

ABSTRAK

Marlisa (17) “Pengalaman Estetika Siswa Pada Konsep Perjuangan Kemerdekaan dan Penjajahan sebagai Referensi Desain Pembelajaran Sejarah Menggunakan Model *Role Playing* Kelas IV Sekolah Dasar” Penelitian studi kasus ini didasari karena adanya kejenuhan dalam belajar sejarah yang biasanya kita jumpai sering kali terjadi di sekolah dasar dalam pembelajaran sejarah yang dinilai sebagai salah satu mata pelajaran penting untuk anak usia sekolah dasar agar mengenal sejarah bangsanya sendiri dan dapat menghargai sejarah perjuangan bangsa Indonesia dalam meraih kemerdekaan itu semua tidak lebih agar anak usia sekolah dasar mengenal jati diri negaranya, penelitian ini dilakukan agar dapat memberikan gambaran pembelajaran sejarah yang dapat dilakukan secara aktif melibatkan siswa di dalam kelas dan memberikan referensi pembelajaran dengan cara merekonstruksi dan mentransformasikan pembelajaran kedalam sebuah sosiodrama dan mendeskripsikan pengalaman estetika negatif dan positif siswa saat belajar konsep perjuangan dan penjajahan. Oleh karenanya judul penelitian ini adalah “Pengalaman Estetika Siswa Pada Konsep Perjuangan Kemerdekaan dan Penjajahan Sebagai Referensi Desain Pembelajaran Sejarah Menggunakan Model *Role-Playing* Kelas IV Sekolah Dasar” adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Kualitatif dan menggunakan instrumen triangulasi yang meliputi dari wawancara (diskusi kelompok terfokus), observasi, dan dokumentasi alat yang digunakan meliputi kamera dan alat perekam suara, dan dalam penelitian ini peneliti menganalisis menggunakan teknik *Practical Epistimology Analisis* dalam Wickman (2003) yang mencakup empat aspek untuk menganalisis proses pemaknaan dari suatu permainan-bahasa yaitu pemahaman yang terjadi begitu saja secara seketika (*standfast*) hubungan (*relation*), kesenjangan atau suatu keadaan dimana siswa mengalami kebingungan (*gap*), dan pertemuan atau suatu informasi yang berdampak pada pemahaman atau pengetahuan siswa (*encoeunter*). Peneliti menemukan terjadinya kejenuhan dalam proses belajar sejarah sehingga hal tersebut dapat berpengaruh kepada tingkat pemahaman siswa dan tujuan pembelajaran yang tidak berkembang secara optimal.

Kata Kunci : *Desain Pembelajaran, Konsep Penjajahan, Sejarah*



ABSTRACT

Marlisa (17) “*Students Aesthetic Experience On The Concept Of The Struggle For Independence And Occupation as Reference Design Learning History Using Role Playing Model Fof Elementary School Grade IV*” This case study research is based on saturation in learning history that we usually encounter often occurs in elementary school in history lesson which is one of the important subjects for elementary school age children to know the history of their own nation and can appreciate the history of the struggle of the Indonesian nation in reaching independence is no more so that primary school age children know indentity of the country, this research is done in order to provide a historical learning that can be done to actively in volve students in the classroom and provide learning references by reconstructing and transforming learning into a sociodrama and describe experience negative aesthetic of student while learning the concept of struggle and colonialism. By the title entitles this research is “*A students Aesthetic Experience On The Concept Of The Struggle For Independence And Ocupation As Reference Design Learning History Using Role Playing Model For Elementary School Grade IV*” the method used in this study is a qualitative approach and uses a triangulation instrument that includes from the interview focus group discussion, obervation, and the study of the techniques used, translation techniques and in this study using Practical Epistymology techniques in Wickman (2003) which includes four aspects of the meaning process of a game- What happens is a relation strandart (gap), and a meeting or information that is affected by the understanding (encoounter). Researchers find that there is saturation in the process of learning history so that these things can affect the level of understanding of students and learning objectives that do not develop optimally.

Keywords : Learning design, Colonial Concept, History