

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN MELALUI METODE PEMBELAJARAN
ROLE PLAYING DI KELAS V SD NEGERI LAWE SEMPILANG KEC LAWE
ALAS KAB. ACEH TENGGARA TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

RICKA ANGGRAYNI TANJUNG

NPM: 1902090140



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2024



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 30 Mei 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Ricka Anggrayni Tanjung
NPM : 1902090140
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar PKN melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* di Kelas V SD Negeri Lawe Sempilang Kec. Lawe Alas kab. Aceh Tenggara Tahun Ajaran 2023/2024.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Svamsyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesulma Nsl, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.
2. Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.
3. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Ricka Anggrayni Tanjung
NPM : 1902090140
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar PKN melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* di Kelas V SD Negeri Lawe SemPilang Kec. Lawe Alas Kab. Aceh Tenggara Tahun Ajaran 2023-2024.

Diterima Tanggal : 27 Mei 2024

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian kprehensif, berhak memakai gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)

Medan, Mei 2024

Disetujui oleh:
Pembimbing

Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fskip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ricka Anggrayni Tanjung
NPM : 1902090140
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar PKN melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* di Kelas V SD Negeri Lawe SemPilang Kec. Lawe Alas Kab. Aceh Tenggara Tahun Ajaran 2023-2024.

Nama Pembimbing : Dr. Irfan Dahnia, S.Pd, M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
12/02/24	Perbaiki Penulisan		
20/02/24	Perbaiki Penulisan dan Tabel		
26/02/24	Perbaiki Penyusunan referensi		
28/02/24	Perbaiki Penyusunan Bab IV		
12/03/24	Mempertajam relevansi pada hasil Penelitian		
19/04/24	Pementakan Ulang dan Bab I hingga Bab V		
27/05/24	Acc Sidang		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

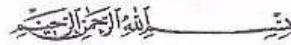
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Mei 2024
Dosen Pembimbing

Dr. Irfan Dahnia, S.Pd, M.Pd.



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : RICKA ANGGRAYNI TANJUNG
NPM : 1902090140
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* di Kelas V SD Negeri Lawe Sempilang Kec. Lawe Alas Kab. Aceh Tenggara Tahun Ajaran 2023/2024

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* di Kelas V SD Negeri Lawe Sempilang Kec. Lawe Alas Kab. Aceh Tenggara Tahun Ajaran 2023/2024” adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Mei 2024
Yang menyatakan



RICKA ANGGRAYNI TANJUNG

ABSTRAK

RICKA ANGGRAYNI TANJUNG. 1902090140. Peningkatan hasil belajar Pkn melalui metode pembelajaran *role playing* di kelas v sd negeri lawe sempilang kec lawe alas kab. Aceh tenggara. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN) di SD Negeri Lawe Sempilang. Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya keaktifan siswa dan guru yang menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Oleh sebab itu proses belajar siswa menjadi pasif. Dengan menggunakan Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK ini di lakukan dengan dua siklus. Siklus pertama di lakukan pada tanggal 12 september 2023. Siklus kedua di lakukan pada tanggal 19 september. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Lawe Sempilang, yang berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melaui observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Nilai rata-rata pre-test sebelum adanya perlakuan di peroleh sebesar 60 dibandingkan nilai rata-rata post-test sesudah adanya perlakuan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* sebesar 68,23 pada siklus I sedangkan pada siklus II nilai rata-rata post-test sebesar 75,29. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas V SD Negeri Lawe Sempilang

Kata Kunci : Metode Pembelajaran, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkah yang telah diberikan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* Di Kelas V Sd Negeri Lawe Sempilang Kec Lawe Alas Kab. Aceh Tenggara Tahun Ajaran 2023/2024”**. Skripsi ini adalah salah satu syarat yang ditetapkan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis banuak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr Agussani, M.AP. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.Si.,M.Hum., selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Mandra Saragih, S.Pd.,M.Hum, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Dr.Irfan Dahnia S.Pd., M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan, nasehat, dan saran selama menyelesaikan penulisan proposal.
8. Bapak dan Ibu dosen, terkhususnya dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, yang telah memberikan bimbingan dan ilmunya kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
9. Terisimewa untuk kedua orang tua yang tercinta, ayahanda Juhardi, dan ibunda Ira. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan do'a terimakasih selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis. Mereka memang belum sempat merasakan pendidikan sampai di bangku perkuliahan, namun mereka mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi.
10. Terkhususnya saudara-saudara yang sangat saya sayangi Ricko Alex Sardi, Ilham Ardi Tanjung.dan juga sahabat sahabat saya, caca,uti,tasya,rara,

putri,hapisa yang selalu memberikan semangat, motivasi, do'a dan dukungannya yang telah diberikan kepada penulis dalam proses penulisan skripsi.

Akhir kata semoga Allah SWT selalu menyertai dan melimpahkan berkah-nya kepada semua pihak yang telah membantu penulis selama penulisan proposal ini. Penulis menyadari bahwa penulisan proposal ini tidak luput dari kekurangan sehingga perlu adanya perbaikan dan penyempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan kriti dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Mei 2024

Penulis

RICKA ANGGRAYNI TANJUNG

NPM: 1902090140

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang masalah	1
B. Identifikasi masalah	6
C. Batasan masalah	6
D. Rumusan masalah.....	7
E. Tujuan penelitian.....	7
F. Manfaat penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	9
A. Landasan Teoritis	9
a. Hasil Belajar Siswa	9
1. Pengertian Belajar	9
2. Ciri Ciri Karakteristik Belajar	10
3. Pengertian Hasil Belajar.....	12
4. Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar	14
5. Indikator Hasil Belajar	17

b. Metode Pembelajaran	21
1. Pengertian Metode <i>Pembelajaran</i>	22
2. Pengertian Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	23
3. Tujuan Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	24
4. Langkah Langkah Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	25
5. Kelebihan Dan Kelemahan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> ..	28
c. Pembelajaran Pkn	29
1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn).....	29
2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Di Sd	31
B. Temuan Penelitian terdahulu	33
C. Hipotesis Tindakan	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian	36
a. Lokasi Penelitian	36
b. Waktu Penelitian	36
B. Subjek Dan Objek Penelitian	36
a. Subjek	36
b. Objek	37
C. Prosedur Penelitian.....	37
a. Siklus I.....	39
b. Siklus Ii.....	42
D. Instrumen Penelitian.....	42

a. Lembar Observasi.....	42
b. Lembar Soal Tes.....	47
E. Teknik Analisa Data.....	50
a. Analisis Kuantitatif.....	51
b. Analisis Kualitatif	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
A. Deskripsi sekolah	53
a. Profil Sekolah	53
b. Visi dan misi	53
c. Data guru	53
d. Data sarana dan prasarana	54
B. Deskripsi hasil penelitian	54
a. Kondisi awal penelitian	54
b. Deskripsi hasil penelitian siklus I.....	56
1. Perencanaan tindakan	56
2. Tahap pelaksanaan tindakan.....	56
3. Tahap pengamatan.....	58
4. Refleksi.....	64
c. Deskripsi hasil penelitian siklus II.....	64
1. Perencanaan Tindakan	65
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan	65
3. Tahap Pengamatan	67

4. Refleksi	73
C. Pembahasan Hasil Penelitian	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
A. KESIMPULAN	78
B. SARAN	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas V Sd Negeri Lawe Sampilang.....	4
Tabel 2.1 Jenis Dan Indikator Belajar Peserta Didik	18
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru	43
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Siswa.....	46
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal Siklus I Dan II	48
Tabel 4.1 Data Guru Dan Pegawai.....	54
Tabel 4.2 Sarana Dan Prasarana.....	54
Tabel 4.3 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I	58
Tabel 4.4 Lembar Observasi Kegiatan Siswa Siklus I.....	60
Tabel 4.5 Hasil Belajar Post-Test Siklus I	61
Tabel 4.6 Keberhasilan Siswa Secara Klasikal Pada Siklus I.....	62
Tabel 4.7 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa Pada Siklus I	63
Tabel 4.8 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus II.....	68
Tabel 4.9 Lembar Observasi Kegiatan Siswa Siklus II.....	70
Tabel 4.10 Hasil Belajar Post-Test Siklus II.....	71
Tabel 4.11 Keberhasilan Siswa Secara Klasikal Pada Siklus II.....	72
Tabel 4.12 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa Pada Siklus II.....	73
Tabel 4.13 Hasil Belajar Siswa Pada Pre-Test,Siklus I, Siklus II.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	84
Lampiran 2 Rpp.....	95
Lampiran 3 Naskah Drama	105
Lampiran 4 Materi Pembelajaran.....	108
Lampiran 5 Hasil Observasi Awal	111
Lampiran 6 Lembar Observasi Guru Siklus I Dan II	113
Lampiran 7 Lembar Observasi Siswa Siklus I Dan II	117
Lampiran 8 Soal Pre-Test dan Post-test Siklus 1 Dan II.....	121
Lampiran 9 From K1.....	124
Lampiran 10 From K2.....	125
Lampiran 11 From K3.....	126
Lampiran 12 Surat Izin Riset	127
Lampiran 13 Surat Keterangan Penelitian	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	38
Gambar 4.1 Diagram Hasil Penelitian	76
Gambar Observasi	129
Gambar Penelitian	130

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu pembelajaran yang memperoleh pengetahuan atau pengalaman mengenai sesuatu yang bertujuan untuk kehidupan. Setiap manusia membutuhkan pendidikan untuk memperbaiki kehidupan ke arah yang lebih baik lagi. Maka dari itu pentingnya pendidikan untuk membentuk manusia yang berkualitas dan memiliki ahlak yang baik.

(Suprianto, 2015) mengatakan bahwa salah satu hal yang memegang peranan penting bagi keberhasilan pendidikan adalah proses pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang baik sangat di pengaruhi oleh perencanaan yang baik pula. Pada prinsipnya pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Kegiatan mengajar yang di lakukan oleh guru sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa

Festiawan (2020). Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya ineraksi individu dengan lingkungannya. Merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dengan mencipta sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang prosesnya memiliki strategi pembelajaran, metode pembelajaran atau model pembelajaran yang dirancang dengan baik yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam menentukan strategi. Metode atau model pembelajaran guru juga harus menyesuaikan dengan keadaan siswa di kelas agar keadaan di kelas tetap kondusif dan penyampaian materi lebih mudah di terima serta tujuan dari pembelajaran tercapai.

Menurut Oemar Hamalik dalam (Rahma et al., 2021) mengatakan bahwa metode adalah cara atau seperangkat cara, jalan dan teknik yang di gunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi tertentu yang di rumuskan dalam silabus mata pelajaran. Maka didalam penelitian ini metode pembelajaran Role playing diharapkan agar membantu guru dalam mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran Role Playing adalah metode pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri dan menyenangkan. Metode Role Playing mampu membentuk kerja sama yang baik antara guru dan siswa, siswa dengan siswa yang lainnya. Dengan di gunakan metode pembelajaran Role Playing terciptalah suasana belajar yang aktif dan kreatif serta kebersamaan di dalam kelas akan lebih baik.

Menurut Sanrock dalam (Herlina, 2015) menyatakan defenisi dari Role Playing yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan. Bermain peran merupakan

suatu kegiatan yang dilakukan seorang untuk bermain peran memperoleh kesenangan dan pelajaran. Role Playing merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang di lakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Santrock juga menyatakan bermain peran memungkinkan peserta didik mampu mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik-konflik dan cara mereka mengatasinya.

Kesimpulan dari metode pembelajaran Role Playing dapat membuat proses pembelajaran yang aktif dan kreatif. Selain itu dapat mengatasi stres dan frustrasi di dalam proses belajar mengajar yang monoton dan membosankan. Dengan adanya skenario bermain peran tersebut siswa dapat mengevaluasi pengalaman yang di rasakan pada saat bermain peran tersebut.

Kurikulum termasuk komponen penting didalam pendidikan, implementasi kurikulum 2013 memiliki tujuan sebagai pribadi warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, serta mampu berkontribusi kepada masyarakat, bangsa, negara, dan peradaban dunia. (Tasya Nabillah & Abadi, 2019). Pada kurikulum 2013 ini pembelajaran dikonsepsikan dengan pembelajaran lainnya atau di sebut dengan pembelajaran tematik, melalui pendekatan tematik ini guru bisa mengaitkan mata pelajaran yang satu dengan lainnya. dengan adanya begitu menyebabkan adanya perubahan dengan proses pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru yang biasa dengan pemerataan mata pelajaran dan beralih kekonsep tema.

Observasi awal adalah hal yang sangat penting dilakukan sebelum melakukan penelitian. Oleh karena itu melalui pengamatan secara langsung di SD Negeri Lawe Sempilang pada tanggal 26 oktober 2022 saya Telah melakukan wawancara pada guru kelas V ternyata nilai KKM pada mata pelajaran PKN adalah 75 dan masih banyak siswa yang nilainya tidak tuntas. Selain itu disekolah tersebut memang masih menggunakan pembelajaran yang konvensional terlihat saat proses pembelajaran berlangsung guru menggunakan metode ceramah pada saat menyampaikan materi kepada siswa, sehingga proses pembelajarannya terkesan monoton dan tidakbervariatif. Selain itu proses pembelajarannya juga hanya mengarah keguru saja tidak adanya keterlibatan siswa secara aktif pada saat proses pembelajaran.

Tabel 1.1

Nilai ulangan harian siswa kelas V SD Negeri Lawe Sempilang

No	Nilai	Kriteria	Jumlah siswa
1.	>75	Tuntas	7
2.	<75	Tidak tuntas	10
Jumlah			17

Berdasarkan tabel diatas hanya 7 siswa yang nilai PKN nya tuntas sedangkan 10 orang lainnya tidak tuntas atau di bawah KKM. Dapat disimpulkan bahwa nilai PKN siswa masih rendah. Guru-guru di SD Negeri Lawe Sempilang dominan

menerapkan metode pembelajaran yang konvensional terutama di mata pelajaran PKN. Dan guru- guru tidak menggunakan metode pembelajaran aktif dan kreatif. Sehingga siswa beranggapan bahwasanya mata pelajaran PKN adalah mata pelajaran yang membosankan. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa yang rendah. Dan Metode ini juga belum pernah di gunakan di SD Negeri Lawe Sempilang, Oleh sebab itu dengan adanya metode pembelajaran Role Playing akan membantu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PKN siswa di SD Negeri lawe Sempilang.

Kondisi seperti ini membuat siswa merasa bosan sehingga siswa kurang memiliki daya tarik pada pembelajaran PKN, guru tidak melibatkan siswa secara langsung di dalam proses pembelajaran sehingga siswa sulit memahami materi pembelajaran serta pembelajaran yang bersifat individualis sehingga interaksi antar siswa dalam proses pembelajaran masih kurang. Menurut Madiung dalam (Magdalena 2020) PKN atau Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang merupakan suatu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan Pancasila dan UUD NKRI 1945.

Hal tersebut merupakan gambaran betapa pentingnya menciptakan suasana belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan. Sehingga saya merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Metode Pembelajaran Role Playing Di Kelas V Sd Negeri Lawe Sempilang Kec Lawe Alas Kab. Aceh Tenggara Tahun Ajaran 2023/2024”**

B. Dentifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kegiatan pembelajaran yang monoton, proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas pada siswa.
2. Siswa kurang aktif dan kreatif dalam pembelajaran, ditandai dengan kegiatan pembelajaran didominasi oleh guru.
3. Nilai rata-rata PKN siswa masih rendah, untuk itu perlu di lakukan peningkatan hasil belajar.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, perlu adanya pembatas masalah agar ruang lingkup kajiannya jelas dan menghindari kesalahpahaman maksud. Peneliti membatasi masalah **“Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Metode Pembelajaran Role Playing Di Kelas V SD Negeri Lawe Sempilang Kec Lawe Alas Kab. Aceh Tenggara Tahun Ajaran 2023/2024”**

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran role playing
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa sesudah menggunakan metode pembelajaran role playing
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran role playing

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah menggunakan metode pembelajaran
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran role playing

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini di harapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Siswa Melalui penerapan metode pembelajaran Role Playing di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa berupa pemahaman terhadap materi yang diajarkan.
2. Guru Membantu guru dalam memberikan referensi pengetahuan serta pengalaman tentang inovasi pembelajaran yang menyenangkan.
3. Kepala Sekolah Dengan menerapkan metode pembelajaran yang aktif dapat menjadi pendorong pengelola sekolah SD Negeri lawe sempilang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
4. Bagi Peneliti dan peneliti selanjutnya. Menambah pengetahuan, pengalaman, serta wawasan tentang penerapan metode Role Playing dalam penelitian tindakan kelas (PTK).

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Landasan Teoritis

a. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Belajar

Menurut Slameto dalam (Ariana, 2016) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Ngalim Purwanto dalam (Ryan 2013) mengatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah dalam (Ariana, 2016) belajar merupakan kegiatan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang di peroleh dari suatu pengalaman dari interaksi lingkungan menyangkut aspek kognitif, afektif serta psikomotorik. Perubahan tingkah laku tidak hanya terjadi karena memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman. Dengan adanya pengalaman langsung akan mempermudah terjadinya tingkah laku yang di harapkan setelah di lakukan kegiatan belajar. Proses belajar tidak dapat diamati secara langsung dalam melihat kesulitan untuk menentukan terjadinya perubahan tingkah laku belajarnya.

Penilaian dilakukan untuk dapat mengamati terjadinya perubahan tingkahlaku.

Dari beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan dan proses perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sadar, baik itu perubahan pengetahuan, pengalaman menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang menghasilkan perubahan perilaku. Ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar baik dari faktor eksternal maupun internal untuk itu dapat di lakukan variasi dalam belajar agar kegiatan belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2. Ciri Ciri Karakteristik Belajar

Kegiatan belajar dapat dikatakan jika kegiatan belajar tersebut memiliki ciri- ciri (karakteristik) dalam kegiatan belajar Dimiyati dan mudjino dalam (Fadhil.MRI, 2017) mengemukakan bahwa :

- 1) Unsur pelaku, siswa yang bertindak belajar atau pelajar.
- 2) Unsur tujuan, memperoleh hasil dan pengalaman hidup.
- 3) Unsur proses, terjadi internal pada diri pebelajar
- 4) Unsur tempat, belajar dapat di lakukan disembarang tempat.
- 5) Unsur lama waktu, sepanjang hayat.
- 6) Unsur syarat terjadi, dengan motivasi belajar yang kuat.
- 7) Unsur ukuran keberhasilan, dapat memecahkan masalah.
- 8) Unsur faedah, bagi pebelajar dapat mempertingih martabat pribadi.

9) Unsur hasil, hasil belajar dampak pengajaran dan pengiring.

Menurut Djamarah dalam (Lestari & Hudaya, 2018) mengatakan bahwa ada beberapa ciri-ciri belajar yaitu:

- 1) Perubahan yang terjadi secara sadar.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah.
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek.

(Festiawan, 2020) mengatakan bahwa proses pembelajaran merupakan per panduan kegiatan siswa atau seseorang yang melakukan kegiatan belajar serta guru atau seseorang yang di anggap memiliki ilmu yang lebih dan dapat melakukan kegiatan pengajaran. Keterpanduan dua aktivitas yang di lakukan guru dan murid pada waktu yang bersamaan tentunya memiliki ciri-ciri tersendiri. Adapun ciri-ciri proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Adanya unsur guru.
- 2) Adanya unsur siswa.
- 3) Adanya aktivitas guru dan siswa.
- 4) Adanya interaksi antar guru dan siswa.
- 5) Bertujuan kearah perubahan tingkah laku siswa

Proses dan hasil terencana atau terprogram. Menurut Wina Sanjaya

dalam(Nurrita, 2018) belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan, namun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Menurut Garet dalam (Sembiring, 2013) Belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa pada perubahan diri dan perubahan bereaksi terhadap suatu perangsang tertentu.

Dari beberapa penjelasan mengenai ciri karakteristik belajar dapat di simpulkan bahwa ciri karakteristik belajar pada umumnya bersidat menetap pada individu, perubahan yang terjadi menyeluruh baik secara fisik maupun mental. Perubahan yang terjadi akan bersifat permanen. Belajar juga memiliki tujuan akhir yang dapat kita katakan hasil belajar, oleh karna itu proses belajar membutuhkan beberapa individu untuk membantu proses belajar tersebut.

3. Pengertian Hasil Belajar

Pada dasarnya tujuan dari adanya proses pembelajaran yakni untuk menggali potensi-potensi yang dimiliki siswa seperti minat, serta bakat siswa selama mengikuti kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar yang melibatkan antara pendidik dengan peserta didik sehingga dengan adanya interaksi di dalam kegiatan belajar akan menciptakan situasi belajar yang sangat kondusif bagi siswa, sehingga dengan terciptanya kenyamanan di dalam pembelajaran. Oleh karena itu hasil belajar yang akan didapat lebih

maksimal dengan melakukan proses evaluasi di akhir kegiatan pembelajaran. Adapun tujuan umum dari proses pembelajaran yakni hasil belajar.

Howard dalam (Yanto, 2015) mengemukakan bahwa hasil belajar di bagi menjadi tiga macam, yakni (a) Keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat di sisi dengan bahan pelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapaisiswasecara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Dikalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijasah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahuimelalui hasil belajar seorang siswa (Lomu & Widodo, 2018).

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu proses interaksi antara tindak mengajar yang mencakup beberapa aspek diantaranya aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Hasil belajar juga di katakan mengubah seseorang menjadi lebih baik melalui keterampilan, kebiasaan pengetahuan dan sikap seseorang.

4. Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik: Ahmat susanto mengatakan, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal yaitu: a) siswa, dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani, b) lingkungan, yang termasuk dalam lingkungan antara lain sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar metode serta dukungan lingkungan keluarga dan lingkungan.

Wasliman dalam (Af'ida, 2017) mengatakan “hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktoe internal maupun eksternal”.

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi hasil kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar

siswa. Menurut Ruseffendi dalam(Kasyadi , 2018) mengidentifikasi faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemampuan belajar, minat, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

Menurut slameto dalam(Maryatun, 2015) faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut diuraikan dalam dua bagian yaitu:

1) Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri siswa. Yang termasuk faktor ini yaitu;

- Faktor kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit.Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat.Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah dan kurang bersemangat.

- Minat

Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar berpengaruh terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena

tidak ada daya tarik baginya

- Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya lebih giat lagi dalam belajarnya.

- Motivasi

Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya pendorongnya.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa berikut adalah faktor yang termasuk dari faktor eksternal.

- Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa : cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

- Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

- Faktor masyarakat

Masyarakat sangatlah penting berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

5. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar sangat penting dalam pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai dengan baik. Berikut adalah jenis dan indikator hasil belajar peserta didik menurut Benjamin S. Bloom dengan taxonomy of education objectives mengemukakan jenis dan indikator hasil belajar yaitu:

Tabel 2.1

Jenis dan Indikator Belajar Peserta Didik

Ranah /Jenis Prestasi	Indikator
A. Ranah pengetahuan (kognitif)	
1. Ingatan	<ul style="list-style-type: none">• Dapat menunjukan• Dapat menyebutkan
2. Pemahaman	<ul style="list-style-type: none">• Dapat menjelaskan• Dapat mendefenisikan dengan bahasa sendiri
3. Penerapan	<ul style="list-style-type: none">• Dapat memberikan contoh• Dapat menggunakan secara tepat• Dapat menuraikan
4. Analisis (pemeriksaan dan pemilihan secara teliti	<ul style="list-style-type: none">• Dapat mengklasifikasikan/memilah-milah

<p>5. Sintesis (membuat panduan baru dan utuh)</p> <p>6. Evaluasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menghubungkan • Dapat menyimpulkan • Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum) • Dapat menilai • Dapat menjelaskan dan menyimpulkan
<p>B. Ranah Rasa (Afektif)</p> <p>1. Penerimaan</p> <p>2. Sambutan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan sikap menerima • Menunjukkan sikap menolak • Kesiediaan berpartisipasi/terlibat

<p>3. Sikap menghargai</p> <p>4. Pendalaman</p>	<ul style="list-style-type: none">• Kesediaan memanfaatkan• Menganggap penting dan bermanfaat• Menganggap indah dan harmonis• Menggagumi#• Mengakui dan menyakini• Mengingkari• Melembagakan atau meniadakan• Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
---	---

5. Penghayatan	
----------------	--

Berdasarkan indikator hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa indikator untuk dijadikan tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran Role Playing mata pelajaran PKN siswa kelas V SD Negeri Lawe Sempilang.

Tolak ukur yang peneliti gunakan sebagai indikator hasil belajar siswa adalah ingatan, pemahaman, dan penerapan. Ketiga kemampuan siswa yang menjadi tolak ukur keberhasilan dalam penelitian ini tentu juga disesuaikan dengan tujuan dari metode pembelajaran bermain peran (role playing) yaitu melalui proses bermain peran, diskusi, bertanya, menjawab, menanggapi dan menyampaikan pendapat. Setelah siswa paham maka ia akan mampu untuk menyebutkan, mendefinisikan, mengaitkan dan memberikan contoh dari pelajaran yang telah disampaikan

b. Metode Pembelajaran

1. Pengertian Metode *Pembelajaran*

Metode berasal dari bahasa Yunani *Methodos*, yang artinya jalam atau cara. Amri dalam (Kurniawan, 2018) mengatakan metode belajar mengajar dapat diartikan sebagai cara-cara yang dilakukan unruk

menyampaikan atau menanamkan pengetahuan kepada subjek didik, atau anak melalui sebuah kegiatan belajar mengajar, baik di sekolah, rumah, kampus, pondok dan lain-lain. Metode pembelajaran yang di gunakan untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah di tetapkan Rusman dalam (Kurniawan, 2018)

Ada beberapa pengertian menurut para ahli yang didalam(Wulandari, 2018) sebagai berikut :

Mohd. Athiyah al-Abrasy mengartikan, metode ialah jalan yang kita ikuti dengan memberi faham kepada murid-murid segala macam pembelajaran, dalam segala mata pelajaran, ia adalah rencana yang kita buat untuk diri kita sebelum kita memasuki kelas dan kita terapkan dalam kelas itu sesudah kita memasukinya.

- 1) Mohd. Abd. Rokhim Ghunaimah mengartikan metode sebagai cara-cara yang praktis yang menjalankan tujuan-tujuan dan maksud-maksud pengajaran.
- 2) Ali al-Jumbalaty dan abu al-Fath attawanisy mengartikan metode sebagai cara-cara yang di ikuti oleh guru yang menyampaikan maklumat keotak murid murid murid

Dari beberapa pengertian dari metode pembelajaran dapat disimpulkan. Metode adalah cara atau jalan yang digunakan dalam mengimplementasikan rencana pembelajaran yang sudah disusun dalam

kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun akan tercapai dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Keberhasilan dari pelaksanaan strategi pembelajaran bisa berhasil jika guru juga berhasil menguasai metode yang digunakan

2. Pengertian Metode Pembelajaran *Role Playing*

Metode *role playing* (bermain peran) merupakan sebuah metode pembelajaran dengan memainkan peran di dalamnya ada tujuan, aturan dan mengembangkan kreativitas, imajinasi dan penghayatan pada saat memainkan peran sebagai tokoh hidup atau benda mati. Abdurrahman dalam (Fabiana Meijon Fadul, 2019) mengatakan “metode *role playing* sebagai salah satu metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar bagi siswa. Siswa yang antusias atau memperhatikan sekali terhadap pelajaran apabila pelajaran tersebut memang menyangkut kehidupan dia sehari-hari dilingkungan masyarakat. Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Guru sebagai perancang skenario yang akan di perankan oleh siswa dengan demikian kondisi belajar yang menyenangkan dan bermakna akan terwujud sehingga menyebabkan minat belajar siswa yang meningkat”

Metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) ialah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah-laku dalam hubungan

sosiol yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya Ramahyulis dalam (Suparyanto (2015)). Selain itu (Suparyanto (2015) juga mengatakan bahwa metode *role playing* adalah jenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang.

Pengembangan imajinasi dan penghayatan di lakukan peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. (Chandra, 2021) mengatakan metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melaluo pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik.

Dari beberapa pengertian dari metode *role playing* diatas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah suatu metode pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mengembangkan imajinasi, kreativitas siswa dan penghayatan pada saat memainkan peran.

3. Tujuan Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Dalam setiap metode yang digunakan dalam proses pembelajaran pastinya memiliki tujuan, begitupun dalam penggunaan metode bermain peran (*role playing*) yang digunakan untuk menguasai bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa

Oemar hamalik (2005 : 199) mengatakan tujuan *Role Playing* sesuai dengan jenis belajarnya adalah, sebagai berikut:

- 1) Belajar dengan berbuat, siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya
- 2) belajar melalui peniruan (imitasi), para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka
- 3) belajar melalui balikan, para pengamat menanggapi perilaku para pemain/ pemegang peran yang telah ditampilkan.
- 4) belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan.

4. Langkah Langkah Metode Pembelajaran *Role Playing*

Dalam penggunaan metode bermain peran (*role playing*), ada beberapa tahapan yang dapat dijadikan pedoman dalam pelaksanaan.

Menurut Shafel dalam (Basri, 2017) mengemukakan sembilan tahap bermain peran: (1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, (2) Memilih partisipan/peran, (3) Menyiapkan pengamat, (4) Menyusun tahap-tahap peran, (5) Pemeranan, (6) Diskusi dan evaluasi, (7) Pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap 2, (9) Mengambil kesimpulan.

- 1) Langkah pertama, menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.
- 2) Langkah kedua, memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang

mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran. Jika para peserta didik tidak menyambut tawaran tersebut, guru dapat menunjuk salah seorang peserta didik yang pantas dan mau memerankan posisi tertentu.

- 3) Langkah ketiga, menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik dapat mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Menurut Shafel, agar pengamat turut terlibat, mereka perlu diberi tugas. Misalnya menilai apakah peran yang dimainkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya? Bagaimana keefektifan perilaku yang ditunjukkan pemeran? Apakah pemeran dapat menghayati peran yang dimainkan?.
- 4) Langkah keempat, menyusun tahap-tahap peran, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Guru membantu peserta didik menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan, misalnya dimana pemeranan dilakukan, apakah tempat sudah dipersiapkan, dan sebagainya. Persiapan ini penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik dan mereka siap untuk memainkannya.
- 5) Langkah kelima, tahap pemeranan, pada tahap ini mungkin proses bermain peran tidak berjalan mulus karena para peserta didik ragu

dengan apa yang harus dikatakan dan ditunjukkan. Shaftel mengemukakan bahwa pemeranan cukup dilakukan secara singkat, tak perlu memakan waktu yang terlalu lama.

- 6) Langkah keenam, diskusi dan evaluasi pembelajaran, diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.
- 7) Langkah ketujuh, pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternative pemeranan.
- 8) Langkah kedelapan, diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah jelas.
- 9) Langkah kesembilan, pengambilan kesimpulan, tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran adalah membantu peserta didik untuk memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya.

Dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan kepada siswa tentang permasalahan, cerita atau peristiwa

yang akan dimainkan.

- 2) Membagi siswa kedalam beberapa kelompok, kemudian menentukan peran.
- 3) Menyiapkan pengamat untuk mengamati dan menilai peran yang dimainkan.
- 4) Menjelaskan urutan pemeranan atau adegan kepada siswa.
- 5) Menyiapkan tempat untuk bermain peran.
- 6) Pemeranan dilakukan oleh setiap kelompok secara bergiliran.
- 7) Kelompok yang tidak bermain menjadi pengamat. h. Diskusi dan evaluasi terhadap pemeranan yang dilakukan.

5. Kelebihan Dan Kelemahan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Metode bermain peran (role playing) mempunyai beberapa kelebihan dan juga mempunyai beberapa kekurangan, diantaranya :

- 1) Kelebihan metode bermain peran (role playing) menurut Djamarah dan Zain dalam (Mase Ahmad, 2018)

Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan di dramakan. Peserta didik terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.

- Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik

baiknya.

- Peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah di pahami orang lain,

2) Kelemahan metode bermain peran (role playing) antara lain :

Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.

- Banyak memakan waktu, baik waktu yang di persiapkan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan
- Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuktangan dll.

c. Pembelajaran Pkn

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn)

Pendidikan Kewarganegaraan (citizenship) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak – hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD NRI 1945. (Depdiknas 2003) berdasarkan devinisi tersebut PKN mempunyai peranan penting untuk membentuk

karakter yang cerdas dan berkepribadian yang baik dalam menjadi warganegara.

Pendidikan Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar dari budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari – hari peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara

Sedangkan penjelasan pasal 39 ayat 2 UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa: Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan dengan warga negara serta pendidikan pendahuluan bela Negara menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negaranya. Pendidikan kewarganegaraan ini menitik beratkan pada ketrampilan berpikir sebagai warga Negara dalam menginternalisasikan nilai-nilai warga Negara yang baik (good citizen) dengan suasana demokratis berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Soemantri dalam (Pamuji, 2014) mengatakan bahwa Pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan yang menitik beratkan pada demokratis politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat dan orang tua yang kesemuanya diproses guna untuk melatih berpikir kritis,

analisis, bersikap dan bertindak demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945

Pendidikan kewarganegaraan di rumuskan secara luas untuk mencakup proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran pendidikan termasuk di dalamnya persekolahan, pengajaran, dan belajar, dalam proses penyiapan warga negara tersebut.

2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Di Sd

Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk membina suatu pemahaman dan kesadaran peserta didik sebagai warga Negara terhadap hubungannya dengan Negara dan sesama Negara yang lainnya, sehingga mereka mengetahui, menghayati, dan dapat melaksanakan dengan baik apa yang menjadi hak dan kewajiban suatu warga Negara. Secara umum, tujuan pendidikan kewarganegaraan akan dan harus ajeg dan mendukung keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan nasional sebagai mana ditetapkan dalam UU No 20 tahun 2003 pasal 3 sebagai berikut:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta tanggung jawab.”

Tujuan pembelajaran PKN pada umumnya berisipi berbagai tingkah

laku yang diharapkan setelah proses pembelajaran berlangsung. Irfan dahnia (2022:5) mengatakan pendidikan kewarganegaraan hakikatnya merupakan suatu bentuk pendidikan untuk generasi penerus dengan tujuan agar generasi tersebut menjadi warga negara yang berfikir tajam, dan sadar akan hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat. Dan juga bertujuan untuk membangun kesiapan seluruh warga negara agar menjadi warga dunia yang cerdas.

Tujuan pembelajaran PKn secara umum adalah untuk mempersiapkan generasi bangsa yang unggul dan berkepribadian baik ditingkat lingkungan sosial, regional maupun global. Pada hakekatnya setiap tujuan dibekali kemampuan peserta didik dalam hal tanggung jawab sebagai warga Negara, yaitu warga Negara yang beriman dan bertaqwa Terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berfikir kritis, rasional dan kreatif, berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan berbangsa dan bernegara.

Sedangkan secara khusus, pendidikan kewarganegaraan memiliki tujuan sebagai berikut:“pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. (penjelasan UUD No.20 tahun 2003 pasal 31 ayat 1)

Bila kita cermati tujuan dari pendidikan kewarganegaraan, maka akan tersirat bahwa pendidikan kewarganegaraan harus berfungsi sebagai pendidikan nilai, moral, dan norma, sebagai pendidikan politik dan

sebagai pendidikan keilmuan. Oleh karena itu pendidikan kewarganegaraan merupakan sebuah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara untuk menjadi warganegara yang cerdas dan mempunyai karakter sehingga Indonesia mempunyai generasi muda yang bisa bertanggung jawab sebagai warga negara yang bertujuan kritis dan bertindak demokratis sehingga dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara.

B. Temuan Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini, peneliti merujuk kepada penelitian yang relevan, dan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan terhadap penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Thalaat Amin Hamdi (2014) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SDN Banca Kabupaten Enrekang” hasil dari penelitiannya menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan dari hasil belajar murid kelas V SDN 145 Banca Kabupaten Enrekang setelah menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*). Hasil penelitian ini menghasilkan persentase yang cukup baik yaitu siklus I persentase ketuntasan belajar 58,53% meningkat pada siklus II menjadi 94,28% dan lebih meningkat pada siklus III menjadi 97,09% dengan standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. Jadi indikator keberhasilan pada hasil belajar siswa kelas V SDN

145 Banca Kabupaten Enrekang telah tercapai.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Indriati (2017) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V SDN Sisik Timur Kecamatan Pringgarata Tahun Pelajaran 2016/2017” hasil dari penelitiannya menyimpulkan penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SDN Sisik Timur Kecamatan Pringgarata. Dari penelitian ini menghasilkan peningkatan persentase ketuntasan prestasi belajar secara klasikal pada tiap tiap siklus , dimana siklus I persentase yang didapat sebesar 80% dengan rata-rata sebesar 61,25. Sedangkan siklus II persentase meningkat sebesar 90% dengan nilai rata rata siswa sebesar 92,5. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa indikator keberhasilan dalam penelitian ini dengan kategori baik.
3. Penelitian ini dilakukan oleh Ani Nurhanipah dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran IPS Kelas V MI AL-FALAH Jakarta Timur” didalam penelitiannya menyimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS. Dari penelitian ini menghasilkan peningkatan nilai N-Gain yaitu sebesar 0,46% atau 46%, maka dapat disimpulkan bahwa metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ketertarikan siswa dalam belajar IPS, meningkatkan efektivitas belajar siswa serta meningkatkan pemahaman materi, dan membuat siswa bersemangat dalam belajar

B. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah : “Terdapat tingkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* Di Kelas V Sd Negeri Lawe Sempilang Kec Lawe Alas Kab. Aceh Tenggara Tahun Ajaran 2023/2024.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SD NEGERI Lawe Sempilang Kec. Lawe Alas Kab. Aceh Tenggara. Prov. Aceh.

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan maret sampai dengan juli 2023, dan disesuaikan dengan kalender pendidikan yang sedang berlangsung.

B. Subjek Dan Objek Penelitian

a. Subjek

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas adalah siswa kelas V SD Negeri Lawe Sempilang. Yang berjumlah 17 siswa dengan rincian 7 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Dengan menggunakan buku bahan ajar tematik pada tema 7 yaitu Peristiwa dalam kehidupan, subtema 2 penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran PPKN. Penelitian ini dilakukan dengan adanya kerjasama antara peneliti dengan ibu Salabiah, S,Pd. selaku guru kelas V.

b. Objek

Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar PKN siswa melalui penerapan metode *Role Playing* kelas V SD Negeri Lawe Sempilang.

C. Prosedur Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Suharsimi Arikunto dalam (Tarbiyah, 2016) berpendapat penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK) atau dalam istilah bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research* (CAR). Selain itu Suharsimi dalam (Maulana, 2018) juga mengemukakan ada tiga kata yang membentuk pengertian PTK yaitu:

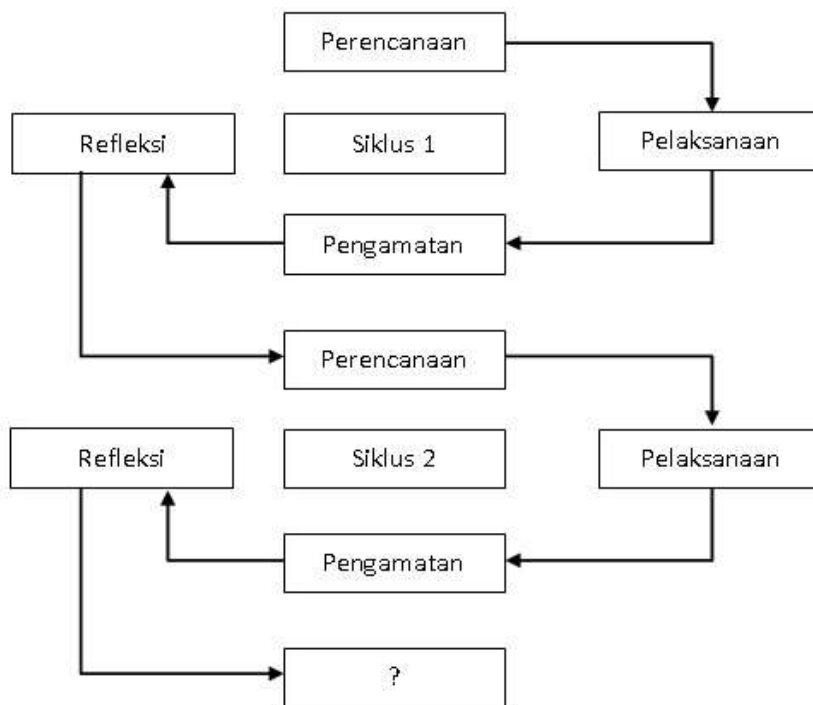
1. Penelitian, menunjukan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan, menunjuk pada suatu gerak yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk siklus kegiatan untuk siswa.
3. Kelas, dalam hal ini tidak terikat pada ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik, kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Penelitian Tindakan Kelas memiliki tahapan penelitian yang terus berulang ulang sampai suatu permasalahan dianggap teratasi dengan baik. hasil dari

Penelitian Tindakan kelas ini dapat digunakan untuk memperbaiki mutu proses belajar mengajar sesuai dengan kondisi dan karakteristik sekolah, siswa dan guru. Melalui Penelitian Tindakan Kelas ini guru dapat menggunakan metode atau model pembelajaran yang tepat dan memadai. Didalam Penelitian Tindakan kelas ini memiliki beberapa tahapan kegiatan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Berikut siklusnya:

Gambar 3.1

Siklus Penelitian Tindakan Kelas



Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus seperti pada gambar 3.1 diatas. Setiap siklus memiliki tahap-tahapan sebagai berikut:

a. Siklus I

a) Tahap Perencanaan

1. Menetapkan waktu mulai Penelitian Tindakan Kelas yaitu pada semester genap dan disesuaikan dengan kalender pendidikan yang sedang berlangsung.
2. Menetapkan materi pelajaran yang digunakan pada saat penelitian.
3. Membuat rencana pembelajaran(RPP) atau skenario pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing*.
4. Menyiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran berupa teks drama
5. Menetapkan cara pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*.
6. Menyiapkan lembar observasi.

b) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah pelaksanaan dari tahap perencanaan diatas. Ada beberapa prosedur penerapan dari perencanaan pembelajaran yang telah disusun sebagai berikut:

1. Kegiatan awal
 - 1) Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
 - 2) Guru dan siswa berdoa bersama.
 - 3) Guru menanyakan kabar siswa.

- 4) Guru mengecek kehadiran siswa.
- 5) Apersepsi (mengingat dan mengulas pembelajaran sebelumnya dengan memberikan pertanyaan) dan memotivasi siswa.
- 6) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa.

2. Kegiatan inti

- 1) Guru menjelaskan materi yang sudah dipersiapkan.
- 2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Kelompok pertama untuk berdrama dan kelompok kedua sebagai pemngamat.
- 3) Siswa ditunjuk untuk melakonkan skenario drama yang sudah dipersiapkan.
- 4) Masing-masing siswa berada dalam kelompokna sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 5) Setelah selesai pementasan, setiap siswa diberi kertas lembar kerja untuk pembahasan.
- 6) Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulan dan hasil kerjanya dengan persentase didepan.
- 7) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 8) Guru memberikan postes kepada siswa.

3. Kegiatan penutup

- 1) Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan materi yang

telah dipelajari.

- 2) Guru memberikan motivasi kepada siswa.
- 3) Guru memberikan tugas kepada kelompok untuk mempelajari dan menghafal teks drama untuk di pentaskan pada saat pertemuan selanjutnya.

c) Tahap Observasi dan Evaluasi

Pada tahap Observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Pelaksanaan observasi dilakukan untuk mengamati jalannya pembelajaran berdasarkan lembar observasi yang sudah disiapkan oleh peneliti. Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran PKN dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Di kelas V SD Negeri Lawe Sempilang.

Didalam kegiatan observasi peneliti dibantu oleh observer yang mengamati jalannya pembelajaran dikelas.

Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui apakah proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan skenario yang telah disusun, jika belum sesuai maka perlu tindakan perbaikan atau evaluasi. Hasil dari observasi akan dikumpulkan dalam laporan penelitian.

d) Analisis dan Refleksi

Berdasarkan data hasil observasi dan evaluasi akan dianalisis data

sebagai bahan kajian dalam kegiatan refleksi. Analisis dilakukan dengan hasil yang telah didapat sebelumnya dari lembar observasi. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan guru. Hasil refleksi dijadikan referensi untuk membuat rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

b. Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan jika hasil dari siklus I kurang memuaskan atau tidak sesuai dengan diharapkan. Dimana hasil belajar siswa masih rendah. Pelaksanaan siklus II bertujuan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada pada siklus I.

D. INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yaitu lembar observasi, lembar soal tes dan dokumentasi. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Lembar Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengamati. Yang diamati adalah kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung selain mengamati peneliti juga mencatatnya dengan lembar observasi dengan cara men-*check list*, mengenai hal-hal yang akan diteliti.

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku-perilaku siswa sebagai pengaruh tindakan yang dilakukan oleh guru.

Maulana, 2018) mengatakan dalam penelitian tindakan kelas, observasi menjadi instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data. Hal ini disebabkan observasi sebagai proses pengamatan langsung, dimana merupakan instrumen yang cocok memantau kegiatan pembelajaran baik perilaku guru maupun siswa.

Oleh karena itu, observasi yang peneliti lakukan untuk memperoleh data tentang hasil dari proses pembelajaran guru setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model role playing.

1. Format lembar observasi guru dan siswa

Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan guru dalam mengajar dan pengetahuan siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* pada mata pembelajaran tematik tema 7, yaitu peristiwa dalam kehidupan kita sub tema 4 difokuskan pada mata pelajaran PKN semester genap. Berikut adalah lembar observasi guru:

Tabel 3.1

Kisi –kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek	Indikator	Item Nomor
1.	Pra pembelajaran	1. Guru mengabsensi, berdoa dan mengecek kelengkapan siswa 2. Guru memberikan motivasi kepada siswa	1.2

2.	Kegiatan awal	<p>3. Guru menyampaikan sebuah apresiasi sesuai dengan materi yang akan disampaikan.</p> <p>4. Memberikan kesempatan kepada siswa menjawab apresiasi</p> <p>5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.</p> <p>6. Menjelaskan langkah langkah <i>Role Playing</i></p>	3,4,5,6
3.	Kegiatan inti	<p>7. Guru menjelaskan garis besar materi</p> <p>8. Guru membagi siswa dalam kelompok</p> <p>9. Guru menjelaskan kepada siswa tentang permasalahan, cerita atau peristiwa yang akan dimainkan</p> <p>10. Guru menjelaskan urutan pemeranan atau adegan kepada siswa</p> <p>11. Guru memberikan, mengumpulkan lembar postest kepada siswa</p> <p>12. Guru memberikan diskusi dan evaluasi terhadap pemeranan</p>	7,8,9,10, 11,12
4.	Kegiatan penutup	<p>13. Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan</p> <p>14. Mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi</p> <p>15. Menyampaikan pesan moral</p> <p>16. Guru menutup pembelajaran dengan salam</p>	13,14,15 16
Jumlah			

Rata-rata	
Persentase	
Kriteria	

Keterangan :

5: sangat baik	80-100	= sangat baik
4: baik	70-79	= baik
3: cukup	60-69	= cukup
2: kurang	50-59	=kurang
1: sangat kurang	< 50	=sangat kurang

Rumus: $P = \frac{F}{N} \times 100$

Ket :

P: Angka persentase

N: Jumlah frekuensi atau banyaknya kegiatan

F: frekuensi atau jumlah skor

Rumus : $\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$

Ket :

\bar{x} = rata-rata nilai

$\sum x$ = jumlah semua nilai

n = jumlah data (Hasan,2003)

Tabel 3.2**Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa**

No	Aspek	Indikator	No soal
1.	Pra pembelajaran	1. Siswa lengkap membawa alat pelajaran 2. Siswa membawa buku pelajaran	1,2
2.	Kegiatan awal	3. Siswa bersemangat dalam memulai kegiatan pembelajaran	3
3.	Kegiatan inti	4. Siswa dapat menunjukkan, membandingkan, menghubungkan sesuai materi yang dijelaskan guru 5. Dapat menjelaskan, mendefinisikan dengan bahasanya sendiri. 6. Dapat memberikan contoh dan menggunakan secara tepat 7. Dapat menguraikan, mengklarifikasi dengan baik 8. Dapat menghubungkan, menyimpulkan, dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum) 9. Dapat menunjukkan sikap menerima atau menolak 10. Dapat memanfaatkan dan berpartisipasi/terlibat 11. Dapat menghargai dengan menganggap penting dan bermanfaat 12. Dapat menerapkan dalam pribadi dan	4,5,6, 7,8,9, 10,11, 12,

		perilaku sehari hari	
4.	Kegiatan penutup	13. Siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan lembar kerja sesuai petunjuk yang ada	13
Jumlah			
Rata-rata			
Persentase			
Kriteria			

Keterangan :

5: sangat baik	80-100	= sangat baik
4: baik	70-79	= baik
3: cukup	60-69	= cukup
2: kurang	50-59	=kurang
1: sangat kurang	< 50	=sangat kurang

Rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Ket :

P: Angka persentase

N: Jumlah frekuensi atau banyaknya kegiatan

F: frekuensi atau jumlah skor

$$\text{Rumus : } \bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Ket :

\bar{x} = rata-rata nilai

$\sum x$ = jumlah semua nilai

n = jumlah data (Hasan,2003)

b. Lembar Soal Tes

Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah soal tes berbentuk esay. Tujuan penggunaan tes dalam penelitian ini untuk mengukur hasil

belajar PKN siswa kelas V SD Negeri Lawe Sempilang. Selain itu tes ini juga untuk mengetahui sejauh mana materi yang diajarkan setelah dapat dikuasai oleh siswa. Di dalam penelitian, peneliti menggunakan dua macam bentuk tes yaitu pre tes dan pos tes. Pretes yaitu tes yang diberikan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan. Pretes dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum digunakannya metode pembelajaran *Role Playing*. Sedangkan post tes adalah tes yang diberikan sesudah proses pembelajaran dilaksanakan. Soal post tes berisi sama dengan soal pre tes. Tes yang dilaksanakan bertujuan untuk mendapatkan data dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah digunakannya metode pembelajaran *Role Playing*

Tabel 3.3

Kisi-kisi soal siklus I dan II

Kopetensi dasar	Indikator	No soal	Tingkat kesukaran			Kemampuan kognitif				Skor
			Md	Sd	Su	III	IV	V	VI	
1.3 Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah	1.3.1 mengidentifikasi tentang bentuk bentuk keberaman	1,2,6		✓		✓				30

tuhan yang Maha Esa.	sosial budaya masyarakat sebagai anugerah tuhan yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.								
2.3 menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan dibidang sosial budaya.	2.3.1 menjelaskan pengertian Bhineka Tunggal Ika. Menjelaskan pengertian toleransi Menyebutkan contoh sikap toleransi dalam keberagaman budaya masyarakat.	3,4,5		✓			✓		30
3.3 menelaah	3.3.1	7,9,10		✓				✓	30

keberagaman sosial budaya.	menggambar yang menunjukkan sebuah cerita tentang beragam aktifitas yang berlangsung kehidupan sehari hari.									
4.3 menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat.	4.3.1 menjelaskan pentingnya persatuan dan kesatuan dalam keberagaman sosial budaya masyarakat.	8			✓				✓	10

Keterangan :

Md : Mudah III : Mengingat
Sd : Sedang IV : Memahami
Su : susah V : Sintesis
VI : Penilaian

E. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisa data pada penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Yang dimaksud data kualitatif adalah data yang diperoleh dari data hasil observasi sedangkan data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari data hasil dari tes belajar atau hasil dari post tes.

a. Analisis kuantitatif

Analisis data ini dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana yaitu:

- 1) Untuk menghitung nilai rata rata digunakan rumus

$$\text{Rumus : } \bar{x} = \frac{\Sigma x}{n}$$

Ket:

\bar{x} = rata-rata nilai

Σx = jumlah semua nilai

n = jumlah data (Hasan,2003)

- 2) Untuk menghitung presentase

Analisis data siswa yang tuntas atau siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 . Dan untuk mengitung persentasenya menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rumus: } P = \frac{F}{N} \times 100$$

Ket :

P: Angka persentase

N: Jumlah frekuensi

F: frekuensi atau jumlah skor

b. Analisis kualitatif

Analisis kualitatif adalah proses memecahan masalah dengan cara membahas atau mengkaji permasalahan berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan dengan mendasarkan landasan teori dari tiap-tiap variabel penelitian yang diteliti. Oleh karena itu melalui analisis kualitatif akan diketahui kesesuaian antara teori dengan kenyataan yang ada di lapangan pada saat meneliti.

Analisis ini digunakan dengan tujuan untuk melihat kegiatan belajar siswa pada saat proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Sementara data yang terkumpul dari lembar observasi dianalisis dalam bentuk presentase(%)

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi sekolah

a. Profil Sekolah

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Lawe Sempilang yang berlokasi di desa Lawe Sempilang Kec. Lawe Alas Kab. Aceh Tenggara.

b. Visi dan misi

Visi

Terbentuknya peserta didik yang beriman berilmu dan beramal saleh serta menjadikan sekolah mandiri dan lukusannya mampu berdaya saing tinggi.

Misi

1. Meningkatkan sistem manajemen sekolah
2. Memberikan dasar dasar keimanan dan ketakwaan terhadap tuhan yang maha esa serta pancasila dan UUD 1945
3. Memberikan wadah kreasi, bakat, minat dan kemampuan siswa melalui kegiatan ekstra kulikuler dan kelompok belajar

c. Data guru

Tabel 4.1
Data Guru Dan Pegawai Sekolah

No	Nama	Jabatan
1.	Agusran latif S.Pd	Guru Kelas
2.	Armansyah S.Pd	Guru Mapel
3.	Asmar Rasadi S.Pd	Guru Mapel
4.	Ayki Lastri B S.Pd	Guru Kelas
5.	Endri S.Pd	Guru Mapel
6.	Leni Mariana S.Pd	Guru Kelas
7.	Salabiah S.Pd	Guru Kelas
8.	Taleb S.Pd	Guru Kelas

9.	Winda Syarialam S.Pd	Guru Kelas
----	----------------------	------------

dari tabel diatas menunjukkan bahwa jumlah keseluruhan guru dan pegawai SD Negeri Lawe Sempilang Sudah cukup baik untuk menjalankan tugas dan fungsinya dalam mencapai tujuan SD Negeri Lawe Sempilang yang Telah ditetapkan.

d. Data sarana dan prasarana

Tabel 4.2

Sarana dan Prasarana

No	Sarana	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang kepala sekolah	1	baik
2.	Ruang tata usaha/bendahara	1	baik
3.	Ruang belajar	7	baik
4.	Ruang perpustakaan	1	baik
5.	Ruang UKS	1	baik
6.	Kamar mandi	1	baik
7.	Gudang	1	baik

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa sarana dan fasilitas SD Negeri Lawe Sempilang dapat dikategorikan cukup baik dalam mengembangkan potensu dan kemampuan yang ada didalam diri siswa.

B. Deskripsi hasil penelitian

a. Kondisi awal penelitian

Sebelum penelitian tindakan kelas ini dilakukan langkah awal yaitu bertemu dengan pihak sekolah SD Negeri Lawe Sempilang yaitu bapak kepala sekolah, peneliti menyampaikan maksud dan tujuan kedatangan peneliti kesekolah ini, yaitu melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK),

dari pertemuan tersebut di sambut baik oleh pihak sekolah SD Negeri Lawe Sempilang dan pihak sekolah juga menyetujui di lakukannya penelitian di sekolah SD Negeri Lawe Sempilang.

Setelah itu peneliti diarahkan ke kelas V untuk perkenalan dengan siswa, setelah perkenalan, peneliti melakukan pre-test pada siswa kelas V SDN Lawe Sempilang berikut hasilnya:

Tabel

4.3

Hasil belajar pre-test

NO	Nama siswa	Nilai pre-test	Keterangan
1.	Alamsyah	60	Tidak Tuntas
2.	Annastasya anggreami	50	Tidak Tuntas
3.	Annisa damayanti	70	Tuntas
4.	Caca rahmadani	70	Tuntas
5.	Dita salsabila	60	Tidak Tuntas
6.	Ibnu ilham	60	Tidak Tuntas
7.	Indriyani puspa	70	Tuntas
8.	Jihan fatiha	50	Tidak Tuntas
9.	M. Julianto	60	Tidak Tuntas
10.	Maulana hakim	50	Tidak Tuntas
11.	Nabilla cantika	60	Tidak Tuntas
12.	Jamil akmal panjaitan	70	Tuntas
13.	Nur syakila	50	Tidak Tuntas
14.	Prambudi sanjaya	50	Tidak Tuntas
15.	Ramdhan arifin	60	Tidak Tuntas
16.	Ridwan ardianto	60	Tidak Tuntas
17.	Ulfa asmawati	70	Tuntas
Jumlah		1020	

Rata-rata	60
Persentase	29,41%
Ketuntasan Klasikal	29,41

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil dari perolehan pre-test yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Lawe Sempilang yaitu dengan rata-rata 60 dengan persentase 29,41% dapat disimpulkan hasil dari pre-test sangat rendah.

b. Deskripsi hasil penelitian siklus I

1. Perencanaan tindakan

Pada tahap perencanaan siklus I ini peneliti membuat alternative pemecahan masalah atau solusi dari permasalahan yang ada di kelas dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menungganakan model pembelajaran *Role Playing* pada materi pembelajaran keberagaman sosial budaya di indonesia.

Perencanaan yang di lakukan oleh peneliti adalah,

- Guru merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Guru mempersiapkan media dan naskah drama
- Guru mempersiapkan lembar observasi siswa dan guru
- Guru mempersiapkan lembar observasi siswa dan guru

2. Tahap pelaksanaan tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini memiliki beberapa tahapan yaitu pendahuluan, kegiatan inti, penutup. Berikut tahapannya,

1) Pendahuluan

- Guru membuka pelajaran dengan salamm, menyapa, menanyakan kabar dan memberikan motivasi kepada peserta didik.
- Guru mengarahkan siswa untuk membaca doa bersama sebelum pembelajaran dimulai. Dan menyanyikan lagu nasional.

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai dan KKM yang harus dicapai dari materi yang akan dipelajari.

2) Kegiatan inti

- Guru memberikan ransangan untuk memusatkan perhatian siswa.
- Guru menjelaskan mengenai keberagaman sosial budaya masyarakat.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi keberagaman sosial budaya di Indonesia.
- Guru memberikan pre-test kepada siswa
- Guru menjelaskan skenario drama “indahny keberagaman dikelas” yang akan ditampilkan dikelas.
- Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, kemudian menentukan peran yang akan di mainkan.
- Guru menyiapkan pengamat untuk menilai peran yang akan dimainkan
- Guru menyiapkan tempat untuk bermain peran
- Kelompok yang belum memerankan drama akan bergantian memainkan dramanya
- Guru memberikan lembar posttest kepada siswa
- Guru mengumpulkan lembar posttest kepada siswa
- Guru memberikan diskusi dan evaluasi terhadap pemeranan yang di lakukan

3) Penutup

- Guru memberikan penguatan kesimpulan
- Guru memberikan kesempatan beberapa siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang di dapat hari ini
- Guru mengapresiasi dan memberikan motivasi kepada siswa

- Siswa menyanyikan lagu daerah dan lagu nasional untuk menumbuhkan rasa nasionalisme, persatuan dan toleransi.
- Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa di pimpin oleh satu siswa.

3. Tahap pengamatan

Pada siklus I ini peneliti di bantu oleh guru mata pelajaran PKn untuk melaksanakan penelitian, didalam penelitian ini guru yang melaksanakan penelitian dan peneliti sebagai pengamat untuk mengamati aktivitas guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung, Hasil observasi aktivitas guru berdasarkan hasil observasi yang diperoleh bahwa pendidik dapat menarik minat belajar peserta didik , dalam penelitian pada siklus I ini terlihat proses belajar mengajar yang kondusif, serta antusias siwa dalam belajar cukup baik. selain itu peneliti memantau kesiapan belajar peserta didik pada saat proses penelitian berlangsung.

Guru memberikan dorongan yang positif bagi peserta didik, menyampaikan materi yang akan dipelajari, menyajikan media beserta naskah drama yang sesuai denan bahan ajar yang akan disampaikan. Selain itu guru juga memberikan tugas sesuai dengan indikator pembelajaran dan guru juga memberikan motivasi terhadap peserta didik dan memberikan nilai yang sesuai terhadap peserta didik. berikut adalah hasil dari lembar observasi guru yang dilakukan di dalam kelas:

Tabel

4.4

Lembar observasi kegiatan guru siklus I

Subjek yang di pantau : siswa/i

Tempat : SD Negeri Lawe Sempilang

No	Kegiatan	Kriteria					Nilai
		1	2	3	4	5	
1.	Guru mengapsensi, berdoa dan mengecek kelengkapan siswa		✓				
2.	Guru memberikan motivasi kepada siswa		✓				
3.	Guru menyampaikan sebuah apresiasi sesuai dengan materi yang akan disampaikan.			✓			
4.	Memberikan kesempatan kepada siswa menjawab apresiasi			✓			
5.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.			✓			
6.	Menjelaskan langkah langkah <i>role playing</i>		✓				
7.	Guru menjelaskan garis besar materi		✓				
8.	Guru membagi siswa dalam kelompok			✓			
9.	Guru menjelaskan kepada siswa tentang permasalahan, cerita atau peristiwa yang akan dimainkan			✓			

10.	Guru menjelaskan urutan pemeranan atau adegan kepada siswa		✓				
11.	Guru memberikan, mengumpulkan lembar posttest kepada siswa		✓				
12.	Guru memberikan diskusi dan evaluasi terhadap pemeranan			✓			
13.	Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan			✓			
14.	Mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi				✓		
15.	Menyampaikan pesan moral				✓		
16.	Guru menutup pembelajaran dengan salam				✓		
Jumlah		45					
Rata-rata		2,81					
Presentase		56,25					
Kriteria		Kurang					

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan rata rata untuk semua aspek bernilai 4.37 dengan persentase 8,7 dengan kriteria baik sehingga dapat disimpulkan bahwa aktifitas guru selama pelaksanaan pembelajaran dengan model *Role Playing* dalam penelitian ini berjalan efektif.

Hasil dari keseluruhan aspek pada saat observasi dan dapat diklasifikasikan kualitas mengajar guru katagori baik, hal ini sesuai dengan hasil observasi yang diamati oleh guru kelas V SD Negeri Lawe Sempilang kemudian hasil observasi siswa pada siklus I dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel

4.5

Hasil Lembar observasi kegiatan siswa siklus I

Subjek yang di pantau : siswa/i

Tempat : SD Negeri Lawe Sempilang

No	Nama	Skor	Rata-rata	Persentase	Kategori
1.	Alamsyah	45	3,46	69,23	Cukup
2.	Annastasya anggreami	45	3,46	69,23	Cukup
3.	Annisa damayanti	48	3,69	73,84	Baik
4.	Caca rahmadani	48	3,69	73,84	Baik
5.	Dita salsabila	43	3,30	66,15	Cukup
6.	Ibnu ilham	49	3,75	75,38	Baik
7.	Indriyani puspa	50	3,84	76,92	Baik
8.	Jihan fatiha	48	3,69	73,84	Baik
9.	M. Julianto	45	3,46	69,23	Cukup
10.	Maulana hakim	43	3,30	66,15	Cukup
11.	Nabilla cantika	45	3,46	69,23	Cukup
12.	Jamil akmal panjaitan	48	3,69	73,84	Baik
13.	Nur syakila	43	3,30	66,15	Cukup
14.	Prambudi sanjaya	45	3,46	69,23	Cukup
15.	Ramdhan arifin	45	3,46	69,23	Cukup
16.	Ridwan ardianto	43	3,30	66,15	Cukup
17.	Ulfa asmawati	50	3,84	76,92	Baik

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa hanya 7 siswa dengan kategori kriteria baik sehingga dapat disimpulkan bahwa aktifitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran dengan model *Role Playing* dalam penelitian ini berjalan efektif.

Diakhir pembelajaran pada siklus I ini siswa di berikan postest yang bertujuan untuk melihat hasil dari tindakan yang diberikan adapun data hasil belajar siswa siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel

4.6

Hasil belajar postest siklus I

NO	Nama siswa	Nilai siklus I	Keterangan
1.	Alamsyah	70	Tuntas
2.	Annastasya anggreami	60	Tidak Tuntas
3.	Annisa damayanti	80	Tuntas
4.	Caca rahmadani	70	Tuntas
5.	Dita salsabila	60	Tidak Tuntas
6.	Ibnu ilham	60	Tidak Tuntas
7.	Indriyani puspa	80	Tuntas
8.	Jihan fatiha	70	Tuntas
9.	M. Julianto	60	Tidak Tuntas
10.	Maulana hakim	60	Tidak Tuntas
11.	Nabilla cantika	70	Tuntas
12.	Jamil akmal panjaitan	80	Tuntas
13.	Nur syakila	60	Tidak Tuntas
14.	Prambudi sanjaya	60	Tidak Tuntas
15.	Ramdhan arifin	60	Tidak Tuntas
16.	Ridwan ardianto	70	Tuntas
17.	Ulfa asmawati	80	Tuntas
Jumlah		1160	
Rata-rata		68,23	
Persentase		58,82%	
Ketuntasan Klasikal		58,82	

Berdasarkan hasil posttest I dilakukan, dapat dilihat berdasarkan tabel diatas dapat dilihat 10 orang siswa atau 58,82% siswa yang “Tuntas”, sedangkan 7 orang siswa atau 41,17% siswa yang “tidak tuntas”. Maka hasil dari siklus I ini diperoleh nilai rata rata siswa sebesar 68,23. Nilai dapat dilihat secara rinci dari hasil belajar siswa secara klasikal pada tes siklus I ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel

4.7

Keberhasilan siswa secara klasikal pada siklus I

Skor	Jumlah siswa	Keterangan
70-100	9	Tuntas
10-69	8	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel diatas maka kriteria keberhasilan belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel

4.8

Kriteria tingkat keberhasilan siswa pada siklus I

Kriteria hasil belajar	Jumlah siswa	kategori
90-100	-	Sangat memuaskan
80-89	4	Memuaskan
70-79	6	tercapai
60-69	7	Kurang tercapai
0-59	-	Rendah

Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil siswa belum sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar klasikal yang telah ditetapkan oleh karena itu, perlu dilakukan kembali perbaikan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada proses belajar mengajar, maka dilanjutkan dengan siklus II.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil dari analisis data yang didapat dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN materi Keberagaman Sosial Budaya di Indonesia belum tercapai sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75, hal ini dibuktikan dengan hasil tes yang di berikan kepada siswa. Kemudian setelah dikoreksi ternyata masih ada siswa yang belum memahami materi dengan baik

Hasil dari pretest atau hasil dari nilai sebelum digunakan model pembelajaran *Role Playing* pada materi pembelajaran keberagaman sosial budaya di indonesia, hasil yang didapat siswa sebanyak siswa 5 siswa (29,42%) yang termasuk kategori tuntas, sedangkan pada siklus I didapat siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa (58,82%), maka dapat dikatakan adanya peningkatan nilai namun masih terbilang kurang. Dengan demikian membuktikan bahwa ketuntasan klasikal dari hasil belajar siswa belum tercapai sehingga peneliti perlu melakukan perbaikan dengan melanjutkan siklus II

c. Deskripsi hasil penelitian siklus II

Tindakan siklus II ini adalah tindak lanjutan dari siklus I yang didasarkan pada refleksi peneliti terhadap hasil dari pelaksanaan dari penggunaan model pembelajaran *Role playing*. Kegiatan ini dilakukan pada hari kamis tanggal 21 september 2023

Tindakan yang dilakukan pada siklus II ini juga berbeda dengan siklus I perbedaanya yaitu terdapat di rencana tindakan, pelaksanaan tindakan,

pengamatan dan refleksi.

1. Perencanaan Tindakan

Tindakan pada siklus II ini dilakukan peneliti bertujuan untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan dan meningkatkan kemampuan belajar pada materi kebebasan berorganisasi dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Peneliti menyusun rencana agar seluruh peserta didik secara aktif ikut serta dalam proses pembelajaran.

Perencanaan yang peneliti lakukan adalah :

- Guru merancang rencana pembelajaran (RPP)
- Guru mempersiapkan media dan naskah drama
- Guru mempersiapkan lembar observasi siswa dan guru
- Guru mempersiapkan lembar observasi siswa dan guru

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini memiliki beberapa tahapan yaitu pendahuluan, kegiatan inti, penutup. Berikut tahapannya,

1) Pendahuluan

- Guru membuka pelajaran dengan salamm, menyapa, menanyakan kabar dan memberikan motivasi kepada peserta didik.
- Guru mengarahkan siswa untuk membaca doa bersama sebelum pembelajaran dimulai. Dan menyanyikan lagu nasional.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai dan KKM yang harus dicapai dari materi yang akan dipelajari.

2) Kegiatan inti

- Guru memberikan ransangan untuk memusatkan perhatian siswa.

- Guru menjelaskan mengenai keberagaman sosial budaya masyarakat.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi keberagaman sosial budaya masyarakat
- Guru memberikan pre-test kepada siswa
- Guru menjelaskan skenario drama “indahya keberagaman dikelas” yang akan ditampilkan dikelas.
- Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, kemudian menentukan peran yang akan di mainkan.
- Guru menyiapkan pengamat untuk menilai peran yang akan dimainkan
- Guru menyiapkan tempat untuk bermain peran
- Kelompok yang belum memerankan drama akan bergantian memainkan dramanya
- Guru memberikan lembar postest kepada siswa
- Guru mengumpulkan lembar postesr kepada siswa
- Guru memberikan diskusi dan evaluasi terhadap pemeranan yang di lakukan

3) Penutup

- Guru memberikan penguatan kesimpulan
- Guru memberikan kesempatan beberapa siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang di dapat hari ini
- Guru mengapresiasi dan memberikan motivasi kepada siswa
- Siswa menyanyikan lagu daerah dan lagu nasional untuk menumbuhkan rasa nasionalisme, persatuan dan toleransi.
- Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa di pimpin oleh satu siswa.

3. Tahap Pengamatan

Pada siklus II ini peneliti melaksanakan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Role Playing. Objek yang diobservasi sama dengan siklus I, yaitu sikap peserta didik, hasil belajar peserta didik dan keterampilan pendidik ketika proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan Model *Role Playing* di kelas V SD Negeri Lawe Sempilang Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, pendidik telah mampu membangun suasana belajar yang menarik perhatian peserta didik dengan menggunakan model Role Playing. Pada siklus II pendidik juga memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih meningkatkan pembelajaran, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk tanya jawab agar membangkitkan daya nalar peserta didik saat proses pembelajaran.

Pada penyajian ini peneliti melakukan kegiatan apresiasi, menunjukkan penguasaan materi pembelajaran, menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan hierarki belajar dan karakteristik siswa, peneliti juga melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan karakteristik siswa. Kemudian melaksanakan pembelajaran secara runtut. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan peneliti menggunakan media secara efektif dan efisien. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa dan melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan).

Memberi kesempatan peserta didik untuk mengerjakan soal, menyajikan materi dengan sumber yang relevan, memberikan tugas sesuai indikator, menggunakan metode *Role Playing*, membantu peserta didik yang kurang mengerti, dan pendidik memberikan motivasi dan nilai yang sesuai terhadap peserta didik. Dari keseluruhan aspek yang diobservasi setelah diklasifikasikan kualitas

mengajar pendidik pada kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh guru kelas VI SD Negeri Lawe Sempilang. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel

4.9

Lembar observasi kegiatan guru siklus II

Subjek yang di pantau : siswa/i

Tempat : SD Negeri Lawe Sempilang

No	Kegiatan	Kriteria					Nilai
		1	2	3	4	5	
1.	Guru mengabsensi, berdoa dan mengecek kelengkapan siswa			✓			
2.	Guru memberikan motivasi kepada siswa			✓			
3.	Guru menyampaikan sebuah apresiasi sesuai dengan materi yang akan disampaikan.				✓		
4.	Memberikan kesempatan kepada siswa menjawab apresiasi				✓		
5.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.					✓	
6.	Menjelaskan langkah langkah <i>role playing</i>					✓	
7.	Guru menjelaskan garis besar materi				✓		

8.	Guru membagi siswa dalam kelompok					✓	
9.	Guru menjelaskan kepada siswa tentang permasalahan, cerita atau peristiwa yang akan dimainkan				✓		
10.	Guru menjelaskan urutan pemeranan atau adegan kepada siswa					✓	
11.	Guru memberikan, mengumpulkan lembar postest kepada siswa				✓		
12.	Guru memberikan diskusi dan evaluasi terhadap pemeranan					✓	
13.	Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan				✓		
14.	Mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi					✓	
15.	Menyampaikan pesan moral					✓	
16.	Guru menutup pembelajaran dengan salam					✓	
Jumlah		70					
Rata-rata		4,37					
Presentase		8,7					
Kriteria		Baik					

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan rata rata untuk semua aspek bernilai 4.37 dengan persentase 8,7 dengan kriteria baik sehingga dapat disimpulkan bahwa aktifitas guru selama pelaksanaan pembelajaran dengan model *Role Playing* dalam penelitian ini berjalan efektif.

Hasil dari keseluruhan aspek pada saat observasi dan dapat diklasifikasikan kualitas mengajar guru katagori baik, hal ini sesuai dengan hasil observasi yang diamati oleh guru kelas V SD Negeri Lawe Sempilang kemudian hasil observasi siswa pada siklus I dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel

4.10

Hasil observasi kegiatan siswa siklus II

Subjek yang di pantau : siswa/i

Tempat : SD Negeri Lawe Sempilang

No	Nama	Skor	Rata-rata	Persentase	Kategori
1.	Alamsyah	49	3,75	75,38	Baik
2.	Annastasya anggreani	49	3,75	75,38	Baik
3.	Annisa damayanti	48	3,69	73,84	Baik
4.	Caca rahmadani	49	3,75	75,38	Baik
5.	Dita salsabila	43	3,30	66,15	Cukup
6.	Ibnu ilham	50	3,84	76,92	Baik
7.	Indriyani puspa	50	3,84	76,92	Baik
8.	Jihan fatiha	48	3,69	73,84	Baik
9.	M. Julianto	50	3,84	76,92	Baik
10.	Maulana hakim	48	3,69	73,84	Baik
11.	Nabilla cantika	45	3,46	69,23	Cukup
12.	Jamil akmal panjaitan	48	3,69	73,84	Baik
13.	Nur syakila	43	3,30	66,15	Cukup
14.	Prambudi sanjaya	49	3,75	75,38	Baik
15.	Ramdhan arifin	49	3,75	75,38	Baik
16.	Ridwan ardianto	43	3,30	66,15	Cukup
17.	Ulfa asmawati	50	3,84	76,92	Baik

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 13 siswa dengan kriteria baik sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran

dengan metode Role Playing dalam penelitian ini berjalan dengan sangat efektif. Diakhir pelaksanaan siklus II, siswa diberikan posttest siklus II yang bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel

4.11

Hasil belajar posttest siklus II

NO	Nama siswa	Nilai siklus I	Keterangan
1.	Alamsyah	80	Tuntas
2.	Annastasya angg्रेaniG	70	Tuntas
3.	Annisa damayanti	90	Tuntas
4.	Caca rahmadani	70	Tuntas
5.	Dita salsabila	70	Tuntas
6.	Ibnu ilham	60	Tidak Tuntas
7.	Indriyani puspa	80	Tuntas
8.	Jihan fatiha	80	Tuntas
9.	M. Julianto	70	Tuntas
10.	Maulana hakim	70	Tuntas
11.	Nabilla cantika	80	Tuntas
12.	Jamil akmal panjaitan	90	Tuntas
13.	Nur syakila	80	Tuntas
14.	Prambudi sanjaya	60	Tidak Tuntas
15.	Ramdhan arifin	70	Tuntas
16.	Ridwan ardianto	70	Tuntas
17.	Ulfa asmawati	90	Tuntas
Jumlah		1280	
Rata-rata		75,29	
Persentase		88,23%	

Ketuntasan Klasikal	88,23
----------------------------	-------

Berdasarkan post test pada siklus II ini, dapat dilihat bahwa 25 siswa atau 88,23% siswa yang “tuntas” sedangkan 2 orang siswa atau 11,76% siswa yang “Tidak Tuntas” pada siklus II ini, diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 75,29. Hasil belajar siswa secara klasikal pada tes siklus II ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel

4.12

Keberhasilan siswa secara klasikal pada siklus II

Skor	Jumlah siswa	Keterangan
70-100	15	Tuntas
10-69	2	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel maka kriteria keberhasilan belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel

4.13

Kriteria tingkat keberhasilan siswa pada siklus II

Kriteria hasil belajar	Jumlah siswa	kategori
90-100	3	Sangat memuaskan
80-89	5	Memuaskan
70-79	7	tercapai
60-69	2	Kurang tercapai
0-59	-	Rendah

Dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sudah tercapai dengan kriteria ketuntasan atau keberhasilan belajar.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik. Hal ini didasarkan pada terlihat semakin membaiknya kegiatan belajar mengajar berdasarkan pengamatan observer. Selain itu, siswa juga mulai serius memperhatikan pelajaran yang diberikan dan siswa juga sudah berani memainkan peran dan berani dalam bertanya jawab dengan guru.

Hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa dalam materi keberagaman sosial budaya di Indonesia yang dilakukan pada pelaksanaan tindakan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sudah baik. Hal ini dapat dilihat adanya peningkatan jumlah siswa yang memperoleh nilai 80. Pada post test siklus II jumlah siswa tidak tuntas atau 11,76% sedangkan 15 siswa yang tuntas sebanyak 15 atau 88,23%. Rata – rata hasil belajar siswa pada siklus I berjumlah 63,52 dan pada siklus II 75,29. Dapat disimpulkan bahwa persentase tingkat ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PKn materi indahanya keberagaman dikelas, hal ini terbukti dengan adanya hasil peningkatan belajar siswa kelas V SD Negeri Lawe Sempilang. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada *pre test* yang dilaksanakan terdapat 5 orang siswa atau sekitar 29% yang dikategorikan tuntas hal ini menunjukkan bahwa siswa belum memahami dan mengerti tentang materi tersebut

Selama proses penelitian, peneliti melihat masih ada kesulitan dalam

menyelesaikan soal yang diberikan, dan peneliti juga melihat kurangnya partisipasi siswa saat proses pembelajaran berlangsung khususnya saat kerja kelompok berlangsung, namun dari hasil tes siklus I, dapat dilihat bahwa 9 siswa atau sekitar 52,94% siswa termasuk dalam kategori tuntas dan 8 siswa atau sekitar 47,05% termasuk dalam kategori tidak tuntas.

Setelah siklus I berlangsung maka peneliti melanjutkan pada siklus berikutnya yaitu siklus II. Dari hasil test siklus II dapat dilihat 15 siswa atau termasuk 88,23% yang termasuk kedalam kategori tuntas dan 2 orang siswa atau 11,76% dapat dikategorikan dalam katgori tidak tuntas.

Berdasarkan penjelasan dan rincian yang telah dibahas secara luas pada bagian hasil penelitian sebelumnya bahwasanya hasil belajar siswa V SD negeri lawe sempilang mengalami peningkatan. Hal tersebut terlihat pada persentase yang telah dijelaskan sebelumnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran PKn materi keberagaman sosial budaya diindonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di VB SD Negeri Lawe sempilang, mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat mengalami peningkatan

Lebih jelasnya peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata saat tes pretest hasil belajar siklus I dan siklus II. Seperti tabel dibawah ini :

Tabel

4.14

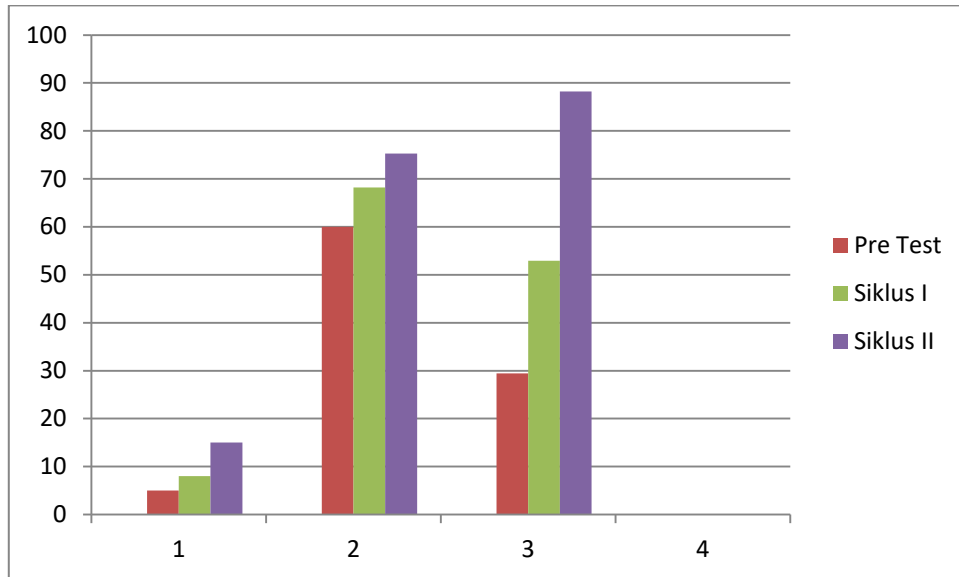
Hasil belajar siswa pada pretest,siklus I, dan siklus II

NO	Nama siswa	Nilai pretest	Nilai siklus I	Nilai siklus II	Keterangan
1.	Alamsyah	60	70	80	Meningkat
2.	Annastasya anggreani	50	60	70	Meningkat

3.	Annisa damayanti	70	80	90	Meningkat
4.	Caca rahmadani	70	70	80	Meningkat
5.	Dita salsabila	60	60	70	Meningkat
6.	Ibnu ilham	60	70	60	Menurun
7.	Indriyani puspa	70	80	80	Meningkat
8.	Jihan fatiha	50	70	80	Meningkat
9.	M. Julianto	60	60	70	Meningkat
10.	Maulana hakim	50	60	70	Meningkat
11.	Nabilla cantika	60	70	80	Meningkat
12.	Jamil akmal panjaitan	70	80	90	Meningkat
13.	Nur syakila	50	60	70	Meningkat
14.	Prambudi sanjaya	50	60	60	Meningkat
15.	Ramdhan arifin	60	60	70	Meningkat
16.	Ridwan ardianto	60	70	70	Meningkat
17.	Ulfa asmawati	70	80	90	Meningkat
Jumlah		1020	1110	1280	Meningkat
Rata-rata		60	68,23	75,29	Meningkat

Berdasarkan tabel diatas dapat di lihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa sari sebelum penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* sampai setelah penggunaan model pembelajaran *Role Playing* di siklus II pada mata pelajaran PKn materi kebebasan Berorganisasi di kelas V SD Negeri Lawe Sempilang.

Lebih jelasnya peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata – rata saat tes awal, hasil belajar siklus I dan siklus II. Seperti tergambar pada diagram di bawah ini : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mulai dari Pre-Test, Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Hasil Belajar Siklus II.



Gambar 4.1

Digram peningkatan hasil belajar Berdasarkan paparan diatas terlihat Hasil pretest menunjukkan bahwa pelaksanaan menggunakan model pembelajaran Role Playing materi kebebasan berorganisasi pada penelitian ini berjalan dengan baik, ini dibuktikan dengan porelahan pada aktivitas siswa siklus I dengan rata – rata 65,29, sedangkan pada aktivitas siswa siklus II dengan rata – rata 75,29. Dengan demikian, perancangan dan penerapan suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan memiliki dampak pada peningkatan hasil belajar siswa yang diharapkan dan akan memberi dampak bagi guru bidang studi khususya dan guru-guru lain pada umumnya dalam merancang dan menerapkan proses pembelajaran yang menyenangkan. Suatu model memang tidak dirancang untuk semua jenis materi ajar, maka kecakapan guru dalam memilih model yang sesuai diharapkan dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Lawe Sempilang dengan materi pembelajaran yaitu keberagaman sosial budaya di Indonesia dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Role Playing* dengan demikian didapat kesimpulan dari hasil penelitian ini sebagai berikut :

1. Hasil penelitian yang telah dijelaskan bahwasanya proses pembelajaran PKN sebelum diterapkan model pembelajaran model *Role Playing* yaitu memiliki tingkat persentase yang rendah. Dengan nilai yang diperoleh bahwasanya 29,41% yang didapatkan nilai tuntas dengan jumlah siswa 5 siswa dari 17 siswa
2. Hasil penelitian selanjutnya ialah proses pembelajaran PKN selama diterapkannya model pembelajaran *Role Playing* pada materi pembelajaran keberagaman sosial budaya di Indonesia di SD Negeri Lawe Sempilang ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada siklus I, hasil belajar mengalami peningkatan dengan angka persentase sebanyak 52,94% dengan jumlah 9 siswa. Sedangkan pada siklus II, hasil belajar meningkat hingga 88,23% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa dari 17 siswa kelas V SD Negeri Lawe Sempilang. Dari data tersebut, hasil yang dipaparkan bahwa penelitian yang dilakukan menggunakan model

pembelajaran *Role Playing* ini berhasil dilakukan dengan nilai yang memuaskan dan melewati nilai KKM yaitu 75

3. Dari hasil belajar siswa yang diperoleh selama penelitian berlangsung maka diketahui bahwa nilai yang diperoleh siswa meningkat secara signifikan dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dalam hasil belajar pada mata pelajaran PKN mencapai kategori baik sesuai dengan data persentase observasi siswa yang telah dibahas sebelumnya. Ketuntasan siswa sebelum adanya tindakan metode ini mencapai 29,41% sedangkan siklus 1 setelah adanya tindakan metode ini mencapai 52,94%, dan pada siklus II ketuntasan siswa meningkat mencapai 88,23%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian diatas, maka peneliti akan memberikan beberapa saran agar dilihat dan memperbaiki kualitas belajar siswa, yaitu :

1. Bagi guru, agar mencoba menerapkan model pembelajaran *Role Playing* ini dalam pembelajaran yang sesuai dengan diajarkan dan lebih memperharikan kegiatan belajar siswa agar hasil belajar siswa selalu meningkat, karena realita yang terjadi sekarang masih banyak siswa yang kurang memahami pembelajaran disekolah.
2. Bagi siswa, agar lebih semangat dalam belajar dan mampu meningkatkan gairah belajar siswa. Karena didalam model pembelajaran *Role Playing*

siswa diminta untuk berdiskusi, berkelompok dan berlomba. Sehingga melatih rasa kompetitif mereka dalam belajar. Suasana yang menyenangkan yang tercipta dilam kelas.

3. Sebagai bahan kajian atau referensi serta membawa wawasan bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan kasian yang berhubungan dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afida, S. N. (2017). Tinjauan Pustaka Tinjauan Pustaka. *Convention Center Di KotaTegal*.[http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/10559/BA BII.pdf?sequence=6&isAllowed=y](http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/10559/BA%20BII.pdf?sequence=6&isAllowed=y) Ariana, R. (2016). #. 1–23.
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 032 Kualu Kecamatan Tambang. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(1), 38. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>
- Fadhil.MRI. (2017). Karakteristik Dan Sistem Pembelajaran. *Belajar Dan Pembelajaran*, 53(9), 1689–1699. <http://repository.unpas.ac.id/11546/5/14.BAB2.pdf>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Jurnal K*, 1–17.
- Herlina, U. (2015). Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok. *SoSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94–107.
- Idham Maulana Yusuf, 2018, & Penelitian, M. (2018). *Idham Maulana Yusuf, 2018* (pp. 29–38).
- Ii, B. A. B., Belajar, A. H., & Belajar, P. H. (2007). *Omear Hamalik, Proses Belajar Mengajar, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), Hlm 30 2Dimiyati Dan Mudjiono, Belajar Dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta Tahun2009), Hlm 200 I. 15–49.*
- Iii, B. A. B., & Penelitian, A. M. (2015). *METODE PENELITIAN*. 38–57. *Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Kasyadi, Y., Kresnadi, H., & Sugiyono. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Tipe Jigsaw di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(8), 1–12.
- Kurniawan, D. C. (2018). *Analisis Metode Pembelajaran Yang Digunakan Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Kelas V SDN Punten*

I Batu.10–36.

- Lestari, P., & Hudaya, A. (2018). Penerapan Model Quantum Teaching Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Smp Pgri 3 Jakarta. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 45. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3387>
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 0(0), 745–751.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*,2(3), 418
430.<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/download/995/689>
- Maryatun, S. (1945). *Peningkatan hasil belajar PKn melalui model pembelajaran roleplaying pada siswa kelas V SD Negeri 1 Serenan Juwiring Klaten*. 1–4.
- Mase Ahmad. (2018). upaya meningkatkan hasil belajar bahasa inggris melalui metode role pay di kelas VIII B smpn 1 Talibura Kabupaten Sikka. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(12), 1444.
- Ninla. (2019). *penerapan metode role playing pada mata pelajaran aqidah akhlak di Mi Darul Huda Purwodadi Kras Kediri*. 12–36.
- Nur, G. D. L. (2009). *Gina Dewi Lestari Nur, 2014 Pembelajaran Vokal Grup Dalam Kegiatan Pembelajaran Diri di SMPN 1 Panumbangan Ciamis Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan*
- Oemar Hamalik,(2005), *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* ,

Bandung: PT. Bumi Aksara.

- Pamuji, desi dwi. (2014). Peran Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Dalam Kenakalan Remaja. *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 11–42.<http://repository.ump.ac.id/id/eprint/6319>
- Rahma, F. N., Wulandari, F., & Husna, D. U. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 bagi Psikologis Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2470–2477. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/864>
- Rifki Festiawan. (2020) Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran. Universitas Jendral Soedirman. Ryan, Cooper, & Tauer. (2013). *Toward a Media History of Documents*, 12–26.
- Sembiring, R. B., & . M. (2013). Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 6(2), 34–44. <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>
- Suparyanto dan Rosad (2015. (2020). e. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248–253.*
- Suprianto, T. (2015). *Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajarsiswa pada mata pelajaran ips.*
- Tarbiyah, F. (2016). *H.Syafuruddin Nurdin. 1, 1–12.*
- Tasya Nabillah, & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 659–663.
- Wulandari, Y. (2018). *Implementasi Metode Pembelajaran pada Mata Pelajaran Al- Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah Negeri 1 Tulungagung (MAN 1 Tulungagung).*1–19.
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).<https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

SILABUS

Satuan pendidikan : SD Negeri Lawe Sampilang

Kelas/semester : V/ 1

Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan

Subtema 2 : peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan

Kopetensi inti :

1. Menerima menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin,santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berintraksi dengan keluarga teman, guru, tetangga dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasa dengan cara

mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatan, serta benda-benda yang ingin dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain

4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap pengembangannya.

Mata pelajaran dan kopetensi dasar	Materi pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber belajar
IPA 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda ➤ Pengaruh 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati fenomena pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik penilaian 2. Penilaian sikap: Lembar Observasi 3. Penilaian pengetahuan: 		<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku siswa • Materi • Gambar tentang aktivitas yang

dalam kehidupan sehari-hari. 4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	kalor terhadap suhu ➤ Pengaruh kalor terhadap wujud benda	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi perubahan wujud benda 	tes 4. Penilaian keterampilan: Unjuk kerja Rubrik penilaian memperaktikan gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), Dan gerak secara lentur serta seimbang (KD 3.6 Dan 4.6	memanfaatkan kerja organ gerak manusia <ul style="list-style-type: none"> • Gambar tentang kelainan tulang manusia
IPS 3.4	➤ Faktor penyebab	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan faktor penyebab 	1. Teknik penilaian a. Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku siswa

<p>megidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4 menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab</p>	<p>penjajahan bangsa indonesia</p> <p>➤ Cara mempertahankan kemerdekaan</p>	<p>penjajahan di indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca informasi teks narasi sejarah 	<p>sikap:</p> <p>Lembar Observasi</p> <p>b. Penilaian pengetahuan:</p> <p>Tes Penilaian keterampilan:</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Rubik penilaian</p> <p>memperaktikan gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), Dan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Materi • Peta indonesia • atlas
---	---	--	---	---

penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.			gerak secara lentur serta seimbang (KD 3.6 Dan 4.6 Teknik penilaian		
PPKn 1.3 mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah tuhan yang maha esa dalam konteks	➤ keberagaman sosial budaya masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • menyimak bacaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat • menyusun pertanyaan tentang 	1. Teknik penilaian a. Penilaian sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes		<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku siswa • Materi • Gambar perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-

<p>bhineka tunggal ika 2.3 bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks bhineka tunggal ika 3.3 menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat 4.3</p>		<p>keberagaman sosial budaya masyarakat</p>	<p>Penilaian keterampilan: Unjuk kerja Rubrik penilaian memperaktikan gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), Dan gerak secara lentur serta seimbang (KD 3.6 Dan 4.6</p>		<p>nilai pancasila</p>
--	--	---	---	--	----------------------------

menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat					
SBdP 3.2 memahami tangga nada 4.2 menyanyikan lagu lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gambar ilustrasi (komik karikatur kartun) ➤ Pembuatan gambar ilustrasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan berbagai lagu daerah dan lagu perjuangan nada mayor dan minor • Menuliskan perbedaan antara 	1. Teknik penilaian c. Penilaian sikap: Lembar Observasi d. Penilaian pengetahuan: Tes		<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku siswa • Contoh gambar cerita • Peralatan gambar

musik.	(komik karikatur kartun) ➤ Lagu-lagu dalam berbagai tangga nada pola rantai tari kreasi daerah	lagu bertanda mayor dan minor • Melakukan gerak tangan, tungkai dan pengambilan pernafasan dalam renang gaya punggung	Penilaian keterampilan: Unjuk kerja Rubik penilaian memperaktikan gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), Dan gerak secara lentur serta seimbang (KD 3.6 Dan 4.6		
--------	---	--	---	--	--

<p>BAHASA INDONESIA</p> <p>3.5 menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.</p> <p>4.5 memaparkan</p>	<p>➤ Teks narasi sejarah yang terkait dengan unsur apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimak bacaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat • Menyusun pertanyaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat • Membaca informasi tentang teks 	<p>2. Teknik penilaian</p> <p>e. Penilaian sikap: Lembar Observasi</p> <p>f. Penilaian pengetahuan: Tes Penilaian keterampilan:</p> <p>Unjuk kerja Rubik penilaian memperaktikan gerak sikap tubuh (</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku siswa • Materi • Teks bacaan
--	--	--	--	--

<p>informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa , dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana. Serta kosakata baku dan kalimat efektif</p>		<p>narasi sejarah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan kata kata sulit sukar dari teks sejarah • Mengidentifikasi makna makna kata kata sulit dari kamus 	<p>duduk, membaca, berdiri, jalan), Dan gerak secara lentur serta seimbang (KD 3.6 Dan 4.6</p>		
--	--	--	--	--	--

narasi sejarah menggunakan aspek: apa , dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana. Serta kosakata baku dan kalimat efektif		sukar dari teks sejarah <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi makna makna kata kata sulit dari kamus 	lentur serta seimbang (KD 3.6 Dan 4.6	
---	--	---	---	--



NIP :197612311994111004

Kuta Cane, 12 September 2023
Guru Kelas

ARMANSYAH S.Pd

NIP : 198109202021211001

LAMPIRAN 2

RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KURIKULUM 2013

Satuan pendidikan	: SD Negeri Lawe Sempilang
Kelas/Semester	: V/1
Tema 7	: Peristiwa dalam Kehidupan
Subtema 2	: peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan
Pembelajaran	1
Alokasi waktu	: 2 X 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

Menerima menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

1. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga teman, guru, tetangga dan negara.
2. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatan, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
3. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap pengembangannya.

B. KOPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

MUATAN: PPKn

NO	Kopetensi		Indikator
1.3	Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah tuhan yang Maha Esa dalam konteks Bhineka tunggal ika.	1.3.1	mengidentifikasi tentang bentuk bentuk keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah tuhan yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.
2.3	bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika	2.3.1	menjelaskan pengertian Bhineka Tunggal ika. Menjelaskan pengertian toleransi Menyebutkan contoh sikap toleransi dalam keberagaman budaya masyarakat.
3.3	menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	3.3.1	menggambar yang menunjukkan sebuah serita tentang beragam aktifitas yang berlangsung dalam sebuah sanggar tari
4.3	menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat.	4.3.1	menjelaskan pentingnya persatuan dan kesatuan dalam keberagaman

			sosial budaya masyarakat.
--	--	--	---------------------------

C. TUJUAN

1. Dengan membaca dan mengamati, siswa mengidentifikasi nilai-nilai luhur dalam keberagaman masyarakat dengan penuh kepedulian.
2. Dengan mengamati siswa dapat mengetahui kegiatan-kegiatan masyarakat di sekitar tempat tinggalnya yang menunjukkan nilai –nilai persatuan dalam keberagaman dengan penuh tanggung jawab.

D. MATERI

Teks Narasi

E. METODE PEMBELAJARAN

Bermain Peran (*Role Playing*)

F. MEDIA, ALAT BANTU, DAN SUMBER BELAJAR

Teks Narasi, spidol, papan tulis, penghapus, buku siswa Tema 7 kelas V,
Buku guru tema 7 kelas V, properti yang di gunakan saat berdrama

G. PENDEKATAN DAN METODE

Model Bermain Peran (*Role Playing*)

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam, menyapa menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas di lanjutkan dengan doa yang di pimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca doa adalah ketua kelas. 3. Guru menyiapkan fisik dan psikis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran dengan bernyanyi. 4. Guru mengulas kembali materi yang di sampaikan sebelumnya 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi ransangan untuk memusatkan perhatian siswa 2. Menjelaskan materi mengenai keberagaman sosial budaya masyarakat 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi keberagaman sosial budaya masyarakat. 4. Guru membagikan lembar pre test kepada siswa 5. Guru menjelaskan skenario drama “indahnyanya keberagaman dikelas” yang akan di tampilkan di kelas 	

	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, kemudian menentukan peran. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok 7. Guru menyiapkan pengamat untuk menilai peran yang akan dimainkan 8. Guru menjelaskan urutan pemeranan atau adegan kepada siswa 9. Guru menyiapkan tempat untuk bermain peran 10. Kelompok yang belum memerankan akan bergiliran memerankan drama 11. Guru memberikan lembar postest kepada siswa 12. Guru mengumpulkan lembar postest siswa 13. Guru memberikan diskusi dan evaluasi terhadap pemeranan yang dilakukan 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 2. Guru memberikan kesempatan beberapa siswa untuk meyimpulkan pembelajaran yang di dapat hari ini 3. Guru mengapresiasi dan memberikan motivasi kepada siswa 4. Menyanyikan lagu daerah untuk menumbuhkan rasa nasionalisme,persatuan dan toleransi. 5. Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa penutupan di pimpinoleh satu siswa 	

I. PENILAIAN

1. Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian : tes tertulis (isian)

a. Penilaian terhadap teks

Nilai = X 100

Skor	predikat	klasifikasi
81-100	A	SB(Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	K	K (Kurang)

RUBIK PENILAIAN

ASPEK	BAIK SEKALI	BAIK	CUKUP	PERLU BIMBINGAN
	4	3	2	1
Pengetahuan	Mampu menggali informasi dari bacaan dengan menjawab pertanyaan berikut : 1. Masyarakat indonesia	Mampu menggali informasi dari bacaan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan	Mampu menggali informasi dari bacaan dengan menjawab pertanyaan yang	Mampu menggali informasi dari bacaan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan

	<p>terdiri atas berbagai macam suku bangsa, agama, dan sosial di sebut dengan ?</p> <p>2. Bahasa apa yang kamu gunakan dalam kehidupan sehari hari?</p> <p>3. Sebutkan suku apa saja yg ada di kelasmu</p> <p>4. Sebutkan contoh toleransi umat beragama yang ada di kehidupan sehari hari</p> <p>5. Apa itu toleransi?</p>		diberikan	
--	---	--	-----------	--

	<p>6. Apa yang terjadi jika tidak adanya rasa persatuan dalam keberagaman di kelas ?</p> <p>7. Coba sebutkan contoh keberagaman sosial dalam lingkungan sekolah?</p> <p>8. Coba sebutkan contoh kegiatan yg bertujuan untuk memepererat tali persatuan dan kesatuan dalam keberagaman sosial budaya</p> <p>9. Manfaat dari</p>			
--	--	--	--	--

	<p>keberagaman sosial budaya menurut kamu?</p> <p>10. Tuliskan identitas dan ciri khas teman sebangkumu?</p>			
Keterampilan penulisan	Menggunakan bahasa indonesia baik dan benar digunakan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan	Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar digunakan dalam keseluruhan penulisan	Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan	Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan

J. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku pedoman guru tema 7 kelas V dan buku siswa tema 7 kelas V
(bukutematik terpadu kurikulum 2013)
2. Teks drama yang diberikan oleh guru

Refleksi guru

Catatan guru

1. Masalah :
2. Ide baru :
3. Momen spesial :

Peneliti



RICKA ANGGRAYNI TANJUNG

NPM : 1902090140

Kuta cane 19 september 2023

Guru Kelas V



ARMANSYAH S.Pd

NIP : 198109202021211001

LAMPIRAN 3

Naskah Drama

Indahnya Keberagaman Dikelas

Pada suatu pagi di sebuah sekolas SD Negeri lawe sempilang di dalam ruang kelas siswa sedang menunggu bel masuk berbunyi.

Dara , putri, dan caca sedang berbincang

Dara : (logat medan) eh we teringatku kan we kata anak sebelah ada murid baru ya di kelas kita?

Putri : kata alpi sih iya tapi gatau bener apa ganya

Caca : tapi bener kayanya karna kan tadi di kantor ada murid baru?

Putri : yaudaah kita tunggu aja,

Dara : gasabar lah aku dapet kawan baruuu

Suara bel berbunyi kringgggggkringgggg.....

Bel sekolah pun berbunyi anak anak pun duduk ke tempat masing masing dan guru pun datang dengan membawa murid baru

Guru : assalamualaikum wr. Wb. Anak anak hari ini kita kedatangan murid baru, ayoo alpi perkenalkan diri.

Alpi : (logat ambon) hallo teman teman perkenalkan nama beta alpi beta dari ambon. Salam kenal semuanya.

Semua siswa pun tertawa karna logatnya dan cara ngomongnya

guru : Baik alpi kamu duduk di sebelah dona ya. Dona alpi duduk di samping kamu ya

dona : baik pak

guru : baik kita akan lanjut materi kemarin ya yaitu bhineka tunggal ika, dona buku kamu bagi dua

ya dengan alpi ya.

Dona : baik pak

Setelah beberapa jam pelajaran pun selesai bel jam istirahat pun berbunyi

Kringggg..... kringggg.....kringgggg.....

Dona : eh alpi kenapa cara bicaramu seperti itu? Beta itu apa?

Alpi : hehe iyaa logat di daerahku ambon emang seperti ini, beta itu artinya saya, kamu orang medan yah logatnya kaya orang medan.

Dona : iya betul aku orang medan aku juga murid pindahan sama seperti kamu. Tapi aku udah semingguan disini. Eh ca put siniii kenalan lah sama alpi

Caca : ga ihh gamau, kami gamau berteman dengan orang luar daerah

Dona : kenapa? Emang ada yang salah dengan daerah asal kami?

Putri : ga sih tapi gamau aja karna ga satu suku, lagian cara biacaranya lucu, yakan ca?

Caca : hahahah iya bener banget kamu put(sambil tos tangan)

Tasya : (logat jawab) eneng opo iki? Kok ribut ribut sih ?

Dona : ini nih ta mereka gamau berteman dengan alpi cuman karna alpi ga satu suku sama mereka. Dan mereka ngejekin bahasanya alpi jugaa.

Tasya : hmmm begituu toohh, kalian tuh jangan begitu kalian ga inget ya pelajaran yang bapa jelasin kemarin tentang keberagaman di indonesia ? indonesia banyak memiliki keberagaman suku, bahasa, sosial dan lainnya. kitaaa sebagai penerus generasi bangsa harus menghaargai dan menjaga itu semua.

Dona : betol kali kau tasya kalau kita membeda bedakan suku bangsa kita sendiri, bakalan banyak kali masalah yang ada di indonesia. nnti akan terjadi peperangan antar suku di daerah daerah, teros negara indonesia bakalan terpecah belah, bakalan banyyaaakkkk kali konflik yang bisa mengakibatkan penjajah masuk dan menghancurkan negara kitaa. Emaanggg kalian mauu!!!!

Caca/putri : gakkkk gaakk gamauuuuu

Tasya : gamauuu tohhh, makanya kita harus bisa menghargai, menjaga kebersamaan, dan bersikap baik sesama makluk hidup seperti tolong menolong, membantu teman sedang kesulitan. Dengan begitu

indonesia akan lebih damai dan aman.

Dona : mending kelen berdua minta maaf sama alpi

Caca : alpii maaf yah sudah mengejek kamu tadi ?

putri : iyaa aku juga minta maaf ya alpii, maafin yahhh plissss

alpii : iyaa iyaa beta sudahh maafkan kalian

tasya : naahh gituu dongg kan enak di lihatt kelas ini jadi damai deh karna bersatu dalam keberagaman.

Akhirnya mereka pun berpelukan dan tertawaaa.

LAMPIRAN 4

MATERI PEMBELAJARAN

KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA DI INDONESIA

Budaya merupakan segala sesuatu yang dihasilkan oleh akal budi manusia. Adapun wujud budaya, yaitu:

- gagasan atau ide, misalnya kepercayaan
- tindakan, misalnya upacara adat dan seni pertunjukan
- benda, misalnya pakaian adat dan senjata tradisional.

Selain sebagai identitas, kebudayaan juga sebagai kepribadian suatu bangsa. Negara kita mengembangkan kebudayaan daerah dalam rangka memperkaya kebudayaan nasional. Hubungan antara keduanya sangat erat karena kebudayaan nasional bersumber dari kebudayaan daerah. Kebudayaan nasional lahir sebagai hasil usaha akal budi atau pikiran seluruh bangsa Indonesia yang terdiri atas beragam ras dan suku

Faktor Penyebab Keragaman Bangsa

Indonesia Indonesia merupakan negara kesatuan yang masyarakatnya majemuk. Bangsa Indonesia terdiri atas beberapa suku bangsa yang menyebar dari Sabang (ujung Sumatra Utara) sampai Merauke (ujung Papua).

Faktor Keturunan

a. Ras di Indonesia

Berdasarkan ciri-ciri fisiknya, masyarakat Indonesia dapat dibedakan menjadi 4 (empat) kelompok ras sebagai berikut.

- a) Kelompok ras Papua Melanezoid, terdapat di Papua, Pulau Aru, Pulau Kai.
- b) Kelompok ras Negroid, antara lain orang Semang di Semenanjung Malaka, orang Mikopsi di Kepulauan Andaman.
- c) Kelompok ras Weddoid, antara lain orang Sakai di Siak Riau, orang Kubu di Sumatra Selatan dan Jambi, orang Tomuna di Pulau Muna, orang Enggano di Pulau Enggano, dan orang Mentawai di Kepulauan Mentawai.

d) Kelompok ras Melayu Mongoloid, yang dibedakan menjadi 2 (dua) golongan.

- Ras Proto Melayu (Melayu Tua) antara lain Suku Batak, Suku Toraja, Suku Dayak.
- Di samping kelompok ras di atas, masyarakat Indonesia juga terdiri atas kelompok warga keturunan China (ras Mongoloid), warga keturunan Arab, Pakistan, India, ras Kaukasoid, dan sebagainya yang hidup berdampingan membaaur menjadi warga negara Indonesia. Masyarakat Indonesia tidak mengenal superioritas suatu ras dan tidak menganut paham rasialisme.



b. Suku di

Indonesia

Masyarakat Indonesia yang majemuk terdiri atas beberapa suku bangsa (etnis). Tiap-tiap suku bangsa memiliki bahasa dan adat istiadat serta budaya yang berbeda. Di suatu daerah, mungkin terdapat beberapa suku. Sebagai contoh di Sumatra terdapat suku Aceh, suku Melayu, dan suku Batak. Di Pulau Jawa terdapat suku Betawi, suku Sunda, suku Osing, dan suku Jawa. Bagaimana dengan daerahmu? Suku apa sajakah yang ada?



c. Perbedaan Kondisi Geografis

Perbedaan kondisi geografis turut berdampak pada munculnya berbagai ragam mata pencaharian. Contohnya perikanan, pertanian, kehutanan, dan perdagangan. Pada setiap bidang tersebut, mereka akan mengembangkan corak kebudayaan yang khas dan cocok dengan kondisi geografis lingkungan tempat tinggalnya.

d. Pengaruh Kebudayaan Luar

Bangsa Indonesia adalah contoh bangsa yang terbuka. Keterbukaan ini dapat dilihat dari besarnya pengaruh asing dalam membentuk keberagaman masyarakat di seluruh wilayah Indonesia. Pengaruh asing yang pertama ialah ketika orang-orang dari India, Cina, dan Arab, kemudian disusul oleh orang-orang dari Eropa. Bangsa-bangsa tersebut datang dengan membawa kebudayaan masing-masing.

LAMPIRAN 5

Hasil Observasi Awal

Nilai ulangan harian siswa kelas V

SD Negeri Lawe Sampilang

No	Nama	Nilai	Ket
1.	Alamsyah	73	Tidak Tuntas
2.	Annastasya anggreani	85	Tuntas
3.	Annisa damayanti	73	Tidak Tuntas
4.	Caca rahmadani	78	Tuntas
5.	Dita salsabila	75	Tuntas
6.	Ibnu ilham	70	Tidak Tuntas
7.	Indriyani puspa	73	Tidak Tuntas
8. t	Jihan fatiha	80	Tuntas
9.	M. Julianto	70	Tidak Tuntas
10.	Maulana hakim	68	Tidak Tuntas
11.	Nabilla cantika	70	Tidak Tuntas
12.	Jamil akmal panjaitan	73	Tidak Tuntas
13.	Nur syakila	80	Tuntas
14.	Prambudi sanjaya	85	Tuntas
15.	Ramdhan arifin	73	Tidak Tuntas
16.	Ridwan ardianto	75	Tuntas

17.	Ulfa asmawati	70	Tidak Tuntas
-----	---------------	----	--------------

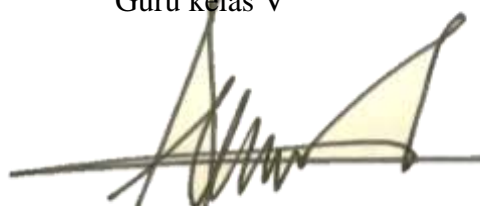
KET :

Nilai < 75 : tidak tuntas

Nilai > 75 : tuntas

Kutacane, 26 oktober 2022

Guru kelas V

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'ARMANSYAH', written over a horizontal line. The signature is stylized and somewhat cursive.

ARMANSYAH S.Pd
NIP : 198109202012111001

LAMPIRAN 6

Lembar Observasi Guru Siklus I Dan II

Lembar Observasi SI

Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Kegiatan	Kriteria					Nilai
		1	2	3	4	5	
1.	Guru mengupsensi, berdoa dan mengecek kelengkapan siswa		✓				
2.	Guru memberikan motivasi kepada siswa		✓				
3.	Guru menyampaikan sebuah apresiasi sesuai dengan materi yang akan disampaikan.			✓			
4.	Memberikan kesempatan kepada siswa menjawab apresiasi			✓			
5.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.						
6.	Menjelaskan langkah langkah <i>role playing</i> .			✓			
7.	Guru menjelaskan garis besar materi		✓				
8.	Guru membagi siswa dalam kelompok			✓			
9.	Guru menjelaskan kepada siswa tentang permasalahan, cerita atau peristiwa yang akan dimainkan			✓			
10.	Guru menjelaskan urutan pemeranan		✓				

	atau adegan kepada siswa						
11.	Guru memberikan, mengumpulkan lembar posttest kepada siswa		✓				
12.	Guru memberikan diskusi dan evaluasi terhadap pemeranan			✓			
13.	Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan			✓			
14.	Mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi				✓		
15.	Menyampaikan pesan moral				✓		
16.	Guru menutup pembelajaran dengan salam				✓		
Jumlah skor		44					
Rata-rata		2,75					
Presentase		55					
Kriteria							

Rata-rata

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum x}{n} \\ &= \frac{44}{16} \\ &= 2,75\end{aligned}$$

Persentase

$$\begin{aligned}P &= \frac{F}{n} \times 100 \\ &= \frac{44}{80} \times 100 \\ &= \frac{4400}{80} \\ &= 55\end{aligned}$$

Lembar Observasi Siswa II

Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Kegiatan	Kriteria					Nilai
		1	2	3	4	5	
1.	Guru mengabsensi, berdoa dan mengecek kelengkapan siswa			✓			
2.	Guru memberikan motivasi kepada siswa			✓			
3.	Guru menyampaikan sebuah apresiasi sesuai dengan materi yang akan disampaikan.				✓		
4.	Memberikan kesempatan kepada siswa menjawab apresiasi				✓		
5.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.					✓	
6.	Menjelaskan langkah langkah <i>role playing</i>					✓	
7.	Guru menjelaskan garis besar materi				✓		
8.	Guru membagi siswa dalam kelompok					✓	
9.	Guru menjelaskan kepada siswa tentang permasalahan, cerita atau peristiwa yang akan dimainkan				✓		
10.	Guru menjelaskan urutan pemeranan					✓	

	atau adegan kepada siswa						
11.	Guru memberikan, mengumpulkan lembar postest kepada siswa				✓		
12.	Guru memberikan diskusi dan evaluasi terhadap pemeranan					✓	
13.	Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan				✓		
14.	Mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi					✓	
15.	Menyampaikan pesan moral					✓	
16.	Guru menutup pembelajaran dengan salam					✓	
Jumlah skor		70					
Rata-rata		4,37					
Presentase		8,7					
Kriteria							

rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{70}{16}$$

$$\bar{x} = 4,37$$

Persentase

$$P = \frac{F}{n} \times 100$$

$$= \frac{70}{80} \times 100$$

$$= \frac{7000}{80}$$

$$= 8,7$$

Lampiran 7

Lembar Observasi Siswa Siklus I Dan II

Lembar Observasi Siswa Siklus I

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas Siswa	Kriteria					Nilai
		1	2	3	4	5	
1.	Siswa lengkap membawa alat pelajaran				✓		
2.	Siswa membawa buku pelajaran			✓			
3.	Siswa bersemangat dalam memulai kegiatan pembelajaran				✓		
4.	Siswa dapat menunjukan, membandingkan, menghubungkan sesuai materi yang dijelaskan guru				✓		
5.	Dapat menjelaskan, mendefenisikan dengan bahasanya sendiri.			✓			
6.	Dapat memberikan contoh dan menggunakan secara tepat			✓			
7.	Dapat menguraikan, mengklarifikasi dengan baik				✓		
8.	Dapat menghubungkan, menyimpulkan, dapat menggeneralisasikan(membuat prinsip umum)			✓			
9.	Dapat menunjukan sikap menerima atau menolak			✓			
10.	Dapat memanfaatkan dan berpartisipasi/terlibat				✓		

11.	Dapat menghargai dengan menganggap penting dan bermanfaat		✓				
12.	Dapat menerapkan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari			✓			
13.	Siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan lembar kerja sesuai petunjuk yang ada			✓			
Jumlah skor		47					
Rata-rata		3,61					
Persentase		72,30					

Persentase

$$P = \frac{F}{n} \times 100$$

$$P = \frac{4700}{65}$$

$$P = \underline{\underline{72,30}}$$

Rata - Rata

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$= \frac{47}{13}$$

$$= 3,61$$

Lembar Observasi
Siklus II

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas Siswa	Kriteria					Nilai
		1	2	3	4	5	
1.	Siswa lengkap membawa alat pelajaran					✓	
2.	Siswa membawa buku pelajaran				✓		
3.	Siswa bersemangat dalam memulai kegiatan pembelajaran					✓	
4.	Siswa dapat menunjukan, membandingkan, menghubungkan sesuai materi yang dijelaskan guru				✓		
5.	Dapat menjelaskan, mendefenisikan dengan bahasanya sendiri.					✓	
6.	Dapat memberikan contoh dan menggunakan secara tepat				✓		
7.	Dapat menguraikan, mengklarifikasi dengan baik					✓	
8.	Dapat menghubungkan, menyimpulkan, dapat menggeneralisasikan(membuat prinsip umum)					✓	
9.	Dapat menunjukan sikap menerima atau menolak					✓	
10.	Dapat memanfaatkan dan berpartisipasi/terlibat				✓		

11.	Dapat menghargai dengan menganggap penting dan bermanfaat				✓	
12.	Dapat menerapkan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari					✓
13.	Siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan lembar kerja sesuai petunjuk yang ada					✓
Jumlah skor		63				
Rata-rata		4,84				
Persentase		96,92				

Persentase

$$P = \frac{F}{n} \times 100$$

$$P = \frac{63}{65} \times 100$$

$$P = \frac{6300}{65} \\ = 96,92$$

Rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$= \frac{63}{13}$$

$$= 4,84$$

LAMPIRAN 8

Soal Pre-Test dan post-test

Soal pretest
Nama : ALAMSTAH
Kelas :
Tanggal :

SOAL

1. Masyarakat Indonesia terdiri atas berbagai macam suku, bangsa, agama, dan sosial di sebut dengan ?
2. Bahasa apa yang kamu gunakan dalam kehidupan sehari hari?
3. Sebutkan suku apa saja yg ada di kelasmu ?
4. Sebutkan contoh toleransi umat beragama yang ada di kehidupan sehari hari
5. Apa itu toleransi?
6. Apa yang terjadi jika tidak adanya rasa persatuan dalam keberagaman di kelas?
7. Coba sebutkan contoh keberagaman sosial dalam lingkungan sekolah?
8. Coba sebutkan contoh kegiatan yg bertujuan untuk memepererat tali persatuan dan kesatuan dalam keberagaman sosial budaya
9. Manfaat dari keberagaman sosial budaya menurut kamu?
10. Tuliskan identitas dan ciri khas teman sebangkumu?

1. Keberagaman budaya 10
2. bahasa cina
3. bajak 5
4. menghargai lebaran agama lain 5
5. sikap menghargai satu sama lain 10
6. Ribut 5
7. bander marut agama masing masing 5
8. satong rayong 5
9. tidak jadi keibutan 5
10. Penak teman kelas 10
Tema Pkn = 60
100
100

Soal post test

Nama : ALAM SHAH

Kelas :

Tanggal :

SOAL

1. Masyarakat Indonesia terdiri atas berbagai macam suku bangsa, agama, dan sosial di sebut dengan ?
2. Bahasa apa yang kamu gunakan dalam kehidupan sehari hari?
3. Sebutkan suku apa saja yg ada di kelasmu ?
4. Sebutkan contoh toleransi umat beragama yang ada di kehidupan sehari hari
5. Apa itu toleransi?
6. Apa yang terjadi jika tidak adanya rasa persatuan dalam keberagaman di kelas?
7. Coba sebutkan contoh keberagaman sosial dalam lingkungan sekolah?
8. Coba sebutkan contoh kegiatan yg bertujuan untuk memepererat tali persatuan dan kesatuan dalam keberagaman sosial budaya
9. Manfaat dari keberagaman sosial budaya menurut kamu?
10. Tuliskan identitas dan ciri khas teman sebangkumu?

1. Keberagaman budaya Indonesia 10

2. Bahasa alas 5

3. Suku batak dan suku alas 10

4. menghargai lebaran orang lain 5

5. Sifat menghargai satu sama lain, dan menghormati orang lain 10

6. bersudi keributan 10

7. Patu saat bekerja menurut agama dan kepercayaan masing 5

8. Pemilihan ketua kelas dan gotong royong sama teman 10

9. Tidak jadi keributan 5

10. Pijau dan ketupit hitam 3

70
Total 70

Soul post test

Nama : ALAMSYAH

Kelas :

Tanggal :

SOAL

1. Masyarakat Indonesia terdiri atas berbagai macam suku bangsa, agama, dan sosial di sebut dengan ?
2. Bahasa apa yang kamu gunakan dalam kehidupan sehari hari?
3. Sebutkan suku apa saja yg ada di kelasmu ?
4. Sebutkan contoh toleransi umat beragama yang ada di kehidupan sehari hari
5. Apa itu toleransi?
6. Apa yang terjadi jika tidak adanya rasa persatuan dalam keberagaman di kelas?
7. Coba sebutkan contoh keberagaman sosial dalam lingkungan sekolah?
8. Coba sebutkan contoh kegiatan yg bertujuan untuk mempererat tali persatuan dan kesatuan dalam keberagaman sosial budaya
9. Manfaat dari keberagaman sosial budaya menurut kamu?
10. Tuliskan identitas dan ciri khas teman sebangkumu?

1. Keberagaman budaya Indonesia 10
2. Bahasa Indonesia dan bahasa daerah 10
3. Suku batak dan suku alas 10
4. Menghormati teman yang sedang beribadah 10
5. Sikap menghargai satu sama lain dan menghormati orang lain 10
6. tersaji keributan dan bermusuhan 10
7. Pada saat berdoa menurut agama dan kepercayaan orang lain 10
8. Pemilihan ketua kelas dan satang hoganng sama kawan-kawan 10
9. Tesis Jasi keributan dalam kelas 5
10. Perilaku dan kepualit hitang 10

LAMPIRAN 9
From K1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

NANA
FORM K 1

Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Ricka Anggrayni Tanjung
N P M : 1902090140
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Kredit Kumulatif : 121,0

IPK = 3,62

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> di Kelas V SD Negeri Lawe Sempilang Kec Lawe Alas Kab. Aceh Tenggara	
	Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran <i>Active Learning</i> (Pembelajaran Aktif) Dengan Menggunakan Metode <i>Card Sort</i> Di Kelas V SD Negeri Lawe Sempilang Kec Lawe Alas Kab. Aceh Tenggara.	
	Pengaruh Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Lawe Sempilang Kec Lawe Alas Kab. Aceh Tenggara.	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 9 Januari 2023

Hormat Pemohon,

Ricka Anggrayni Tanjung

LAMPIRAN 10

From K2

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ricka Anggrayni Tanjung
NPM : 1902090140
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* di Kelas V SD Negeri Lawe Sempilang Kec Lawe Alas Kab. Aceh Tenggara"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Irfan Dahniel, S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 9 Januari 2023
Hormat Pemohon

Ricka Anggrayni Tanjung

LAMPIRAN 11

From K3

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 453/IL3-AU/UMSU-02/ F/2023
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Rieka Anggraini Tanjung
N P M : 1902090140
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* di Kelas V SD Negeri Lawe Sempilang Kec.Lawe Alas Kab. Aceh Tenggara

Pembimbing : Irfan Dahnia, S.Pd.,M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL, apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal 21 Oktober 2024

Medan, 04 Rajab 1444 H
21 Oktober 2024 M



Wassalam
Dekan

Dra. H. S. Varnisuyurnita, M.Pd
NIDN. 0004066301

Dibuat rangkap 5 (lima) :
1 Fakultas (Dekan)
2 Ketua Program Studi
3 Dosen Pembimbing
4 Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



LAMPIRAN 12
Surat Izin Riset

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UMSU Terakreditasi Unggul Berbasuara Reputasi Sektoral Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/DK/SAN-PT/AL/SPPT/2022
Posel Adres: Jalan Wahid Haidir No. 3 Medan 20228 Telp. (061) 822400 - 8224067 Fax. (061) 822404 - 821000
<http://fkip.umsu.ac.id> fdp@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

Nomor : 3189/IL.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 25 Sagar _____ 1445 H
Lamp : --- 11 September 2023 M
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak / Ibu
Kepala Sekolah SDN.Lawe Sempilang Kec.Lawe Alas Kab.Aceh Tenggara
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa bu'du, semoga kita semua sehat wa'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Ricka Anggrayni Tanjung**
N P M : 1902090140
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Metode Pembelajaran Role Playing di Kelas V SD Negeri Lawe Sempilang Kec.Lawe Alas Kab.Aceh Tenggara Tahun Ajaran 2023/2024

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya.
Amin.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb




Dekan
Ura Hj. Syamsyurnita, M.Pd.
NIDN - 0004066701

****Pertinggal****



LAMPIRAN 13

Surat Keterangan Penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH TENGGARA**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI LAWE SEMPILANG
Jl. Lawe Sempilang – Lawe Alas Kec.Lawe Alas Email: sdn_lawesempilang@yahoo.com Kode Pos 24661

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 422/ / III.1 / 2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **BUHARI, S.Pd**
NIP : 19701231 199411 1 004
Pangkat / Gol. Ruang : Pembina Tk.I (IV/b)
Jabatan : Kepala Sekolah SDN Lawe Sempilang
No Hp : 082278241851
Alamat : Desa Pulo Ndadap Kec.Lawe Alas
Kab. Aceh Tenggara

Dengan ini menerangkan bahwa :


NO	NAMA	NPM	PROGRAM STUDI	UNIVERSITAS
1	RICKA ANGGRAYNI TANJUNG	1902090140	PGSD	UMSU

Yang bernama tersebut diatas benar telah melakukan Penelitian Skripsi di SD Negeri Lawe Sempilang Kec. Lawe Alas Kab. Aceh Tenggara pada Bulan September 2023 dengan judul.

"Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Metode Pembelajaran Role Playing di Kelas V SD Negeri Lawe Sempilang Kecamatan Lawe Alas Kabupaten Aceh Tenggara Tahun Ajaran 2023/2024 .

Demikian hal ini kami sampaikan, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lawe Sempilang, 21 September 2023
Kepala Sekolah SDN Lawe Sempilang,


BUHARI, S.Pd
NIP. 19701231 199411 1 004

Dokumentasi observasi awal



Dokumentasi penelitian





Daftar Riwayat Hidup

Data Pribadi

Nama : Ricka Anggrayni Tanjung
Npm : 1902090140
Tempat/Tgl Lahir : Medan, 17 September 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak Ke : 2 dari 3 bersaudara
Agama : Islam
Alamat : DUSUN VI JL. Peringgian No.53



Nama Orang tua

Nama ayah : Juhardi
Nama ibu : Ira

Pendidikan formal

1. Sd Negeri064981 Medan (Lulus Tahun 2013)
2. Smp Negeri 19 Medan (Lulus Tahun 2016)
3. Sma Negeri 12 Medan (Lulus Tahun 2019)
4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (Lulus Tahun 2024)

Ricka Anggrayni Tanjung : Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Metode Pembelajaran Role Playing Di Kelas V Sd Negeri Lawe Sempilang Kec Lawe Alas Kab. Aceh Tenggara Tahun Ajaran 2023/2024

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.uinsu.ac.id
Internet Source

3%

2

repository.umsu.ac.id
Internet Source

2%

3

text-id.123dok.com
Internet Source

1%

4

repository.metrouniv.ac.id
Internet Source

1%

5

ojs.uho.ac.id
Internet Source

<1%

6

eprints.uny.ac.id
Internet Source

<1%

7

repository.radenintan.ac.id
Internet Source

<1%

8

Yeni Purnamasari, Samrin Samrin, Muh. Syarwa Sangila. "Penggunaan Media

<1%