

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Hakikat Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran dipakai sebagai padanan kata “*instruction*” yang berasal dari kata bahasa Inggris. Kata *instruction* mempunyai pengertian yang luas dari pada pengajaran, dimana pengajaran ada dalam konteks guru dan murid di kelas (ruang) formal sedangkan pembelajaran atau *instruction* mencakup pula kegiatan belajar mengajar yang tidak dihadiri guru secara fisik, oleh karena dalam *instruction* yang ditekan-tekan adalah proses belajar. usaha yang terencana dalam memanfaatkan sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa disebut pembelajaran.¹

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.²

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun melalui unsur-unsur manusiawi, materi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. komponen-komponen yang terdapat dalam pembelajaran meliputi unsur manusia, material, fasilitas, dan perlengkapan serta prosedur.

¹ Supardi, *Tes dan Asesmen Di Sekolah Dasar Dan Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta: Hartomo Media Pustaka, 2013). 28

² Rudi Susilana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2009). 1

Unsur manusia yang terdiri dari peserta didik, tenaga pendidik dan tenaga kependidikan. Unsur material meliputi buku-buku, papan tulis, kapur tulis, fotografi, slide, film, audio dan audio tape. Unsur fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga computer. Unsur prosedur meliputi jadwal, metode penyampaian informasi, praktek, belajar, ujian dan sebagainya.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. dalam pembelajaran guru berhadapan dengan sejumlah peserta didik yang memiliki berbagai macam latar belakang, sikap, dan potensi yang kesemuanya itu berpengaruh terhadap kebiasaan dalam mengikuti pembelajaran. Misalnya, masih banyak peserta didik yang kurang termotivasi untuk belajar, mereka memilih membolos terutama pada mata pelajaran yang menurut mereka sulit atau guru yang menyulitkan. Untuk kepentingan tersebut guru dituntut membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan belajar dengan sungguh-sungguh.³

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Burton, dalam sebuah buku "*the guidance of learning activities*", merumuskan pengertian belajar adalah

³Beni S Ambarjaya, *Model Model Pembelajaran Kreatif*, (Bogor: CV Regina, 2009). 55

perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya.⁴

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan rutin pada seseorang sehingga akan mengalami perubahan tingkah laku secara keseluruhan, maksudnya individu tersebut akan berubah atau bertambah baik keterampilan, kemampuan maupun sikap sebagai hasil pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan. Dan dengan demikian dapat dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa atau ramah kognitif efektif dan psikomotorik.⁵

Belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Mengajar adalah membimbing kegiatan siswa untuk memperoleh informasi dan pengetahuan dan pengetahuan serta mengarahkan perubahan tingkah laku pada diri siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Dan belajar mengajar adalah pengaturan dan pengorganisasian komponen terdiri dari: tujuan, bahan, siswa, metode, situasi, lingkungan dan evaluasi yang dilakukan oleh guru dengan tujuan agar siswa melakukan kegiatan dan pengalaman belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar terjadi interaksi belajar antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa lainnya.

⁴Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta, 2009), 35

⁵Darwansyah, Dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Diadit Media, 2009), 36

2. Pengertian IPS SD kelas V

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan dan pendidikan.⁶

Ilmu Pegetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDI sampai SMP/MTS/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.⁷ Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui pelajaran IPS siswa diarahkan untuk menjadi Warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta cinta damai baik di negeri sendiri maupun dengan negara lain.

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

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang ilmu sosial, sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.⁸

⁶ Sapriya, *Pendidikan IPS*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 92

⁷<http://erwinblog-erwinpermana12.blogspot.com/2012/04/ktsp-ips-sdmi.html?m=1>

⁸ Trianto. *Ilmu Pendidikan Sosial*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 124-125

B. Hasil Belajar

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata ‘hasil’ dan ‘belajar’. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.⁹

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang diajarkan. Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil (*product*) merupakan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.¹⁰ Sedangkan belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.¹¹

Hasil belajar merupakan suatu yang ditandai perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku.

Perubahan tingkah laku sebagai hasil pembelajaran juga dapat menyentuh pada aspek emosional. Perubahan-perubahan pada aspek ini pada umumnya tidak mudah dilihat dalam waktu singkat, akan tetapi seringkali dalam rentang waktu yang relatif lama. Perubahan hasil belajar juga dapat ditandai dengan perubahan berfikir. Seorang guru

⁹ Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007), 408 & 121.

¹⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 44

¹¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2007), 64

yang mampu mengembangkan model-model pembelajaran yang terarah pada latihan-latihan berfikir kritis siswa, misalnya model-model pemecahan masalah (*problem solving*) akan sangat mendukung perubahan berfikir siswa.

Belajar ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilan, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksi, daya penerimaannya dan aspek lainnya yang ada pada individu. Oleh sebab itu belajar adalah proses yang aktif. Belajar adalah suatu perilaku pada saat orang, maka responnya lebih baik. Belajar adalah suatu proses yang diarahkan kepada tujuan proses berbuat melalui berbagai pengalaman.¹²

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri, siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.¹³

Lingkup yang luas belajar diartikan merupakan perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan dan penilaian terhadap sikap nilai, pengetahuan serta kompetensi serta kecakapan hidup dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi pelajaran dalam berbagai aspek kehidupan dan pengalaman yang terorganisir.¹⁴

¹² Skinner, dkk. *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta: 2006). 9

¹³Dimiyati dan Mudjiono *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta:2006). 10

¹⁴ Abu ahamdi, dkk. *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2015). 15

Hasil yang dapat dicapai menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap hal-hal yang dipelajari. Hasil belajar yang tinggi dapat menggambarkan keberhasilan siswa dalam memahami hal-hal yang ia pelajari.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar, tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Sedangkan dari sisi guru hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.¹⁵ Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan oleh guru, hasil belajar sangat penting karena dapat memberikan kepuasan kepada individu yang belajar. Oleh karena itu permasalahan hasil belajar merupakan hal yang penting bagi seseorang yang sedang belajar terutama bagi siswa yang ada di kursi sekolah

C. Metode *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Metode pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan.

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan

¹⁵ Dimiyati dan Mudjhono, *Model-model Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta:2006). 251

siswa, pengembangan dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang hal itu bergantung pada apa yang diperankan. Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (Interfersonal relationship) terutama yang menyangkut kehidupan siswa.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran siswa mencoba mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman lainnya ialah bermain peran pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 atau lebih sangat menyenangi penggunaan strategi ini Karen berkesan dengan isu-isu social dan kesempatan komunikasi interpersonal didalam kelas. Didalam bermain peran guru menerima peran noninterpersonal di dalam kelas. Siswa menerima karakter, perasaan dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus.¹⁶

Pada metode *role playing* titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

¹⁶ O. Hamalik, *Model-model Pembelajaran.*(Jakarta: BumiAksara. 2000). 214.

Dalam proses belajar mengajar *Role Playing* merupakan salah satu metode belajar komunikatif yang berorientasi pada siswa. Beberapa pendapat dari para ahli dapat dilihat beberapa manfaat penggunaan metode ini, antara lain :

- a. Memberikan motivasi kepada siswa.
 - (1) Aspek kreatif lebih terlihat bermain dari pada belajar.
 - (2) Tekanan keharusan untuk memecahkan masalah atau konflik yang dialami karakter mereka lebih memberikan motivasi dari pada tekanan ketika mereka harus mempersiapkan diri untuk menghadapi ujian.
 - (3) Tekanan semacam ini justru akan mereka temui dalam kehidupan nyata.
- b. Menambah memperkaya system pembelajaran tradisional.
 - (1) Pengajar tidak hanya mencekoki siswa dengan teori-teori.
 - (2) Bermain peran menunjukkan dunia sebagai tempat yang konfleks dengan masalah-masalah yang konfleks pula. Masalah-masalah ini tidak dapat dipecahkan hanya dengan satu jawaban sederhana yang diingat oleh siswa.
 - (3) Siswa belajar bahwa keterampilan yang dipelajari secara terpisah, seperti keterampilan berkomunikasi sering digunakan secara bersama-sama dalam menyelesaikan berbagai tugas kegiatan dalam dunia nyata.
 - (4) Pembelajaran dengan bermain peran lebih mengutamakan nilai rasa kreatifitas dan juga pengetahuan.
 - (5) Latihan untuk mengutamakan pentingnya orang dan sudut pandang mereka merupakan bekal yang sangat penting bagi siswa didunia kerja mereka nantinya.

c. Keterampilan Untuk Kehidupan Nyata.

- (1) Siswa harus memahami kebutuhan dan perspektif orang-orang yang ada disekelilingnya.
- (2) Bermain peran dapat meningkatkan kemampuan, seperti *self awareness problem solving*, komunikasi, inisiatif dan kerjasama.
- (3) Dalam penelitian atau problem solving siswa lebih bisa menerima atau mengingat ilmu yang mereka kembangkan sendiri, dari pada ilmu yang mereka terima dalam pembelajaran.

Menurut Jeremy Harmer yang dikutip Budden, pengetahuan *Role Playing* dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan alasan sebagai berikut:

1. Menyenangkan dan dapat menimbulkan motivasi bagi pembelajaran.
2. Semakin banyak kesempatan pembelajaran untuk mengungkapkan diri.
3. Memberikan kesempatan yang lebih luas untuk berbicara.

Dalam bermain peran, mahasiswa diberi peran dan situasi. Karena bermain peran menyerupa/ meniru kehidupan yang sesungguhnya, maka bahasa yang digunakan akan berkembang, karena mereka harus menggunakan bahasa yang sesuai dengan situasi dan karakter yang diperankan antar siswa dapat mengembangkan kompetensi sosiolinguistik mereka.¹⁷

¹⁷ Jeremy Harmer, *Penggunaan Role Playing Sebagai Motivasi Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara.1987). 6

Langkah-langkah metode *Role Playing* adalah :

1. Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM.
3. Guru membentuk kelompok siswa menjadi 3 kelompok
4. Memanggil kelompok yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
5. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
6. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan.

b. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* mempunyai banyak kelebihan dan kekurangan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan Metode *Role Playing*.

Kelebihan metode *Role Playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama, siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa yang baik dan benar, selain itu kelebihan metode ini adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 3) Guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.

- 4) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 5) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 6) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan social yang tinggi.
- 7) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- 8) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan professional siswa dan dapat menumbuhkan/ membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

2. Kekurangan Metode *Role Playing*

Hakekatnya sebuah ilmu yang tercipta oleh manusia tidak ada yang sempurna, semua ilmu ada kelebihan dan kekurangannya, jika kita melihat metode *Role Playing* dalam dalam cakupan cara proses belajar dan mengajar dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kelemahan/ kekurangan pada metode *Role Playing* antara lain:

- 1) Metode bermain peranan memerlukan waktu yang relative panjang/ banyak.
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, dan ini tidak semua guru memilikinya.
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk melakukan suatu adegan tersebut.

- 4) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain, pemeran mengalami kegagalan bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

D. Materi Pembelajaran IPS

Ruang Lingkup Materi Pembelajaran IPS kelas V.

a. Persiapan Kemerdekaan Indonesia

Masa persiapan kemerdekaan Indonesia. Pada masa perang pasifik semakin terdesaknya pihak jepang dan mengalami kekalahan. Pasukan jepang yang berada di Indonesia bersiap-siap mempertahankan diri selama masa pemerintahan jepang di Indonesia, pada tahun 1942-1945 Indonesia dibagi kedalam dua wilayah kekuasaan yaitu wilayah komando angkatan lautan yang berpusat di Makasar, wilayah komando angkatan darat yang berpusat di Jakarta.

b. Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia

Dalam situasi kritis pada perang pasifik tersebut pada tanggal 1 Maret 1945 letnan jendral Kumakici Harada menyetujui dibentuknya Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI). Badan ini diketuai oleh Radjiman Wedyodiningrat, dengan tugas utama yakni mempelajari dan menyelidiki hal-hal penting yang berhubungan dengan rencana persiapan kemerdekaan. Pada tanggal 7 agustus 1945, panglima tentara jepang di Asia Tenggara, Marsekal Terauchi menyetujui pembentukan Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) sebagai ketua Ir. Soekarno dan Wakil Ketua Drs. Mohammad

Hatta. Badan ini dibentuk sebagai pengganti BPUPKI yang dianggap telah selesai menjalankan tugasnya. Dengan terbentuknya PPKI Maka BPUPKI secara otomatis dibubarkan. Badan ini bertugas menyiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan pemindahan kekuasaan dari pihak pemerintah Jepang kepada bangsa Indonesia.¹⁸

Dalam rapat ini juga dibahas dasar Negara RI serta mengenai pembentukan sebuah panitia yang disebut panitia Sembilan. Adapun anggota panitia Sembilan tersebut adalah :

1. Ir. Soekarno (Ketua)
2. Drs. Muhamad Hatta (Wakil Ketua)
3. Mr. Ahmad soebarjo
4. Abdul Kahar Mudzakir
5. Abikusno Cokrusurya
6. Muhammad Yamin
7. Mr. AA. Maramis
8. Haji Agus Salam

c. Perumusan Teks Proklamasi

Perumusan teks proklamasi dirundingkan oleh golongan muda dan golongan tua dalam penyusunan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pukul 23:00 WIB rombongan Soekarno – Hatta tiba di Jakarta. Semula akan menuju ke hotel Des Indes, namun pihak hotel tidak mengizinkan kegiatan selepas pukul 22:30 WIB. Rombongan kemudian menuju rumah laksamana Tadashi Maeda di Jl. Imam Bonjol No. 1 Jakarta. Ia adalah kawan baik Mr. Ahmad Subardjo.¹⁹

¹⁸ Suyamti dan Listiyani, *Sejarah* (Surakarta: PT. Masmedia Buana Pustaka.2013). 4

¹⁹ Suyamti dan Listiyani, *Sejarah* (Surakarta: PT. Masmedia Buana Pustaka.2013). 7

Sebelum mereka memulai merumuskan naskah proklamasi, terlebih dahulu Soekarno dan Hatta menemui Somubuco (Kepala Pemerintahan Umum) mayor Jenderal Nishimura untuk menjajaki sikapnya mengenai proklamasi kemerdekaan. Mereka ditemani oleh Laksmana Maeda, Shigetada Nishijima, Temegoro Yoshizumi, dan Miyoshi sebagai penerjemah. Pertemuan itu tidak mencapai kata sepakat. Nishizuma menegaskan bahwa garis kebijakan panglima tentara ke-16 di Jawa adalah “dengan menyerahnya Jepang kepada sekutu berlaku ketentuan bahwa tentara Jepang tidak diperbolehkan lagi mengubah *status quo* (status politik di Indonesia). Sejak tengah hari sebelumnya, tentara Jepang semata-mata sudah merupakan alat sekutu dan diharuskan tunduk kepada sekutu”. Berdasarkan garis kebijakan itu, Nishimura melarang Soekarno – Hatta untuk mengadakan rapat PPKI dalam rangka proklamasi kemerdekaan.

Sampailah Soekarno-Hatta pada kesimpulan bahwa tidak ada gunanya lagi membicarakan kemerdekaan Indonesia dengan pihak Jepang. Akhirnya, mereka hanya mengharapkan pihak Jepang tidak menghalangi pelaksanaan proklamasi yang akan dilaksanakan oleh rakyat Indonesia sendiri, Maeda mengundurkan diri ke lantai dua, sedangkan di ruang makan, naskah proklamasi dirumuskan oleh tiga tokoh golongan tua, yaitu Ir. Soekarno, Drs Moh. Hatta, dan Mr. Ahmad Subardjo. Peristiwa itu disaksikan oleh Miyoshi sebagai orang kepercayaan Nishimura, bersama dengan tiga orang tokoh pemuda yaitu Sukarni, Mbah Doro, dan M.B. Diah. Sementara itu, tokoh-tokoh lainnya, baik dari golongan muda maupun golongan tua menunggu di serambi depan.

Ir Soekarno yang menulis naskah proklamasi, sedangkan Drs. Moh Hatta dan Mr. Ahmad Subardjo menyumbangkan pikiran secara lisan. Kalimat pertama dari naskah proklamasi merupakan saran dari Mr. Ahmad Subardjo yang diambil dari rumusan BPUPKI, sedangkan kalimat terakhir merupakan sumbangan pikiran dari Drs. Moh. Hatta. Hal itu disebabkan menurut beliau perlu adanya tambahan pernyataan pengalihan kekuasaan (*transfer of sovereignty*). Pada pukul 04:00 WIB, konsep naskah proklamasi telah selesai disusun.²⁰

Setelah naskah proklamasi selesai dirumuskan, rombongan lantas menemui tokoh-tokoh dari golongan tua dan golongan muda yang menungu di serambi muka. Pada pukul 04:00 WIB, Soekarno membacakan rumusan naskah proklamasi yang langsung disetujui oleh hadirin. Namun, Soekarno dan Hatta menyarankan agar semua yang hadir menandatangani naskah proklamasi sebagai wakil-wakil bangsa Indonesia. Usul itu tidak disetujui oleh sebagian besar hadirin. Soekarno lantas mengusulkan agar yang menandatangani naskah proklamasi cukup dua orang, yakni Soekarno dan Hatta atas nama bangsa Indonesia. Usul Soekarno tersebut disetujui oleh para hadirin. Dengan disetujuinya usul Soekarno, selanjutnya Soekarno meminta kepada Sayuti Melik untuk mengetik naskah itu berdasarkan tulisan tangan Soekarno, disertai dengan perubahan-perubahan yang telah disetujui. Teks yang diketik Sayuti Melik itulah yang merupakan teks yang resmi (otentik), setelah selesai diketik langsung ditandatangani oleh Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta atas nama bangsa Indonesia, disaksikan golongan muda pada pukul 04:30 WIB, setelah naskah proklamasi kemerdekaan ditandatangani, muncul persoalan baru, yakni dimana

²⁰ M. Habib Mustopo dkk, *Sejarah 2* (Jakarta: Yudhistira.2011). 105-106

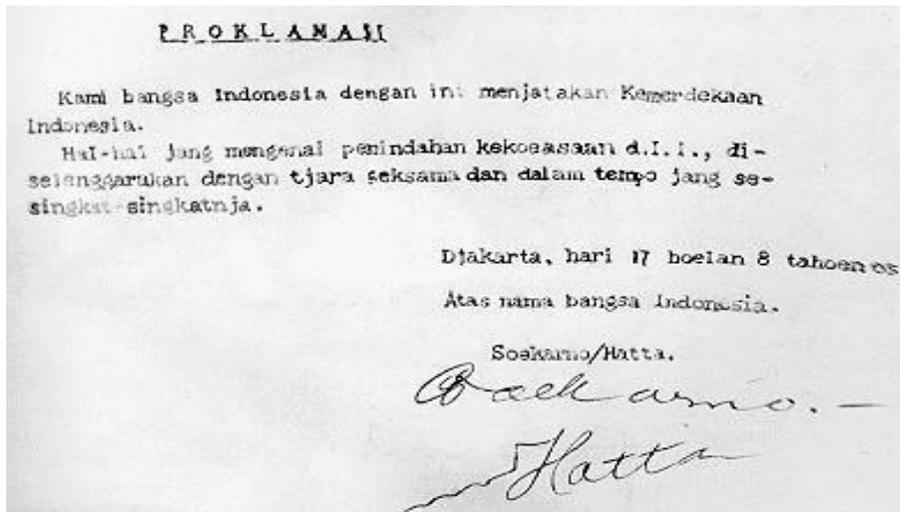
tempat dibacakannya naskah proklamasi. Soekarni memberitahukan bahwa rakyat Jakarta dan sekitarnya telah diserukan untuk berkumpul di lapangan Ikada (sekarang lapangan monas) untuk mendengarkan pembacaan naskah proklasami. Akan tetapi, Soekarno tidak menyetujuinya, karena ia khawatir akan timbul bentrokan dengan pihak jepang. Soekarno lalu mengusulkan agar pembacaan naskah proklamasi dilakukan dirumahnya yakni di Jl. Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta.²¹

Rencana Proklamasi Kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus 1945 telah diberitakan dan disiarkan Radio Republik Indonesia (RRI) dan surat kabar. Berita tersebut disambut suka cita oleh seluruh lapisan masyarakat baik di jakarta maupun di daerah. Dan pada hari jum'at tanggal 17 Agustus 1945 udara kota Jakarta sangat cerah, di Jl. Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta diadakan persiapan untuk pembacaan proklamasi RI. Para pemuda yang bergabung dalam barisan pelopor hadir untuk mengamankan berbagi kemungkinan yang tidak diharapkan.²²

Pagi hari itu, rumah Ir. Soekarno dipadati oleh masa yang berbaris tertib. Untuk menjaga keamanan upacara pembacaan proklamasi, Dr. Muwardi (Kepala Keamanan Ir. Soekarno) meminta kepada Cudanco Latief Hendraningrat untuk menugaskan anak buahnya berjaga-jaga disekitar rumah Ir. Soekarno, sedangkan Wali Kota Suwirjo memerintahkan kepada Mr. Wilopo untuk mempersiapkan pengeras suara. Mr Wilopo dan Nyonopranowo kemudian pergi kerumah Gunawan, pemilik toko radio satria Jl.

²¹ Suyamti dan Listiyani, *Sejarah* (Surakarta: PT. Masmmedia Buana Pustaka.2013). 8-9

²² Anwar Sanusi, *Sejarah* (Depok: CV Arya Duta.2007). 4



Teks yang diketik Sayuti Melik itulah yang merupakan teks yang resmi (otentik) yang disertai perubahan-perubahan.

d. Hasil Kemerdekaan Indonesia

Proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia yang dikumandangkan oleh Bung Karno dan Bung Hatta sekitar 71 tahun yang lalu selalu terngiang dan tergambar dalam imajinasi setiap anak negeri yang pernah mengecap bangku pendidikan formal disekolahnya. Mengapa tidak, momen bersejarah itu adalah salah satu puncak kebesaran Indonesia yang kala itu selama kurang lebih 3 abad dijajah oleh bangsa asing.

Kejayaan itu ditulis dan diajarkan di sekolah diharapkan anak negeri ini dapat mengetahui sejarah bangsanya dan kemudian dapat meningkatkan rasa memiliki akan bangsanya.

Kini, setelah kemerdekaan yang diupayakan dengan susah payah itu memasuki tahunnya yang ke-71, masih sering muncul

berbagai konflik yang berpotensi besar memecah belah persatuan bangsa. Entah dari mana asal mula konflik-konflik itu, tidak ada yang bisa menjelaskannya secara menyeluruh. Telalu banyak dalang dalam perjalanan kehidupan bangsa ini. Semua dalang itu memainkan skenario ceritanya menurut pemahamannya masing-masing. Ada yang membuat skenario untuk kepentingan bangsa ini, ada juga yang menyusun skenario untuk kepentingan kelompok atau golongannya dan ada juga untuk dirinya sendiri. Semua skenario yang dibuat sah-sah saja karena itu adalah hak setiap umat bangsa ini untuk menyusun suatu kerangka hidup dimasa yang akan datang dan melaksanakannya.

Bila kita mengingat-ingat dan merunut kembali hari-hari pembentukan bangsa Indonesia menjadi sebuah Negara Republik, kita tentu akan menemukan suatu hari penyetujuan konstitusi Negara. Konstitusi yang mengatur dan membatasi segala aktifitas dan tindak tanduk umat bangsa ini pula lah segala skenario pribadi, kelompok atau golongan diatur dan dibatasi. Alasan ini pula yang menjadi umat bangsa Indonesia kian merasa nyaman menempati tanah Ibu Pertiwi Indonesia. Kenyamanan itu begitu dalam dirasakan oleh penghuni Negara Indonesia karena pengalaman akan kepahitan masa lalu. Kepahitan yang diciptakan oleh pengunjung asing negeri ini yang egonya ingin menguasai dunia. Sampai disini kita melihat ego yang sangat berpengaruh besar terhadap nasib suatu bangsa bahkan dunia.

Konstitusi yang dibuat dan digunakan selama ini telah mengalami beberapa kali perubahan, entah apa yang menjadi dasar dan motivasi perubahan itu hanya dalangnya yang tahu. Lepas dari perubahan itu, apakah konstitusi yang memberikan kenyamanan masa

lalu itu masih dirasakan sampai sekarang? Konstitusi dengan dasar pancasila jelas berpihak pada semua umat bangsa ini.

Jika kemudian konstitusi dipersoalkan dan kemudian ingin diubah sesuai dengan keinginan kelompok tertentu dengan mengabaikan yang lain, maka ada suatu skenario yang dalangnya tidak lagi mengedepankan kesatuan dan persatuan bangsa yang sesuai dengan semangat konstitusi pada awal pembentukan bangsa Negara Indonesia. Cita-cita bangsa akan persatuan sudah dikhianati, jika sudah demikian dapat dipastikan ada suatu penempatan gagasan atau kehendak yang tidak pada tempatnya.

Jika kita membandingkan cita-cita persatuan antara umat bangsa Indonesia menjelang kemerdekaan dengan cita-cita persatuan umat bangsa saat ini tentu akan terlihat jelas perbedaannya. Kesatuan cita-cita masa lalu telah mengantar umat bangsa Indonesia layaknya bunga dan kumbang yang saling membutuhkan dan mendukung satu dengan yang lainnya. Semangat gotong royong, menolong tanpa pamrih, kesatuan dalam keberagaman suku, agama, ras menjadi ciri khas yang indah, kini cita-cita bangsa merupakan cita-cita cadangan atau pelengkap saja. Buktinya dimana-mana terjadi kekerasan mengatasnamakan golongan atau kelompok tertentu terhadap kelompok atau golongan yang lain.

Fakta-fakta konflik yang sering muncul menghantar kita pada pertanyaan-pertanyaan gagasan akan kemerdekaan yang didapat 71 tahun yang lalu. Apakah benar bangsa Indonesia baru bisa bebas dari jajahan fisik? Namun rasanya tidak mungkin bila melihat budaya-budaya Indonesia yang mengutamakan tatakrama dan sopan santun. Mungkin jati diri bangsa yang belum bisa ditunjukkan, namun

kemungkinan yang lebih besar adalah jati diri bangsa sudah lenyap ditelan zaman. Bagaimana tidak, para pejabat Negara dengan bangga memberikan contoh yang menjijikan seperti korupsi yang terjadi dimana-mana.

Dengan usia 71 tahun kemerdekaan, tentu tidak sedikit pengalaman yang kemudian menjadi pembelajaran bagi bangsa Indonesia dan umatnya dalam rangka membuat kembali kemerdekaan akan persatuan. Orang-orang Indonesia zaman kemerdekaan telah membuktikan bahwa bibit-bibit orang Indonesia mampu membuat sebuah gerakan dalam merebut kemerdekaan.

Kemerdekaan yang bukan semata-mata terbebasnya dari belenggu penjajahan pihak asing, tetapi lebih dari itu adalah kemerdekaan akan persatuan umat bangsa Indonesia dari Sabang sampai Merauke. Tidak mustahil bila bibit-bibit yang menghuni bumi nusantara ini bisa berbuat hal yang sama meskipun dalam konteks yang berbeda. Bibit-bibit itu yang akan menentukan, apakah kemerdekaan yang didapatkan sekitar 71 tahun yang lalu merupakan hasil perjuangan atau sebuah pemberian.

E. Kerangka Berpikir

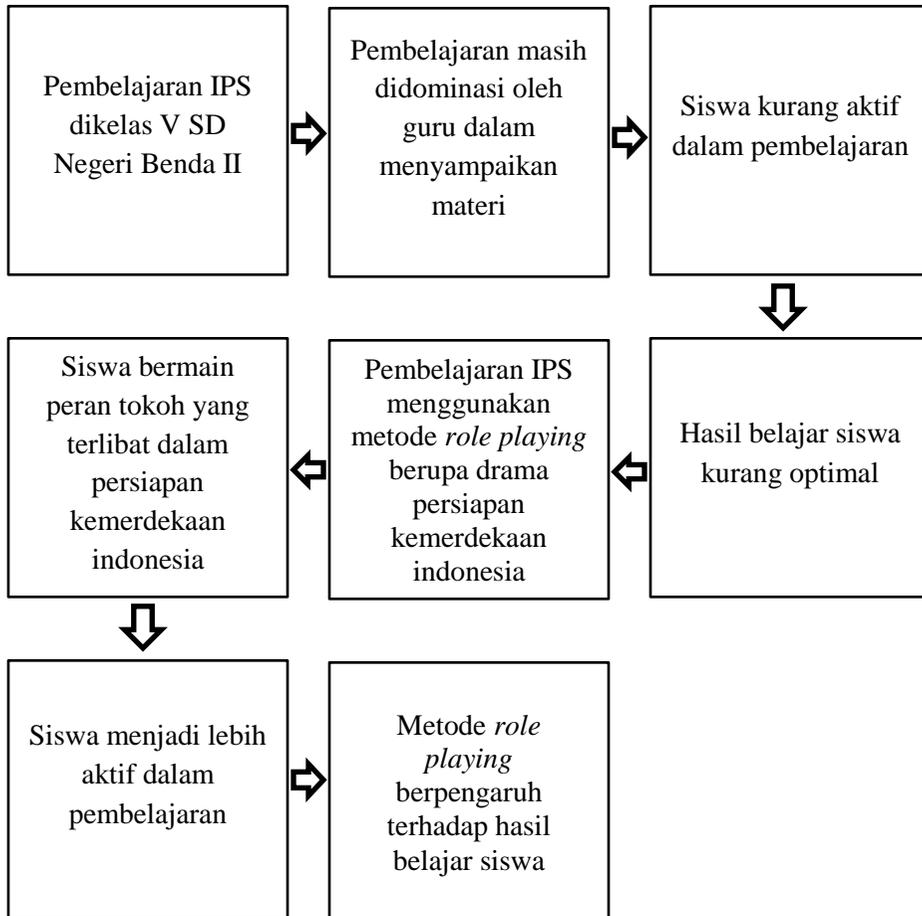
Survei awal yang peneliti lakukan sebelum tindakan dilakukan, diperoleh gambaran bahwa hasil belajar anak dalam belajar IPS rendah, hal ini disebabkan bahwa cara mengajar guru yang kurang maksimal dan monoton. Selain itu guru juga hanya menerangkan secara panjang lebar sehingga siswa menjadi jenuh dan menugasi siswa untuk membaca serta mengerjakan soal-soal tanpa perlu memahami pelajaran. Bermain peran merupakan penerapan berdasarkan pengalaman.

Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain, identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain.

Siswa kelas V sekolah dasar masih berada dalam tahap operasional konkret. Pada tahap tersebut siswa masih senang bermain. Siswa sekolah dasar umumnya lebih menyukai proses pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur permainan. Sebelumnya telah diuraikan bahwa *role playing* merupakan cara pembelajaran dengan memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial. Melalui proses *role playing* siswa akan merasa seperti bermain dalam belajar, sehingga tanpa disadari siswa telah mempelajari konsep IPS melalui peran atau *role playing*.

Siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingat siswa kuat dan tahan lama. Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya dan memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

Pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Benda II digambarkan dengan skema sebagai berikut:



Dengan menggunakan metode *role playing* siswa mampu untuk memahami peranan dalam memerankan suatu tokoh untuk diterapkan dalam pembelajaran. Perwujudan pembelajaran yang seperti inilah cenderung membuat siswa akan lebih tertarik, senang, aktif dan termotivasi.

F. Hipotesis

Hipotesisi dalam penelitian ini dinyatakan sebagai berikut :

1. Ada peningkatan aktivitas belajar siswa setelah menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri Benda II Kecamatan Sukamulya Kabupaten Tangerang.
2. Ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri Benda II Kecamatan Sukamulya Kabupaten Tangerang.