuan Guru

Pertemuan	Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran
1	3,10
2	3,17
3	3,57
RATA-RATA	3,28
KRITERIA	Sangat Baik

Dari Tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan guru mengelola pembelajaran adalah 3,28 yang berarti kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran termasuk kategori sangat baik. Hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dapat dilihat pada Lampiran D.1.

b. Respon Siswa

Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan dan untuk mengetahui tanggapan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan Wayang Tokoh, maka siswa diminta untuk mengisi angket. Dalam angket tersebut mengandung beberapa pernyataan berkaitan dengan pengembangan perangkat pembelajaran dan pernyataan yang

berkaitan dengan perasaan siswa selama proses pembelajaran. Skor respon siswa terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan model *Role Playing* berbantuan Wayang Tokoh adalah 80,62 dan termasuk pada kategori sangat baik, artinya dapat dikatakan bahwa respon siswa adalah positif. Hasil perhitungan data angket yang telah diisi siswa disajikan pada Lampiran D.2.

3. Hasil Uji Keefektifan

a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui perbedaan keefektifan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol digunakan uji *One Way Anonva* dengan bantuan SPSS versi 16.0. Namun sebelum uji tersebut dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui kenormalan data hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Kolmogorov Smirnov*, hasilnya disajikan pada Tabel 4.3

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov*

		Unstandardized Residual
N		43
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.64484860
Most Extreme Differences	Absolute	.139
	Positive	.092
	Negative	-.139
Kolmogorov-Smirnov Z		.912
Asymp. Sig. (2-tailed)		.376
a. Test distribution is Normal.		

Berdasarkan Tabel ujnormalitas *Kolmogrov-Smirnov^a* menunjukkan bahwa nilai signifikansi = 0,376. Jika nilai sig dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$ maka signifikansi = $0,376 > \alpha = 0,05$. Berdasarkan kaidah penolakan dan penerimaan hipotesis diputuskan bahwa H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan pendekatan *role playing* berbantuan wayang tokoh dan yang tidak menggunakan pendekatan *role playing* berbantuan wayang tokoh berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Output uji normalitas selengkapnya disajikan pada Lampiran 4.

b. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui homogenitas data dilakukan uji Levene dengan menggunakan SPSS versi 16.0. Hasil pengujian tersebut disajikan pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas *Levene*

Hasil perhitungan homogenitas dengan uji *Levene* menggunakan SPSS versi 16 disajikan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Belajar IPS

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.138	1	41	.058

Hasil uji homogenitas menggunakan SPSS dengan memperhatikan output pada *Levene Statistic* diperoleh $\text{sig} = 0,058$, artinya hasil belajar kedua kelas memiliki varians yang sama (homogen).

c. Ketuntasan Rata-Rata Hasil Belajar

Uji ketuntasan rata-rata digunakan untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen sesuai standar ketetapan sebesar 70. Rumusan Hipotesis:

70. Rumusan Hipotesis:

$H_0 : \mu \leq 70$ (rata-rata hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan pembelajaran model *role playing* berbantuan wayang tokoh tidak lebih dari 70)

$H_1 : \mu > 70$ (rata-rata hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan pembelajaran model *role playing* berbantuan wayang tokoh lebih dari 70)

Hasil perhitungan uji ketuntasan menggunakan uji satu sampel pada SPSS 16 disajikan pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji t Satu Sampel

	Test Value= 70					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Belajar	1.968	20	.063	5.5714	-335	11.478

(Sumber: Lampiran D.8)

Berdasarkan tabel output SPSS di atas, menunjukkan nilai t sebesar 1,968. Nilai $t_{hitung} = 1,968$ jika dibandingkan dengan nilai t tabel pada $\alpha = 0,05$ dan $dk = n - 1 = 21 - 1 = 20$, yaitu $t_{0,05;20} = 1,725$ diperoleh $t_{hitung} = 1,968 > t_{0,05;20} = 1,725$ Karena $t_{hitung} = 1,968 > t_{0,05;20} = 1,725$, berdasarkan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis maka H_0 ditolak. Artinya rata-rata hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan pembelajaran model Role Playing berbantuan Wayang Tokoh lebih dari rata-rata yang ditetapkan yakni sebesar 70.

c. Uji Banding

Uji banding ini digunakan untuk membandingkan hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan pembelajaran model *Role Playing* berbantuan Wayang Tokoh dan siswa yang diajar dengan model konvensional. Rumusan hipotesis:

H_0 : $\mu_1 \leq \mu_2$ (hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan pembelajaran model *role playing* berbantuan wayang tokoh (eksperimen) tidak lebih baik dari siswa yang diajar dengan model konvensional (kontrol))

H_1 : $\mu_1 > \mu_2$ (hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan pembelajaran model *role playing* berbantuan wayang tokoh (eksperimen) lebih dari siswa yang diajar menggunakan model konvensional (kontrol))

Hasil perhitungan statistik deskriptif hasil belajar IPS siswa di kelas eksperimen dan kontrol pada SPSS 16 disajikan pada Tabel 4.8.

Tabel 4.6 Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen	21	75.571	12.9753	2.8314
Kelas Kontrol	22	61.045	9.9546	2.1223

Berdasarkan tabel 4.6 di atas rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran model *role playing* berbantuan wayang tokoh (eksperimen) sebesar 75,671 dan lebih dari rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model konvensional (kontrol)) yaitu 61,045. Perbedaan secara empiris tersebut lebih lanjut diuji secara statistik untuk mengetahui signifikansinya seperti dalam tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Uji t Dua Sampel

Variabel	Asumsi Kesamaan Varians	Uji Kesamaan Varians Levene		Uji t untuk Kesamaan Dua Rata-Rata		
		F	Signifikan	t	dk	Signifikan
Hasil Belajar	Asumsi Varians Sama	4.138	.048	4.130	41	.000

Sebagaimana hasil uji *Levene* dengan melihat nilai signifikansi = 0,048 pada kolom uji Kesamaan Varians diketahui bahwa kedua varians data hasil belajar IPS adalah homogen. Sehingga yang kita perhatikan adalah nilai *t* pada baris Asumsi Varians Sama yang menunjukkan nilai sebesar 4,359, jika dibandingkan dengan nilai *t* tabel pada $\alpha = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 21 + 22 - 2 = 41$, yaitu $t_{0,05;41} = 1,6843$ dan diperoleh $t_{hitung} = 4,130 > t_{0,05;41} = 1,683$. Karena $t_{hitung} = 4,130 > t_{0,05;41} = 1,684$, berdasarkan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis maka H_0 ditolak. Artinya hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan pembelajaran model Role Playing berbantuan Wayang Tokoh (eksperimen) lebih dari siswa yang diajar menggunakan model konvensional (kontrol).

d. Uji Pengaruh Sikap Tanggung Jawab Terhadap Kemampuan Komunikasi

Persamaan regresi $\hat{Y} = \alpha + \beta_1 X_1$ dibaca pada output tabel *Coefficient* yakni pada kolom *Unstandardized coefficients* B. Untuk menerima atau menolak hipotesis, akan dilihat pada output tabel ANOVA. Apabila nilai $sig. < 5\%$ maka H_0 ditolak atau terima H_1 yang artinya terdapat pengaruh signifikan dari tanggung jawab terhadap Kemampuan Komunikasi.

Untuk melihat dukungan atau sikap tanggung jawab terhadap Kemampuan Komunikasi, dapat dilihat nilai koefisien masing-masing X . Nilai *R square* pada model *Summary* merupakan faktor determinasi yang

menunjukkan besarnya pengaruh X terhadap variabel Y.

Besarnya pengaruh sikap tanggung jawab terhadap kemampuan komunikasi dapat dilihat pada Tabel 4.8

Tabel 4.8 Uji Keberartian

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	12.216	2.917		4.187	.000
Kemampuan Komunikasi	.281	.038	.861	7.389	.000

a. Dependent Variable: Sikap Tanggung Jawab

Dari tabel 4.8 di atas diperoleh nilai $\beta_0 = 12,216$, dan $\beta_1 = 0,281$ maka diperoleh persamaan $\hat{Y} = 12,216 + 0,281x$ yang berarti setiap penambahan variabel karakter tanggung jawab (X_1) sebesar satu satuan maka akan menambah nilai Tes Kemampuan Komunikasi (Y) sebesar 0,281.

Besarnya pengaruh sikap tanggung jawab terhadap kemampuan Komunikasi terdapat pada tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.9 Diterminasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.861 ^a	.742	.728	6.764	2.564

a. Predictors: (Constant), SIKAP TANGGUNG JAWAB

b. Dependent Variable: KEMAMPUAN KOMUNIKASI

Output SPSS menunjukkan nilai R Squar sebesar 0,742 atau 74,2%. Hal ini artinya sikap tanggung jawab mempengaruhi kemampuan komunikasi siswa sebesar 74,2 % atau ada 25,8 % variabel lain yang mempengaruhi Kemampuan Komunikasi (KK).

B. Pembahasan

1. Pembahasan Uji Kevalidan Perangkat

Berdasarkan hasil validasi ketiga validator dengan langkah-langkah yang telah ditempuh, pada umumnya validator menyatakan bahwa silabus yang dikembangkan termasuk kriteria baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Silabus yang disusun harus menunjukkan karakteristik perangkat pembelajaran yang sedang dikembangkan. Revisi yang dilakukan pada silabus adalah dengan menambahkan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang merupakan karakteristik dari pembelajaran model *Role Playing* berbantuan Wayang Tokoh. Tahapan demi tahapan pembelajaran model *Role Playing* berbantuan Wayang Tokoh disusun dalam kegiatan pembelajaran sehingga lebih tampak karakteristik perangkat yang sedang dikembangkan pada silabus tersebut.

Hasil validasi terhadap RPP termasuk kriteria baik. Pada umumnya validator menyatakan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun sudah cukup baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. RPP

disusun berdasarkan silabus yang telah dikembangkan sebelumnya. Secara umum RPP terdiri dari KI, KD, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, sumber belajar, dan alat penilaian. Langkah-langkah pembelajaran yang disusun pada RPP disusun agar pembelajaran dapat mencapai tujuan yang ditetapkan. Menurut validator, RPP yang dikembangkan perlu memperhatikan rumusan indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran. Indikator pencapaian disarankan agar dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan dapat diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan.

LKS merupakan bagian dari bahan ajar yang sekaligus merupakan bagian dari sumber belajar. Pada umumnya validator menyatakan bahwa LKS yang telah disiapkan adalah baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Sesuai dengan saran dan petunjuk dari validator, beberapa hal dalam LKS perlu direvisi. Bagian awal LKS ditambahkan soal dan LKS belum dapat mengukur KD. Soal yang digunakan dalam LKS setelah direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validator sudah dapat mengukur KD yang ditetapkan.

LKS yang dikembangkan dapat menarik minat siswa dalam berdiskusi. Hal ini disebabkan, guru belum mengembangkan LKS secara khusus untuk mengukur kemampuan tertentu. Proses diskusi hanya menggunakan soal-soal uji kompetensi yang ada dalam buku paket, hal ini yang menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam berdiskusi dan

bertolak belakang dengan pendapat Diknas sebagaimana yang dikutip oleh Prastowo (2011: 203) mengatakan bahwa lembar kegiatan siswa (*student work sheet*) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Berdasarkan komentar dan saran dari validator menjadi rujukan utama dalam melakukan revisi. Hasil revisi divalidasi ulang sampai pihak validator menyatakan bahwa LKS termasuk katagori baik, hasil validasi ini menjadi draf final.

Hasil penilaian validator terhadap buku ajar yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Proses validasi dilakukan secara berulang, hal ini berdasarkan penilaian validator yang menyatakan bahwa materi yang dikembangkan belum sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini mengacu kurikulum 2013. Kesesuaian materi yang diambil tidak terlepas dari pertimbangan karakteristik siswa. Saran dan masukan dari validator menjadi acuan dalam merevisi materi yang dikembangkan dalam buku ajar, sehingga materi yang dikembangkan seseuai dengan tujuan yang hendak diukur.

2. Pembahasan Uji Kepraktisan

Setelah dilakukan validasi dan revisi berulang-ulang oleh para validator terhadap hasil pengembangan perangkat pembelajaran Model Role Playing berbantuan Wayang Tokoh dilakukan implementasi perangkat pembelajaran di kelas V SD Negeri Simpar Kecamatan Bandar Kabupaten Batang tanggal 20 Oktober sampai dengan 10 November 2019

untuk memperoleh data pengamatan kemampuan guru mengelola pembelajaran dan respon siswa guna mendapatkan data kepraktisan. Praktis menurut Akter dan Nieveen (1999:10,127) dapat diartikan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu dan memberikan kemudahan bagi penggunanya yang berarti kemampuan guru.

3. Pembahasan Uji Keefektifan

Pembelajaran dengan Model *Role Playing* berbantuan Wayang Tokoh sebagai suatu model pembelajaran yang kreatif dan inovatif merupakan salah satu solusi yang efektif. *Role Playing* berbantuan Wayang Tokoh mendukung peserta didik dalam belajar, di mana kerja kelompok dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk selalu ingin tahu dan memiliki minat, mampu bekerjasama dalam tim, dan bertanggungjawab.

Hasil uji ketuntasan rata-rata hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Role Playing* berbantuan Wayang Tokoh lebih dari rata-rata yang ditetapkan yakni sebesar 70 dengan nilai rata-rata 76,0. Hasil tersebut sejalan dengan ketuntasan klasikal yang diperoleh, dimana lebih dari 75% atau sebesar 95,7% siswa yang diajar menggunakan pembelajaran model *Role Playing* berbantuan Wayang Tokoh mencapai hasil belajar IPS minimal 70.

Hasil yang diperoleh di atas sejalan dengan penelitian Ramon (2012) yang menyimpulkan bahwa adanya dampak positif *Role Playing*

berbantuan Wayang Tokoh pada sikap sekelompok siswa dalam gaya belajar mereka. Ramon juga menyebutkan bahwa prestasi yang lebih tinggi dan sikap positif dalam pembelajaran konteks pembelajaran *Role Playing* berbantuan Wayang Tokoh adalah berkorelasi kuat.

Penerapan model *Role Playing* berbantuan Wayang Tokoh yang dipadukan dengan teori Bruner sangat cocok diterapkan pada proses pembelajaran. Model ini pada prinsipnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh informasi sendiri dengan bantuan guru dan biasanya menggunakan barang yang nyata. Peranan guru dalam pembelajaran ini bukanlah sebagai seorang pemberi informasi melainkan seorang penuntun untuk mendapatkan informasi.

Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran *Role Playing* berbantuan Wayang Tokoh sebesar 76,0 dan lebih dari rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model konvensional yaitu 61,2. Perbedaan secara empiris tersebut secara statistik sejalan dengan hasil uji banding yang dilakukan dan disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan pembelajaran model *Role Playing* berbantuan Wayang Tokoh lebih dari siswa yang diajar menggunakan model konvensional.

Hasil uji regresi menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara sikap tanggung jawab terhadap kemampuan Komunikasi siswa. Sikap tanggung jawab yang ditanamkan pada proses pembelajaran

memberikan dampak yang positif pada kemampuan Komunikasi. Indikator yang diterapkan sebagai implementasi nilai sikap tanggung jawab dapat terealisasi dengan baik sehingga sikap tanggung jawab pada diri siswa terbentuk dengan baik sebagai pendukung pembentukan kemampuan Komunikasi siswa. Hal ini terjadi karena pembelajaran berpusat pada siswa dan guru bertindak sebagai fasilitator serta siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil ini sesuai dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa siswa diposisikan sebagai sentral kegiatan pembelajaran (*instruction*), sedangkan guru aktif memberikan kemudahan (fasilitas) belajar kepada siswa.

Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran Model Role Playing berbantuan Wayang Tokoh dapat memberikan pengaruh yang baik (positif) terhadap sikap tanggung jawab dan kemampuan Komunikasi siswa



BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian penulis menuimpulkan :

1. Prosedur pengembangan perangkat pembelajaran model Role Playong berbantuan Media Wayang Tokoh meliputi 3 tahap: 1) Tahap Pendefinisian (*Define*), 2) Tahap Perancangan (*Design*), 3) Tahap Pengemhangan (*Develop*). Adapun perangkat pemhelajaran yang dikemhangkan meliputi Silabus, RPP, LKS, dan Bahan Ajar divalidasi oleh validator terdiri dari 3 orang yaitu 1 orang dosen pembimbing dan 2 orang teman sejawat yang berkualifikasi S2 sehelum diimplementasikan pada kelas perlakuan.
2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan model *role playing* berbantuan wayang tokoh materi Sumpah Pemuda berada pada kriteria baik menurut validator, sehingga semua perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah valid.
3. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan model *rolr playing* berhantuan wayang tokoh pada materi Sumpah Pemuda berdasarakan hasil analisis respon siswa dan kemampuan guru mengelola pemhelajaran herada pada kriteria baik, sehingga semua perangkat pemhelajaran yang dikembangkan adalah praktis.
4. Terjadi peningkatan hasil helajar kognitif (pemahaman konsep) siswa setelah mengikuti pembelajaran model *role playing* dengan berhantuan wayang tokoh

yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan pembelajaran model *role playing* dengan berbantuan wayang tokoh berada pada kategori sedang, rata-rata hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan pembelajaran model *role playing* dengan berbantuan wayang tokoh lebih dari rata-rata yang ditetapkan . Terjadi peengaru yang positif sikap tanggung jawab terhadap kemampuan komunikasi. Dengan demikian sehingga semua perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka disarankan beberapa hal berikut.

1. Penelitain ini telah menghasilkan perangkat pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Oleh karena itu disarankan guru untuk menggunakan perangkat pembelajaran model *Role Playing* berbantuan wayang tokoh untuk meningkatkan sikap tanggung jawab dan kemampuan komunikasi materi Sumpah Pemuda.
2. Guru yang menggunakan perangkat pembelajaran model *Role Playing* berbantuan wayang tokoh perlu memperhatikan alokasi waktu pembelajaran terutama untuk diskusi kelompok dan bermain wayang tokoh.
3. Penggunaan metode bermain peran efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Siswa tampak lebih berminat dan antusias untuk melaksanakan belajar. Tingkat partisipasi siswa lebih baik serta kemampuan mengemukakan pendapat dan saran juga menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Wahab, (2008), *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*, Bandung, Alfabeta.

Agus N. Cahyo, (2013), *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*, Yogyakarta: Diva Press.

Arikunto, S, (2010), *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktik*, Yogyakarta, Rineka Cipta.

Benninga, Jacques S, Berkowitz, Marvin W, Kuehn, P, et al (2003). *The Relationship of character Education implementation and academic achievement in elementary school*. Journal of Research in Character Education.

Brown, H Douglas, (2004). *Language assesment: principles and classroom practices*. New York: Pearson Education, Inc.

Darmiyati Zuchdi, (2008), *Humanisasi Pendidikan: Menemukan Kembali Pendidikan yang Manusiawi*, Jakarta, Bumi Aksara

Departemen Pendidikan Nasional.(2006). *KTSP*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Hariyadi, M (2009). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakarya

Hisyam Zaini, Bermawi Munthe, dan Sekar Ayu Aryani. (2008). *Strategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: CTSD UN Sunan Kalijaga.

Hobri. (2009). *Metodologi Penelitian Pengembangan (Development Research)*.

Jember. Universitas Jember.

Lefrancois, G.R. (2000). *Psychologi for Teaching*. Canada: Wadsworth).

Lickona, (1992), *Educating for Karakter: How Our School can Teach Respect and Responsibility*, Bantam Books: New York

Maley, Alan, (2000), *Role play*. New York: oxford University Press.

Mulyasa, (2004), *Model Bermain Peran Dalam Pembelajaran Partisipatif*.
Wordpress.com, <http://wawanelod.wordpress.com>

Richard, Jack C. & Rodgers, Theodore S. (2000), *Approach & Methods in Language Teaching*. New York: Cambridge University Press.

Richard-Amato, Patricia A. (2003). *Making it happen:from interactive to participatory language teaching, theory and practice*. New York: Cambridge University Press.

Rudy Gunawan, (2011), *Pendidikan IPS Filosofi Konsep dan Aplikasi*, Bandung, Alfabeta.

Sa'adun Akbar, (2013), *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, Bandung PT Remaja Rosdakarya.

Sapriya, (2012), *Pembelajaran IPS Konsep dan Pembelajaran*, Bandung PT Remaja Rosdakarya

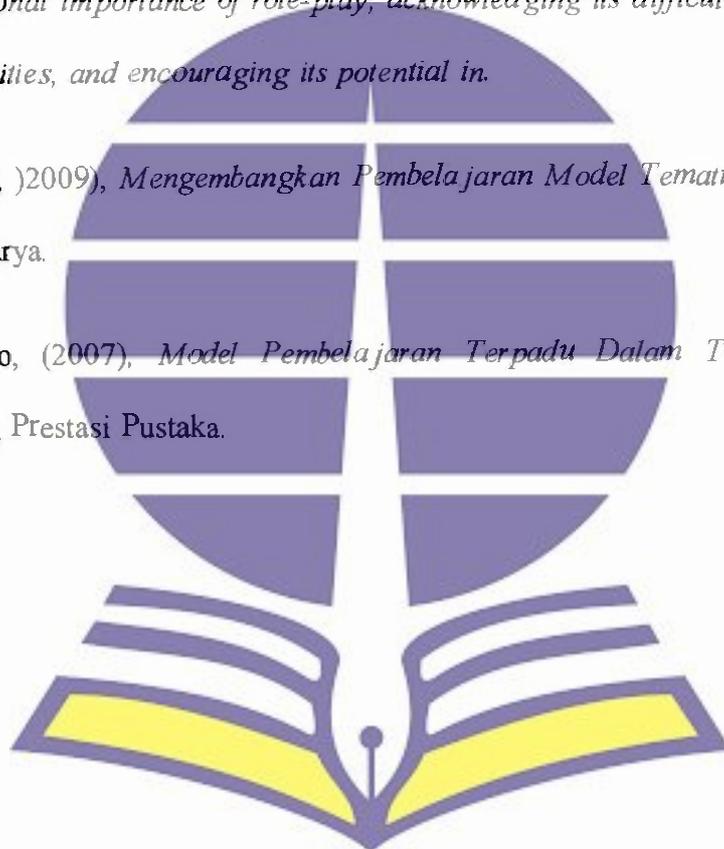
Sugiyono, (2010), *Metode Penelitian Pendekatan Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

Sujana, (2005), *Metode Statistika*, Bandung: Tarsita.

Taylor, (1987) dalam Gabrielle McSharry and Sam Jones *An overview of the educational importance of role-play, acknowledging its difficulties, advocating its possibilities, and encouraging its potential in.*

Trianto, (2009), *Mengembangkan Pembelajaran Model Tematik*, Jakarta, Prestasi Pustakarya.

Triyanto, (2007), *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*, Jakarta, Prestasi Pustaka.



Lampiran A 1

SILABUS I

Nama Sekolah : SD N Simpar
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : V/2

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

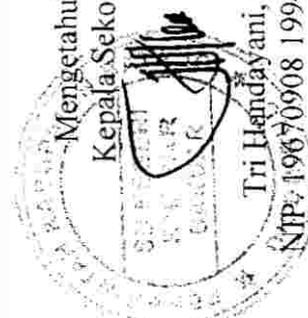
No	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Mendiskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang	Sumpah Pemuda: Organisasi-organisasi pemuda sebelum sumpah pemuda	1. Menyebutkan organisasi-organisasi pemuda sebelum sumpah pemuda. 2. Mengidentifikasi organisasi-organisasi pemuda sebelum sumpah pemuda.	1. Guru menjelaskan tentang organisasi-organisasi pemuda sebelum sumpah pemuda 2. Berdiskusi tentang organisasi pemuda Tri Koro Darmo 3. Siswa melakukan kegiatan bermain peran tentang pembentukan	1. Tes Tertulis 2. Tes Pengamatan	2 x 35 menit	1. Buku IPS KI V, Tri Handayani, Halaman : 1-3

No	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7	8
				organisasi pemuda Tri Koro Darmo 4. Siswa berdiskusi secara kelompok mengerjakan lembar kegiatan siswa tentang organisasi-organisasi pemuda sebelum sumpah pemuda. 5. Siswa mengerjakan tes formatif			

Bandar, 2019
Guru Kelas V

Tri Handayani, S.Pd.

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Tri Handayani, S.Pd.

NIP. 19670908 199401 2 001

SILABUS II

Nama Sekolah : SD N Simpar
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : V/2
 Standar Kompetensi : 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.	2 Mendiskripsikan tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang	3 Sumpah Pemuda: Kongres Pemuda I dan II	4 1. Menceritakan peristiwa Kongres Pemuda I 2. Menyebutkan tokoh-tokoh dalam Kongres Pemuda I. 3. Mengidentifikasi hasil Kongres Pemuda I. 4. Menceritakan peristiwa kongres pemuda II.	5 1. Guru menjelaskan peristiwa kongres pemuda I. 2. Guru menjelaskan tokoh-tokoh dalam kongres pemuda I. 3. Bersama guru siswa mengidentifikasi hasil kongres pemuda I. 4. Guru menjelaskan peristiwa kongres pemuda II. 5. Siswa melakukan kegiatan bermain	6 Tes Tertulis	7 2 x 35 menit	8 1. Buku IPS KI V, Tri Handayani Halaman: 4-9

No	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7	8
			5. Menyebutkan tokoh-tokoh dalam kongres pemuda II 6. Mengidentifikasi hasil kongres pemuda II	peran. 6. Bersama siswa mengidentifikasi hasil kongres pemuda II			



Bandar, 2019
 Guru Kelas V

 Tri Handayani, S.Pd.

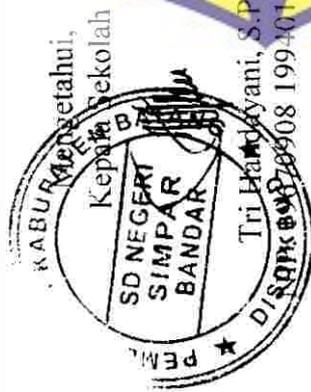
SILABUS III

Nama Sekolah : SD N Simpar
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : V/2

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

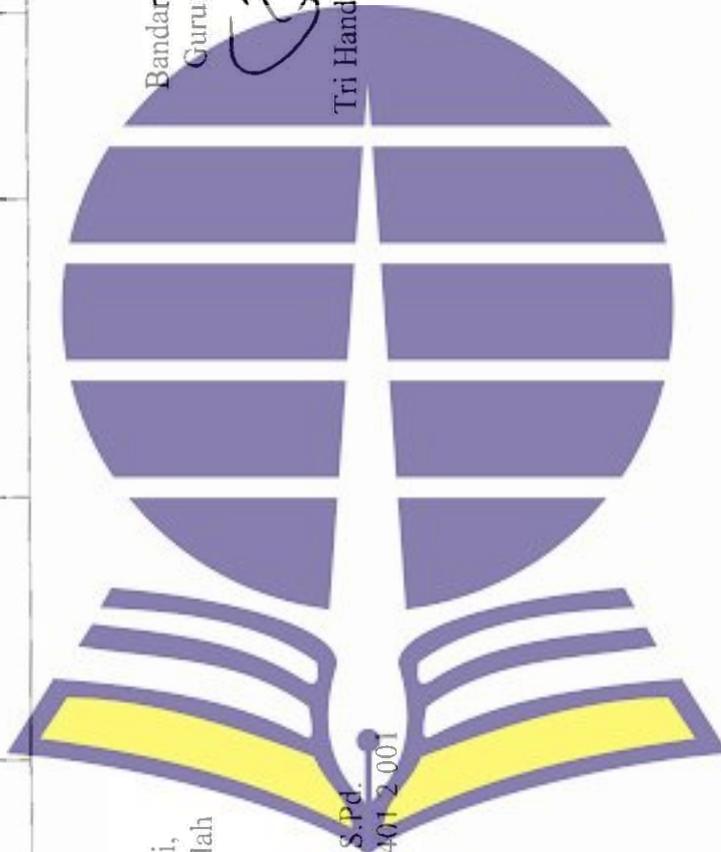
No	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2 Mendiskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang	3 1. Tokoh-tokoh yang berperan dalam peristiwa sumpah pemuda 2. Peranan sumpah pemuda bagi persatuan Indonesia	4 1. Menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan dalam peristiwa Sumpah Pemuda 2. Menceritakan peranan masing-masing tokoh dalam peristiwa Sumpah Pemuda 3. Menjelaskan peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928	5 1. Guru menjelaskan tokoh-tokoh yang berperan dalam peristiwa sumpah pemuda 2. Siswa melakukan kegiatan bermainperan 3. Siswa berdiskusi mengerjakan LKS 4. Bersama siswa guru melakukan refleksi tentang peranan sumpah pemuda dalam mempersiapkan indonesia	6 Tes Tertulis	7 2 x 35 menit	8 1. Buku IPS KI V, Tri Handayani Halaman: 10-14

No	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	2	3	4 dalam mempersatukan Indonesia	5 5. Siswa mengerjakan tes formatif	6	7	8



Bandar, 2019
Guru Kelas V

Tri Handayani, S.Pd.



Lampiran A 2

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN I
(RPP)**

- Satuan Pendidikan** : Sekolah Dasar
- Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
- Kelas/ Semester** : V/2
- Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit
- A. Standar Kompetensi** : 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia
- B. Kompetensi Dasar** : 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.
- C. Indikator** : 1. Menyebutkan organisasi-organisasi pemuda sebelum sumpah pemuda
2. Mengidentifikasi organisasi-organisasi pemuda sebelum Sumpah Pemuda
- D. Tujuan Pembelajaran** : Setelah pembelajaran selesai siswa dapat:
1. Menyebutkan organisasi-organisasi pemuda di Indonesia.
2. Menjelaskan tujuan organisasi-organisasi pemuda
- E. Materi** : Lahirnya organisasi pergerakan nasional Budi Utomo pada tahun 1908 telah mendorong munculnya organisasi-organisasi pemuda di seluruh Indonesia, pada tanggal 17 maret 1915, telah berdiri organisasi pemuda yang pertamadengan nama Tri Koro Darmo yang pada tahun 1918 berganti nama menjadi *jong java* (pemudajawa).
Setelah *jong java* lahir, kemudian muncullah organisasi-organisasi pemuda lainnya di hampir seluruh wilayah Indonesia. Pada mulanya organisasi-organisasi pemuda tersebut masih bersifat

kedaerahan. Mereka bercita-cita ingin memajukan pendidikan dan kebudayaan nasional. Akhirnya perkumpulan tersebut berkembang menjadi organisasi pemuda yang bersifat nasional. (uraian materi terlampir pada pengembangan materi ajar).

- F. Metode dan Media** : Metode : Diskusi, tanya jawab, ceramah, bermain peran,
Pendekatan : Model *role playing*
Media : Peta Indonesia, atlas, skenario drama
- G. Alat dan Sumber** Sumber Pembelajaran :
- Bahan** 1. Buku IPS XI V, Tri Handayani, halaman: 1-3

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahapan	Langkah pembelajaran	Keterangan
Pembelajaran awal (15 menit)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bersiap untuk belajar dengan cara berdoa dan memberikan salam terhadap guru Guru mengecek kehadiran siswa Guru memberi motivasi dan penguatan kepada siswa Guru menyampaikan tujuan yang hendak dicapai pada pembelajaran hari ini dan memberitahu kegiatan pembelajaran 	siswa guru guru guru
Inti (45 menit)	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa diberikan pertanyaan tiap tanggal berapa kita memperingati Hari Sumpah Pemuda Guru menanyakan mengapa kita perlu memperingati hari sumpah pemuda 	Guru Guru dan siswa

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab pertanyaan sesuai kemampuan 	Guru
	<p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan sekilas tentang organisasi pemuda sebelum peristiwa sumpah pemuda • Guru membagi kelas dalam 3 kelompok • Guru mengajak siswa bermain peran tentang organisasi-organisasi pemuda sebelum sumpah pemuda 	Guru Guru dan siswa Guru dan siswa
Pembelajaran akhir (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi LKS untuk dikerjakan siswa tentang organisasi pemuda sebelum Sumpah Pemuda • Guru melakukan refleksi pembelajaran • Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam 	Guru dan siswa Guru Guru

I. Evaluasi

1. Prosedur Tes :
 - a. Tes awal
 - b. Tes dalam proses
 - c. Tes akhir
2. Jenis Tes :
 - a. Tes lisan
 - b. Tes tertulis
3. Instrumen Evaluasi (terlampir)



Mengetahui,
Kepala Sekolah
Tri Handayani, S.Pd.
NIP. 19670908 199401 2 001

Batang, 2019
Guru Kelas V

Tri Handayani, S.Pd.

NASKAH PENTAS WAYANG TOKOH LAMPIRAN RPP 1 "ORGANISASI PEMUDA"

Sinopsis:

Perjuangan mengusir penjajah dilakukan oleh seluruh rakyat Indonesia antara lain: perang Banjarmasin, Kalimantan Selatan (1857-1862), perang Bali (1846-1909), perang Tapanuli Sumatra Utara (1878-1907) dan lain-lain. Perjuangan yang dilakukan oleh seluruh rakyat Indonesia dinamakan Pergerakan Nasional, Pergerakan Nasional timbul karena adanya perasaan senasib, penderitaan rakyat yang terus menerus, munculnya golongan terpelajar dan didukung adanya kemenangan Jepang atas Rusia pada tahun 1905 menggugah semangat bangsa Indonesia untuk bisa mengalahkan bangsa barat. Pada Zaman Pergerakan Nasional banyak berdiri organisasi pemuda. Mula-mula organisasi itu bersifat kedaerahan, anggotanya terdiri dari pemuda dari daerah tertentu. Pada umumnya adalah para pelajar sekolah menengah dan mahasiswa. Organisasi pemuda tersebut antara lain Tri Koro Darmo (Jong Java) yang merupakan organisasi pemuda pertama, Jong Sumatranen Bond, Jong Ambon, Jong Minahasa, Jong Celebes, Jong Batak Bond dan Sekar Rukun.

Plot:

Pada suatu hari di suatu rumah terjadi pembicaraan antar pemuda yang berasal dari kota-kota di Jawa yang sedang berdiskusi tentang perjuangan melawan Belanda yang terjadi di seluruh wilayah Indonesia, pada diskusi tersebut akhirnya terbentuk organisasi pemuda pertama di Indonesia yaitu organisasi Tri Koro Darmo (1915) yang dipimpin oleh dr. Satiman Wiryosanjoyo, pada diskusi tersebut juga

dibicarakan tentang tujuan organisasi Trikoro Darmo yang pada tahun 1918 namanya berganti menjadi Jong Java.

Setting:

1. Suasana di rumah dr. Satiman Wiryosanjoyo
2. Suasana diskusi para Pemuda Jawa
3. Suasana kegembiraan para Pemuda Jawa setelah terbentuk organisasi Tri Koro Darmo

Wayang Tokoh:

1. Dr. Satiman Wiryosanjoyo, tokoh Pemuda Jawa
2. Teman-teman dr. Satiman Wiryosanjoyo yang bernama Sutomo, Sugondo, Sumarto, dan Suwarso
3. Dalang, bertugas membacakan alur cerita dalam 1 babag

Naskah Pentas Wayang Tokoh:

Dalang : “Suatu pagi di rumah dr. Satiman para Pemuda Jawa sedang berbincang-bincang masalah penjajahan Belanda”. Terjadi diskusi antar para pemuda tersebut.

Dr. Satiman : “Kalian pasti tahu di mana-mana telah terjadi perjuangan melawan penjajah Belanda”

Sutomo : “Benar, hampir di seluruh Indonesia telah terjadi perlawanan terhadap Belanda”

Sugondo : “Saya dengar di Maluku rakyat sangat marah dengan penerapan politik pemerasan diterapkan Belanda”

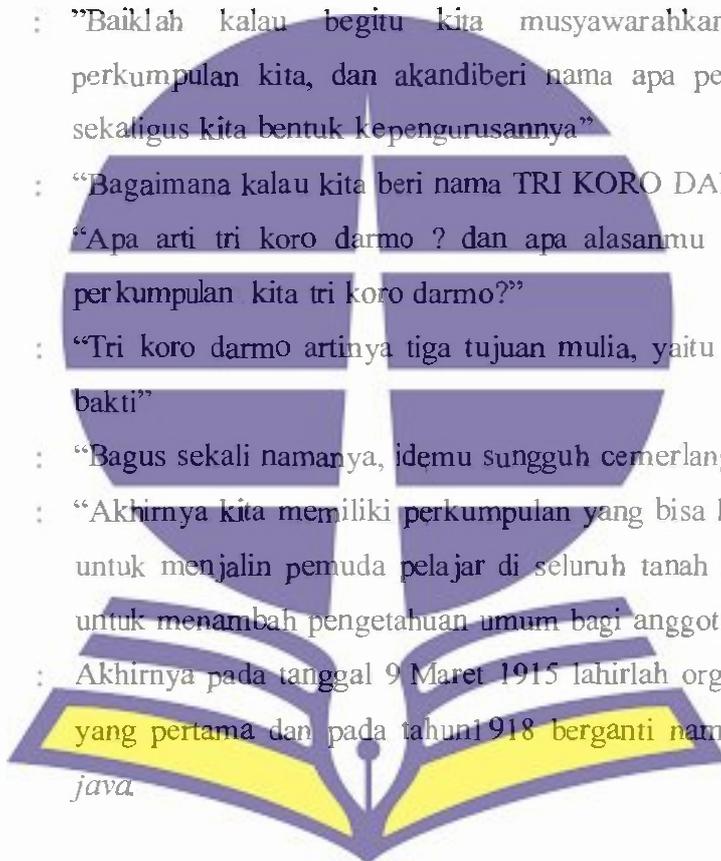
Dr. Satiman : “Ya memang peraturan Belanda sangat merugikan rakyat Maluku”

Sumarto : “Tidak hanya di Maluku. Di Jawa, di Sumatra, Kalimantan dan bahkan di Bali juga terjadi perlawanan rakyat terhadap Belanda”

Dalang : Di sela-sela diskusi Suwarso salah seorang pemuda ke luar sambil membawa gelas dan air minum.

Suwarso : “Sudahsaatnya kita para pemuda membentuk perkumpulan, semacam organisasi”

- Sugondo : "Maksud kamu perkumpulan apa dan siapa anggotanya?"
- Suwarso : "Maksudku perkumpulan para pemuda,kita-kita yang tergolong kaum pelajar kan belum memiliki perkumpulan"
- Dr. Satiman : "Benar sekali, saya setuju"
- Sugondo : "Kalau begitu mari kita para pemuda dan pelajar dari jawa untuk mempeloporipembentukan perkumpulan pemuda, saya kira teman-teman dari daerah lain juga setuju untuk membentuk perkumpulan"
- Dr. Satiman : "Baiklah kalau begitu kita musyawarahkan apa tujuan perkumpulan kita, dan akandiberi nama apa perkumpulan ini, sekaligus kita bentuk kepengurusannya"
- Suwarso : "Bagaimana kalau kita beri nama TRI KORO DARMO?"
- Dr. Satiman : "Apa arti tri koro darmo ? dan apa alasanmu memberi nama perkumpulan kita tri koro darmo?"
- Suwarso : "Tri koro darmo artinya tiga tujuan mulia, yaitu sakti, budi dan bakti"
- Sugondo : "Bagus sekali namanya, idemu sungguh cemerlang mas warso"
- Dr. Satiman : "Akhinya kita memiliki perkumpulan yang bisa kita manfaatkan untuk menjalin pemuda pelajar di seluruh tanah Jawa, juga bisa untuk menambah pengetahuan umum bagi anggotanya...."
- Dalang : Akhirnya pada tanggal 9 Maret 1915 lahirlah organisasi pemuda yang pertama dan pada tahun 1918 berganti nama menjadi *jong java*



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 2 (RPP)

- Satuan Pendidikan** : Sekolah Dasar
- Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
- Kelas/ Semester** : V/2
- Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit
- A. Standar Kompetensi** : 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia
- B. Kompetensi Dasar** : 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang
- C. Indikator** :
1. Menceritakan peristiwa Kongres Pemuda I
 2. Menyebutkan tokoh-tokoh dalam Kongres Pemuda I
 3. Mengidentifikasi hasil Kongres Pemuda I
 4. Menceritakan peristiwa kongres pemuda II
 5. Menyebutkan tokoh-tokoh dalam kongres pemuda II
 6. Mengidentifikasi hasil kongres pemuda II
- D. Tujuan Pembelajaran** : Setelah pembelajaran selesai siswa dapat:
1. Menceritakan peristiwa kongres pemuda I
 2. Menyebutkan tokoh-tokoh dalam Kongres Pemuda I
 3. Mengidentifikasi hasil Kongres Pemuda I
 4. Menceritakan peristiwa kongres pemuda II
 5. Menyebutkan tokoh-tokoh dalam kongres pemuda II
 6. Mengidentifikasi hasil kongres pemuda II
- E. Materi** : **Kongres Pemuda**
- Untuk menyatukan semua organisasi pemuda menjadi satu organisasi yang bersifat nasional, pada bulan november 1925 beberapa tokoh pemuda mengadakan pertemuan di jakarta. Mereka merupakan wakil-wakil pemuda dari berbagai wilayah di indonesia. Para pemuda tersebut sepakat untuk mengadakan pertemuan

lanjutan yang lebih luas.

Pada tanggal 30 april sampai 2 mei 1926, para pemuda dari berbagai daerah mengadakan kongres di jakarta. Kongres tersebut dikenal dengan nama kongres pemuda I. Meskipun pada kongres I ini belum berhasil mencapai tujuannya, yaitu menyatukan organisasi pemuda, namun semua organisasi sepakat mengakui perlunya persatuan.

Pada tanggal 27-28 Oktober 1928 diadakan kongres pemuda II di jakarta. Kongres Pemuda II menghasilkan ikrar yang dikenal dengan sebutan Sumpah Pemuda. (materi lengkap terlampir pada pengembangan materi ajar)

F. Metode, Media : Metode :ceramah,Diskusi, tanya jawab, bermain peran
Model :pendekatan role playing
Media : Peta indonesia, atlas, skenario drama

G. Alat dan Sumber bahan Sumber Pembelajaran
1. Buku IPS Kelas V, Tri Handayani, halamam: 4-9

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahapan	Langkah pembelajaran	Keterangan
Pembelajaran awal (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bersiap untuk belajar dengan cara berdoa dan memberikan salam terhadap guru Guru mengecek kehadiran siswa Guru menyampaikan topik tujuan yang hendak dicapai pada pembelajaran hari ini dan memberitahukan kegiatan pembelajaran 	Guru dan siswa
Pembelajaran inti	<p><i>Eksplorasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa diberikan pertanyaan mengenai organisasi 	Guru dan siswa

Tahapan	Langkah pembelajaran	Keterangan
(45 menit)	<p>pemuda sebelum peristiwa Sumpah Pemuda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap siswa memberikan pendapatnya masing-masing <p><i>Elaborasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan sekilas tentang tokoh-tokoh dalam peristiwa sumpah pemuda dan peranan masing-masing tokoh • Guru membagi kelas dalam 3 kelompok • Guru mengajak siswa bermain peran tentang peristiwa sumpah pemuda • Siswa mempelajari sinopsis dan skenario yang telah disiapkan oleh guru • Guru menawarkan/membagi peran dan petugas lain yang diperlukan dalam pelaksanaan bermain peran di kelas • Siswa berlatih/menghafal pemeranan berdasarkan skenario yang telah dibuat di dalam kelompoknya, siswa lain menyiapkan setting yang diperlukan dalam bermain peran • Melaksanakan pemeranan yang telah disiapkan (dialog boleh dibaca jika pemeran belum hafal) • Mempersilahkan kelompok lain untuk mencoba memerankan adegan demi adegan • Guru mengajak siswa berdialog tentang peristiwa sumpah pemuda yang telah diperankan <p><i>Konfirmasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab pertanyaan mengenai materi yang telah mereka pelajari • Siswa mengumpulkan resume yang telah mereka buat 	<p></p> <p>Guru</p> <p>Guru</p> <p>Siswa</p> <p>Guru dan siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Guru</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa</p>
Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi LKS untuk dikerjakan siswa tentang 	Siswa dan guru

Tahapan	Langkah pembelajaran	Keterangan
akhir (15 menit)	peristiwa sumpah pemuda dan peranannya masing-masing	
	<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan refleksi pembelajaran Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam 	Guru

I. Evaluasi

4. Prosedur Tes :
 - d. Tes awal
 - e. Tes dalam proses
 - f. Tes akhir
5. Jenis Tes :
 - c. Tes lisan
 - d. Tes tertulis
6. Instrumen Evaluasi (terlampir)

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Tri Handayani, S.Pd.
NIP. 19670908 199401 2 001

Batang, 2019
Guru Kelas V



Tri Handayani, S.Pd.

LAMPIRAN RPP 2
KOMPONEN ROLE PLAYING BERBANTUAN WAYANG TOKOH
“PERSATUAN SENJATA UTAMA MELAWAN PENJAJAH”

Sinopsis :

Keberadaan penjajah (Belanda) di Indonesia sudah cukup lama. Perjuangan melawan penjajah terjadi di mana-mana di seluruh wilayah Indonesia, seperti yang terjadi di Jawa, Sumatra, Sulawesi, Kalimantan dll, tetapi perjuangan itu belum membawa hasil. Hal ini disebabkan karena perjuangan tersebut masih bersifat kedaerahan. Para tokoh pemuda dari berbagai organisasi pemuda sadar bahwa perlu adanya persatuan untuk melawan penjajah, untuk itu para pemuda dari berbagai wilayah di Indonesia sepakat untuk mengadakan pertemuan organisasi se wilayah Indonesia yang kemudian dikenal dengan sebutan kongres pemuda. Kongres pemuda berlangsung dua kali yaitu kongres pemuda I tanggal 30 April sampai dengan 2 Mei 1926. dan kongres pemuda II tanggal 27-28 Oktober 1928. Pada kongres pemuda II terdapat peristiwa penting yaitu dinyanyikannya lagu Indonesia Raya ciptaan W.R. Supratman untuk yang pertama kalinya dan selanjutnya lagu Indonesia Raya ditetapkan sebagai lagu kebangsaan negara Indonesia. Pada kongres pemuda II menghasilkan keputusan sebuah rumusan yang kemudian dikenal dengan nama Sumpah Pemuda.

Plot:

Di suatu pagi di sebuah rumah tokoh pemuda terjadi perbincangan mengenai perlunya persatuan dalam melawan penjajah, terjadi musyawarah antara para tokoh pemuda sehingga lahirlah Sumpah Pemuda.

Setting:

1. Suasana musyawarah para tokoh pemuda di rumah tokoh pemuda
2. Suasana ketika kongres pemuda II memutuskan hasil kongres

Tokoh:

1. Muhamad Yamin, (Jong Sumatranen Bond)
2. Muhamad Hatta, (Jong Sumatranen Bond)
3. Dr. Satiman, (Jong Java)
4. Sugondo Joyopuspito (PPPI)
5. Amir syarifudin (Jong Batak Bond)

6. Joko marsaid (jong java)

Naskah Pentas Wayang Tokoh:

- Dalang : Para tokoh pemuda dari berbagai organisasi pemuda sedang berkumpul di sebuah rumah membicarakan langkah-langkah yang harus ditempuh dalam rangka mencapai cita-cita indonesia merdeka.
- Muh. Yamin : “Saudaraku saat ini yang kita butuhkan adalah kesamaan visi meskipun kita berasal dari berbagai daerah”
- Muh. Hatta : ”Benar sekali apa yang disampaikan saudara muhamad yamin,kita harus menyadari meskipun dari berbagai daerah tetapi kita adalah indonesia”
- Muh. Yamin : ”Dan aku amati semua perkumpulan yang ada memiliki cita-cita yang sama yaitu indonesia merdeka”
- Satiman : “Itulah gunanya kita sering bertemu,jadi kita bisa berdiskusi saling menguatkan tujuan kita semua”
- Sugondo : “Bagaimana kalau kita adakan pertemuan besar menghadirkan semua organisasi pemuda se indonesia?”
- Amir Syarifudin : ”Aku sangat setuju dengan gagasanmu kawan, kita coba kita galang semua organisasi yang ada”
- Dalang : Pada tanggal 30 april sampai dengan 2 mei 1926 bertempat di jakarta, telah diadakan rapat besar para pemuda indonesia. Peristiwa itu dikenal dengan istilah kongres pemuda 1
- Suasana kongres pemuda II**
- Dalang : bertempat di gedung indonesch clubhuis, jalan kramat raya nomor 106 jakarta (sekarang disebut gedung sumpah pemuda) tanggal 28 oktober 1928 berlangsung kongres pemuda II
- Sugondo : “Sekarang kita berkumpul ditempat ini,di rapat hari ke- 2 ini, Joyopuspito yang dihadiri hampir semua utusan dari berbagai organisasi pemuda semakin menguatkan kita untuk menggalang persatuan dan kesatuan seluruh pemuda indonesia”
- (ketua kongres pemuda II)
- Dalang : Pada saat istirahat wage rudolf supratman, seorang wartawan dan pencipta lagu, meminta ijin ketua sidang untuk memperdengarkan lagu ciptaannya berjudul”indonesia raya

- dengan menggunakan biola.
- W.R.Supratman : “Ketua sidang yang terhormat ijinkan saya memperdengarkan lagu ciptaan saya pada aeara yang terhormat ini”
- Sugondo : ”Ya, silahkan saudara supratman”
- Joyopuspito
- Dalang : Para hadirin sangat terpukau mendengar lagu indonesia raya yang dinyanyikan dengan biola itu dan itulah saat pertama kali lagu indonesia raya diperdengarkan
- Muh Yamin : “Saudara-saudaraku semua saya memiliki konsep ikrar yang mungkin perlu kita ueapkan bersama dalam kongres ini”
(sekretaris kongres pemuda II)
- Sugondo : “Coba saudara baekakan untuk kami dan setelah itu saya minta saudara-saudara untuk menanggapi”
- Joyopuspito
- Dalang : Muhamad yamin membacakan konsep ikrar sumpah pemuda
- Muh Yamin : “Saudara-saudaraku ijinkan aku mmbacakan konsep ikrar pemuda”
- Ikrar Pemuda : Kami, putra dan putri indonesia, mengaku bertumpah darah yang satu, tanah indonesia
Kami, putra dan putri indonesia, mengaku berbangsa yang satu, bangsa indonesia
Kami, putra dan putri indonesia, menjunjung bahasa persatuan, bahasa indonesia
- Dalang : Tepuk tangan membahana setelah pembacaan ikrar selesai
- Sugondo : “Luar biasa...saya sangat senang mendengarnya, bagaimana dengan saudara-saudara? Setujukah bila ikrar kita baea bersama sebagai salah satu keputusan kongres ini?”
- Joyopuspito
- Semua peserta : ”Setuju, setuju....”
kongres
- Dalang : Akhirnya sidang berakhir dengan dibacakannya ikrar pemuda yang kemudian dikenal dengan nama “sumpah pemuda”

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 3 (RPP)

- Satuan Pendidikan** : Sekolah Dasar
- Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
- Kelas/ Semester** : V/2
- Alokasi Waktu** : 2 x 35 menit
- A. Standar Kompetensi** : 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia
- B. Kompetensi Dasar** : 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang
- C. Indikator** : 1. Menceritakan tokoh-tokoh dalam peristiwa sumpah pemuda
2. Menceritakan peranan tokoh-tokoh dalam peristiwa sumpah pemuda
3. Menceritakan peranan Sumpah Pemuda dalam mempersatukan Indonesia
- D. Tujuan Pembelajaran** : Setelah pembelajaran selesai siswa dapat:
1. Menyebutkan nama tokoh-tokoh dalam peristiwa sumpah pemuda
2. Menceritakan peranan masing-masing tokoh dalam peristiwa sumpah pemuda
3. Menceritakan peranan sumpah pemuda dalam mempersatukan Indonesia
- E. Materi** : Tokoh-tokoh dalam peristiwa sumpah pemuda :
Di antara tokoh-tokoh pemuda yang berperan dalam sumpah pemuda, salah satunya adalah muhamad yamin, ia menjabat sekretaris panitia kongres sumpah pemuda II, sekaligus sebagai perumus naskah teks sumpah pemuda yang diikrarkan pada tanggal 28 oktober 1928.
Peranan sumpah pemuda bagi persatuan bangsa Indonesia:

Masa pergerakan nasional yang berlangsung mulai awal abad ke-20, di samping telah melahirkan organisasi-organisasi dan partai-partai yang bersifat nasional, telah pula melahirkan sumpah pemuda. Kedua hal tersebut mempunyai arti penting bagi terciptanya semangat persatuan dan kesatuan bangsa dalam mencapai kemerdekaan Indonesia

F. Metode, Media : Metode : Diskusi, tanya jawab, ceramah, bermain peran

Pendekatan : Model role playing

Media : Peta Indonesia, atlas, skenario drama

G. Alat dan Sumber : Sumber Pembelajaran

Bahan

1. Buku IPS XI V, TRI HANDAYANI, halaman: 10-14

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahapan	Langkah pembelajaran	Keterangan
Pembelajaran awal (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bersiap untuk belajar dengan cara berdoa dan memberi salam terhadap guru Guru mengecek kehadiran siswa Guru memberi penguatan kepada siswa Guru menyampaikan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan Guru melakukan apersepsi tentang pembelajaran yang lalu 	<p>Siswa</p> <p>Guru</p> <p>Guru</p> <p>Guru</p> <p>Guru dan siswa</p>
Pembelajaran inti (40 menit)	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa diberikan pertanyaan tentang isi sumpah pemuda Siswa memberikan pendapatnya masing-masing 	<p>Guru</p> <p>Siswa</p> <p>Guru</p>

Tahapan	Langkah pembelajaran	Keterangan
	<p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan sekilas tentang peristiwa sumpah pemuda • Guru membagi kelas dalam 3 kelompok • Guru mengajak siswa bermain peran tentang peran tokoh-tokoh sumpah pemuda dan peranan sumpah pemuda dalam mempersatukan Indonesia • Siswa mempelajari sinopsis dan skenario yang telah disiapkan oleh guru • Guru menawarkan/membagi peran dan tugas lain yang diperlukan dalam pelaksanaan bermain peran di kelas • Siswa berlatih/menghafal pemeranan berdasarkan skenario yang telah dibuat di dalam kelompoknya, siswa lain menyiapkan setting yang diperlukan dalam bermain peran • Siswa melaksanakan pemeranan yang telah disiapkan (dialog boleh dibaca jika pemeran belum hafal) • Mempersilahkan kelompok lain untuk mencoba memerankan adegan demi adegan • Guru mengajak siswa berdialog tentang tokoh-tokoh dalam peristiwa sumpah pemuda dan peranan sumpah pemuda yang telah diprankan <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab pertanyaan mengenai materi yang telah mereka pelajari 	<p>Guru dan siswa</p> <p>Guru dan siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Guru dan siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Guru dan siswa</p> <p>Guru dan siswa</p> <p>siswa</p>

Tahapan	Langkah pembelajaran	Keterangan
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengumpulkan resume yang telah mereka buat 	
Pembelajaran akhir (15 menit)	<ul style="list-style-type: none"> Guru membagi LKS untuk dikerjakan siswa tentang organisasi pemuda sebelum Sumpah Pemuda Guru melakukan refleksi pembelajaran Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam 	Guru dan siswa Guru Guru

I. Evaluasi

7. Prosedur Tes :
 - g. Tes awal
 - h. Tes dalam proses
 - i. Tes akhir
8. Jenis Tes :
 - e. Tes tertulis
9. Instrumen Evaluasi (terlampir)

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Tri Handayani, S.Pd.
NIP. 19670908 199401 2 001

Batang, 2019
Guru Kelas V



Tri Handayani, S.Pd.

NASKAH DRAMA LAMPIRAN RPP 3 “MENJAGA KEUTUHAN BANGSA INDONESIA”

Sinopsis

Senjata yang paling ampuh untuk melawan penjajah adalah persatuan dan kesatuan bangsa. Hal itu sudah dibuktikan oleh para pejuang kita terutama para tokoh pemuda yang berhasil mengikrarkan sumpah pemuda pada tanggal 28 oktober 1928. Saat sekarang indonesia telah merdeka, namun perjuangan belum selesai karena kita harus bisa menjaga, mengisi dan mempertahankan kemerdekaan indonesia. Perkelahian dan pertengkarannya sesama teman harus dihindari, demikian pula ketika Nanang dan teman-temannya mengejek Ela hingga Ela marah dan terjadilah perkelahian, untunlah perkelahian itu dapat dilerei dan berakhir saling memaafkan.

Plot

Suatu hari di ruang kantor kepala sekolah telah diadakan sidang perkelahian yang terjadi di sekolah, seorang siswa kelas V memukul temannya karena telah mengejeknya, kemudain setelah didamaikan anak-anak tersebut kembali rukun dan bermain bersama lagi

Setting

1. Suasana di halaman sekolah ketika bel sekolah belum berbunyi Nanang, Hasta dan Edi mengejek Ela temannya
2. Suasana di ruang kepala sekolah ketika Nanang, Hasta, Edi dan Ela didamaikan
3. Suasana di halaman sekolah setelah Nanang, Hasta, Edi dan Ela saling memaafkan

Wayang Tokoh

1. Ibu kepala sekolah
2. Ibu guru kelas V
3. Siswa kelas V yang bernama Nano, Dedi, Hendro dan Juni

Naskah Pentas Wayang Tokoh:

Dalang : Suatu pagi di halaman sekolah Nanang memanggil Hasta dan Edi

- temannya
- Nanang : “Hai Hasta dan Edi sini aku bilangin”
- Hasta dan Edi : ”Ada apa Nanang kamu panggil-panggil aku”
- Nanang : “Lihatlah itu si Ela masa dia memakai sepatu mirip mulut buaya hahahha alias sobek”
- Hasta : “Hahaa iya ya sepatu mulut buaya hahaha”
- Edi : ”Kita kerjaina aja yuk” (ajak Edi pada Nanang dan Ela)
- Nanang : “Hei Ela beli sepatu di mana kamu? Bagus sekali seperti mulut buaya hahahaha”
- Hasta : “Pasti beli di pasar loak ya hhahha”
- Edi : “Kalau beli sepatu harusnya di mall yang bagus dan mahal seperti punyaku ini”. Kata Edi sambil menaikkan kakinya ke dekat muka Ela
- Ela (sambil menahan marah) : ”Sepatu aku memang sudah rusak dan ayahku belum memiliki uang untuk membeli lagi, kenapa kalian mengejek aku?”
- Nanang : “Hahha karena sepatumu lucu”
- Edi dan Hasta : ”Kita buang saja sepatu buaya Ela yukk” sambil mengejar Ela
- Ela : ”Kalian jahat, kalian telah mengejek aku” kata Ela sambil marah dan memukul ke tiga temannya itu”
- Nanang, Ela dan Edi : “Tolong-tolong Ela memukul kami” teriaknya sambil berlari ketakutan.
- Dalang : Anak- anak yang lain berlari melapor pada guru dan ke-4 anak itu dibawa ke ruang kepala sekolah
- Ibu guru : ”Ayo coba ceritakan mengapa Ela memukul teman-temannya”
- Nanang, Edi dan Hasta (menjawab bersahut-sahutan) : Ela yang nakal bu.....,Ela memukul duluan bu.....saya sakit dipukul Ela”
- Ibu kepala sekolah : ”Sudah-sudah jangan berebut kalau menjawab pertanyaan, coba sekarang kamu Ela,jelaskan pada ibu kenapa kamu memukul teman-temanmu”
- Ela : ”Tadi waktu aku baru sampai halaman sekolah mereka mengejek saya bu, mereka bilang sepatu saya seperti mulut buaya”, “sepatu saya memang sudah rusak bu” kata Ela sambil menunduk

memandangi sepatunya

Ibu kepala sekolah : "Betul apa yang disampaikan Ela" tanya ibu kepala sekolah kepada Nanang dan teman-temannya

Nanang, Edi dan : "Betul bu...." jawab mereka sambil menunduk.

Hasta

Ela : "Saya marah bu diejek teman-teman dan mereka mengejar saya mau membuang sepatu saya" kata Ela hampir menangis

Ibu kepala sekolah : "Kalian keterlaluan, harusnya kalian membantu teman kamu, bukan mengejek", " jika kalian memiliki sepatu lebih dan sudah tidak dipakai alangkah baiknya kalau kamu berikan pada teman kamu, itu lebih bermanfaat"

Ibu guru : "Dengarkan apa yang disampaikan ibu kepala sekolah, kalian tidak boleh saling mengejek, apalagi sampai bertengkar", "kalian tentu ingat perjuangan para pahlawan yang telah berjuang demi kemerdekaan, terutama para tokoh sumpah pemuda yang sudah menghasilkan sumpah pemuda"

Ibu kepala sekolah : "Paham kalian?", " sekarang ayo kalian saling memaafkan, bersalaman sambil meminta maaf, mulai dari kamu Nanang"

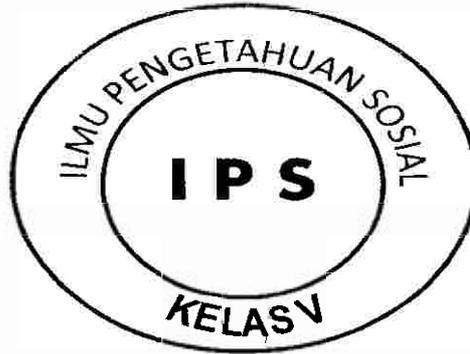
Nanang, Edi dan : "Maafkan saya jun,saya salah....." (bersalaman bergantian)

Hasta

Ela : "Iya saya maafkan dan jangan mengejek aku lagi ya", "mari kita bermain bersama"

Dalang : Anak-anak kembali ke halaman sekolah dan bermain bersama. Bahkan sore harinya Edi datang ke rumah Ela memberikan sepatunya yang masih bagus tetapi sudah tidak muat

Lampiran A.3



**PERISTIWA DAN PERANAN SUMPAH PEMUDA
28 OKTOBER 1928**



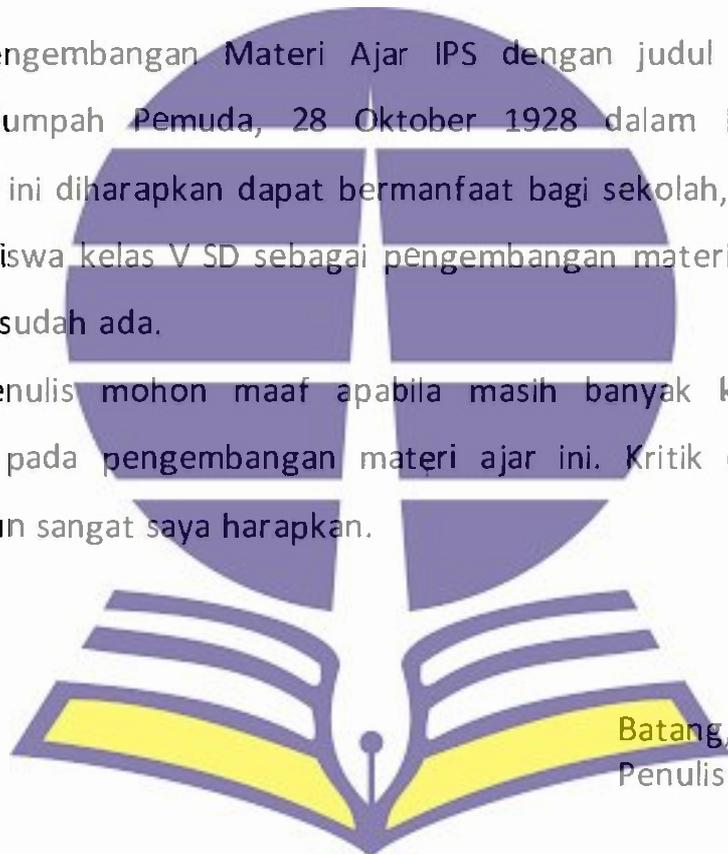
**TRI HANDAYANI &
ZAENURI MASTUR**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pengembangan materi ajar ini dengan baik.

Pengembangan Materi Ajar IPS dengan judul “Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda, 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia” ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah, khususnya bagi guru dan siswa kelas V SD sebagai pengembangan materi ajar dari buku-buku yang sudah ada.

Penulis mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dan kesalahan pada pengembangan materi ajar ini. Kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan.



Batang, Mei 2018
Penulis

DAFTAR ISI

Cover	i
Biodata Penulis	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Standar Kompetensi / Kompetensi Dasar / Tujuan	v
Peta Konsep	vi
Materi	
BAB I. Organisasi Pemuda sebelum Sumpah Pemuda	1
BAB II. Peristiwa Sumpah Pemuda	4
A. Kongres Pemuda 1	4
B. Kongres Pemuda 2	5
BAB III. Tokoh-tokoh dalam Peristiwa Sumpah Pemuda	10
BAB IV. Peranan Sumpah Pemuda dalam Mempersatukan Indonesia	13
Rangkuman	15
Daftar Pustaka	16
Soal-soal Latihan	17

STANDAR KOMPETENSI:

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

KOMPETENSI DASAR :

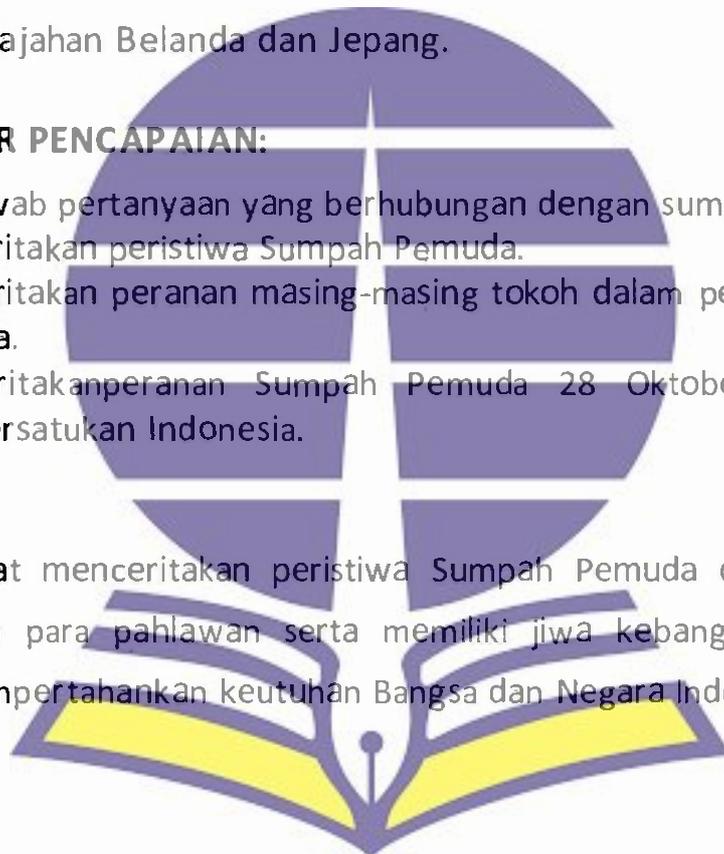
- 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

INDIKATOR PENCAPAIAN:

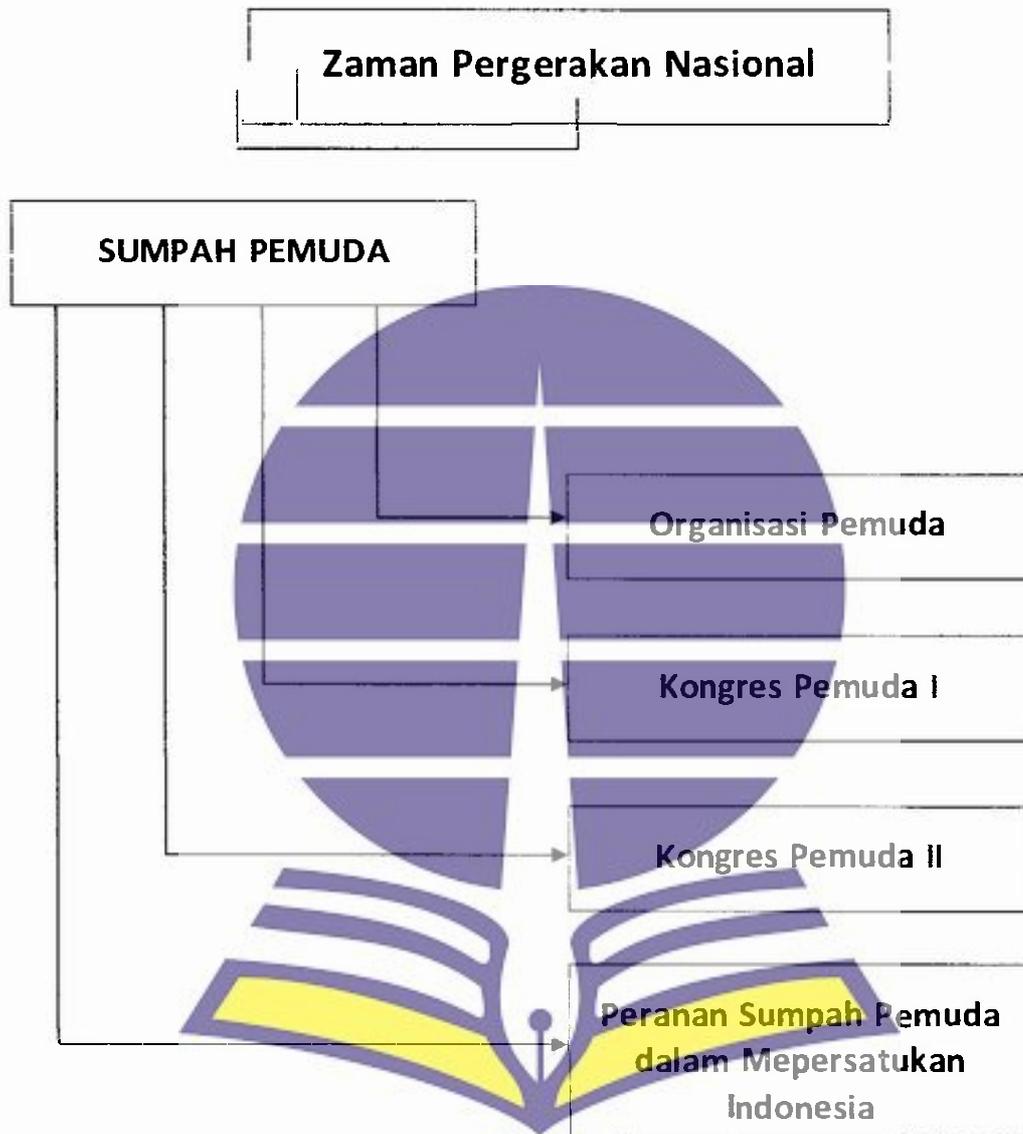
- Menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan sumpah pemuda.
- Menceritakan peristiwa Sumpah Pemuda.
- Menceritakan peranan masing-masing tokoh dalam peristiwa Sumpah Pemuda.
- Menceritakan peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam mempersatukan Indonesia.

TUJUAN:

Siswa dapat menceritakan peristiwa Sumpah Pemuda dan menghargai perjuangan para pahlawan serta memiliki jiwa kebangsaan yang kuat dalam mempertahankan keutuhan Bangsa dan Negara Indonesia



PETA KONSEP

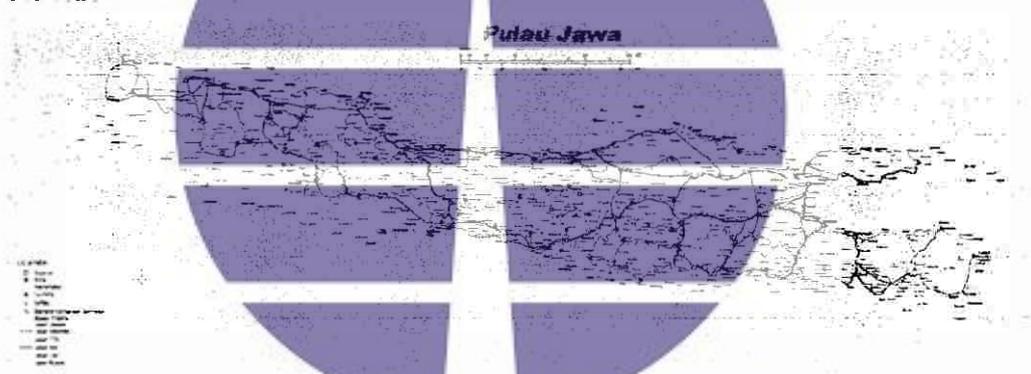


BAB I

ORGANISASI PEMUDA SEBELUM Sumpah Pemuda

Sebelum lahirnya Sumpah Pemuda, di Indonesia telah berdiri beberapa organisasi pemuda seperti Tri Koro Darmo (Jong Java) yang artinya Pemuda Jawa, Jong Sumatranen Bond (Pemuda Sumatra), Jong Minahasa (Pemuda Minahasa, Sulawesi utara), dan Jong Celebes (Pemuda Sulawesi), Jong Ambon (Pemuda Ambon), Jong Batak (Pemuda Batak), Jong Borneo (Pemuda Borneo) dan Pemuda Muslimin Indonesia.

1. Tri Koro Darmo



Gambar 1. Pulau Jawa

Tri Koro Darmo adalah organisasi pemuda yang pertama kali berdiri pada tanggal 9 Maret 1915. Tri Koro Darmo artinya tiga tujuan mulia. Tiga tujuan mulia itu adalah sakti, budi dan bakti. Anggotanya terdiri atas pemuda-pemuda Jawa. Tokohnya antara lain Satiman Wiryosanjoyo (ketua), Wongsonegoro (wakil ketua), Sutomo (sekretaris). Agar ruang geraknya menjadi lebih luas, pada tahun 1918, Tri Koro Darmo berganti nama menjadi Jong Java (baca: Yong Yava).

Adapun tujuan pendirian organisasi ini adalah sebagai berikut.

- a. Menjalin pertalian di antara murid-murid Bumiputera dan sekolah-sekolah menengah dan kejuruan.

- b. Menambah pengetahuan umum bagi anggotanya.
- c. Membangkitkan dan mempertajam perasaan atas segala bahasa dan kebudayaan Hindia.

2. Jong Sumatranen Bond



Gambar 2. Pulau Sumatera

Pada tanggal 9 Desember 1917, murid-murid sekolah menengah asal Sumatera di Jakarta mendirikan perkumpulan yang dinamakan Jong Sumatranen Bond. Organisasi ini bertujuan untuk memperkokoh ikatan di antara murid-murid asal Sumatra. Organisasi ini berusaha mendidik para anggotanya agar mampu

menjadi pemimpin bangsa. Untuk itu ditanamkan jiwa patriotisme dan cinta terhadap kebudayaan bangsa sendiri.

Tokoh-tokoh Jong Sumatranen Bond antara lain Drs. Muhammad Hatta, Muhammad Yamin, M. Tamsil, Bander Johan, Assaat, Abu Hanifah, dan A.K. Gani.

3. Jong Minahasa

Jong Minahasa didirikan pada tanggal 6 Januari 1918 oleh pelajar-pelajar asal Minahasa (Sulawesi Utara) yang bersekolah di Jakarta. Tujuan dari pendirian organisasi ini adalah untuk mempererat rasa persatuan antar sesama pemuda yang berasal dari daerah Minahasa. Selain itu, organisasi ini juga bertujuan untuk memajukan kebudayaan



Gambar 3. Pulau Sulawesi

daerah Minahasa. Tokoh-tokoh organisasi ini antara lain T.A. Kandou, J.S. Warouw, L. Palar, dan R.C.L. Senduk.

4. Jong Celebes

Jong Celebes didirikan oleh para pelajar dari Sulawesi. Organisasi ini didirikan dengan tujuan mempererat rasa persatuan antar sesama pemuda dan memajukan kebudayaan daerah Sulawesi. Tokoh-tokoh Jong Celebes antara lain Arnold Monotutu, Woworuntu, Magdalena Mokoginta, dan R.C.L Senduk.

Organisasi Pemuda yang lain :

- 1) Jong Pasundan (Pemuda Pasundan Jawa Barat)
- 2) Jong Ambon (Pemuda Ambon, Maluku)
- 3) Jong Batak (Pemuda Batak, Sumatera Utara)
- 4) Jong Borneo (Pemuda Borneo, Kalimantan)
- 5) Pemuda Muslimin Indonesia.

Pada mulanya organisasi-organisasi pemuda tersebut masih bersifat kedaerahan. Mereka bercita-cita ingin memajukan pendidikan dan kebudayaan nasional. Para pemimpin organisasi tersebut sering bertukar pikiran untuk mewujudkan cita-cita tersebut. Lambat laun sifat kedaerahan berubah menjadi sifat kebangsaan. Akhirnya, perkumpulan tersebut berkembang menjadi organisasi pemuda yang bersifat nasional.

Intisari : Pelopor organisasi pemuda di Indonesia adalah Tri Koro Darmo yang artinya Tiga Tujuan Mulia, yaitu sakti, bukti dan bakti. Organisasi Tri Koro Darmo lahir pada 7 Maret 1915.

BAB II

PERISTIWA SUMPAN PEMUDA

A. Kongres Pemuda I

Untuk menyatukan semua organisasi pemuda menjadi satu organisasi yang bersifat nasional, pada bulan November 1925 beberapa tokoh pemuda mengadakan pertemuan di Jakarta.

Tokoh-tokoh pemuda tersebut di antaranya adalah M. Tabrani, Sumarto, Jamaludin Adinegoro, Suwarso, Bander Johan, Saroini, Jan Taoule Soulehuwa, Paul Pinantoan, Hamami, dan Sanusi Pane.

Mereka merupakan wakil-wakil pemuda dari berbagai wilayah di Indonesia. Para pemuda tersebut sepakat untuk mengadakan pertemuan lanjutan yang lebih luas.



Gambar 4.
Pemuda-
pemudaterpelajar
Indonesia
Sumber:
http://id.wikipedia.org/wiki/Sumpah_Pemuda

Pada tahun 1926, rencana pertemuan di atas dapat terlaksana, yaitu mulai tanggal 30 April sampai 2 Mei 1926, para pemuda dari berbagai daerah mengadakan kongres di Jakarta. Kongres tersebut dikenal dengan nama Kongres Pemuda I. Kongres ini dihadiri oleh wakil-wakil dari berbagai organisasi pemuda seperti Jong Java, Jong Sumatera, Jong Celebes, Jong Batak, Jong Ambon, Perhimpunan

Pelajar Pelajar Indonesia (PPPI), Pemuda Indonesia (PI) dan lain-lain. nKongres ini dipimpin oleh Muhammad Tabrani.

Tujuan kongres Pemuda I adalah membentuk sebuah perkumpulan pemuda dengan maksud :

1. Memajukan paham persamaan dan kebangsaan.
2. Mempererat hubungan antara semua perkumpulan kebangsaan.

Walaupun Kongres Pemuda I belum berhasil mendirikan Organisasi Pemuda yang bersifat Nasional, para pemuda tidak putus asa. Mereka tetap berusaha untuk mendirikan sebuah organisasi yang bersifat nasional.

Intisari : Karena kesadaran akan nasib bangsanya, organisasi-organisasi pemuda yang masih bersifat kedaerahan berubah menjadi berorientasi nasional.

B. Kongres Pemuda II

Setelah Kongres Pemuda I, tokoh-tokoh pemuda sering mengadakan pertemuan. Akhirnya, pada pertemuan bulan Mei 1928, mereka mengambil kesepakatan untuk mengadakan Kongres Pemuda II. Pada pertemuan sebelum kongres tersebut, telah ditetapkan susunan Panitia Kongres Pemuda II, yaitu:

Ketua	: Sugondo Joyopuspito
Wakil Ketua	: Joko Marsaid
Sekretaris	: Muhamad Yamin
Bendahara	: Amir Syarifuddin
Pembantu I	: Johan Muhamad Cai
Pembantu II	: Kocosungkono
Pembantu III	: Senduk

Pembantu IV : J. Leimena

Pembantu V : Rohyani

Kongres Pemuda II ini dimulai tanggal 27 Oktober 1928. Rapat pertama tanggal 27 Oktober 1928 diselenggarakan di Gedung Katholikeeiongelingen Bond (Gedung Pemuda Katolik) di Lapangan Banteng, Jakarta sekarang. Rapat kedua pada tanggal 28 Oktober 1928, pukul 08.00 sampai pukul 12.00, diselenggarakan di Gedung Oost Java (sekarang Jalan Medan Merdeka Utara Nomor 14 Jakarta). Rapat ketiga, juga tanggal 28 Oktober 1928 pukul 17.30, diselenggarakan di Gedung Indonesch Clubhuis, Jalan Kramat Raya Nomor 106 Jakarta (sekarang disebut Gedung Sumpah Pemuda). Kongres Pemuda II ini dihadiri oleh lebih kurang 750 orang utusan dari berbagai organisasi pemuda.

Gambar 5.

Suasana Saat Kongres Pemuda II

Sumber:

http://www.lgindonesia.com/?attachment_id=3106



Kongres Pemuda II berjalan dengan penuh semangat persatuan nasional pemuda Indonesia. Sebagai harapan bangsa, pemuda-pemuda tersebut sangat mendambakan persatuan dan kesatuan seluruh pemuda Indonesia.

Pemerintah kolonial Belanda merasa cemas dan takut terhadap kegiatan pemuda tersebut. Oleh karena itu, jalannya sidang dijaga ketat oleh tentara Belanda.

Pada saat istirahat, Wage Rudolf Supratman, seorang wartawan dan pencipta lagu, meminta izin ketua sidang, yaitu Sugondo Joyopuspito untuk memperdengarkan lagu ciptaannya yang berjudul "Indonesia Raya".

Setelah mendapat izin dari ketua sidang, W.R. Supratman tampil memperdengarkan lagu ciptaannya tersebut. Para hadirin sangat terpuakau mendengar lagu Indonesia Raya yang dimainkan dengan biola itu.



Gambar 6.

Saat pertama kali W.R. Supratman memperdengarkan lagu Indonesia Raya dengan biolanya pada tanggal 28 Oktober 1928.

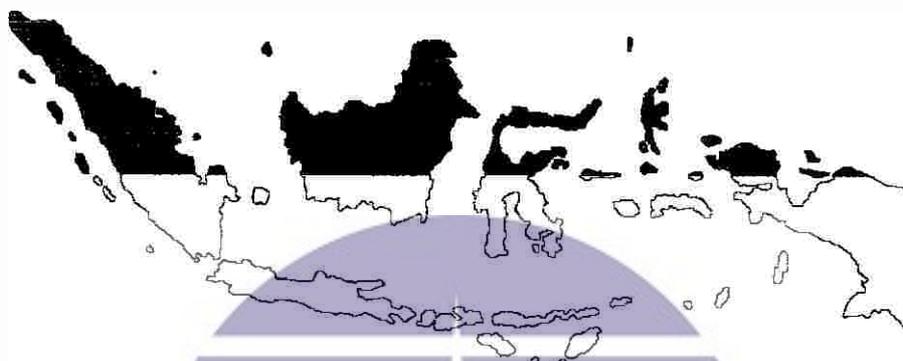
Sumber: <http://jakarta.panduanwisata.com/jakarta-pusat/museum-sumpah-pemuda-temukan-arti-sumpah-pemuda-disini/>

Demikianlah, untuk pertama kalinya, lagu "Indonesia Raya" diperdengarkan pada tanggal 28 Oktober 1928.

Keputusan penting dari Kongres Pemuda II tanggal 28 Oktober 1928 itu adalah:

- a. Mengucapkan ikrar Sumpah Pemuda.
- b. Menetapkan lagu Indonesia Raya sebagai lagu kebangsaan Indonesia.

- c. Menetapkan bendera Merah Putih sebagai bendera nasional Indonesia.
- d. Melebur semua organisasi pemuda menjadisatu dengan nama Indonesia Muda.



Gambar 7. Kepulauan Indonesia

Akhirnya, dengan dilandasi oleh semangat persatuan dan kesatuan serta cita-cita yang luhur, pada hari itu juga para pemuda mengucapkan ikrar Sumpah Pemuda.

Bunyi Sumpah Pemuda itu adalah sebagai berikut:

- (1) Kami putra-putri Indonesia, mengaku bertumpah darah yang satu, tanah air Indonesia.
- (2) Kami putra-putri Indonesia mengaku berbangsa yang satu, bangsa Indonesia.
- (3) Kami putra-putri Indonesia, menjunjung tinggi bahasa persatuan, bahasa Indonesia.

Isi Sumpah Pemuda ini berintikan: satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa, yaitu Indonesia. Oleh karena itu, setiap tanggal 28 Oktober diperingati sebagai Hari Sumpah Pemuda.

Teks asli hasil keputusan Kongres Pemuda II tanggal 28 Oktober 1928 (bk sejarah hal 24).

Soempah Pemoeda

Pertama

*Kami poetera dan poeteri Indonesia, mengakoe bertoempah darah
yang satoe, tanah Indonesia.*

Kedoewa

*Kami poetera dan poeteri Indonesia, mengakoe berbangsa yang
satoe, bangsa Indonesia.*

Ketiga

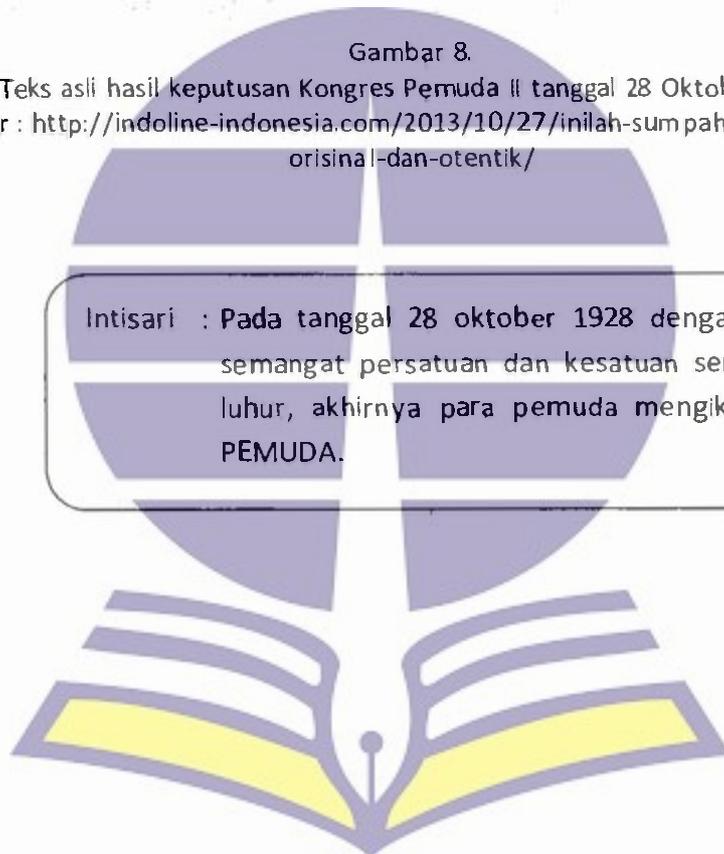
*Kami poetera dan poeteri Indonesia, mendjoendjoeng bahasa
persatoean, bahasa Indonesia.*

Gambar 8.

Teks asli hasil keputusan Kongres Pemuda II tanggal 28 Oktober 1928

Sumber : <http://indoline-indonesia.com/2013/10/27/inilah-sumpah-pemuda-versi-orisinal-dan-otentik/>

Intisari : Pada tanggal 28 oktober 1928 dengan dilandasi oleh semangat persatuan dan kesatuan serta cita-cita yang luhur, akhirnya para pemuda mengikrarkan SUMPAN PEMUDA.



BAB III

TOKOH-TOKOH DALAM PERISTIWA SUMPAH PEMUDA

A. Wage Rudolf Supratman

Lahir di Jatinegara, Batavia, 9 Maret 1903 meninggal di Surabaya, Jawa



Gambar 9. W.R Supratman

Sumber: <http://www.findagrave.com/cgi-bin/fg.cgi?page=gr&GRid=103854126>

Timur, 17 Agustus 1938 pada umur 35 tahun [1]) adalah pengarang lagu kebangsaan Indonesia, "Indonesia Raya" dan pahlawan nasional Indonesia.

Wage Rudolf Soepratman adalah pengarang lagu kebangsaan "Indonesia Raya" yang telah dikukuhkan sebagai pahlawan

nasional Indonesia. WR

Soepratman merupakan salah satu putra dari seorang sersan di Batalyon VIII bernama Senen. WR Soepratman lahir di Jatinegara, Jakarta pada tanggal 9 Maret 1903. Dia menamatkan sekolah dasarnya di Jakarta.



Gambar 10.

W.R Supratman

Sumber:

<http://www.ayogitabisa.com/foto/news/269976/jadi-museum-rumah-wr-supratman-sering-terkunci-005-yacob-billiocta.html>

B. Muhammad Yamin



Gambar 11. Muhammad Yamin

Sumber:

<http://www.siswapedia.com/proses-penyusunan-pancasila-sebagai-ideologi-negara/>

Lahir di Sawahlunto, Sumatera Barat, pada tanggal 23 Agustus 1903. Ia menikah dengan Raden Ajeng Sundari Mertoatmadjo. Salah seorang anaknya yang dikenal, yaitu Rahadijan Yamin. Ia meninggal dunia pada tanggal 17 Oktober 1962 di Jakarta. Di zaman penjajahan, Yamin termasuk segelintir orang yang beruntung karena dapat menikmati pendidikan menengah dan tinggi. Lewat pendidikan itulah, Yamin sempat menyerap kesusastran asing, khususnya kesusastran Belanda. Beliau adalah pencetus ikrar Sumpah Pemuda.

C. Dr. Johannes Leimena



Gambar 12. Dr. J. Leimena

Sumber:

<http://melanileimenasuharli.blogspot.com/2011/11/momonen-pahlawan-dr-johannes-leimena.html>

Ia merupakan tokoh politik yang paling sering menjabat sebagai menteri kabinet Indonesia dan satu-satunya Menteri Indonesia yang menjabat sebagai Menteri selama 21 tahun berturut-turut tanpa terputus.

D. Sugondo Djojopuspito



Lahir di Tuban, Jawa Timur, 22 Februari 1905 meninggal di Yogyakarta, 23 April 1978 (pada umur 73 tahun) adalah tokoh pemuda tahun 1928 yang memimpin Kongres Pemuda Indonesia Kedua dan menghasilkan Sumpah Pemuda, dengan motto: Satu Nusa, Satu Bangsa, dan Satu Bahasa: Indonesia.

Gambar 13.

Sugondo Djojopuspito

Sumber:

<http://smppiusp.blogspot.com/2010/10/sugondo-djojopuspito-sugondo.html>

Intisari : Setiap tanggal 28 OKTOBER sebagai HARI SUMPAH PEMUDA untuk mengenang peristiwa bersejarah lahirnya ikrar SUMPAH PEMUDA pada tanggal 28 OKTOBER 1928.

BAB IV

PERANAN SUMPAH PEMUDA DALAM MEMPERSATUKAN INDONESIA

Akibat dari penindasan yang dilakukan kaum penjajah, bangsa Indonesia mengalami penderitaan yang sangat besar. Kesengsaraan dan penderitaan ini mendorong bangsa Indonesia melakukan perlawanan terhadap penjajah. Awalnya, perjuangan melawan penjajah ini dilakukan dengan semangat kedaerahan. Perjuangan yang bersifat kedaerahan ini dimanfaatkan oleh Belanda dengan melaksanakan politik *divide et impera*. Belanda dengan mudah memecah-belah bangsa Indonesia agar tidak bersatu sehingga mudah dikuasai.

Perjuangan dengan semangat kedaerahan tidak menguntungkan sehingga menimbulkan reaksi dari kaum pemuda dan pelajar. Kemudian mereka melakukan pergerakan nasional dalam perjuangannya melawan penjajah. Perjuangan tersebut dilakukan melalui organisasi yang teratur. Dalam organisasi ini, ditumbuhkembangkan rasa persatuan dan kesatuan. Bangsa Indonesia menyadari betapa pentingnya semangat persatuan untuk mengusir penjajah.

Semangat persatuan ditandai dengan lahirnya Budi Utomo. Organisasi yang didirikan oleh para pelajar STOVIA ini mulai mengubah corak perjuangan kedaerahan menjadi perjuangan nasional. Perkembangan kesadaran akan pentingnya persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia dapat dilihat melalui Sumpah Pemuda yang diikrarkan para pemuda Indonesia tanggal 28 Oktober 1928.

Sumpah Pemuda telah memberikan bekal semangat persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia untuk mengusir penjajah. Semangat Sumpah Pemuda harus selalu kita bina untuk menjalin kesatuan dan persatuan bangsa.

Semangat persatuan dan kesatuan yang terkandung dalam Sumpah Pemuda harus kita hayati dan amalkan agar dapat menghindari dari berbagai konflik antarsuku bangsa, golongan, kelompok dan agama. Konflik yang terjadi di beberapa daerah akan mengakibatkan terjadinya perpecahan bangsa dan menghambat jalannya roda pembangunan nasional di segala bidang.

Intisari : Setelah dicetuskannya SUMPAAH PEMUDA tahun 1928, semangat persatuan dan kesatuan selalu menjadi landasan para pemuda dalam berjuang mencapai kemerdekaan Indonesia



RANGKUMAN

1. Latar belakang timbulnya pergerakan nasional antara lain:
 - Penderitaan lahir batin pada rakyat yang telah lama hidup dalam penjajahan.
 - Perlakuan tidak sama yang diberlakukan oleh pemerintah kolonial Belanda terhadap bangsa Indonesia.
 - Rakyat tidak memiliki tempat untuk mengadukan nasibnya tampilnya golongan terpelajar yang telah mendapatkan pendidikan barat.
 - Adanya pengaruh peristiwa-peristiwa di luar negeri, antara lain: kemenangan Jepang atas Rusia, revolusi Cina, gerakan nasionalisme di India dan Philipina.
2. Organisasi-organisasi pada zaman pergerakan nasional yang dipelopori oleh Budi Utomo menyadari pentingnya persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia dalam memperjuangkan dan merebut kemerdekaan.
3. Sumpah Pemuda pada tanggal 28 Oktober 1928 di Jakarta merupakan momentum pendobrak dalam memantapkan cita-cita merebut kemerdekaan Indonesia.
4. Peranan pergerakan nasional dan Sumpah Pemuda bagi persatuan bangsa Indonesia adalah:
 - Mempertebal rasa persatuan dan kebangsaan,
 - Mendorong semangat untuk mencapai Indonesia merdeka,
 - Merupakan peristiwa penting bagi perjuangan bangsa selanjutnya,
 - Memunculkan pemimpin-pemimpin nasional.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Muna'im dkk, *ilmu pengetahuan sosial memahami sejarah bangsaku*, 2001, grasindo media pratama, bandung.

Datta Wardhana dkk, 2003, *ilmu pengetahuan sosial untuk sekolah dasar kelas 5*, departemen pendidikan nasional, jakarta.

Dwi Tyas Utami dkk, *ilmu pengetahuan sosial untuk sekolah dasar kelas V*, 2007, esis, jakarta.

M. Thayeb H.M.S, *IPS Terpadu untuk SD/MI Kelas V*, 2012, erlangga, jakarta.

http://id.wikipedia.org/wiki/Sumpah_Pemuda

http://www.lgindonesiablog.com/?attachment_id=3106

<http://jakarta.panduanwisata.com/jakarta-pusat/museum-sumpah-pemuda-temukan-arti-sumpah-pemuda-disini/>

<http://indoline-indonesia.com/2013/10/27/inilah-sumpah-pemuda-versi-orisinal-dan-otentik/>

<http://www.findagrave.com/cgi-bin/fg.cgi?page=gr&GRid=103854126>

<http://www.ayogitabisa.com/foto/news/269976/jadi-museum-rumah-wr-supratman-sering-terkunci-005-yacob-billiocta.html>

<http://www.siswapedia.com/proses-penyusunan-pancasila-sebagai-ideologi-negara/>

<http://melanileimenasuharli.blogspot.com/2011/11/monumen-pahlawan-dr-johannes-leimena.html>

<http://smppiussp.blogspot.com/2010/10/sugondo-djojopuspito-s-ugondo.html>

<http://radio.itjen.kemdikbud.go.id/?p=19327>

www.sdnkebonpedes1.com

Soal-soal latihan

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Organisasi pemuda apa yang pertama kali berdiri di Indonesia?
Jawab:
2. Siapa pelopor pergerakan nasional di Indonesia pada umumnya?
Jawab :
3. Apa nama organisasi pemuda yang berasal dari Sulawesi?
Jawab :
4. Apa arti Tri Koro Darmo?
Jawab:
5. Berasal dari mana organisasi Sekar Rukun?
Jawab :
6. Tahun berapa Kongres Pemuda I dilaksanakan?
Jawab:
7. Siapa ketua panitia dalam kongres pemuda I ?
Jawab :
8. Apa tujuan Kongres Pemuda I ?
Jawab :
9. Siapa ketua kongres pemuda II?
Jawab:
10. Siapa pencipta Lagu kebangsaan Indonesia Raya ?
Jawab :

Sampaikan gagasanmu sesuai dengan soal-soal di bawah ini!

11. Ceritakan siapakah RA Kartini itu?

Jawab:

.....

12.



Ceritakan apa yang kamu ketahui tentang gambartokoh di samping!

Jawab:

.....

13. Apa pentingnya Sumpah Pemuda bagi Bangsa Indonesia?

Jawab:

.....

14.



Ceritakan gambar tokoh di samping sesuai yang kamu ketahui!

Jawab:

.....

15. Apa yang terjadi jika tidak ada peristiwa Sumpah Pemuda?

Jawab:

.....

Lampiran A 4**LEMBAR KEGIATAN SISWA I**

Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : V/II
 SK/KD : 2.Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam

mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia

Materi : Organisasi pemuda sebelum Sumpah Pemuda
 Waktu : 15 menit

Petunjuk umum

Kerjakan tugas tugas bersama kelompok dan diskusikan bersama

Masalah

Apakah peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia?

Pembahasan

Untuk membahas masalah di atas isilah kolom di bawah ini!

No.	Nama Tokoh	Nama Organisasi	Tujuan
1.	Satiman Wirjosandjojo, Wongsonegoro, Sutomo, Muslich		
2.	Adenan Kapau Gani Bahder Djohan Mohammad Amir Mohammad Hatta		

	Muhammad Yamin Sutan Takdir Alisjahbana		
3.	Arnold Monotutu, Waworuntu, dan Magdalena Mokoginta		
4.	<u>Daeng Kandoeroean</u> <u>Ardiwinata</u> dan siswa-siswa Sunda di <u>STOVIA</u>		

Kesimpulan :

1.
2.
3.
4.

Kelompok:

Ketuo

Pelopop

Anggota

- : 1.
- : 2.
- : 3.
- : 4.

Kunci Jawaban Lembar Kegiatan Siswa 1

No.	Nama Tokoh	Nama Organisasi	Tujuan
1.	Satiman Wirjosandjojo, Wongsonegoro, Sutomo, Muslich	Tri Koro Dharmo/Jong java	Menanamkan rasa cinta tanah air
2.	Adenan Kapau Gani Bahder Djohan Mohammad Amir Mohammad Hatta Muhammad Yamin Sutan Takdir Alisjahbana	Jong Sumatra Bond	Mempererat hubungan antar pelajar yang berasal dari Sumatera
3.	Arnold Monotutu, Waworuntu, dan Magdalena Mokoginta	Jong Celebes	Mempererat rasa persatuan dari tali persaudaraan di kalangan pemuda pelajar yang berasal dari Pulau Sulawesi
4.	<u>Daeng Kandoeroean</u> <u>Ardiwinata dan siswa-siswa</u> <u>Sunda di STOVIA</u>	Jong Paguyuban Pasundan	Melestarikan budaya Sunda dengan melibatkan bukan hanya orang Sunda tapi semua yang mempunyai kepedulian terhadap budaya Sunda.

Pedoman Penilaian

1. Skor 0 jika jawaban salah
2. Skor 1 jika jawaban kurang lengkap
3. Skor 2 jika jawaban lengkap

Skor Ideal = 8

LEMBAR KEGIATAN SISWA III

Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : V/II
 Materi : Menceritakan tokoh dan peranan Sumpah Pemuda dalam mempersatukan bangsa
 Kompetensi Dasar : 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang
 Waktu : 15 menit

Petunjuk umum

Kerjakan tugas tugas bersama kelompok dan diskusikan bersama

Masalah

Bagaimanakah perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan?

Pembahasan:

Tuliskan nama tokoh dan perannya dalam peristiwa sumpah pemuda dibawah!



a



b



c



d

Nama Tokoh dan perannya:

a.

.....

b.

.....

c.

.....

d.

.....

Kesimpulan :

1.

2.

3.

4.

Kelompok:

Ketua :

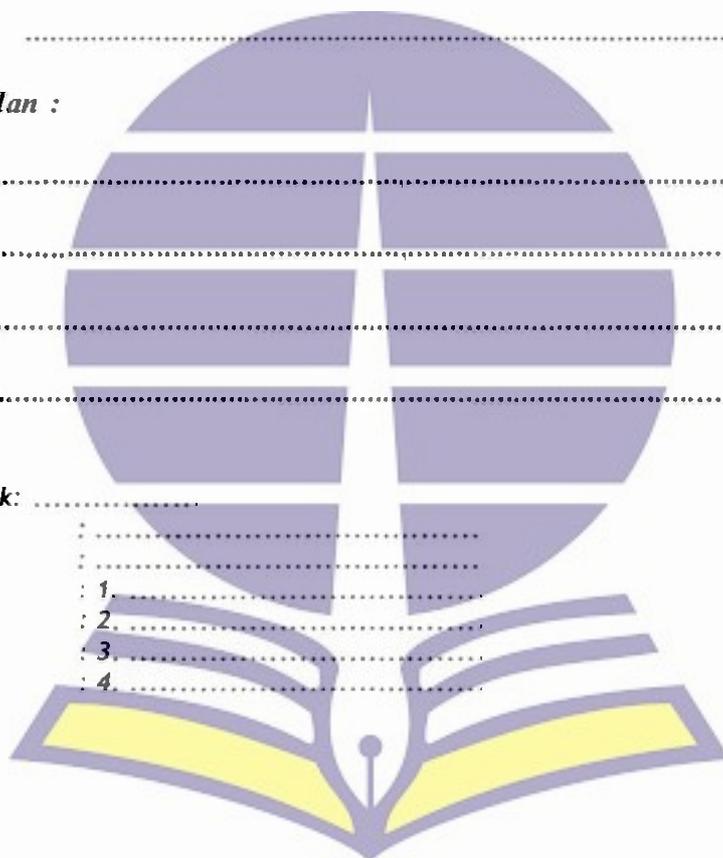
Pelapor :

Anggota : 1.

: 2.

: 3.

: 4.



LAMPIRANA 5

SOAL PRE/POS TEST
KEMAMPUAN KOMUNIKASI

Mata Pelajaran	: IPS	Jumlah Soal	: 10 soal
Materi	: Sumpah Pemuda	Bentuk soal	: Isian dan Uraian
Kelas/Semester	: V/2	Kurikulum	: KTSP
Waktu	: 20 menit		

1. Indikator kemampuan menjawab pertanyaan

1. Organisasi pemuda apakah yang pertama kali berdiri?

Jawab:

2. Kapan Jong Sumatane Bond berdiri?

Jawab:

3. Siapa Ketua Kongres Pemuda II?

Jawab:

4. Di manakah Kongres Pemuda I dilaksanakan?

Jawab:

5. Siapa pencipta Lagu Indonesia Raya?

Jawab:

6. Siapa nama tokoh di bawah ini?



Jawab:

7. Siapakah nama tokoh di bawah ini?



Jawab :

ii. Indikator kemampuan mengkomunikasikan gagasan.

8. Ceritakan peristiwa Sumpah Pemuda yang kamu ketahui!

Gagasan :
.....
.....
.....

9. Ceritakan peranan masing-masing tokoh dalam peristiwa Sumpah Pemuda!

Gagasan :
.....
.....
.....

10. Ceritakan peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam mempersatukan Indonesia!

Gagasan :
.....
.....
.....

KUNCI JAWABAN

Mata Pelajaran : IPS

Materi : Sumpah Pemuda

Kelas/Semester : V/2

Kurikulum : KTSP

1. Tro Koro Darmo
2. 9 Desember 1917
3. Sugondo Juyo Puspito
4. Jakarta
5. WR Supratman
6. Moh. Yamin
7. J Leimiena
8. 1. Konggres Pemuda I, 2. Konggre Pemuda II
9. Menceritakan peran minimal 3 tokoh
10. Dengan semangat sumpah pemuda perjuangan bangsa Indonesia bersifat nasional sehingga mampu mengusir penjajah, akhirnya 17 Agustus 1945 kita bisa merdeka.

PENILAIAN

Nomor	Jumlah Soal	Skor	Jumlah Skor
1 - 7	7	2	14
8-10	3	4	12
Jumlah Skor Maksimal			26

Nilai = $\frac{\text{Jumlah Skor perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal (26)}} \times 100$

Jumlah Skor Maksimal (26)

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Jenis Penilaian	Bentuk Soal	No Soal
		3. Menceritakan peran tokoh dalam peristiwa Sumpah Pemuda	Tes Tertulis	Essay/Uraian	9
		4. Peranan Sumpah Pemuda dalam mempersatukan Indonesia	Tes Tertulis	Essay/Uraian	10

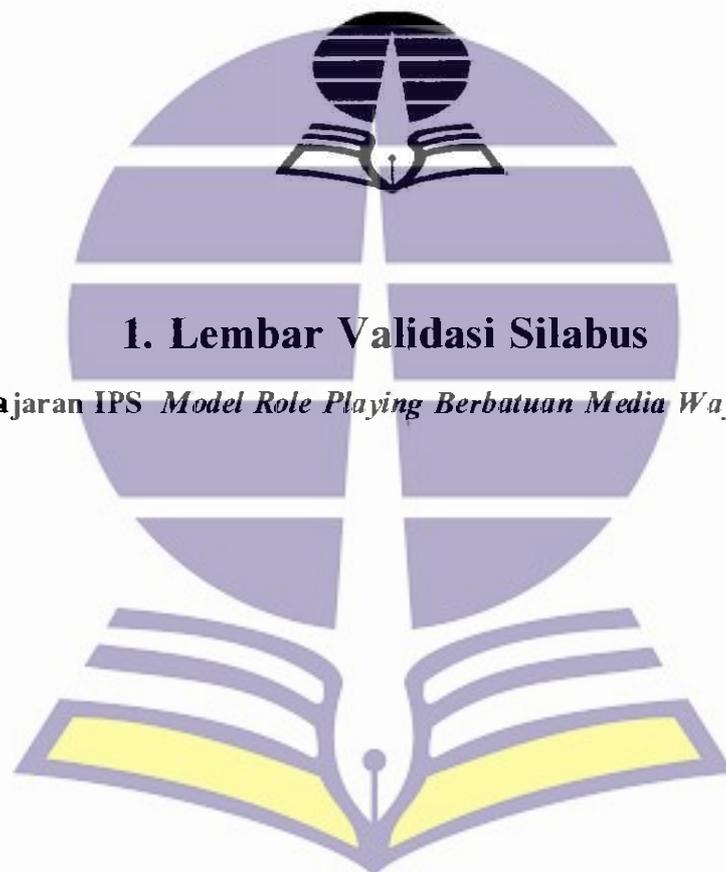
2019

Batang,

Penyusun


TRI HANDAYANI

Lampiran B.1



1. Lembar Validasi Silabus

Pembelajaran IPS Model Role Playing Berbatuan Media Wayang Tokoh

SILABUS

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan Silabus dalam Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang implementasinya menggunakan Pembelajaran Model *Role Playing* berbantuan Media Wayang Tokoh.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.
2. Makna point validitas adalah 1 (tidak baik); 2 (kurang baik); 3 (baik); 4 (sangat baik)

C. PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	ISYANGDISAJIKAN				
	1. Mengkaji keterkaitan antar standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam mata pelajaran				√
	2. Mengidentifikasi materi yang menunjang pencapaian KD				√
	3. Aktifitas kedalaman dan keluasan materi				√
	4. Pemilihan materi ajar				√
	5. Kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan SK, KD, potensi siswa				√
	6. Merumuskan indikator pencapaian kompetensi				√
	7. Menentukan sumber belajar yang disesuaikan dengan SK, KD, serta materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi				√
	8. Penentuan jenis penilaian				√
II	BAHASA				
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD				√
	2. Kesederhanaan struktur kalimat				√

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
III	WAKTU				✗
	1. Kesesuaian alokasi yang digunakan				✓
	2. Pemilihan alokasi waktu didasarkan pada tuntutan kompetensi dasar				✓
	3. Pemilihan alokasi waktu didasarkan pada ketersediaan alokasi waktu per semester				✓

D. KOMENTAR/SARAN

.....

.....

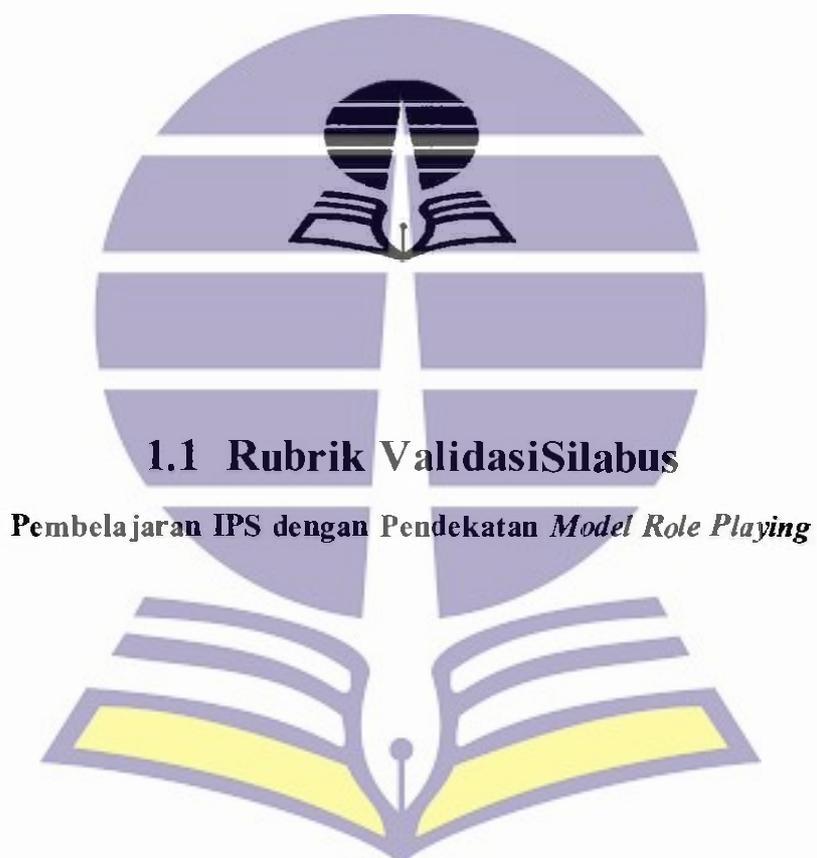
.....

.....

Semarang, 2019

Validator

Prof. Dr. Zaenuri Mastur, S.E., M.Si., Akt
NIP. 19641223 198803 1 001



1.1 Rubrik ValidasiSilabus

Pembelajaran IPS dengan Pendekatan *Model Role Playing*

RUBRIK PENILAIAN SILABUS

I. Aspek Penyajian Isi

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
1.	Mengkaji keterkaitan antar SK dan KD dalam mata pelajaran	(1) Jika SK dan KD dalam mata pelajaran tidak saling berkaitan
		(2) Jika SK dan KD dalam mata pelajaran kurang berkaitan
		(3) Jika SK dan KD dalam mata pelajaran saling berkaitan
		(4) Jika SK dan KD dalam mata pelajaran sangat saling berkaitan dengan mata pelajaran
2.	Mengidentifikasi materi yang menunjang pencapaian KD	(1) Jika materi tidak menunjang dalam pencapaian KD
		(2) Jika materi kurang menunjang dalam pencapaian KD
		(3) Jika materi menunjang dalam pencapaian KD
		(4) Jika materi sangat menunjang dalam pencapaian KD
3.	Aktivitas kedalaman dan keluasan materi	(1) Jika aktivitas kedalaman dan keluasan materi tidak menunjang dalam pencapaian KD
		(2) Jika aktivitas kedalaman dan keluasan materi kurang menunjang dalam pencapaian KD
		(3) Jika aktivitas kedalaman dan keluasan materi cukup menunjang dalam pencapaian KD
		(4) Jika aktivitas kedalaman dan keluasan materi menunjang dalam pencapaian KD
4.	Pemilihan materi ajar	(1) Jika pemilihan materi ajar tidak sesuai dengan pencapaian KD
		(2) Jika pemilihan materi ajar kurang sesuai dengan pencapaian KD
		(3) Jika pemilihan materi ajar sesuai dengan pencapaian KD

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
		(4) Jika pemilihan materi ajar sangat sesuai dengan pencapaian KD
5.	Kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan SK, KD, dan potensi siswa	<p>(1) Jika kegiatan pembelajaran tidak dirancang dan tidak dikembangkan berdasarkan SK, KD, dan potensi siswa</p> <p>(2) Jika kegiatan pembelajaran tidak dirancang berdasarkan SK, KD, tetapi dikembangkan berdasarkan potensi siswa</p> <p>(3) Jika kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan SK, KD, dan potensi siswa</p> <p>(4) Jika kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan SK, KD, dan potensi seluruh siswa</p>
6.	Merumuskan indikator pencapaian kompetensi	<p>(1) Jika perumusan indikator tidak dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan satuan pendidikan</p> <p>(2) Jika perumusan indikator kurang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan satuan pendidikan</p> <p>(3) Jika perumusan indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan satuan pendidikan</p> <p>(4) Jika perumusan indikator sangat dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan satuan pendidikan</p>
7.	Menentukan sumber belajar yang disesuaikan dengan SK, KD, materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi	<p>(1) Jika menentukan sumber belajar yang tidak sesuai dengan SK, KD, materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi</p> <p>(2) Jika menentukan sumber belajar yang kurang sesuai dengan SK, KD, materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi</p> <p>(3) Jika menentukan sumber belajar yang sesuai dengan SK, KD, materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi</p> <p>(4) Jika menentukan sumber belajar yang sangat sesuai dengan SK, KD, materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi</p>

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
8.	Penentuan jenis penilaian	(1) Jika jenis penilaian tidak sesuai dengan indikator
		(2) Jika jenis penilaian kurang sesuai dengan indicator
		(3) Jika jenis penilaian sesuai dengan indicator
		(4) Jika jenis penilaian sangat sesuai dengan indicator

II. Aspek Bahasa

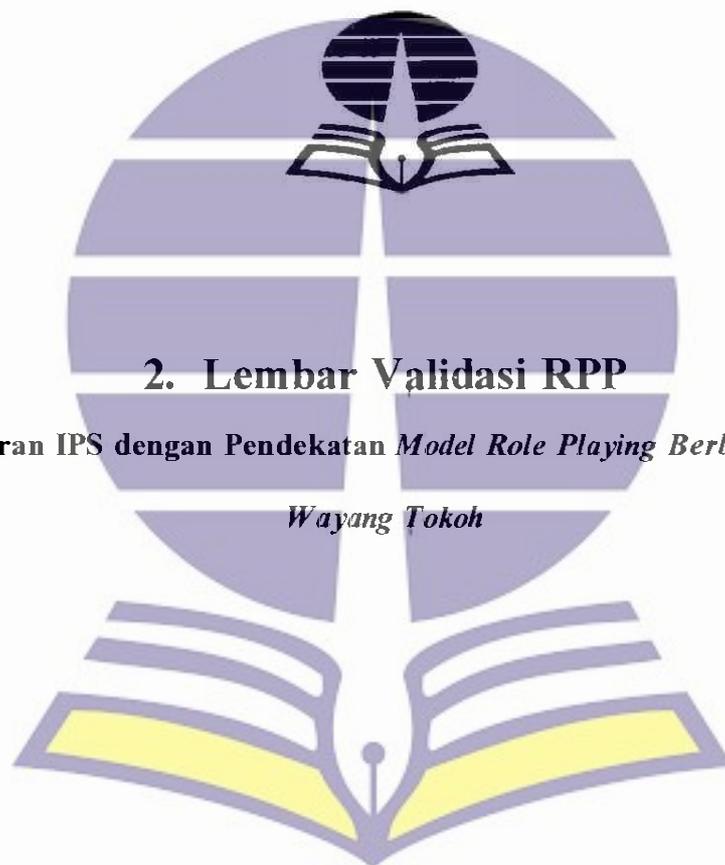
No.	Indikator Penilaian	Rubrik
1.	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	(1) Jika penggunaan bahasa tidak sesuai dengan EYD
		(2) Jika penggunaan bahasa kurang sesuai dengan EYD
		(3) Jika penggunaan bahasa sesuai dengan EYD
		(4) Jika penggunaan bahasa sangat sesuai dengan EYD

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
2.	Kesederhanaan struktur kalimat	(1) Jika struktur kalimat sangat kompleks
		(2) Jika struktur kalimat kompleks
		(3) Jika struktur kalimat sederhana
		(4) Jika struktur kalimat sangat sederhana

III. Aspek Waktu

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
1.	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan	(1) Jika alokasi waktu tidak sesuai dengan kegiatan belajar (2) Jika alokasi waktu kurang sesuai dengan kegiatan belajar (3) Jika alokasi waktu sesuai dengan kegiatan belajar (4) Jika alokasi waktu sangat sesuai dengan kegiatan belajar
2.	Pemilihan alokasi waktu didasarkan pada tuntutan kompetensi dasar	(1) Jika pemilihan alokasi waktu tidak sesuai dengan tuntutan KD (2) Jika pemilihan alokasi waktu kurang sesuai dengan tuntutan KD (3) Jika pemilihan alokasi waktu sesuai dengan tuntutan KD (4) Jika pemilihan alokasi waktu sangat sesuai dengan tuntutan KD
3.	Pemilihan alokasi waktu didasarkan pada ketersediaan alokasi waktu per semester	(1) Jika pemilihan alokasi waktu tidak didasarkan pada ketersediaan alokasi waktu per semester (2) Jika pemilihan alokasi waktu kurang didasarkan pada ketersediaan alokasi waktu per semester (3) Jika pemilihan alokasi waktu didasarkan pada ketersediaan alokasi waktu per semester (4) Jika pemilihan alokasi waktu sangat didasarkan pada ketersediaan alokasi waktu per semester

Lampiran B.2



2. Lembar Validasi RPP

Pembelajaran IPS dengan Pendekatan *Model Role Playing Berbantuan Media*

Wayang Tokoh

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan RPP dalam pelaksanaan pembelajaran IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang implementasinya Pendekatan *Model Role Playing* berbantuan *Media Wayang Tokoh*.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Makna poin validitas adalah 1 (tidak baik); 2 (kurang baik); 3 (baik); 4 (sangat baik)

C. PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	PERUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN				
	1. Kejelasan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar				✓
	2. Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dengan tujuan pembelajaran				✓
	3. Ketepatan penjabaran Kompetensi Dasar ke dalam indikator				✓
	4. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran				✓
	5. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa				✓
II	ISI YANG DISAJIKAN				
	1. Sistematika Penyusunan RPP				✓
	2. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang implementasinya menggunakan Pembelajaran IPS dengan Pendekatan <i>Model Role Playing</i>				✓
	3. Kesesuaian uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran dengan aktivitas pem-				✓

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	belajaran IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang implementasinya menggunakan Pembelajaran IPS dengan Pendekatan <i>Model Role Playing</i>				
	4. Kejelasan skenario pembelajaran (tahap-tahap kegiatan pembelajaran; awal, inti, penutup)			✓	
	5. Kelengkapan instrument evaluasi (soal, kunci, pedoman penskoran)				✓
III	BAHASA				
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD			✓	
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif				✓
	3. Kesederhanaan struktur kalimat				✓
IV	WAKTU				
	1. Kesesuaian alokasi yang digunakan				✓
	2. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran				✓

D. KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

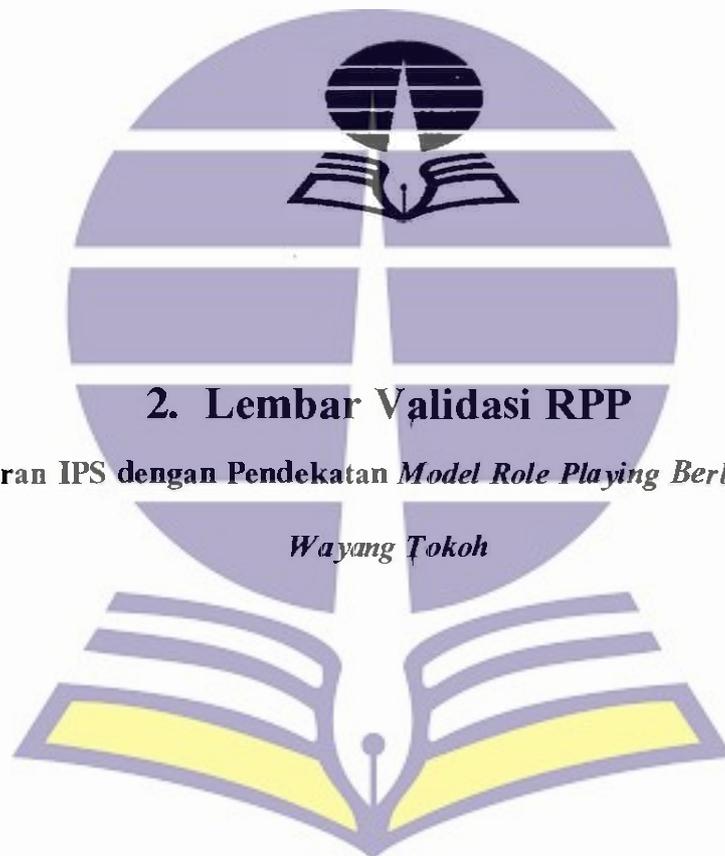
.....

Semarang, 11 Maret 2019

Validator



Prof. Dr. Zaenuri Mastur, S.E., M.Si., Akt
NIP. 19641223 198803 1 001



2. Lembar Validasi RPP

Pembelajaran IPS dengan Pendekatan *Model Role Playing Berbantuan Media*

Wayang Tokoh

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. TUJUAN

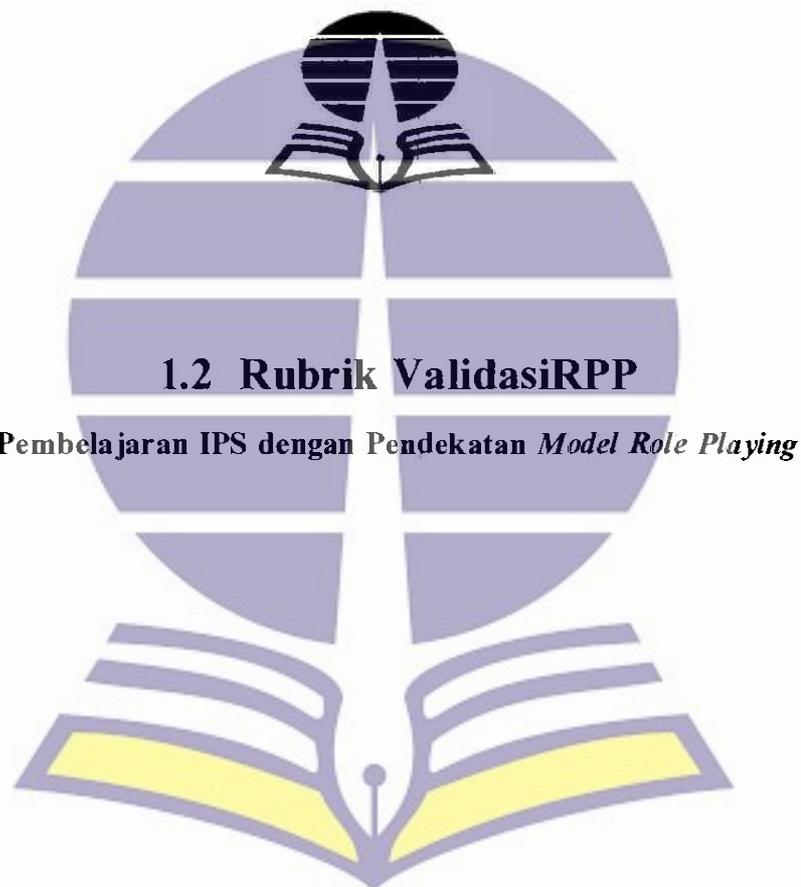
Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan RPP dalam pelaksanaan pembelajaran IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang implementasinya Pendekatan *Model Role Playing berbantuan Media Wayang Tokoh*.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Makna point validitas adalah 1 (tidak baik); 2 (kurang baik); 3 (baik); 4 (sangat baik)

C. PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	PERUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN				
	6. Kejelasan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar				✓
	7. Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dengan tujuan pembelajaran				✓
	8. Ketepatan penjabaran Kompetensi Dasar kedalam indikator				✓
	9. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran				✓
	10. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa				✓
II	ISI YANG DISAJIKAN				
	6. Sistematika Penyusunan RPP				✓
	7. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang implementasinya menggunakan Pembelajaran IPS dengan Pendekatan <i>Model Role Playing</i>				✓
	8. Kesesuaian uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran dengan aktivitas pembelajaran IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah				✓



1.2 Rubrik ValidasiRPP

Pembelajaran IPS dengan Pendekatan *Model Role Playing*

RUBRIK PENILAIAN RPP

I. Aspek Indikator

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
1.	Kejelasan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	(1) Jika Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tidak jelas (2) Jika Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kurang jelas (3) Jika Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar jelas (4) Jika Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sangat jelas
2.	Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dengan tujuan pembelajaran	(1) Jika Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran (2) Jika Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran (3) Jika Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sesuai dengan tujuan pembelajaran (4) Jika Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran
3.	Ketepatan penjabaran Kompetensi Dasar dalam indikator	(1) Jika penjabaran Kompetensi Dasar ke dalam indikator tidak tepat (2) Jika penjabaran Kompetensi Dasar ke dalam indikator kurang tepat (3) Jika penjabaran Kompetensi Dasar ke dalam indikator sudah tepat (4) Jika penjabaran Kompetensi Dasar ke dalam indikator sangat tepat
4.	Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran	(1) Jika indikator yang disajikan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran (2) Jika indikator yang disajikan kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran (3) Jika indikator yang disajikan cukup sesuai dengan tujuan

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
		pembelajaran
		(4) Jika indikator yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran
5.	Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa	(1) Jika indikator yang disajikan kurang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
		(2) Jika indikator yang disajikan kurang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
		(3) Jika indikator yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
		(4) Jika indikator yang disajikan sangat sesuai dengan tingkat perkembangan siswa

II. Aspek yang Disajikan

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
1.	Sistematika penyusunan RPP	<p>(1) Jika sistematika penyusunan RPP tidak tepat</p> <p>(2) Jika sistematika penyusunan RPP kurang tepat</p> <p>(3) Jika sistematika penyusunan RPP sudah tepat</p> <p>(4) Jika sistematika penyusunan RPP sudah sangat tepat</p>
2.	Kesesuaian urutan kegiatan IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang implementasinya menggunakan Pembelajaran IPS dengan Pendekatan <i>Model Role Playing</i>	<p>(1) Jika urutan kegiatan tidak sesuai dengan pembelajaran IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang implementasinya menggunakan Pembelajaran IPS dengan Pendekatan <i>Model Role Playing</i> tidak tepat</p> <p>(2) Jika urutan kegiatan kurang sesuai dengan pembelajaran IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang implementasinya menggunakan Pembelajaran IPS dengan Pendekatan <i>Model Role Playing</i></p>

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
		<p>(3) Jika urutan kegiatan sesuai dengan pembelajaran IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang implementasinya menggunakan Pembelajaran IPS dengan Pendekatan <i>Model Role Playing</i> tidak tepat</p> <p>(4) Jika urutan kegiatan sangat sesuai dengan pembelajaran IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang implementasinya menggunakan Pembelajaran IPS dengan Pendekatan <i>Model Role Playing</i> tidak tepat.</p>
3.	Kesesuaian uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran dengan aktivitas pembelajaran IPA Terpadu model <i>connected</i> yang implementasinya menggunakan <i>Cooperative Learning</i> tipe STAD	<p>(1) Jika uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran tidak sesuai dengan aktivitas IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang implementasinya menggunakan Pembelajaran IPS dengan Pendekatan <i>Model Role Playing</i></p> <p>(2) Jika uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran kurang sesuai dengan aktivitas pembelajaran IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang implementasinya menggunakan Pembelajaran IPS dengan Pendekatan <i>Model Role Playing</i></p> <p>(3) Jika uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran sesuai dengan aktivitas pembelajaran IPS dengan Pendekatan <i>Model Role Playing</i></p> <p>(4) Jika uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran sangat sesuai dengan aktivitas pembelajaran IPS dengan Pendekatan <i>Model Role Playing</i></p>
4.	Kejelasan skenario pembelajaran (tahap-tahap kegiatan pembelajaran; awal, inti, dan penutup)	<p>(1) Jika skenario pembelajaran tidak jelas dan tidak sesuai dengan tahapan kegiatan pembelajaran awal, inti dan penutup</p> <p>(2) Jika skenario pembelajaran kurang jelas</p>

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
		<p>dan kurang sesuai dengan tahapan kegiatan pembelajaran awal, inti dan penutup</p> <p>(3) Jika skenario pembelajaran jelas dan sesuai dengan tahapan kegiatan pembelajaran awal, inti dan penutup</p> <p>(4) Jika skenario pembelajaran sangat jelas dan sangat sesuai dengan tahapan kegiatan pembelajaran awal, inti dan penutup</p>
5.	Kelengkapan instrumen evaluasi (soal, kunci, pedoman penskoran)	<p>(1) Jika instrumen evaluasi tidak lengkap, karena tidak terdapat soal, kunci, pedoman penskoran</p> <p>(2) Jika instrumen evaluasi kurang lengkap hanya terdapat soal saja, kunci saja, ataupun pedoman penskoran saja dan pedoman penskoran atau soal dan pedoman penskoran saja</p> <p>(3) Jika instrumen evaluasi lengkap karena terdapat soal, kunci, pedoman penskoran</p>

III. Aspek Bahasa

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
1.	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	<p>(1) Jika penggunaan bahasa tidak sesuai dengan EYD</p> <p>(2) Jika penggunaan bahasa kurang sesuai dengan EYD</p> <p>(3) Jika penggunaan bahasa sesuai dengan EYD</p> <p>(4) Jika penggunaan bahasa sangat sesuai dengan EYD</p>
2.	Bahasa yang digunakan komunikatif	<p>(1) Jika bahasa yang digunakan tidak komunikatif</p> <p>(2) Jika bahasa yang digunakan kurang komunikatif</p> <p>(3) Jika bahasa yang digunakan komunikatif</p> <p>(4) Jika bahasa yang digunakan sangat komunikatif</p>
3.	Kesederhanaan struktur kalimat	<p>(1) Jika struktur kalimat sangat kompleks</p> <p>(2) Jika struktur kalimat kompleks</p>

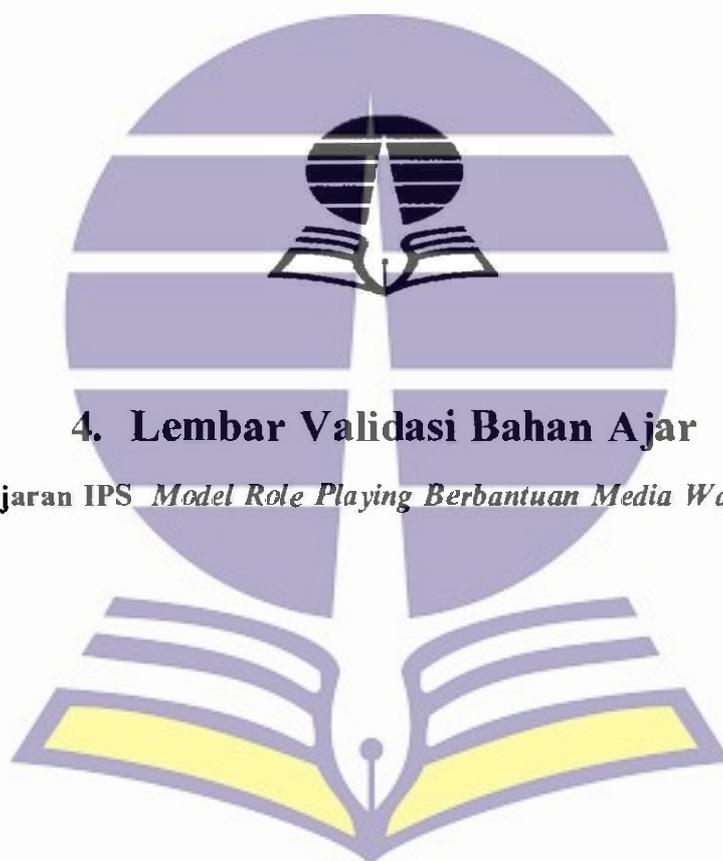
No.	Indikator Penilaian	Rubrik
		(3) Jika struktur kalimat sederhana
		(4) Jika struktur kalimat sangat sederhana

IV. Aspek waktu

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
1.	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan dengan kegiatan pembelajaran	(1) Jika alokasi waktu tidak sesuai dengan kegiatan belajar
		(2) Jika alokasi waktu kurang sesuai dengan kegiatan belajar
		(3) Jika alokasi waktu sesuai dengan kegiatan belajar
		(4) Jika alokasi waktu sangat sesuai dengan kegiatan belajar
2.	Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran	(1) Jika rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran tidak sesuai dengan kegiatan belajar
		(2) Jika rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran kurang sesuai dengan kegiatan belajar
		(3) Jika rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran cukup sesuai dengan kegiatan belajar dengan kegiatan belajar
		(4) Jika rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran sesuai dengan kegiatan belajar



Lampiran B.3



4. Lembar Validasi Bahan Ajar

Pembelajaran IPS Model Role Playing Berbantuan Media Wayang Tokoh

MATERI AJAR

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan Materi Ajar dalam pelaksanaan pembelajaran IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang menggunakan Pembelajaran Model *Role Playing* berbantuan Media Wayang Tokoh.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.
2. Makna point validitas adalah 1 (tidak baik); 2 (kurang baik); 3 (baik); 4 (sangat baik)

C. PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	STRUKTUR MATERI AJAR				
	1. Organisasi penyajian secara umum				✓
	2. Tampilan umum menarik				✓
	3. Keterkaitan yang konsisten antara materi bahasa				✓
II	ORGANISASI PENULISAN MATERI				
	1. Cakupan materi				✓
	2. Kejelasan dan urutan materi				✓
	3. Ketepatan materi dengan SK				✓
	4. Keterkaitan antara masalah dengan konteks kehidupan/ kognisi siswa yang termuat dalam buku siswa/ modui				✓
III	BAHASA				
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD				✓
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif				✓
	3. Kesederhanaan struktur kalimat			✓	

D. KOMENTAR / SARAN

.....

.....

.....

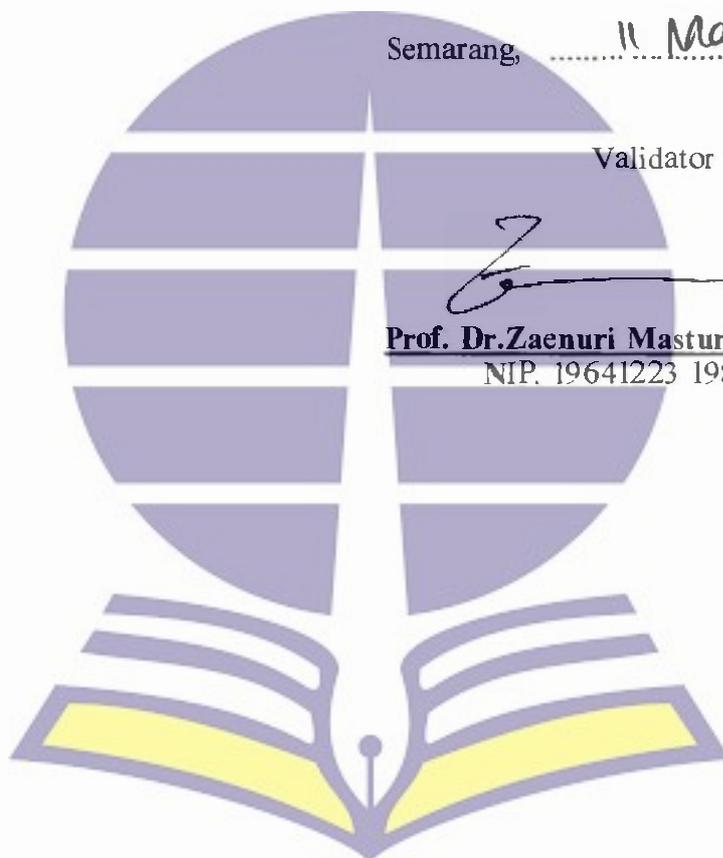
.....

Semarang, 11 Maret 2019

Validator



Prof. Dr. Zaenuri Mastur, S.E., M.Si., Akt
NIP. 19641223 198803 1 001





4. Lembar Validasi Materi Ajar

Pembelajaran IPS *Model Role Playing Berbantuan Media Wayang Tokoh*

MATERIAJAR

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan Materi Ajar dalam pelaksanaan pembelajaran IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang menggunakan Pembelajaran Model *Role Playing* berbantuan Media Wayang Tokoh.

B. PETUNJUK

3. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda eek (√) pada kolom yang tersedia.
4. Makna point validitas adalah 1 (tidak baik); 2 (kurang baik); 3 (baik); 4 (sangat baik)

C. PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	STRUKTUR MATERI AJAR				
	1. Organisasi penyajian secara umum				√
	2. Tampilan umum menarik				√
	3. Keterkaitan yang konsisten antara materi bahasaan				√
II	ORGANISASI PENULISAN MATERI				
	1. Cakupan materi			√	
	2. Kejelasan dan urutan materi				√

	3. Ketepatan materi dengan SK				✓
	4. Keterkaitan antara masalah dengan konteks kehidupan/ kognisi siswa yang termuat dalam buku siswa/ modul				✓
III	BAHASA				
	1. Penggunaan bahasases uaidenganEYD			✓	
	2. Bahasa yangdigunak ankomunikatif				✓
	3. Kesederhanaanstrukturkalimat				✓

D. KOMENTAR / SARAN

.....

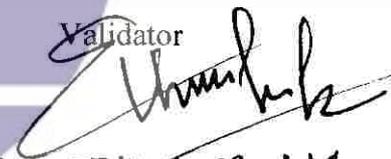
.....

.....

.....

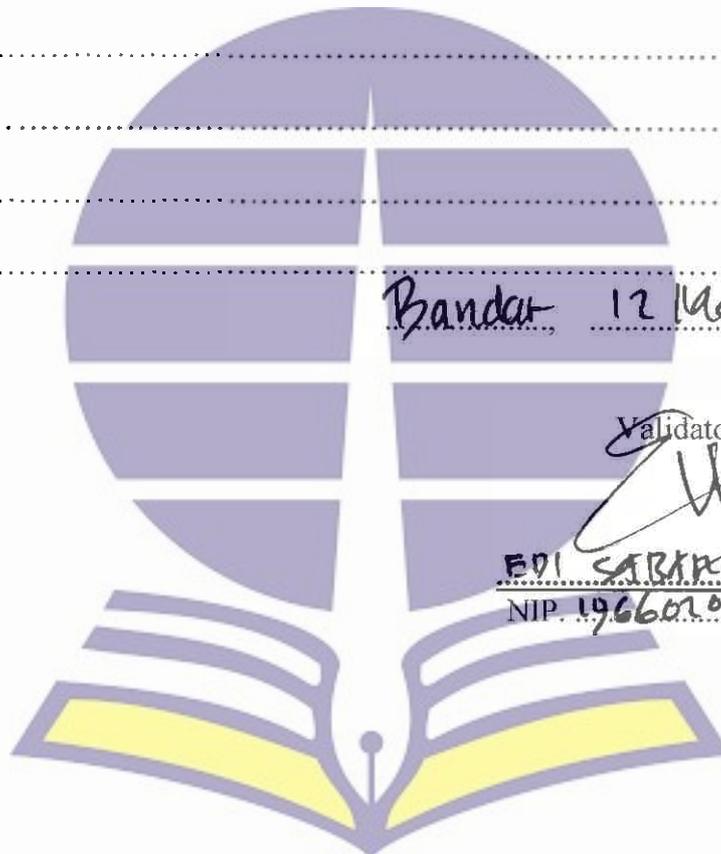
Bandar, 12 Maret 2019

Validator



EDY SARIKA, S.Pd., MA

NIP. 19660201 1911508 1002



1.4 Rubrik Validasi Materi Ajar

Pembelajaran IPS dengan Pendekatan *Model Role Playing*

RUBRIK PENILAIAN MATERI AJAR

I. Aspek Struktur Modul

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
1.	Organisasi penyajian secara umum	(1) Jika organisasi penyajian secara umum tidak baik
		(2) Jika organisasi penyajian secara umum kurang baik
		(3) Jika organisasi penyajian secara umum baik
		(4) Jika organisasi penyajian secara umum sangat baik
2.	Tampilan umum menarik	(1) Jika tampilan umum tidak menarik
		(2) Jika tampilan umum kurang menarik
		(3) Jika tampilan umum menarik
		(4) Jika tampilan umum sangat menarik
3.	Keterkaitan yang konsisten antara materi bahasaan	(1) Jika keterkaitan antar materi bahasa tidak konsisten
		(2) Jika keterkaitan antar materi bahasa kurang konsisten
		(3) Jika keterkaitan antar materi bahasa konsisten
		(4) Jika keterkaitan antar materi bahasa sangat konsisten

II. Organisasi Penulisan Materi

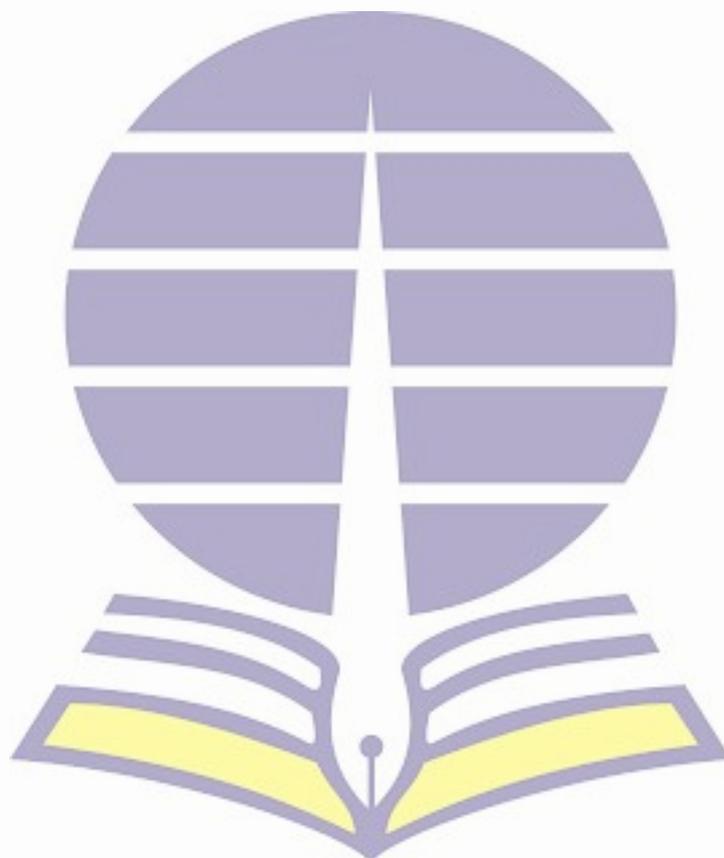
No.	Indikator Penilaian	Rubrik
1.	Cakupan materi	(1) Jika cakupan materi tidak sesuai
		(2) Jika cakupan materi kurang sesuai
		(3) Jika cakupan materi sesuai
		(4) Jika cakupan materi sangat sesuai
2.	Kejelasan dan urutan materi	(1) Jika materi tidak jelas dan tidak urut

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
		(2) Jika materi kurang jelas dan kurang urut
		(3) Jika materi jelas dan urut
		(4) Jika materi sangat jelas dan urut
3.	Ketepatan materi dengan SK	(1) Jika materi dengan SK tidak tepat
		(2) Jika materi dengan SK kurang tepat
		(3) Jika materi dengan SK tepat
		(4) Jika materi dengan SK sangat tepat
4.	Keterkaitan antara masalah dengan konteks kehidupan/ kognisi siswa yang termuat dalam buku siswa/ modul	(1) Jika keterkaitan antara masalah dengan konteks kehidupan/ kognisi siswa yang termuat dalam buku siswa/ materi ajar tidak sesuai
		(2) Jika keterkaitan antara masalah dengan konteks kehidupan/ kognisi siswa yang termuat dalam buku siswa/ materi ajar kurang sesuai
		(3) Jika keterkaitan antara masalah dengan konteks kehidupan/ kognisi siswa yang termuat dalam buku siswa/ materi ajar sesuai
		(4) Jika keterkaitan antara masalah dengan konteks kehidupan/ kognisi siswa yang termuat dalam buku siswa/ materi ajar sangat sesuai

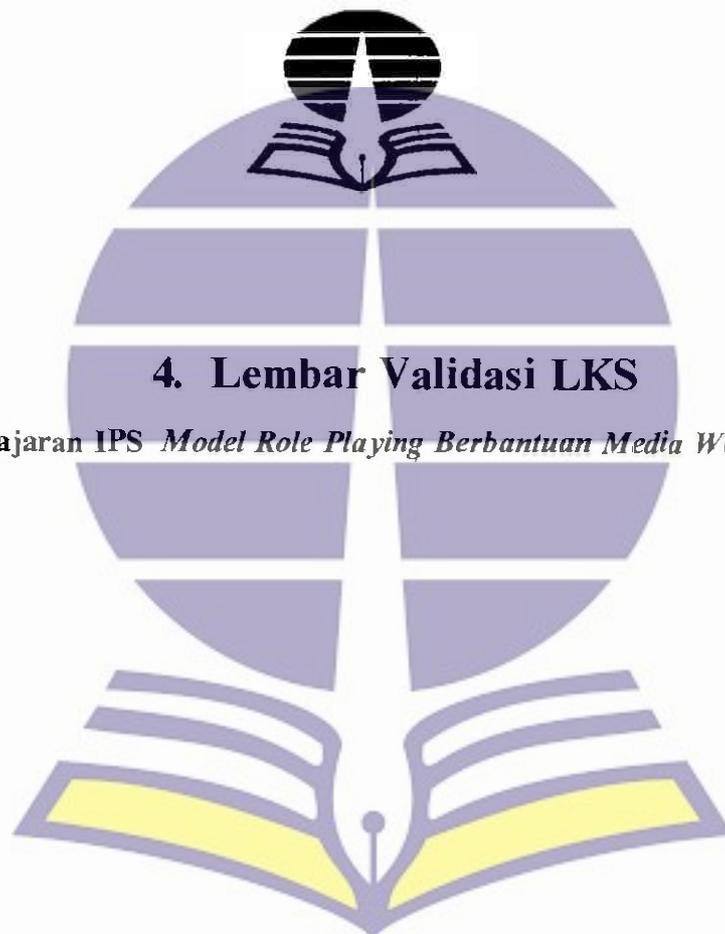
III. Aspek Bahasa

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
1.	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	(1) Jika penggunaan bahasa tidak sesuai dengan EYD
		(2) Jika penggunaan bahasa kurang sesuai dengan EYD
		(3) Jika penggunaan bahasa sesuai dengan EYD
		(4) Jika penggunaan bahasa sangat sesuai dengan EYD
2.	Bahasa yang digunakan komunikatif	(1) Jika bahasa yang digunakan tidak komunikatif
		(2) Jika bahasa yang digunakan kurang komunikatif
		(3) Jika bahasa yang digunakan komunikatif
		(4) Jika bahasa yang digunakan sangat komunikatif

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
		komunikatif
3.	Kesederhanaan struktur kalimat	(1) Jika struktur kalimat sangat kompleks (2) Jika struktur kalimat kompleks (3) Jika struktur kalimat sederhana (4) Jika struktur kalimat sangat sederhana



Lampiran B.4



4. Lembar Validasi LKS

Pembelajaran IPS Model Role Playing Berbantuan Media Wayang Tokoh

LEMBARKEGIATANSISWA (LKS)

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan LKS dalam pelaksanaan pembelajaran IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang implementasinya menggunakan Pembelajaran Model *Role Playing* berbantuan Media Wayang Tokoh.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikantanda cek(✓) pada kolom yang tersedia.
2. Makna point validitas adalah 1 (tidak baik); 2 (kurang baik); 3 (baik); 4 (sangat baik)

C. PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	ISI YANG DISAJIKAN				
	1. LKS disajikan secara sistematis				✓
	2. Merupakan materi/ tugas yang esensial				✓
	3. Masalah yang diangkat sesuai dengan tingkat kognisi siswa				✓
	4. Setiap kegiatan yang disajikan mempunyai tujuan yang jelas				✓
	5. Kegiatan yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa				✓
	6. Penyajian LKS dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi				✓
II	BAHASA				
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD				✓
	2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognisi siswa				✓
	3. Bahasa yang digunakan komunikatif				✓
	4. Kalimat yang digunakan jelas, dan mudah				✓

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	dimengerti				
	5. Kejelasan petunjuk atau arahan				✓

D. KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

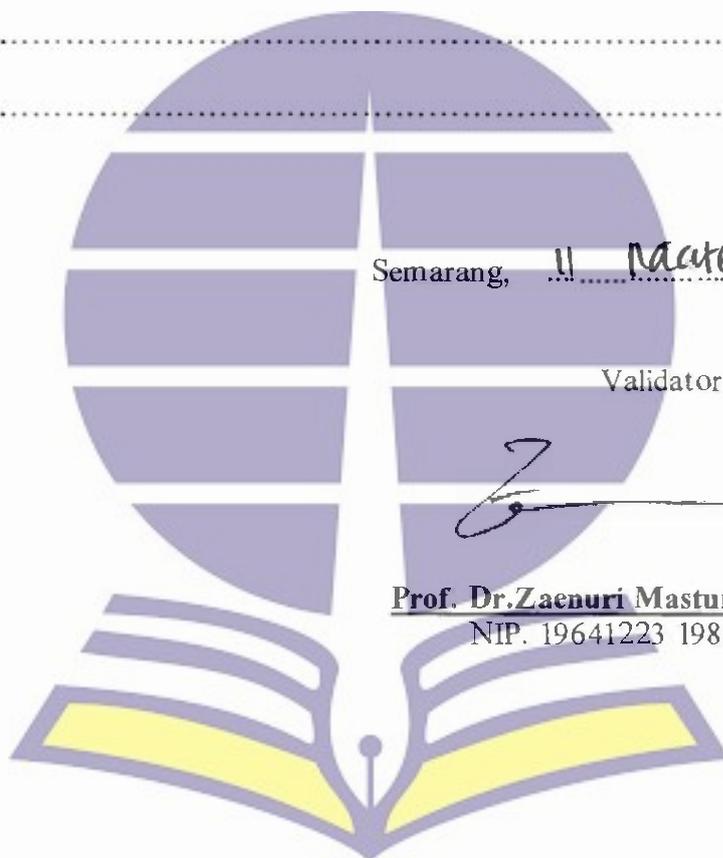
.....

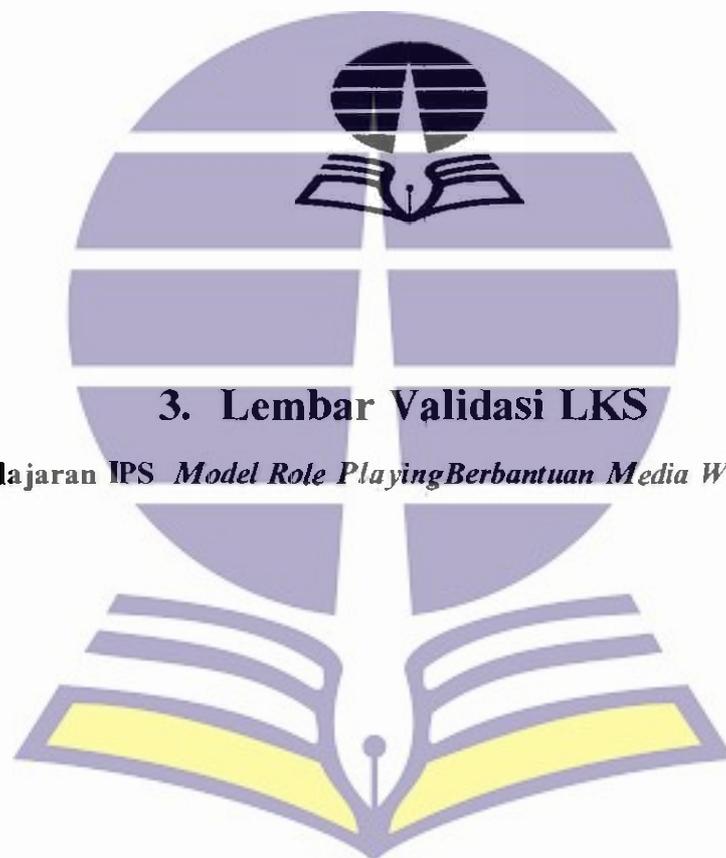
Semarang, 11 Maret 2019

Validator



Prof. Dr. Zaenuri Mastur, S.E., M.Si., Akt
NIP. 19641223 198803 1 001





LEMBARKEGIATANSISWA (LKS)

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan LKS dalam pelaksanaan pembelajaran IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang implementasinya menggunakan Pembelajaran Model *Role Playing* berbantuan Media Wayang Tokoh.

B. PETUNJUK

3. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikantanda cek(✓) pada kolom yang tersedia.
4. Makna point validitas adalah 1(tidak baik);2(kurang baik);3(baik);4(sangat baik)

C. PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	ISI YANG DISAJIKAN				
	1. LKS disajikan secara sistematis				✓
	2. Merupakan materi/ tugas yang esensial				✓
	3. Masalah yang diangkat sesuai dengan tingkat kognisi siswa				✓
	4. Setiap kegiatan yang disajikan mempunyai tujuan yang jelas				✓
	5. Kegiatan yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa				✓
	6. Penyajian LKS dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi				✓
II	BAHASA				
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD			✓	
	2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognisi siswa			✓	
	3. Bahasa yang digunakan komunikatif				✓
	4. Kalimat yang digunakan jelas, dan mudah				✓

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	dimengerti				
	5. Kejelasan petunjuk atau arahan				✓

D. KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

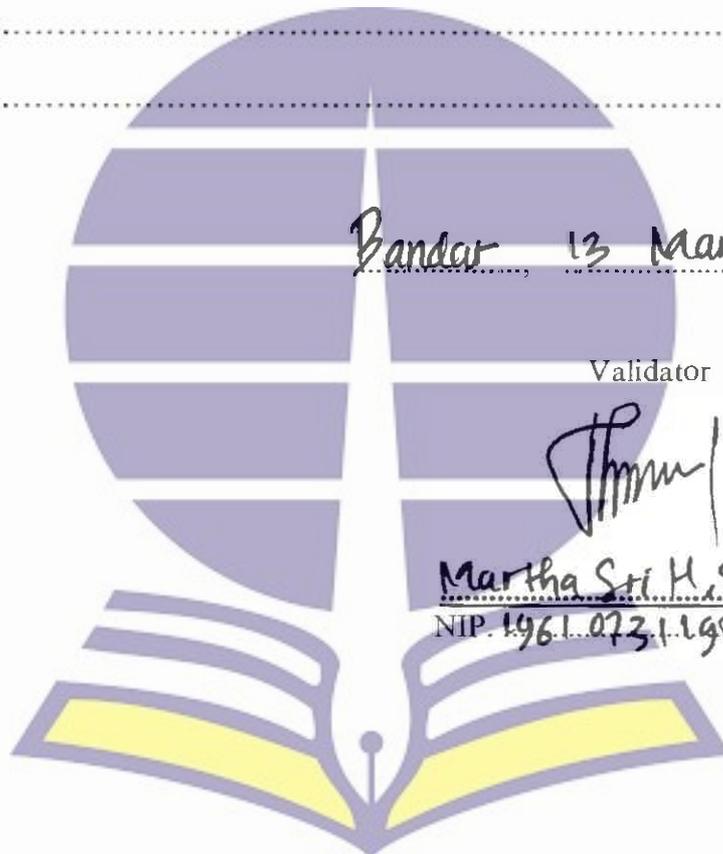
Bandar, 13 Maret 2019

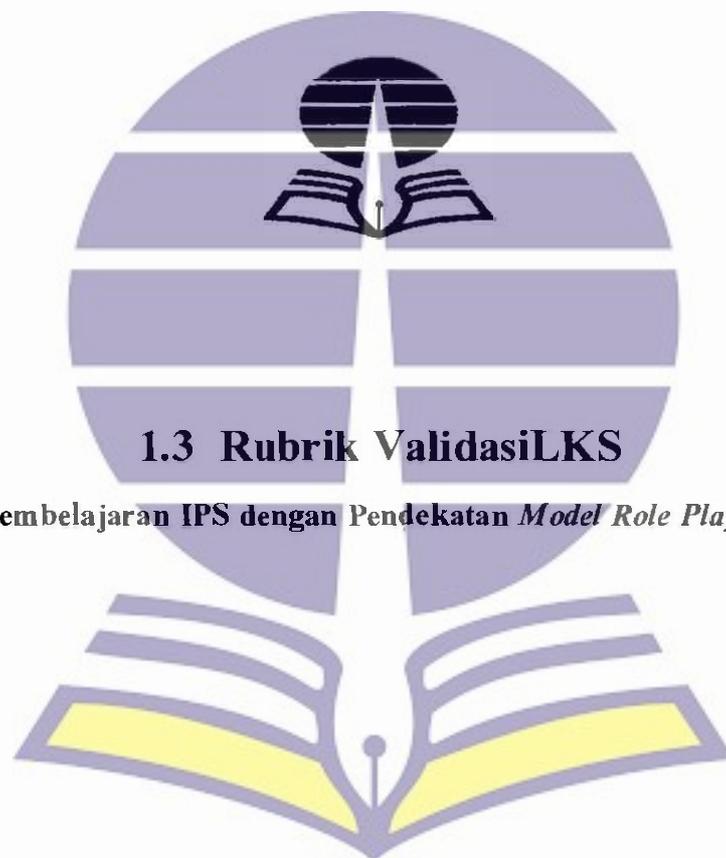
Validator



Martha Sti H, S.Pd.M.Pd.

NIP. 1961.073.1.1990.2.002





1.3 Rubrik Validasi LKS

Pembelajaran IPS dengan Pendekatan *Model Role Playing*

RUBRIK PENILAIAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

I. Aspek Isiyang Disajikan

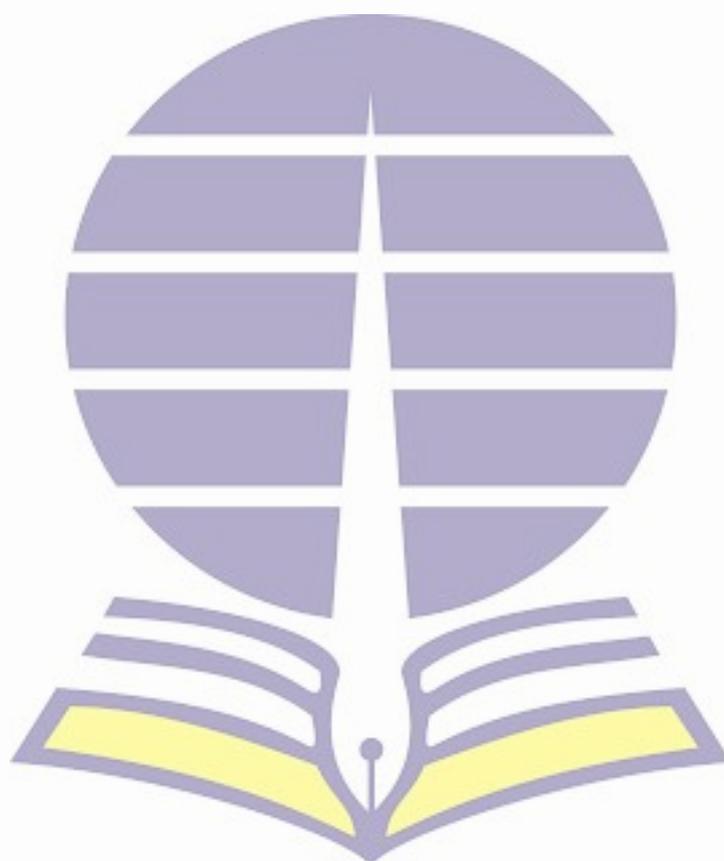
No.	IndikatorPenilaian	Rubrik
1.	LKSDisajikansecarasistematis	(1) Jika LKSDisajikan tidak sistematis
		(2) Jika LKSDisajikan secaraSistematis
		(3) Jika LKSDisajikan secara sangatsistematis
2.	Merupakanmateri/tugas yangesensial	(1) Jikamateri/tugastidakesensial
		(2) Jika materi/tugaskurang esensial
		(3) Jika materi/tugas esensial
		(4) Jika materi/tugassangat esensial
3.	Masalah yangdiangkat sesuaidengantingkatkognisi siswa	(1) Jika masalah yangdiangkat tidaksesuai dengan tingkat kognisi siswa
		(2) Jika masalah yang diangkatkurang sesuai dengan tingkat kognisi siswa
		(3) Jika masalah yang diangkatsesuai dengan tingkat kognisi siswa materi mudah dipahami
		(4) Jika masalah yang diangkatsangat sesuai dengan tingkat kognisi siswa
4.	Setiap kegiatan yang disajikanmempunyaitujuan yangjelas	(1) Jikasetiapkegiatanyangdisajikantidakn mempunyai tujuan yangjelas
		(2) Jika setiapkegiatan yang disajikan kurang mempunyai tujuan yangjelas
		(3) Jika setiapkegiatan yang disajikan mempunyaitujuan yangjelas
		(4) Jika setiapkegiatan yang disajikan sangat mempunyai tujuan yangjelas
5.	Kegiatanyangdisajikandapat menumbuhkanrasaingintahu siswa	(1) Jika kegiatan yang disajikantidak dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa
		(2) Jika kegiatan yang disajikankurang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa
		(3) Jika kegiatan yang disajikandapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa
		(4) Jika kegiatan yang disajikansangat dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa
6.	Penyajian LKSdilengkapi dengangambardan ilustrasi	(1) Jika penyajian LKS tidakdilengkapi dengan gambar dan ilustrasi
		(2) Jika penyajian LKS dilengkapiDengan gambar dan ilustrasi tetapi masih kurang sesuai

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
		(3) Jika penyajian LKS dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi yang sesuai
		(4) Jika penyajian LKS dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi yang sangat sesuai

II. Aspek Bahasa

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
1.	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	(1) Jika penggunaan bahasa tidak sesuai dengan EYD (2) Jika penggunaan bahasa kurang sesuai dengan EYD (3) Jika penggunaan bahasa sesuai dengan EYD (4) Jika penggunaan bahasa sangat sesuai dengan EYD
2.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognisi siswa	(1) Jika bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan berpikir siswa (2) Jika bahasa yang digunakan kurang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan berpikir siswa (3) Jika bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan berpikir siswa (4) Jika bahasa yang digunakan sangat sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan berpikir siswa
3.	Bahasa yang digunakan komunikatif	(1) Jika bahasa yang digunakan tidak komunikatif (2) Jika bahasa yang digunakan kurang komunikatif (3) Jika bahasa yang digunakan komunikatif (4) Jika bahasa yang digunakan sangat komunikatif
4.	Kalimat yang digunakan jelas, dan mudah dipahami	(1) Jika kalimat yang digunakan tidak jelas, dan sulit dipahami (2) Jika kalimat yang digunakan kurang jelas, dan sulit dipahami (3) Jika kalimat yang digunakan jelas, dan mudah dipahami (4) Jika kalimat yang digunakan sangat jelas, dan mudah dipahami

No.	Indikator Penilaian	Rubrik
		dan mudah sangat dipahami



Lampiran B5

HASIL VALIDASI PERANGKAT PEMELAJARAN

1. Hasil Validasi Sulabus

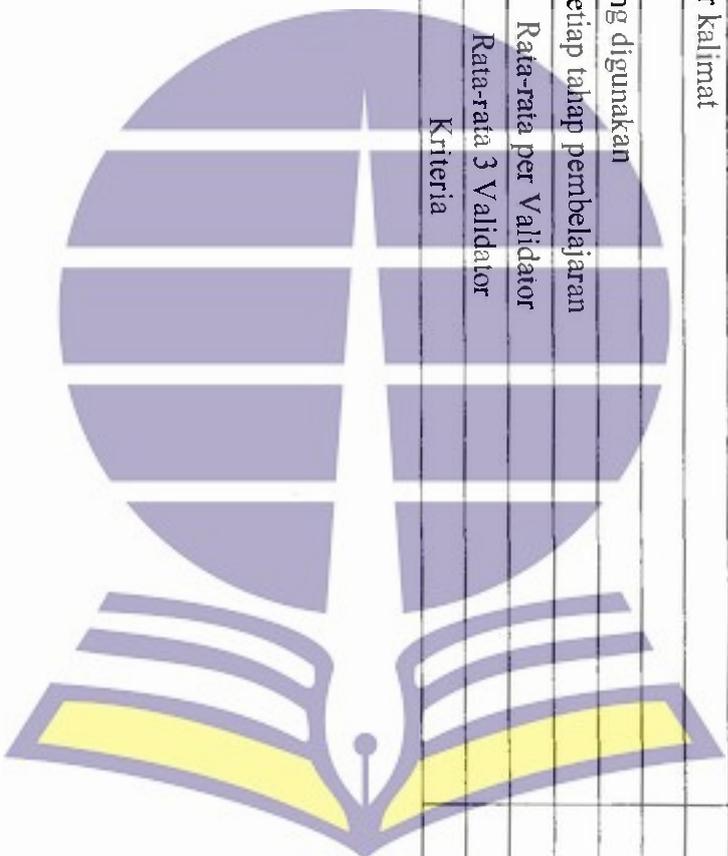
No	Aspek yang Dinilai	SKOR VALIDATOR		
		V1	V2	V3
I	ISYANGDISAJIKAN 1. Mengkaji keterkaitan antar standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam mata pelajaran 2. Mengidentifikasi materi yang menunjang pencapaian KD 3. Aktifitas kedalaman dan keluasan materi 4. Pemilihan materi ajar 5. Kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan SK, KD, potensi siswa 6. Merumuskan indikator pencapaian kompetensi 7. Menentukan sumber belajar yang disesuaikan dengan SK, KD, serta materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi 8. Penentuan jenis penilaian	4	4	4
		4	4	4
		4	4	4
		4	4	4
		4	4	4
		4	4	3
		4	3	4
		4	3	3
II	BAHASA 1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD 2. Kesederhanaan struktur kalimat	4	4	4
		4	3	4
III	WAKTU 1. Kesesuaian alokasi yang digunakan 2. Pemilihan alokasi waktu didasarkan pada tuntutan kompetensi dasar 3. Pemilihan alokasi waktu didasarkan pada ketersediaan alokasi waktu persemester			
		4	3	4
		4	4	4
		4	4	4

Rata-rata per Validator	4,00	3,69	3,85
Rata-rata 3 Validator	3,85		
Kriteria	Sangat Baik		

2. Hasil Validasi RPP

No	Aspek yang Dinilai	SKOR VALIDATOR			
		V1	V2	V3	
I	PERUMUSANTUJUANPEMBELAJARAN				
	1. KejelasanStandarKompetensidanKompetensi Dasar	4	4	4	4
	2. Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	4
	3. Ketepatan penjabaran Kompetensi Dasar kedalam indikator	4	4	4	4
	4. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	4
II	5. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa	4	4	4	4
	ISYANGDISAJIKAN				
	1. Sistematis dan Penyusunan RPP	4	4	4	4
	2. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang implementasinya menggunakan Pembelajaran IPS dengan Pendekatan <i>Model Role Playing</i>	4	4	4	3
	3. Kesesuaian uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran dengan aktivitas pembelajaran IPS Kelas V Peristiwa dan Peranan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 dalam Mempersatukan Indonesia yang implementasinya menggunakan Pembelajaran IPS dengan Pendekatan <i>Model Role Playing</i>	4	4	4	4
	4. Kejelasan skenario pembelajaran (tahap-tahap kegiatan pembelajaran; awal, inti, penutup)	3	3	3	3

	5. Kelengkapaninstrument evaluasi (soal,kunci,pedomanpensekoran)	4	4	4
III	BAHASA			
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	3	3	3
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif	4	3	4
	3. Kesederhanaan struktur kalimat	4	4	3
IV	WAKTU			
	1. Kesesuaian alokasi yang digunakan	4	4	4
	2. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran	4	4	4
	Rata-rata per Validator	3,88	3,82	3,76
	Rata-rata 3 Validator		3,82	
	Kriteria		Sangat Baik	



3. Hasil Validasi LKS

No	Aspek yang Dimilai	Skor Validator		
		V1	V2	V3
I	ISYANGDISAJIKAN 1. LKS disajikan secara sistematis 2. Merupakan materi/ tugas yang esensial 3. Masalah yang diangkat sesuai dengan tingkat kognisi siswa 4. Setiap kegiatan yang disajikan mempunyai tujuan yang jelas 5. Kegiatan yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa 6. Penyajian LKS dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi	4	4	4
		4	4	4
		4	4	4
		4	4	4
		4	4	4
		4	4	4
		4	4	4
II	BAHASA 1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD 2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognisi siswa 3. Bahasa yang digunakan komunikatif 4. Kalimat yang digunakan jelas, dan mudah dimengerti 5. Kejelasan petunjuk atau arahan	4	3	3
		4	4	3
		4	4	4
		4	3	4
		4	3	4
		4	3	4
Rata-rata per Validator		4	3,67	3,83
Rata-rata 3 validator		3,83		
Kriteria		Sangat Baik		

4. Hasil Validasi Bahan Ajar

No	Aspek yang Dinilai	Skor Validator		
		V1	V2	V3
	STRUKTUR MATERI AJAR			
	1. Organisasi penyajian secara umum	4	4	4
	2. Tampilan umum menarik	4	4	4
	3. Keterkaitan yang konsisten antara materi bahasaan	4	4	4
	II ORGANISASI PENULISAN MATERI			
	1. Cakupan materi	4	4	4
	2. Kejelasan dan urutan materi	4	4	4
	3. Ketepatan materi dengan SK	4	3	3
	4. Keterkaitan antara masalah dengan konteks kehidupan/ kognisi siswa yang termuat dalam buku siswa/ modul			
	III BAHASA			
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	4	4	4
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif	4	4	4
	3. Kesederhanaan struktur kalimat	3	3	3
	Rata-rata per Validator	3,9	3,8	3,8
	Rata-rata 3 Validator	3,83		
	Kriteria	Sangat Baik		

HASIL NILAI KELAS UJI COBA SOAL

NO	KODE	NO SOAL										JML	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	KC01	2	2	2	2	2	2	2	4	3	4	25	96,2
2	KC02	2	2	2	1	1	2	2	2	4	4	24	92,3
3	KC03	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	23	88,5
4	KC04	0	0	1	1	1	0	0	1	1	2	7	26,9
5	KC05	2	2	2	2	2	1	2	3	3	3	21	80,8
6	KC06	0	0	1	0	1	0	0	1	1	2	6	23,1
7	KC07	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	23	88,5
8	KC08	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	23	88,5
9	KC09	2	2	2	1	2	2	2	4	3	4	24	92,3
10	KC10	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	20	76,9
11	KC11	1	1	1	1	0	2	1	3	2	2	14	53,8
12	KC12	1	1	0	0	0	1	1	2	2	2	10	38,5
13	KC13	1	1	1	0	1	0	1	2	2	2	11	42,3
14	KC14	1	1	1	1	0	1	1	3	2	2	13	50,0
15	KC15	1	1	0	0	0	0	1	1	1	2	7	26,9
16	KC16	1	1	1	1	0	1	1	2	2	2	11	42,3

HASIL ANALISIS BUTIR SOAL

1. Validitas, Reabilitas, dan Tingkat Kesukaran Butir Soal

ANALISIS BUTIR SOAL

NO	KODE	NO SOAL										JML	NILAI		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	KC01	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	25	96,2
2	KC02	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	24	92,3
3	KC03	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	23	88,5
4	KC04	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	3	21	80,8
5	KC05	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	21	80,8
6	KC06	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	2	6	23,1
7	KC07	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	23	88,5
8	KC08	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	23	88,5
9	KC09	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	24	92,3	
10	KC10	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	20	76,9	
11	KC11	1	1	1	1	0	2	1	2	1	1	3	14	53,8	
12	KC12	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	2	10	38,5	
13	KC13	1	1	1	0	1	1	1	1	1	2	2	11	42,3	
14	KC14	1	1	1	1	0	1	1	1	1	3	2	13	50,0	
15	KC15	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	2	7	26,9	
16	KC16	1	1	1	0	0	1	1	1	1	2	2	11	42,3	
		0,94	0,94	0,94	0,89	0,81	0,74	0,87	0,93	0,77	0,92	0,91			
		Validitas	0,497												
		Kriteria	Valid												
		VARIANS	0,52	0,52	0,52	0,73	0,73	0,73	0,52	1,06	0,76	0,73			
		JML VARIANS	6,817												
		VARIANS TOTAL	50,38												
n		10													
n-1		9													
(n/n-1)		1,111													
(1-IV/VT)		0,865													
Reliabilitas		0,961													
Criteria	Tinggi	1,38													
RT		1,38	1,38	1,06	1,06	1,25	1,38	2,44	2,31	2,75					

2. Daya Beda Butir Soal

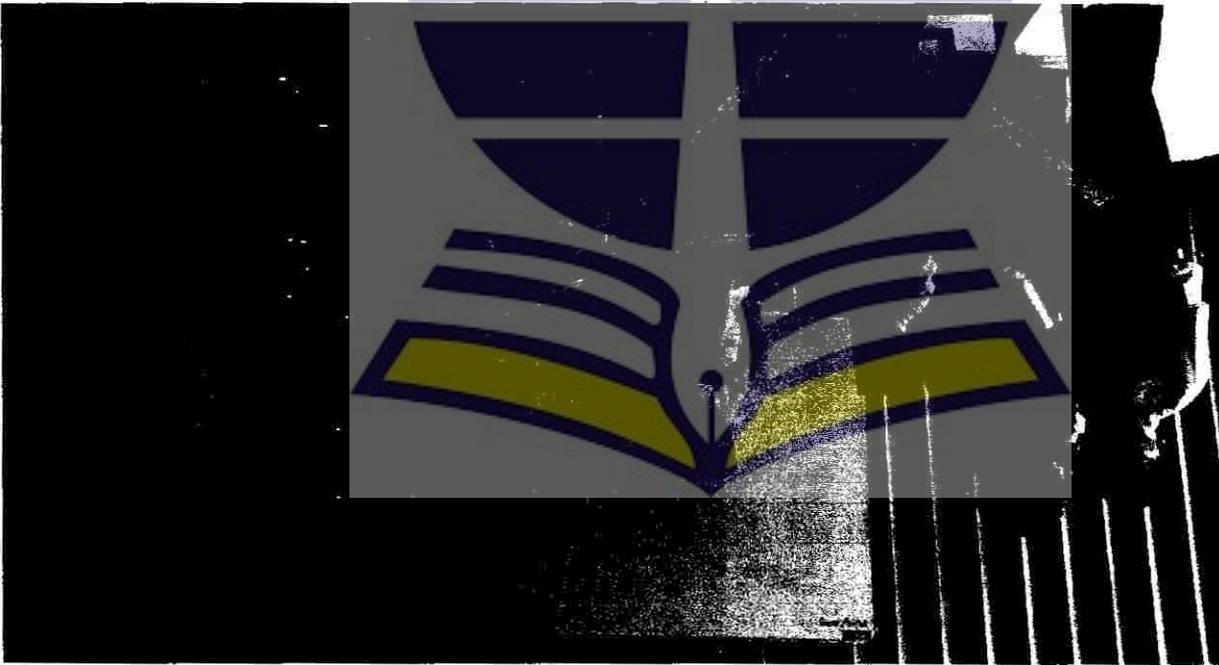
TK	0,14	0,14	0,14	0,14	0,14	0,11	0,11	0,13	0,14	0,24	0,23	0,27
Kriteria	Sukar											

DAYA BEDA BUTIR SOAL

NO	KDE	NOSAL											JML	NILAI	
		SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	KC01	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	4	25	96,2
2	KC09	2	2	2	2	1	2	2	2	2	4	3	4	24	92,3
3	KC02	2	2	2	2	1	2	2	2	2	4	4	24	92,3	
4	KC03	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	23	88,5	
5	KC07	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	23	88,5	
6	KC08	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	23	88,5	
7	KC05	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	21	80,8	
8	KC10	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	20	76,9	
9	KC11	1	1	1	1	1	0	2	1	3	2	2	14	53,8	
10	KC14	1	1	1	1	0	1	1	1	3	2	2	13	50,0	
11	KC16	1	1	1	1	0	1	1	1	2	2	2	11	42,3	
12	KC13	1	1	1	1	0	1	0	1	2	2	2	11	42,3	
13	KC12	1	1	1	0	0	1	1	1	2	2	2	10	38,5	
14	KC15	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	2	7	26,9	
15	KC04	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	2	7	26,9	
16	KC06	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	2	6	23,1	
	BA	16	16	16	14	14	14	15	16	24	24	28			
	BB	6	6	6	3	3	3	5	6	15	15	16			
	DAYA	1,11	1,11	1,11	1,22	1,22	1,11	1,11	1,11	1,00	1,22	1,33			
	BEDA	0,11	0,11	0,11	0,12	0,12	0,11	0,11	0,11	0,10	0,12	0,13			
	Kriteria	Cukup													

Dokumen Pelaksanaan Pembelajaran

1. penentuan pemain/aktor,



2. mempersiapkan penonton/pengamat

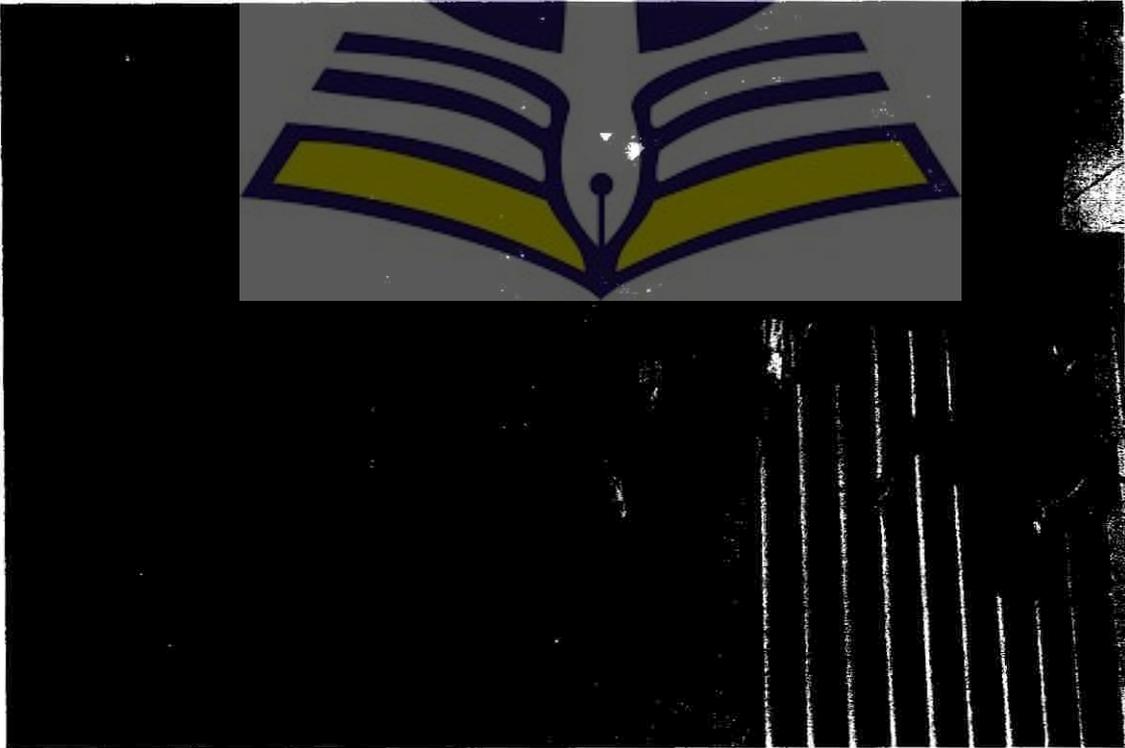


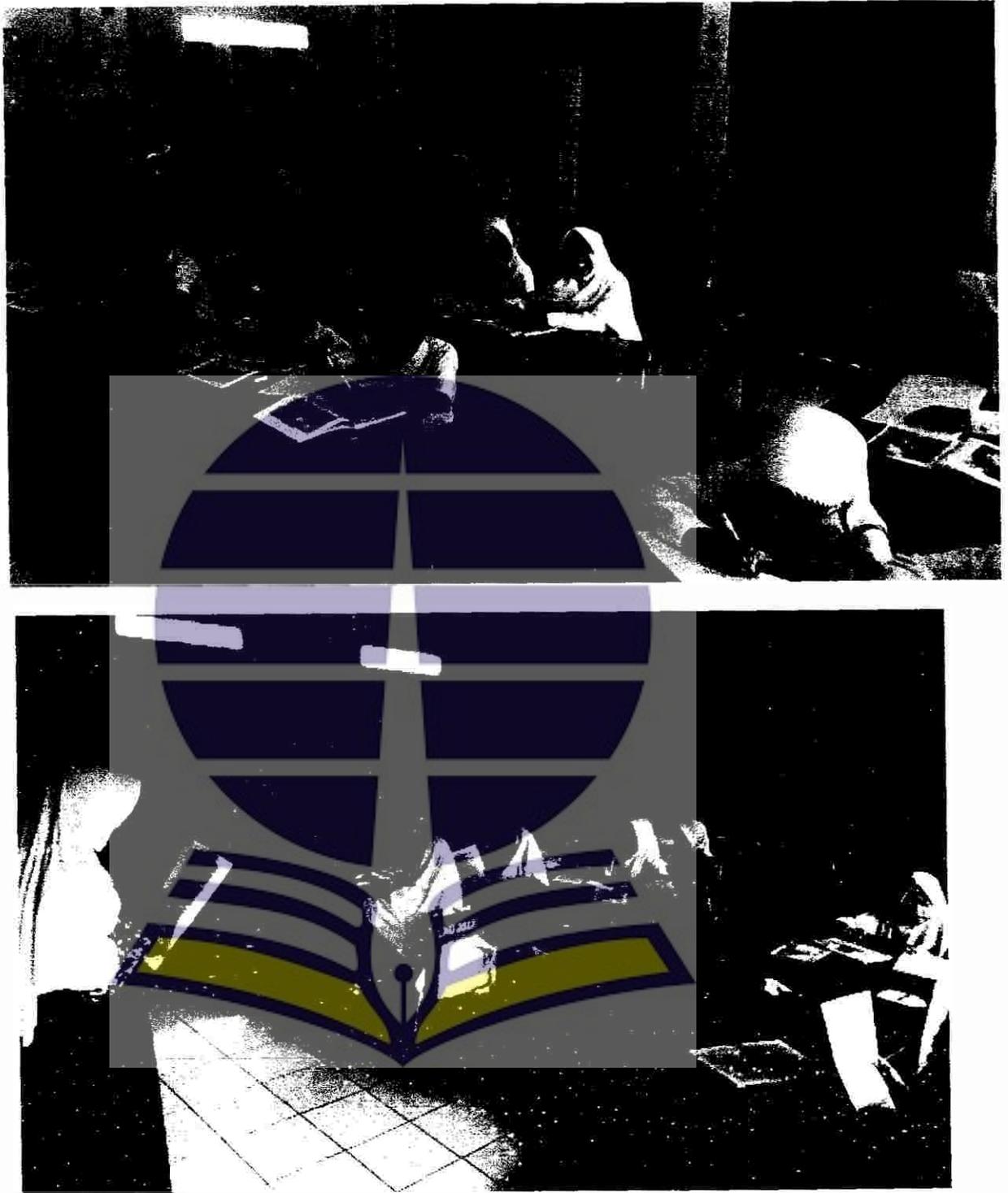
3. pelaksanaan bermain peran,





4. diskusi dan evaluasi,





Lampiran C2

LEMBAR OBSERVASI KARAKTER TANGGUNG JAWAB

PERETEMUAN KE- ..1...

Nama Sekolah: SDN Simpar

Nama Siswa : Agus Setiono

Materi Pokok : Sumpah Pemuda

Observer : Joko Susanto

Kelas/Semester : V/1

Hari/Tanggal : Senin, 16-9-2019

Petunjuk pengisian:

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian terhadap karakter tanggung jawab siswa berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran
2. Berilah tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang menurut anda paling sesuai!

Keterangan konversi skala:

1. Tidak Sesuai
2. Cukup Sesuai
3. Sesuai
4. Sangat sesuai.

No	Indikator yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A	Siswa mengerjakan tugas matematika dengan baik				
1.	Siswa mengerjakan tugas dan PR yang diberikan kepadanya.	✓			
2.	Siswa berusaha seoptimal mungkin menyelesaikan tugasnya.	✓			
3.	Siswa bertanya kepada temannya, jika mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas.	✓			
B	Siswa menyelesaikan tugas matematika tepat waktu				
4.	Siswa menyelesaikan tugas matematika tepat waktu.	✓			
5.	Siswa tidak terlambat mengumpulkan tugas matematika.	✓			
C	Siswa berperan aktif pada kegiatan pembelajaran di sekolah				
6.	Siswa aktif berdiskusi di kelas bersama teman-temannya.	✓			
7.	Siswa tidak diam saja ketika ada hal belum dimengerti.	✓			
8.	Siswa memperhatikan saat guru menjelaskan materi.	✓			
9.	Siswa aktif mengerjakan tugas kelompok.	✓			
10.	Siswa senang mengikuti kegiatan pembelajaran matematika di kelas.		✓		
11.	Siswa berani berpendapat saat berdiskusi.		✓		
12.	Siswa membantu teman yang tidak dapat mengerjakan tugas matematika sendiri.		✓		
13.	Siswa tidak mengobrol dengan temannya saat guru menerangkan materi di kelas.		✓		

14.	Siswa senang berdiskusi dengan teman agar mengerti ketika ada soal latihan.		✓		
15.	Siswa berani menjawab soal-soal dari kelompok lain.		✓		
16.	Siswa memperhatikan temannya yang sedang mengkomunikasikan hasil pekerjaannya.		✓		
D	Siswa tidak melakukan kecurangan dalam melaksanakan kegiatan tes				
17.	Siswa mengerjakan sendiri pre tes dan pos tes matematika.	~			
18.	Siswa senang bertanya dari pada mencontek pekerjaan teman.	✓			
19.	Siswa meminta bantuan teman untuk mengajarnya, saat dia tidak bisa mengerjakan tugasnya.	✓			
20.	Siswa berdiskusi dengan temanya untuk mengerjakan tugas ketika dia tidak bisa menyelesaikan sendiri.	✓			



Simpar
 16 September 2019

Observer

JOKO SUSILO S.Pd.SD
 NIP. 119 720 611 1996031 006
 NIP.

LEMBAR OBSERVASI KARAKTER TANGGUNG JAWAB

PERTEMUAN KE- 3...

Nama Sekolah : SDN Simpar

Nama Siswa : Agus Seliono

Materi Pokok : Sumpah Pemuda

Observer : Prihandoko Jowono

Kelas/Semester : V/1

Hari/Tanggal : Rabu, 10-5-2019

Petunjuk pengisian:

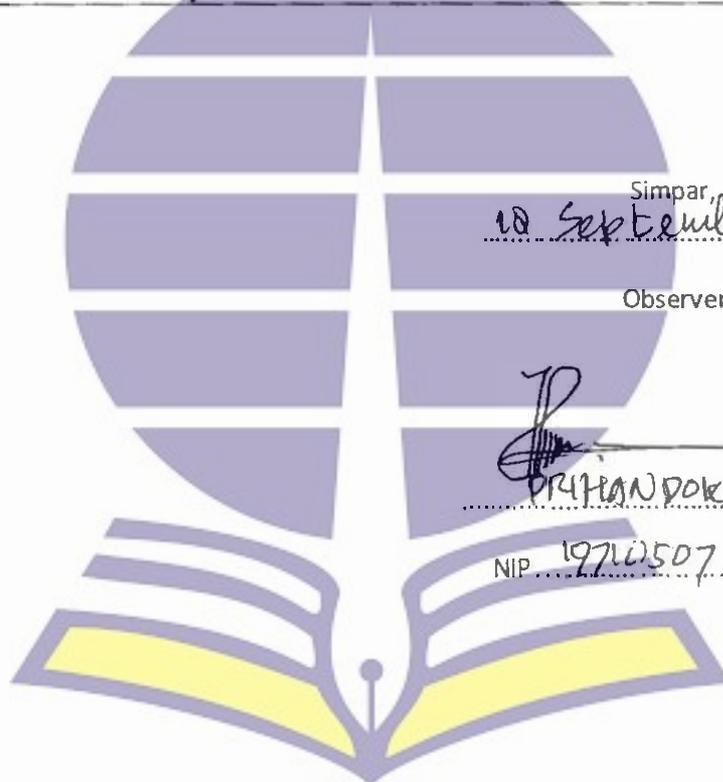
1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian terhadap karakter tanggung jawab siswa berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran
2. Berilah tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang menurut anda paling sesuai!

Keterangan konversi skala:

1. Tidak Sesuai
2. Cukup Sesuai
3. Sesuai
4. Sangat sesuai.

No	Indikator yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A	Siswa mengerjakan tugas matematika dengan baik				
1.	Siswa mengerjakan tugas dan PR yang diberikan kepadanya.		✓		
2.	Siswa berusaha seoptimal mungkin menyelesaikan tugasnya.			✓	
3.	Siswa bertanya kepada temannya, jika mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas.			✓	
B	Siswa menyelesaikan tugas matematika tepat waktu				
4.	Siswa menyelesaikan tugas matematika tepat waktu.				✓
5.	Siswa tidak terlambat mengumpulkan tugas matematika.				✓
C	Siswa berperan aktif pada kegiatan pembelajaran di sekolah				
6.	Siswa aktif berdiskusi di kelas bersama teman-temannya.				✓
7.	Siswa tidak diam saja ketika ada hal belum dimengerti.				✓
8.	Siswa memperhatikan saat guru menjelaskan materi.				✓
9.	Siswa aktif mengerjakan tugas kelompok.		✓		
10.	Siswa senang mengikuti kegiatan pembelajaran matematika di kelas.		✓		
11.	Siswa berani berpendapat saat berdiskusi.			✓	
12.	Siswa membantu teman yang tidak dapat mengerjakan tugas matematika sendiri.				✓
13.	Siswa tidak mengobrol dengan temannya saat guru menerangkan materi di kelas.				✓
14.	Siswa senang berdiskusi dengan teman agar mengerti ketika ada			✓	

	soal latihan.				
15.	Siswa berani menjawab soal-soal dari kelompok lain.				✓
16.	Siswa memperhatikan temannya yang sedang mengkomunikasikan hasil pekerjaannya.			✓	
D	Siswa tidak melakukan kecurangan dalam melaksanakan kegiatan tes				
17.	Siswa mengerjakan sendiri pre tes dan pos tes matematika.				✓
18.	Siswa senang bertanya dari pada mencontek pekerjaan teman.			✓	
19.	Siswa meminta bantuan teman untuk mengajarnya, saat dia tidak bisa mengerjakan tugasnya.			✓	
20.	Siswa berdiskusi dengan temanya untuk mengerjakan tugas ketika dia tidak bisa menyelesaikan sendiri.		✓		



Simpar,

10 September 2019

Observer

PRIHANDOKO JULWONO

NIP. 19710507 199903 1029

Lampiran C3

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN GURU

PERETEMUAN KE- !....

Nama Sekolah: SDN Simpar Nama Guru : Tri Handayani
 Materi Pokok : Sumpah Pemuda Observer : Joko Susilo
 Kelas/Semester : V/1 Hari/Tanggal : Senin 16-9-2019

Petunjuk pengisian:

3. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian terhadap kemampuan guru dalam mengajar berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran
4. Berilah tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang menurut anda paling sesuai!

Keterangan konversi skala:

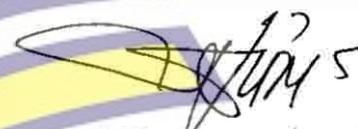
5. Tidak Sesuai
6. Cukup Sesuai
7. Sesuai
8. Sangat sesuai.

NO	TAHAP	ASPEK YANG DIAMATI	SKALA PENILAIN			
			1	2	3	4
1	Orientasi siswa pada masalah	Mengkondisikan siswa			✓	
		Menyampaikan tujuan pembelajaran				✓
		Memotivasi siswa			✓	
		Menyampaikan masalah			✓	
		Memotivasi siswa pada permasalahan			✓	
2	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Membentuk kelompok diskusi belajar siswa				✓
		Membantu siswa mendefinisikan masalah			✓	
		Membimbing siswa memecahkan masalah yang disajikan			✓	

3	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Membimbing dalam diskusi kelompok dan kelas			✓	
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membimbing siswa mempresentasikan hasil kerja			✓	
		Memotivasi siswa terlibat aktif			✓	
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Melakukan refleksi.				✓
		Melakukan evaluasi.			✓	
		Membimbing siswa menyimpulkan dan merangkum materi pelajaran				
JUMLAH					30	16
JUMLAH TOTAL					46	
RATA-RATA					3.13	

Simpar,
16 September 2019

Observer



JORO SUSILO S.Pd.SD

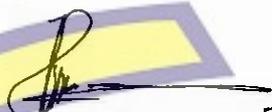
NIP. 197206111996031006

NIP.

3	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Membimbing dalam diskusi kelompok dan kelas				✓
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membimbing siswa mempresentasikan hasil kerja				✓
		Memotivasi siswa terlibat aktif				✓
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Melakukan refleksi.			✓	
		Melakukan evaluasi.			✓	
		Membimbing siswa menyimpulkan dan merangkum materi pelajaran				✓
		JUMLAH			12	40
		JUMLAH TOTAL			52	
		RATA-RATA			3,67	

Simpar,
10 September 2019

Observer


PRIHAN DOKO JUMWONO

NIP. 19710507 199903 1009

Lampiran C4

**ANGKET RESPONS SISWA
TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN DAN
PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN
WAYANG TOKOH**

Nama Siswa : Kahma Maulida Kelas/Semester : V/1
Mata Pelajaran : IPS Hari/Tanggal : Rabu, 10 - 9 - 2019

Petunjuk:

Setelah kamu mengikuti pembelajaran model *Role Playing* berbantuan Wayang Tokoh, maka peneliti ingin mengetahui pendapatmu tentang kegiatan pembelajaran yang telah kamu ikuti.

Pendapatmu sangat berharga untuk bahan perbaikan model yang digunakan di masa yang akan datang. Oleh karena itu, diharapkan kamu menjawab pertanyaan dan pernyataan di bawah ini dengan sejujur-jujurnya, sesuai dengan apa yang kamu alami ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Apapun isi jawaban anda tidak akan mengurangi nilaimu.

- Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai.
- Berilah tanda (✓) pada kolom keterangan dengan indikator (1) sangat kurang baik, (2) kurang baik, (3) baik atau (4) sangat baik.
- Tuliskan saranmu pada tempat yang disediakan.

No	Uraian	Respons Siswa		Keterangan			
		Senang	Tidak Senang	1	2	3	4
I	Apakah kamu merasa senang terhadap komponen pembelajaran berikut ini?	✓					
	1. Materi pelajaran						✓
	2. Media bahan ajar dengan Wayang Tokoh					✓	
	3. Lembar kerja siswa (LKS)					✓	

No	Uraian	ResponsSiswa		Keterangan			
		Senang	TidakSenang	1	2	3	4
	4. Tes pembelajaran IPS.						✓
	5. Model pembelajaran <i>Role Playing</i> berbantuan Wayang Tokoh.					✓	
II	Bagaimanakah interaksi kamu dengan teman pada saat pembelajaran ?	✓					
	1. Materi pelajaran					✓	
	2. Media bahan ajar Wayang Tokoh.					✓	
	3. Lembar kerjasiswa (LKS)						✓
	4. Tes Pembelajaran IPS.					✓	
	5. Model pembelajaran <i>Role Playing</i> berbantuan Wayang Tokoh.					✓	
III	Apakah komponen pembelajaran berikut ini baru bagimu?	Baru	Lama	Keterangan			
	1. Materi pelajaran	✓				✓	
	2. Media bahan ajar Wayang Tokoh.					✓	
	3. Lembar kerjasiswa (LKS)						✓
	4. Tes Pembelajaran IPS.					✓	
	5. Model pembelajaran <i>Role Playing</i> berbantuan Wayang Tokoh.					✓	
	6. Cara guru mengajar					✓	
	7. Suasana pembelajaran di kelas				✓		

No	Uraian	ResponsSiswa		Keterangan			
		Senang	TidakSenang	1	2	3	4
IV	Berikan komentarmu terhadap bahan ajar dan lembar kerjasiswa (LKS) mengenai :	✓					
	1. Apakah bahasanya mudah dimengerti?					✓	
	2. Apakah gambarnya dalam media bahan ajar dan LKS yang disajikan relevan?					✓	
	3. Apakah sajian gambar memperjelas konsep?						✓
	4. Apakah gambar dengan materi sesuai?					✓	
	5. Apakah pembelajaran model <i>Role Playing</i> berbantuan <i>Wayang Tokoh</i> dapat meningkatkan sikap tanggung jawab siswa?					✓	
	6. Apakah sajian gambar yang ditampilkan menarik?						✓
	7. Apakah waktu yang disediakan tepat?					✓	
	8. Apakah media bahan ajar dan LKS bermanfaat bagi pembelajaran?						✓

Saran:

Simpar, 10-9-2019

Siswa,

(Rahma Maulida...)

**ANGKET RESPONS SISWA
TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN DAN
PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN
WAYANG TOKOH**

Nama Siswa : M. Anisulhann Kelas/Semester : V/1
Mata Pelajaran : IPS Hari/Tanggal : Rabu, 10-11-2019

Petunjuk:

Setelah kamu mengikuti pembelajaran model *Role Playing* berbantuan Wayang Tokoh, maka peneliti ingin mengetahui pendapatmu tentang kegiatan pembelajaran yang telah kamu ikuti.

Pendapatmu sangat berharga untuk bahan perbaikan model yang digunakan di masa yang akan datang. Oleh karena itu, diharapkan kamu menjawab pertanyaan dan pernyataan di bawah ini dengan sejujur-jujurnya, sesuai dengan apa yang kamu alami ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Apapun isi jawaban anda tidak akan mengurangi nilaimu.

- Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai.
- Berilah tanda (✓) pada kolom keterangan dengan indikator (1) sangat kurang baik, (2) kurang baik, (3) baik atau (4) sangat baik.
- Tuliskan saranmu pada tempat yang disediakan.

No	Uraian	Respons Siswa		Keterangan			
		Senang	Tidak Senang	1	2	3	4
1	Apakah kamu merasa senang terhadap komponen pembelajaran berikut ini?	✓					
	1. Materi pelajaran					✓	
	2. Media bahan ajar dengan Wayang Tokoh						✓
	3. Lembar kerja siswa (LKS)					✓	

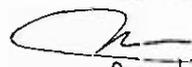
No	Uraian	ResponsSiswa		Keterangan			
		Senang	TidakSenang	1	2	3	4
	4. Tes pembelajaran IPS.					✓	
	5. Model pembelajaran <i>Role Playing</i> berbantuan Wayang Tokoh.						✓
II	Bagaimanakah interaksi kamu dengan teman pada saat pembelajaran ?	✓					
	1. Materi pelajaran					✓	
	2. Media bahan ajar Wayang Tokoh.					✓	
	3. Lembar kerjasiswa (LKS)						✓
	4. Tes Pembelajaran IPS.					✓	
	5. Model pembelajaran <i>Role Playing</i> berbantuan Wayang Tokoh.					✓	
III	Apakah komponen pembelajaran berikut ini baru bagimu?	Baru	Lama	Keterangan			
	1. Materi pelajaran	✓		1	2	3	4
	2. Media bahan ajar Wayang Tokoh.					✓	
	3. Lembar kerjasiswa (LKS)					✓	
	4. Tes Pembelajaran IPS.						✓
	5. Model pembelajaran <i>Role Playing</i> berbantuan Wayang Tokoh.					✓	
	6. Cara guru mengajar					✓	
	7. Suasana pembelajaran di kelas						✓

No	Uraian	Respons Siswa		Keterangan			
		Senang	Tidak Senang	1	2	3	4
IV	Berikan komentarmu terhadap bahan ajar dan lembar kerjasiswa (LKS) mengenai :	✓					
	1. Apakah bahasanya mudah dimengerti?					✓	
	2. Apakah gambarnya dalam media bahan ajar dan LKS yang disajikan relevan?					✓	
	3. Apakah sajian gambar memperjelas konsep?						✓
	4. Apakah gambar dengan materi sesuai?					✓	
	5. Apakah pembelajaran model <i>Role Playing</i> berbantuan <i>Wayang Tokoh</i> dapat meningkatkan sikap tanggung jawab siswa?						✓
	6. Apakah sajian gambar yang ditampilkan menarik?						✓
	7. Apakah waktu yang disediakan tepat?						✓
	8. Apakah media bahan ajar dan LKS bermanfaat bagi pembelajaran?					✓	

Saran:

Simpar, 18 September 2019

Siswa,


(M. Arifin Ilham)

Lampiran D1

Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kemampuan Guru

NO	TAHAP	ASPEK YANG DIAMATI	PERTEMUAN			RATA-RATA
			1	2	3	
1	Orientasi siswa pada masalah	Mengkondisikan siswa	3	3	3	3,00
		Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4	4	4,00
		Memotivasi siswa	3	3	4	3,33
		Menyampaikan masalah	3	3	3	3,00
		Memotivasi siswa pada permasalahan	3	3	4	3,33
2	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Membentuk kelompok diskusi belajar siswa	4	3	4	3,67
		membantu siswa mendefinisikan masalah	3	3	4	3,33
		membimbing siswa memecahkan masalah yang disajikan	3	3	4	3,33
3	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Membimbing dalam diskusi kelompok dan kelas	3	4	4	3,67
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membimbing siswa mempresentasikan hasil kerja	3	3	4	3,33
		memotivasi siswa terlibat aktif	3	4	4	3,67
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Melakukan refleksi	4	3	3	3,33
		melakukan evaluasi	3	4	3	3,33
		membimbing siswa menyimpulkan dan merangkum materi pelajaran	4	4	4	4,00
RATA-RATA			3,13	3,27	3,67	3,45
PERSENTASE KEMAMPUAN GURU			86,31			
KATEGORI			Sangat Baik			

Rekapitulasi Hasil Pengamatan Respon Siswa

Lampiran D2

No	Kode Siswa	I					II					III					IV								Skor	Persentase	Kriteria						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	7	8									
1	KE01	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	79	79	Baik
2	KE02	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	76	76	Baik
3	KE03	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	77	77	Baik
4	KE04	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75	75	Baik
5	KE05	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	81	81	Sangat Baik
6	KE06	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	79	79	Baik
7	KE07	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	82	82	Sangat Baik
8	KE08	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	79	79	Baik
9	KE09	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	82	82	Sangat Baik
10	KE10	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	81	81	Sangat Baik
11	KE11	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	84	84	Sangat Baik
12	KE12	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	82	82	Sangat Baik
13	KE13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78	78	Baik

Lampiran E1

DAFTAR NILAI KELAS EKSPERIMEN

A. Hasil Pre Tes Kemampuan Komunikasi

No	Kode Siswa	Perolehan Sekor	Jumlah Skor Maksimal	Nilai
1	KE01	14	26	53,8
2	KE02	13	26	50,0
3	KE03	12	26	46,2
4	KE04	21	26	80,8
5	KE05	12	26	46,2
6	KE06	14	26	53,8
7	KE07	16	26	61,5
8	KE08	17	26	65,4
9	KE09	12	26	46,2
10	KE10	21	26	80,8
11	KE11	12	26	46,2
12	KE12	16	26	61,5
13	KE13	18	26	69,2
14	KE14	12	26	46,2
15	KE15	19	26	73,1
16	KE16	12	26	46,2
17	KE17	11	26	42,3
18	KE18	12	26	46,2
19	KE19	14	26	53,8
20	KE20	16	26	61,5
21	KE21	17	26	65,4
Jumlah Nilai				1196,2
Rata-rata				57,0

B. Hasil Pos Tes Kemampuan Komunikasi

No	Kode Siswa	Perolehan Sekor	Jumlah Skor Maksimal	Nilai	Keterangan
1	KE01	18	26	69,2	Tuntas
2	KE02	20	26	76,9	Tuntas
3	KE03	22	26	84,6	Tuntas
4	KE04	24	26	92,3	Tuntas
5	KE05	17	26	65,4	Tuntas
6	KE06	16	26	61,5	Tidak Tuntas
7	KE07	22	26	84,6	Tuntas
8	KE08	24	26	92,3	Tuntas
9	KE09	17	26	65,4	Tuntas
10	KE10	25	26	96,2	Tuntas
11	KE11	15	26	57,7	Tidak Tuntas
12	KE12	18	26	69,2	Tuntas
13	KE13	23	26	88,5	Tuntas
14	KE14	17	26	65,4	Tuntas
15	KE15	24	26	92,3	Tuntas
16	KE16	21	26	80,8	Tuntas
17	KE17	17	26	65,4	Tuntas
18	KE18	15	26	57,7	Tidak Tuntas
19	KE19	17	26	65,4	Tuntas
20	KE20	19	26	73,1	Tuntas
21	KE21	24	26	92,3	Tuntas
Jumlah Nilai				1596,2	
Rata-rata				76,0	

Lampiran E2

Daftar Nilai Kelas Kontrol (SDN Pucanggading)

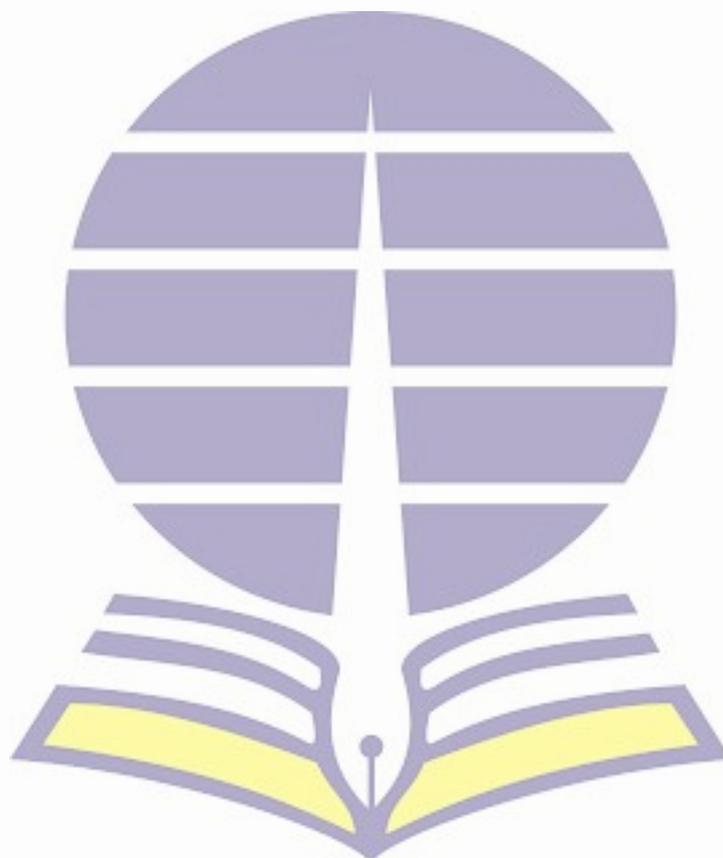
A. Hasil Pre Tes (Kemampuan Komunikasi)

No	Kode Siswa	Perolehan Skor	Jml Skor Maksimal	Nilai
1	KK01	12	26	46,2
2	KK02	12	26	46,2
3	KK03	11	26	42,3
4	KK04	19	26	73,1
5	KK05	12	26	46,2
6	KK06	14	26	53,8
7	KK07	14	26	53,8
8	KK08	16	26	61,5
9	KK09	12	26	46,2
10	KK10	20	26	76,9
11	KK11	12	26	46,2
12	KK12	16	26	61,5
13	KK13	18	26	69,2
14	KK14	12	26	46,2
15	KK15	19	26	73,1
16	KK16	12	26	46,2
17	KK17	11	26	42,3
18	KK18	12	26	46,2
19	KK19	14	26	53,8
20	KK20	19	26	73,1
21	KK21	15	26	57,7
22	KK22	15	26	57,7
Jumlah Nilai				1219,2
Rata-rata				55,4

B. Hasil Pos Tes (Kemampuan Komunikasi)

No	Kode Siswa	Perolehan Skor	Jml Skor Maksimal	Nilai	Keterangan
1	KK01	15	26	57,7	Tidak Tuntas
2	KK02	13	26	50,0	Tidak Tuntas
3	KK03	16	26	61,5	Tidak Tuntas
4	KK04	20	26	76,9	Tuntas
5	KK05	13	26	50,0	Tidak Tuntas
6	KK06	15	26	57,7	Tidak Tuntas
7	KK07	15	26	57,7	Tidak Tuntas
8	KK08	16	26	61,5	Tidak Tuntas
9	KK09	13	26	50,0	Tidak Tuntas
10	KK10	21	26	80,8	Tuntas
11	KK11	13	26	50,0	Tidak Tuntas
12	KK12	16	26	61,5	Tidak Tuntas
13	KK13	18	26	69,2	Tuntas
14	KK14	15	26	57,7	Tidak Tuntas
15	KK15	21	26	80,8	Tuntas
16	KK16	17	26	65,4	Tuntas
17	KK17	14	26	53,8	Tidak Tuntas
18	KK18	13	26	50,0	Tidak Tuntas
19	KK19	14	26	53,8	Tidak Tuntas
20	KK20	20	26	76,9	Tuntas

21	KK21	17	26	65,4	Tuntas
22	KK22	17	26	65,4	Tuntas
Jumlah Nilai				1223,1	
Rata-rata				61,2	



Lampiran E3

Rekap Hasil Pengamatan Sikap Tanggung Jawab

DATA HASIL OBSERVASI SIKAP TANGGUNG JAWAB SISWA PERTEMUAN I

No	Kode Siswa	A			B			C			D					Rata-Rata	Kriteria							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	11	12	3	14			15	16	17	18	19	20	
1	KE01	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1,35	BT
2	KE02	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1,20	BT
3	KE03	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,00	BT
4	KE04	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,25	BT
5	KE05	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,10	BT
6	KE06	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,20	BT
7	KE07	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1,20	BT
8	KE08	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1,25	BT
9	KE09	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,20	BT
10	KE10	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1,30	BT
11	KE11	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1,20	BT
12	KE12	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1,15	BT
13	KE13	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1,15	BT
14	KE14	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1,20	BT
15	KE15	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1,15	BT
16	KE16	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,15	BT
17	KE17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,05	BT
18	KE18	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1,05	BT
19	KE19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1,15	BT

18	KE18	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1,75	MT
19	KE19	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1,58	BT
20	KE20	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1,75	MT
21	KE21	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2,75	MK

DATA HASIL OBSERVASI SIKAP TANGGUNG JAWAB SISWA PERTEMUAN III

No	Kode Siswa	C																Rata-Rata	Kriteria				
		A	B				C				D												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	KE01	2	3	3	4	4	4	4	4	2	2	3	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3,25	MB
2	KE02	2	3	3	4	4	4	2	2	3	4	4	4	4	2	3	3	3	2	2	2	3,25	MB
3	KE03	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2,92	MK
4	KE04	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3,17	MK
5	KE05	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3,42	MB
6	KE06	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3,42	MB
7	KE07	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3,25	MB
8	KE08	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3,33	MB
9	KE09	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3,42	MB
10	KE10	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3,25	MB
11	KE11	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3,42	MB
12	KE12	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3,42	MB
13	KE13	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3,25	MB
14	KE14	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3,33	MB

Lampiran E4

Rekap Hasil Pengamatan Kemampuan Guru

NO	TAHAP	ASPEK YANG DIAMATI	PERTEMUAN			RATA-RATA
			1	2	3	
1	Orientasi siswa pada masalah	Mengkondisikan siswa	3	3	3	3,00
		Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4	4	4,00
		Memotivasi siswa	3	3	4	3,33
		Menyampaikan masalah	3	3	3	3,00
		Memotivasi siswa pada permasalahan	3	3	4	3,33
2	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Membentuk kelompok diskusi belajar siswa	4	3	4	3,67
		membantu siswa mendefinisikan masalah	3	3	4	3,33
		membimbing siswa memecahkan masalah yang disajikan	3	3	4	3,33
3	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Membimbing dalam diskusi kelompok dan kelas	3	4	4	3,67
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membimbing siswa mempresentasikan hasil kerja	3	3	4	3,33
		memotivasi siswa terlibat aktif	3	4	4	3,67
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Melakukan refleksi	4	3	3	3,33
		melakukan evaluasi	3	4	3	3,33
		membimbing siswa menyimpulkan dan merangkum materi pelajaran	4	4	4	4,00
RATA-RATA			3,13	3,27	3,67	3,45
PERSENTASE KEMAMPUAN GURU			86,31			
KATEGORI			Sangat Baik			

Lampiran E5

Rekap Hasil Angket Respon Siswa

No	Kode Siswa	I					II					III					IV								Skor	Persentase	Kriteria									
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	7	8												
1	KE01	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	1	2	3	4	3	3	3	3	3	79	79	Baik
2	KE02	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	76	76	Baik
3	KE03	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	77	77	Baik
4	KE04	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75	75	Baik
5	KE05	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	81	81	Sangat Baik
6	KE06	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	79	79	Baik
7	KE07	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82	82	Sangat Baik
8	KE08	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	79	79	Baik
9	KE09	4	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82	82	Sangat Baik
10	KE10	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	81	81	Sangat Baik
11	KE11	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84	84	Sangat Baik
12	KE12	2	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82	82	Sangat Baik
13	KE13	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78	78	Baik

LampiranE6

Hasil Uji dengan SPSS

1. Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov*

		Unstandardized Residual
N		43
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.64484860
Most Extreme Differences	Absolute	.139
	Positive	.092
	Negative	-.139
Kolmogorov-Smirnov Z		.912
Asymp. Sig. (2-tailed)		.376

a. Test distribution is Normal.

2. Hasil Uji Homogenitas dengan Uji *Levene*

Tabel 4.4 Hasil Belajar IPS

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4,138	1	41	.058

3. Hasil Perhitungan Uji t Satu Sampel

	Test Value = 70					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Belajar	1.968	20	.063	5.5714	-335	11.478

4. Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Kelas Eksperimen	21	75.571	12.9753	2.8314
IPS Kelas Kontrol	22	61.045	9.9546	2.1223

5. Hasil Perhitungan Uji t Dua Sampel

Variabel	Asumsi Kesamaan Varians	Uji Kesamaan Varians Levene		Uji t untuk Kesamaan Dua Rata-Rata		Signifikansi
		F	Signifikansi	t	dk	
Hasil Belajar	Asumsi Varians Sama	4.138	.048	4.130	41	.000

6. Uji Keberartian

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	12.216	2.917		4.187	.000
	Kemampuan Komunikasi	.281	.038	.861	7.389	.000

a. Dependent Variable: Sikap Tanggung Jawab

7. Diterminasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.861 ^a	.742	.728	6.764	2.564

a. Predictors: (Constant), SIKAP TANGGUNG JAWAB

7. Diterminasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.861 ^a	.742	.728	6.764	2.564

b. Dependent Variable: KEMAMPUAN KOMUNIKASI

