

**PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DALAM
PEMBELAJARAN PPKN DI SDN 127 INPRES MONCONGLOE**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh
Syahrwati
105401102320

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2024**



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran PKn Di SDN 127 Inpres Moncongloe

Nama : Syahrawati
NIM : 105401102320
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, April 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Dr. Abdul Azis, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II

Musdalifah Syahrir, S.Pd., M.Pd.

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.

NIDN. 0911107602

Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **SYAHRAWATI**

Nim : 105401102320

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi ini (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian ini seperti pada butir 1, 2, 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, April 2024
Yang Membuat Perjanjian

Syahrawati

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **SYAHRAWATI**

Nim : 105401102320

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran PPKn di SDN 127 Inpres Moncongloe.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli karya saya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuatkan oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar , April 2024
Yang Membuat Pernyataan

Syahrawati

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Aku tidak akan melakukan hal yang tak perlu kulakukan, tetapi jika harus kulakukan maka segera kuselesaikan.

Saya persembahkan skripsi ini dengan segala kerendahan hati sebagai rasa cinta kasih dan perwujudan tanggung jawab saya kepada.

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Dalle dan Ibu Juhaeda, serta Kakak cantikku Gufirah untuk segala dukungan, kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi langkah saya selama menuntut ilmu.
2. Bapak Ibu dosen dan Bapak Ibu guru pelita ilmuku, semoga ilmu yang telah diberikan barokah dan bermanfaat.
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang kubanggakan.

ABSTRAK

Syahrawati. 2024. Penerapan model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Pkn di SDN 127 Inpres Moncongloe. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Bapak Abdul Azis dan Pembimbing II Ibu Musdalifah Syahrir.

Penelitian ini dilakukan untuk menerapkan model *Role playing* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran PKn di SDN 127 Inpres Moncongloe. Penelitian ini berjenis Penelitian tindakan kelas (PTK) Menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mengetahui Penerapan model *Role Playing* dalam Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV C di SDN 127 Inpres Moncongloe semester genap tahun ajaran 2024 dengan 29 siswa.

Pelaksanaan tindakan penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus diawali dengan kegiatan terdiri dari 4 tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sedangkan untuk mengetahui tingkat persentase hasil Keaktifan dan hasil belajar siswa, peneliti menggunakan lembar observasi pada setiap siklusnya. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV C SDN 127 Inpres Moncongloe.

Pada Hasil penelitian keaktifan dari siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran PKn dengan menggunakan Model *Role Playing* telah memberikan peningkatan keaktifan siswa kelas IV C. kemudian dari hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan di siklus II, hal ini terlihat adanya peningkatan dimana siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 mencapai 27 siswa atau 93.10% dan siswa yang mendapatkan nilai ≤ 70 hanya 2 siswa atau 6,90%, dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 29 siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menerapkan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran PKn di SDN 127 Inpres Moncongloe.

Kata Kunci : *Role Playing, Keaktifan siswa, Hasil Belajar, PKn*

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul **“Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran PKn Di SDN 127 Inpres Moncongloe”**. ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw, Nabi yang bertindak sebagai rahmatan lilalamin. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkahmu.

Segala daya dan upaya telah Penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini dalam memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Selama penulisan skripsi ini, segala hambatan dan kekurangan Penulis telah mendapat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Segala hormat Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua ayahanda **Dalle** dan Ibunda **Juhaeda** yang telah berjuang, mendoa’akan, mengasuh, mendidik, dorongan, kasih sayang dan perhatiannya selama ini.

Pada kesempatan ini juga Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada: Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) serta seluruh dosen dan staf pegawai prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat.

Selanjutnya Penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada Bapak Dr. Abdul Azis, S.Pd., M.Pd. pembimbing I dan Musdalifah Syahrir, S.Pd., M.Pd. pembimbing II yang sabar, ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, serta saran-saran yang berharga kepada Penulis selama penyusunan skripsi berlangsung.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, Ibu Arni, S.Pd., M.Pd. serta Ibu Melani, S.Pd. guru kelas IV C serta staf guru-guru SDN 127 Inpres Moncongloe yang telah memberikan izin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian ini.

Teristimewa Penulis haturkan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada Saudariku Gufirah dan teman-teman kelas A '20'.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin, yarrobal 'alamin. Billahi fisabilil haq fastabiqul khaerat.

Makassar, Maret 2024

Syahrawati
105401102321

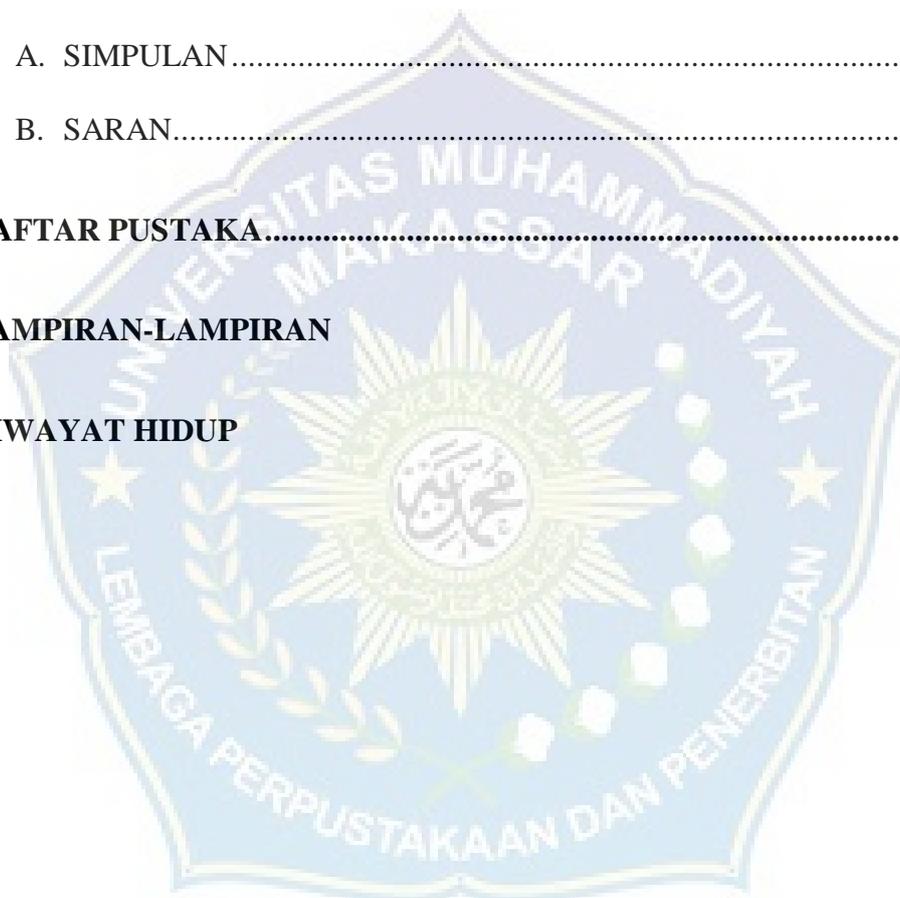
DAFTAR ISI

Halaman

SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian	4
1. Identifikasi Masalah	4

2. Alternatif Pemecahan Masalah	5
3. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
1. Model Pembelajaran	7
2. Model <i>Role Playing</i>	9
3. Keaktifan Belajar Siswa	13
4. Teori Belajar	17
5. Pendidikan Kewarganegaraan	20
6. Hasil Belajar	24
B. Penelitian Yang Relevan	26
C. Kerangka Pikir	28
D. Hipotesis Tindakan	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	33
C. Faktor yang Diselidiki	33
D. Prosedur Penelitian	34
E. Instrument Penelitian	38
F. Teknik Pengumpulan Data	40
G. Teknik Analisis Data	41

H. Indikator Keberhasilan	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	73
A. SIMPULAN.....	73
B. SARAN.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kreteria Keaktifan Belajar Siswa.....	43
Tabel 3.2 Kriteria Hasil Belajar Siswa	43
Tabel 4.1 Presentasi Aktifitas Mengajar Guru Siklus I.....	51
Tabel 4.2 Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I.....	53
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Presentasi Skor Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I.....	54
Tabel 4.4 Presentasi Aktifitas Mengajar Guru Siklus I	62
Tabel 4.5 Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I.....	64
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi dan Presentasi Skor Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I.....	65
Tabel 4.7 Pebandingan Pencapaian Rata-rata Indikator Keaktifan Siswa Pada Siklus I dan Siklus II.....	68
Tabel 4. 8 Perbandingan Skor Hasil Belajar Pada Siklus I dan Siklus II	69
Tabel 4. 9 Angket Kepuasan Siswa Terkait Pembelajaran Dengan Menggunakan Model <i>Role Playing</i>	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Alur Kerangka Kerangka Berfikir 20

Gambar 3.1 Siklus Penelitian Diadaptasi dari Penelitian Model Hopkins 26



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Permendiknas, 2006:97-104). Kemudian Menurut Soemantri (2001:154) ialah sebuah usaha yang dilakukan guna memberikan siswa sebuah pengetahuan serta kemampuan dasar mengenai hubungan mendasar antara warga negara dengan negara dan juga pendidikan pendahuluan bela negara sebagai bentuk-bentuk usaha pembelaan negara sebagaimana diamanatkan di dalam UUD 1945 dan juga Pancasila. Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan Pancasila dan UUD NKRI 1945 (Madiong 2018).

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan sejak belajar di Sekolah, karna jenjang ini merupakan dasar yang sangat menentukan dalam membentuk sikap, kecerdesan dan keterampilan siswa. Melalui pelajaran pendidikan kewarganegaraan, siswa diberikan bekal dasar pengembangan kehidupan dengan dibekalnya sikap pengetahuan, dan keterampilan dasar melalui proses pembelajaran disekolah. Mengingat pentingnya pendidikan kewarganegaraan guru hendaknya meningkatkan proses pembelajaran PKn agar siswa juga memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Hal Ini dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa hingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Berbagai Permasalahan yang terjadi didalam kelas berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa maka dari itu, dibutuhkan adanya variasi dalam proses pembelajaran siswa dikelas. Salah satu variasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu membangkitkan minat belajar siswa, sehingga dalam pembelajaran siswa dapat terlibat aktif. Perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran dengan lebih memacu semangat dan minat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya dan belajar pun menjadi lebih efektif.

Maryatun (2017); Nurgiansah, Hendri & Khoerudin (2021); Sari(2021) juga menyatakan berbagai permasalahan yang terajadi di dalam kelas bahwa pembelajaran PKn yang bersifat konvensional, model pembelajaran yang bersifat menonton menyebabkan pembelajaran kurang menarik sehingga siswa kurang membangkitkan keaktifan didalam kelas hingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dari peneliti dengan guru dan siswa kelas IV di SDN 127 Inpres Moncongloe pada tanggal 10 September 2023, ditemukannya permasalahan dalam Pembelajaran PKn Yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pengamatan langsung pada siswa yang dilakukan peneliti terhadap keaktifan siswa kelas IV pada saat pembelajaran diantaranya siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, mencatat penjelasan guru atau membuat rangkuman serta membaca buku yang

telah di sediakan akan tetapi dari kegiatan aktivitas belajar tersebut tidak semua siswa melakukannya. Metode yang digunakan tidak menarik karena masih bersifat konvensional sehingga siswa terlihat jenuh dan bosan menyebabkan siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn kurang baik. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara, guru menyatakan bahwa guru telah menggunakan metode pembelajaran, di antaranya ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas(LKS). Kemudian guru telah melaksanakan kurikulum merdeka sehingga suasana kelas dalam pembelajaran masih kurang kondusif, dalam hal pencapaian hasil belajar PKn sudah mencapai hasil tetapi ada juga siswa yang tidak memenuhi standar KKTP (70%). Dari hasil belajar PKn di kelas VI C yang terdiri dari 29 siswa guru menyatakan bahwa hanya sekitar 58,6% atau 17 siswa yang lulus nilai ≥ 70 atau diatas KKTP (70%) berarti masih ada 41,3% peserta didik yang masih di bawah KKTP (70%).

Maka untuk mengatasinya, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat menarik semangat dan minat belajar siswa untuk mempelajari pembelajaran PKn dengan cara pemilihan model pembelajaran yang tepat sehingga menciptakan situasi yang memungkinkan siswa berperan serta dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa yaitu model *role playing* (bermain peran). Model *role playing* merupakan suatu cara yang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di mana siswa harus memainkan peran-peran yang dikondisikan sesuai dengan keadaan sesungguhnya.

Hasil Penelitian Kristin (2018) Menyatakan bahwa model pembelajaran *role palying* (bermain peran) Meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan Paudi

(2019) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* memberikan hasil belajar yang baik dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Kemudian Nurgiansah, Hendri & khoerudin (2021) Menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran PKn telah berhasil membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menarik dan atraktif, hal ini dibuktikan dengan antusiasme, Motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

Alasan dipilihnya model *role playing* ini karna pada model ini siswa tidak hanya ditempatkan sebagai peserta didik yang hanya mendengarkan dan mencatat saja. Tetapi siswa akan diajak langsung untuk mempraktikan contoh nyata yang terjadi dikehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran yang telah dilakukan akan mudah tertanam dalam ingatan siswa. Berdasarkan dari uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: **“Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran PKn Di SDN 127 Inpres Moncongloe”**

B. Tujuan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, demi terwujudnya pembahasan sesuai yang diharapkan maka peneliti memaparkan identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Guru menggunakan metode yang bersifat konvensional pada saat pembelajaran berlangsung seperti metode ceramah, metode tanya jawab, dan metode penugasan.
- b. Siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.
- c. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN 127 Inpres Moncongloe

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah tentang rendahnya aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN 127 Inpres Moncongloe, penulis menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan model *role playing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran PKn di SDN 127 Inpres Moncongloe”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran PKn di SDN 127 Inpres Moncongloe.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini difokuskan pada dua hal, yakni manfaat teoretis dan praktis.

1. Manfaat teoretis

Pada umumnya, penelitian ini digunakan sebagai bahan referensi dan sumber informasi, sehingga dapat bermanfaat bagi dunia Pendidikan khususnya muatan Ilmu Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pemanfaatan Model *Role Playing* di lingkungan sekolah dasar

2. Manfaat praktis

- a. Pada Siswa, untuk meningkatkan keaktifan serta hasil belajar menggunakan *Role Playing* sebagai proses belajar untuk memberikan pengetahuan.
- b. Pada Guru, mendapatkan pengalaman dengan menerapkan Model *Role Playing* dan sebagai masukan dalam membimbing siswa untuk meningkatkan hasil belajar, mengembangkan wawasan dan pengetahuan sehingga dapat menambah semangat dalam menciptakan suasana belajar sedemikian menarik.
- c. Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu Pendidikan melalui perbaikan pendekatan pembelajaran yang dianggap relevan dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa di sekolah dasar.
- d. Bagi peneliti, menambah wawasan yang terinci, memiliki keterampilan dan pengetahuan serta diharapkan dapat dijadikan sebagai pengalaman dalam melakukan penelitian.
- e. Bagi Pembaca, sebagai informasi dan referensi dalam pengembangan penelitian penelitian dan menumbuhkan budaya meneliti agar menjadikan sebuah inovasi pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami berbagai konsep yang hendak dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Konsep yang akan disampaikan ada dalam semua pelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu contohnya, mata pelajaran PPKn.

Menurut Udin (Octavia, 2020:12) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Menurut Trianto (Otavia, 2020:12) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan termasuk didalam tujuan – tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. jadi model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode bahan, media dan alat.

Menurut Atinah (2008:5.18) beberapa metode pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru dalam proses pembelajaran salahsatunya adalah Metode simulasi, yaitu cara pembelajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Bentuk-bentuk simulasi yang populer adalah: metode sosiodrama, metode psikodrama, dan metode bermain peran (*role playing*).

a. Ketepatan (Efektifitas) Penggunaan Metode Pembelajaran

Menurut Sumiati (2012: 92) ketepatan (efektifitas) penggunaan metode pembelajaran tergantung pada kesesuaian metode pembelajaran dengan beberapa beberapa faktor yang akan dijabarkan sebagai berikut.

- a. Kesesuaian metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka tujuan pembelajaran tersebut harus dirumuskan dengan jelas sebelum menentukan atau memilih metode pembelajaran.
- b. Kesesuaian metode pembelajaran dengan materi pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan sifat materi pembelajaran.
- c. Kesesuaian metode pembelajaran dengan kemampuan guru. Seorang guru dituntut untuk menguasai semua metode pembelajaran. Namun pada saat-saat tertentu kemampuan guru terbatas. Oleh karena itu guru dituntut harus cerdas mensiasati dengan menggunakan metode yang sesuai dengan kemampuannya.
- d. Kesesuaian metode pembelajaran dengan kondisi siswa. Pembelajaran yang mementingkan perkembangan pribadi siswa sangat menguntungkan bagi siswa. selain mengembangkan pribadi siswa juga untuk mengembangkan bakat, minat dan kemampuannya.

- e. Kesesuaian metode pembelajaran dengan sumber dan fasilitas yang tersedia. Sumber dan fasilitas yang tersedia di suatu sekolah tentu saja berbeda-beda dari segi kuantitas dan kualitas. Bagi sekolah yang sumber dan fasilitasnya kurang lengkap, maka metode yang tepat untuk digunakan hendaknya menyesuaikan dengan keadaan.
- f. Kesesuaian metode pembelajaran dengan situasi kondisi belajar mengajar. Situasi dan kondisi berkaitan dengan tempat dimana pembelajaran itu dilaksanakan. Apakah metode pembelajaran memungkinkan dilaksanakan di tempat belajar siswa.

2. Model *Role Playing* (Bermain Peran)

a. Pengertian Model *Role Playing*

Bermain peran (*role playing*) adalah salah satu bentuk metode pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain (Mulyasa, 2004:141). Metode bermain peran atau yang sering disebut *role playing* secara sederhana diartikan sebagai memainkan suatu peran atau memerankan sesuatu. Metode bermain peran digolongkan dalam model pembelajaran sosial yang mana menekankan pada hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain. Melalui bermain peran siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain.

Metode "*Role Playing*" (bermain peran) sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Uno Hamzah, 2009: 26). Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep

peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. selain itu proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

b. Langkah- langkah Penerapan Model *Role Playing*

Oemar Hamalik (2008: 216-217) mengemukakan dalam rangka menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas, maka ada beberapa langkah-langkah yang dilakukan yakni 1) persiapan dan instruksi, 2) tindakan dramatik dan diskusi, 3) evaluasi bermain peran, adapun penjelasannya sebagai berikut:

1) Persiapan dan Instruksi

- a. Guru memiliki situasi/dilema bermain peran. Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitikberatkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi murid. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus.
- b. Sebelum pelaksanaan bermain peran, murid harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua murid, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan-latihan ini

dirancang untuk menyiapkan murid, membantu mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi.

- c. Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan.
- d. Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para audience. Para audience diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya.

2) Tindakan Dramatik dan Diskusi

- a. Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para audience berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- b. Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- c. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok audience diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut, diskusi dibimbing oleh guru.

3) Evaluasi Bermain Peran

- a. Murid memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.
- b. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluative dari murid, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran.
- c. Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru

c. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Menurut Syafruddin dan Adriantoni (2016: 301), metode pembelajaran bermain peran memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya:

- 1) Kelebihan Metode Bermain Peran
 - a. Menarik perhatian siswa karena mereka dapat belajar masalah sosial dan memecahkan secara langsung;
 - b. Memerankan tokoh berdasarkan karakter yang mengharuskan dikuasai dapat menjadikan siswa merasakan menjadi orang lain, saling pengertian, tegang rasa dan toleransi;
 - c. Bertindak dan berfikir kreatif;
 - d. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realitas karena siswa dapat menghayatinya;
 - e. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan, yang kemudian mereka tafsirkan untuk hasil evaluasi;

- f. Merangsang kemampuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah dengan tepat;
- g. Dapat berkesan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, karena merupakan pengalaman yang menyenangkan;
- h. Menciptakan rasa kebersamaan kelompok sekaligus menurunkan keegoisan masing-masing untuk bersaing menciptakan keunggulan mengenai kekompakan;

2) Kekurangan Metode Bermain Peran

- a. Metode ini bersifat seni sehingga tidak dapat diterapkan pada semua materi, hanya beberapa materi yang dapat diperagakan saja yang dapat menerapkannya.
- b. Seorang guru diharuskan memahami sekaligus kreatif dalam penerapannya agar pembelajaran tidaklah kacau dan sesuai dengan apa yang ingin dicapai.
- c. Metode ini memerlukan alokasi waktu yang panjang baik didalam waktu pembelajaran maupun diluar karena dilatih mengulang peragaan memerlukan konsentrasi untuk benar-benar mengingatnya.
- d. Kebanyakan siswa malu untuk memerankan, sehingga tugas guru juga harus mampu membangun rasa kepercayaan diri siswa agar peragaan sesuai dengan yang telah dikonsepskan.

3. Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis (Sardiman, 2006:100). Pada proses pembelajaran, kedua aktivitas tersebut saling berkaitan. Aktivitas fisik adalah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain

ataupun bekerja, siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan. Peserta didik yang mempunyai aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya dalam rangka pembelajaran. Seluruh peranan dan kemauan dikerahkan dan diarahkan supaya daya itu tetap aktif untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal.

Menurut Slameto (2005:36) aktivitas belajar siswa adalah perilaku siswa baik secara fisik maupun non fisik selama proses pembelajaran berlangsung. Guru harus membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Jika selama proses pembelajaran aktivitas siswa tinggi, maka pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari akan optimal. Berdasarkan pendapat tersebut, aktivitas belajar siswa dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan fisik maupun psikis yang dilakukan secara sadar oleh peserta didik guna mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal.

Banyak macam-macam kegiatan yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah, tidak hanya mendengar dan mencatat. Diedrich (dalam Nasution, 2000:91) membuat daftar yang berisi 177 macam kegiatan murid, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. *Visual activities* merupakan aktivitas belajar siswa yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan visual (berdasarkan penglihatan), seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan dan sebagainya.
- b. *Oral activities*. merupakan aktivitas siswa yang berkaitan dengan kegiatankegiatan lisan, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interviu, diskusi, interupsi, dan sebagainya.

- c. *Listening activities* merupakan aktivitas belajar siswa yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan mendengarkan, seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, piano, dan sebagainya.
- d. *Writing activities* merupakan aktivitas siswa yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan menulis, seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya.
- e. *Drawing activities*. merupakan aktivitas belajar siswa yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan menggambar, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola, dan sebagainya.
- f. *Motor activities*. merupakan aktivitas belajar siswa yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan metrik, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.
- g. *Mental activities*. merupakan aktivitas belajar siswa yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan mental, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.
- h. *Emotional activities*. merupakan aktivitas belajar siswa yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan emosional, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Penelitian yang akan dilaksanakan tidak menilai semua jenis keaktifan belajar seperti yang dikemukakan oleh Diedrich, namun hanya mengambil aktivitas belajar yang sesuai dengan penerapan metode bermain peran (*Role Plying*). Jenis aktivitas siswa yang akan diteliti dalam penerapan metode Role Playing untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a. *visual activities*: memperhatikan penjelasan guru. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru sangat dibutuhkan dalam penerapan metode bermain peran. Instruksi mengenai langkah-langkah bermain peran serta apa yang harus dilakukan siswa saat bermain peran harus diperhatikan dengan sungguh-sungguh agar dalam pelaksanaannya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b. *oral activities*: bertanya dan menyampaikan pendapat. Aktivitas bertanya dan menyampaikan pendapat dalam pelaksanaan metode bermain peran adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pemikirannya tentang materi pembelajaran yang sedang dibahas. Siswa bertanya kepada guru jika ada materi pembelajaran yang kurang dimengerti serta menyampaikan pendapat untuk memberikan wacana baru tentang materi pembelajaran, yaitu mengenai kegiatan-kegiatan ekonomi yang ada dimasyarakat.
- c. *listening activities*: menyimak diskusi kelompok. Menyimak diskusi kelompok untuk mendapatkan pengetahuan baru mengenai materi diskusi yang diberikan. Dari hasil diskusi yang didapat, siswa diharapkan mampu mendapatkan pengetahuan baru dan melatih siswa untuk aktif dalam bekerjasama bersama kelompok.
- d. *writing activities*: mencatat hasil pengamatan dan diskusi. Mencatat hasil pengamatan siswa tentang materi pembelajaran yang disampaikan dalam pelaksanaan metode bermain peran sangat penting agar siswa dapat mengulang kembali untuk melihat hasil catatannya jika sewaktu-waktu

membutuhkan. Aktivitas siswa mengenai mencatat hasil diskusi juga sangat diperlukan agar lebih memahami materi diskusi yang dilaksanakan.

- e. *motor activities*: melaksanakan pemeranan. Melaksanakan pemeranan adalah kegiatan inti dari pelaksanaan metode bermain peran. Keberanian siswa dalam bermain peran di depan kelas sangat penting untuk disimak. Aktivitas ini sangat perlu diperhatikan oleh siswa, karena materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tertuang dalam adegan yang dimainkan oleh siswa.

Jenis aktivitas yang diambil oleh peneliti diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena menurut observasi pra siklus yang telah dilaksanakan hanya ada beberapa jenis aktivitas belajar yang terlihat dalam pelaksanaan pembelajaran PKn di kelas, antara lain: (1) mendengarkan penjelasan guru, (2) bertanya dan menyampaikan pendapat; (3) mendengarkan diskusi kelompok dan (4) mencatat hasil pengamatan, buku yang disediakan dan diskusi

4. Teori Belajar

a. Teori Behavioristik

Teori belajar behavioristik adalah sebuah teori yang mempelajari tingkah laku manusia. Menurut Desmita (2009:44) teori belajar behavioristik merupakan teori belajar memahami tingkah laku manusia yang menggunakan pendekatan objektif, mekanistik, dan materialistik, sehingga perubahan tingkah laku pada diri seseorang dapat dilakukan melalui upaya pengkondisian. Dengan kata lain, mempelajari tingkah laku seseorang seharusnya dilakukan melalui pengujian dan pengamatan atas tingkah laku yang terlihat, bukan dengan mengamati kegiatan bagian-bagian dalam tubuh. Teori ini mengutamakan pengamatan, sebab

pengamatan merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

b. Teori Kognitivistis

Teori belajar kognitif berbeda dengan teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajarnya (Bahruddin, dkk. 2012: 87). Para penganut aliran kognitif mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon. Tidak seperti model belajar behavioristik yang mempelajari proses belajar hanya sebagai hubungan stimulus-respon, model belajar kognitif merupakan suatu bentuk teori belajar yang sering disebut sebagai model perceptual. Model belajar kognitif mengatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Perubahan Belajar merupakan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang nampak (Nurhadi, 2018: 7; Bahruddin, 2015: 17).

c. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah integrasi prinsip yang dieksplorasi melalui teori chaos, network, dan teori kekompleksitas dan organisasi diri. Belajar adalah proses yang terjadi dalam lingkungan samar-samar dari peningkatan elemen-elemen inti- tidak seluruhnya dikontrol oleh individu. Belajar (didefinisikan sebagai pengetahuan yang dapat ditindak) dapat terletak di luar diri kita (dalam organisasi atau suatu database), terfokus pada hubungan serangkaian informasi yang khusus, dan hubungan tersebut memungkinkan kita belajar lebih banyak dan lebih penting daripada keadaan yang kita tahu sekarang.

d. Teori Humanistik

Mazhab humanis pula berpendapat pembelajaran manusia bergantung kepada emosi dan perasaannya. Seorang ahli mazhab ini, Carl Rogers menyatakan bahawa setiap individu itu mempunyai cara belajar yang berbeza dengan individu yang lain. Oleh itu, strategi dan pendekatan dalam proses pengajaran dan pembelajaran hendaklah dirancang dan disusun mengikut kehendak dan perkembangan emosi pelajar itu. Beliau juga menjelaskan bahawa setiap individu mempunyai potensi dan keinginan untuk mencapai kecemerlangan sendiri. Maka, guru hendaklah menjaga sendiri pelajar dan member bimbingan supaya potensi mereka dapat diperkembangkan ke tahap optimum. Menurut Teori humanistik, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. \proses belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambatlaun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya.

e. Teori Kecerdasan Ganda

Teori Kecerdasan Ganda (*Multiple Intelligence*) yang dikemukakan oleh Howard Gardner – seorang professor psikologi dari *Harvard University* – akan dijadikan acuan untuk lebih memahami bakat dan kecerdasan individu. Pada dasarnya siswa adalah individu yang unik. Setiap siswa memiliki potensi dan kemampuan yang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Tidak semua individu memilki profil intelegensi yang sama. Setiap individu juga memilki bakat dan minat belajar yang berbeda-bed. Tujuh jenis kecerdasan dasar yaitu: Kecerdasan Bahasa, Kecerdasan Matematis/Logis, Kecerdasan Spasial,

Kecerdasan Kinestetik, Kecerdasan Musikal, Kecerdasan Interpersonal, Kecerdasan Naturalis. Teori Pembelajaran 1. Teori Pembelajaran pengkondisian klasik 2. Teori pembelajaran pengkondisian operant 3. Teori pembelajaran social.

5. Pendidikan Kewarganegaraan

a. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan merupakan sebuah proses untuk menumbuh kembangkan ilmu pengetahuan melalui relasi yang terjadi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar agar siswa kemudian dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan bermasyarakat dengan menanamkan nilai moral dan memberikan resolusi terhadap masalah yang di hadapi agar siswa tetap memiliki peluang untuk bersaing baik di dalam maupun di luar negeri.

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Karena di nilai penting, pendidikan ini sudah di terapkan sejak usia dini di setiap jejang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasikan penerus –penerus bangsa yang berompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara.

“Menurut UU sisdiknas No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya ,masyarakat,bangsa dan Negara.”

Menurut Soemantri,(2001:154) ialah sebuah usaha yang dilakukan guna memberikan siswa sebuah pengetahuan serta kemampuan dasar mengenai

hubungan mendasar antara warga negara dengan negara dan juga pendidikan pendahuluan bela negara sebagai bentuk-bentuk usaha pembelaan negara sebagaimana diamanatkan di dalam UUD 1945 dan juga Pancasila. Kemudian Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan Pancasila dan UUD NKRI 1945 (Madiung, 2018).

Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar adalah sebagai program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran yang dalam pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial, budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

b. Ruang Lingkup Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

“Dalam Lampiran Permendiknas No. 22 Tahun 2006 dikemukakan bahwa ”Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan 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, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”, sedangkan tujuannya, digariskan dengan tegas, “ adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut. 1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. 2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta antikorupsi. 3. Berkembang secara

positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. 4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.”

Berdasarkan Permendikbud No. 58 Tahun 2014, dengan perubahan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), maka ruang lingkup PPKn meliputi (Arikunto, 2009:10)

- 1) Pancasila, sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa.
- 2) UUD 1945 sebagai hukum dasar tertulis yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 3) Negara Kesatuan Republik Indonesia, sebagai kesepakatan final bentuk Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 4) Bhinneka Tunggal Ika, sebagai wujud filosofi kesatuan yang melandasi dan mewarnai keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Dengan demikian PPKn lebih memiliki kedudukan dan fungsi sebagai berikut:

- 1) PPKn merupakan pendidikan nilai, moral/karakter, dan kewarganegaraan khas Indonesia yang tidak sama sebangun dengan *civic education* di USA, *citizenship education* di UK, *talimatul muwatanahdi* negara-negara Timur Tengah, *education civicasdi* Amerika Latin.
- 2) PPKn sebagai wahana pendidikan nilai, moral/karakter Pancasila dan pengembangan kapasitas psikososial kewarganegaraan Indonesia sangat koheren (runut dan terpadu) dengan komitmen pengembangan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dan perwujudan warga negara yang

demokratis dan bertanggung jawab sebagaimana termaktub dalam Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003.

c. Tujuan Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia dan Perubahannya (UUD 1945 dan Perubahannya), khususnya alinea ke-4 yang menyatakan bahwa pembentukan Pemerintah Negara Indonesia dimaksudkan untuk: "... melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial maka disusunlah Kemerdekaan Kebangsaan Indonesia itu dalam suatu Undang-Undang Dasar Negara Indonesia, yang terbentuk dalam suatu susunan Negara Republik Indonesia yang berkedaulatan rakyat dengan berdasarkan kepada Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang adil dan beradab, Persatuan Indonesia dan Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, serta dengan mewujudkan suatu Keadilan Sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Serta secara umum, menurut Maftuh dan Sapriya (2005:30) bahwa, Tujuan negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (to be good citizens), yakni warga negara yang memiliki kecerdasan (civics inteliegence) baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual yang memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (civics responsibility), dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Setelah menelaah pemahaman dari tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, maka dapat di

simpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan berorientasi pada penanaman konsep Kenegaraan dan juga bersifat implementatif dalam kehidupan sehari - hari.

Menurut Permendiknas (2006:49) tujuan pembelajaran PKn adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- a. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

6. Hasil Belajar

Brown (dalam Purwanti 2008:4.7) memberikan pengertian bahwa tes hasil belajar merupakan “a test to see how far students achieve materials addressed in a curriculum within a particular time frame”. Hasil belajar siswa yang didapatkan melalui tes hasil belajar dapat mengacu pada hasil pengajaran secara keseluruhan pada akhir penyelenggaraan atau pada kurun waktu tertentu. Sebagai tes yang memfokuskan pada hasil yang telah dapat dicapai oleh suatu bentuk pengajaran, tes hasil belajar memiliki kaitan yang erat dengan apa yang telah diajarkan. Kaitan itu terutama dalam hal isi tes. Isi tes harus secara jelas mencerminkan isi pengajaran yang secara nyata telah diselenggarakan.

Pada penelitian ini, tes hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan tes tertulis. Bentuk soal tes yang dipakai adalah jenis soal objektif dan subjektif. Tes hasil belajar siswa ini akan mengambil jenjang kemampuan kognitif untuk mengukur hasil belajar siswa. Menurut taksonomi Bloom (dalam Sumiati, 2012:214), domain kognitif terdiri dari enam kategori yang akan dijabarkan dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. C1 yaitu mengingat (*remembering*), merupakan kemampuan menyebutkan kembali informasi/pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan.
- b. C2 yaitu memahami (*understanding*), merupakan kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram.
- c. C3 yaitu menerapkan (*applying*), merupakan kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu.
- d. C4 yaitu menganalisis (*analysing*), merupakan kemampuan memisahkan konsep ke dalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh.
- e. C5 yaitu mengevaluasi (*evaluating*), merupakan kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu.
- f. C6 yaitu mencipta (*creating*), merupakan kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren atau membuat sesuatu yang orisinal.

Berdasarkan kategori-kategori dari ranah kognitif diatas, peneliti akan menggunakan kategori C1, yaitu mengingat (*remembering*), C2, yaitu memahami (*understanding*), C3, yaitu menerapkan (*applying*), dan C4, yaitu

menganalisis (*analysing*) untuk mengukur hasil belajar pada ranah kognitif siswa.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Hasil Penelitian Sari (2018) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Pembelajaran *Role Playing*” Menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* sesuai dengan sintaks/langkah kegiatan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Hasil Penelitian Ningrum (2020) dengan judul “Penerapan Model Bermain Peran (*Role playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung ” Menyatakan bahwa Pembelajaran dengan model bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan hasil belajar, Dengan penggunaan model ini dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan belajar 80% siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 .
3. Hasil Penelitian Angraini (2018) dengan judul “Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Profesi Pendidikan” menyatakan bahwa metode *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan. Dengan kata lain keaktifan serta hasil belajar meningkat pada saat diterapkan metode ini.
4. Hasil Penelitian dari Lestari (2021) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Dikelas XII TPHP 2 SMK Negeri 1 Cangkringan” Menyatakan bahwa Penerapan model *Role Playing* terbukti dapat

meningkatkan keaktifan dan hasil belajar materi Perlindungan dan Penegakkan Hukum siswa kelas XII APHP2 SMK N 1 Cangkringan Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023.

5. Hasil Penelitian dari Sari (2021) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN yang mencerminkan Perilaku Harga Diri Melalui Metode Bermain Peran” menyatakan bahwa dengan adanya metode pembelajaran yang berfariasi yang optimal dapat memberikan rangsangan kreatifitas siswa sehingga suasana kelas kondusif, aktif dan menyenangkan.
6. Hasil Penelitian Lestari (2023) dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar muatan PPKn pada Siswa kelas III Sekolah dasar” menyatakan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat membuat hasil belajar peserta didik pada muatan PPKn mengalami peningkatan. Selain itu, peserta didik juga antusias melakukan pembelajaran menggunakan metode *role playing* karena mereka dapat belajar sambil bermain.
7. Hasil Penelitian Rahim & Dwiprabowo (2020) dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Dasar” menyatakan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kemudian terjadi peningkatan yang signifikan bahwa semua siswa atau 100% memenuhi kriteria dalam keberhasilan penelitian.
8. Hasil Penelitian Silalahi (2019) dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa kelas V SDN 004 Teratak Buluh Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar” menyatakan bahwa menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKN.

9. Hasil Penelitian Hayanti (2021) dengan judul “Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di MAN 5 Sleman” Menyatakan bahwa penggunaan metode role playing sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PPKn tema tanggung jawab masyarakat.
10. Hasil Penelitian Aprilia Mila sari (2021) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Metode *Role Playing* Menggunakan Media Kartu Suara Materi Pemilu dan Pilkada pada Siswa Kelas VI SDN Palebon 01 Kecamatan Pedurungan” menyatakan bahwa Pembelajaran akan lebih efektif dengan menerapkan metode *role playing* agar semakin menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

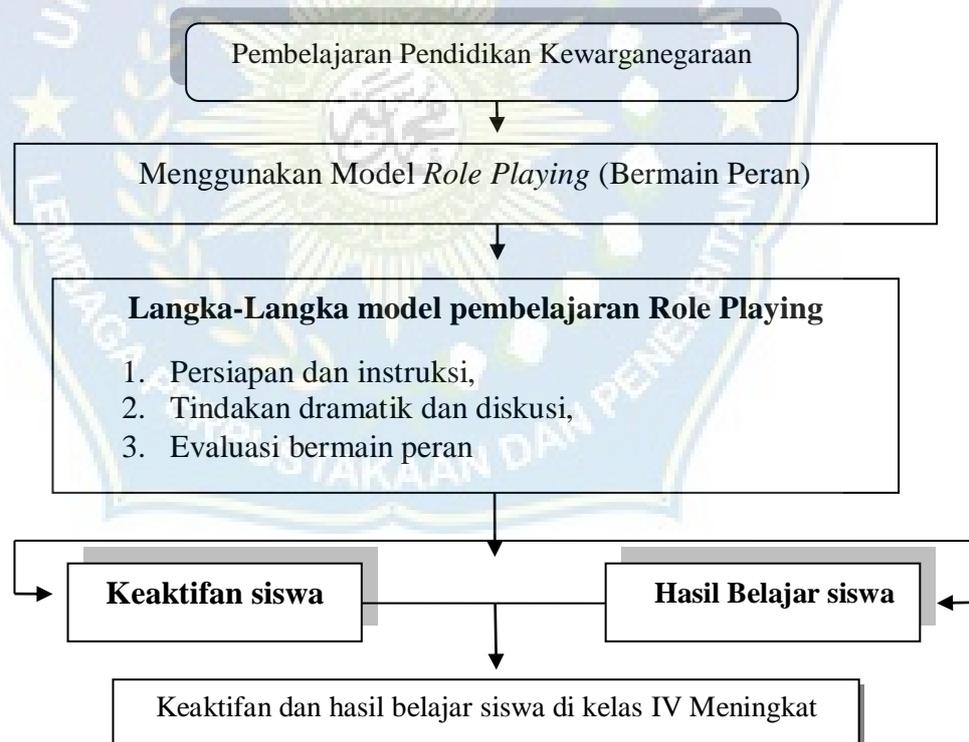
C. Kerangka Pikir

Permasalahan yang terjadi pada kelas IV SDN 127 Inpres Moncongloe adalah penerapan metode pembelajaran pada mata pelajaran PKN yang kurang bervariasi. Keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model yang diterapkan oleh guru belum termasuk dalam *kriteria aktif*. Hasil dokumentasi dari nilai ulangan siswa juga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN termasuk pada kategori cukup baik sehingga perlu ditingkatkan. Guna mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya model pembelajaran yang lebih bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut hasil kajian mengenai penelitian yang relevan dan teori yang mendukung yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa model *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran

PKn di Sekolah Dasar, sehingga untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, peneliti merencanakan untuk menerapkan model *Role Playing*.

Metode pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian kejadian yang mungkin muncul dan mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Selain itu, *role playing* sering sekali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain. Penerapan *role playing* ini diharapkan siswa dapat meningkatkan keaktifan belajar pada siswa serta, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat pula.



Gambar 2.1 Bagan Alur Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian kerangka pikir tersebut, maka hipotesis tindakan dapat diajukan dalam penelitian ini adalah jika Model *role playing* diterapkan maka Keaktifan dan Hasil Belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran PKN Di SDN 127 Inpres Moncongloe Meningkatkan.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas. Istilah dalam bahasa Inggris adalah Classroom Action Research (CAR), yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. PTK atau penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk investigasi yang bersifat reflektif partisipatif, kolaboratif dan spiral, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, model kerja, proses, isi, komponen dan situasi. (Arikunto, 2009 :104).

Menurut Masyhud (2012:156), Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) secara umum dapat diartikan sebagai suatu penelitian tindakan (*actionresearch*) yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Secara lebih sistematis, Carr & Kemmis (Masyhud, 2012:156) mengemukakan definisi penelitian tindakan (*action research*) sebagai berikut. Suatu bentuk penelaahan atau inkuiri melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan tertentu (misalnya guru, siswa dan atau kepala sekolah) dalam situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran serta keabsahan dari (a) praktek-praktek sosial atau kependidikan yang mereka lakukan sendiri, (b) pemahaman mereka mengenai praktek-praktek tersebut, dan (c) situasi kelembagaan tempat praktek-praktek itu dilaksanakan.

Di dalam penelitian tindakan kelas memiliki tiga pengertian yaitu:

1. penelitian menunjuk 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 kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan siswa.
3. kelas dalam hal ini tidak terikat dalam ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok siswa dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula (Arikunto, 2009: 2).

Menurut Arikunto (2014:16) menyatakan bahwa secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam melaksanakan penelitian tindakan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Kemudian Kasbolah (2021:9) berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki keadaan yang kurang atau tidak memuaskan mutu pelajaran dikelas.

Dari pendapat di atas maka penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai suatu penelitian yang dilakukan dalam bentuk pembelajaran dalam kelas yang dilakukan melalui inkuiri guna menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang ditemukan. Penelitian kali ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi di kelas IV SDN Inpres 127 Moncongloe mengenai aktivitas dan hasil belajar yang kurang, sehingga diharapkan dengan diadakannya penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat membuat aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi meningkat.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Februari semester genap tahun 2024. Lokasi di SDN 127 Inpres Moncongloe, Jalan Poros Daya Dusun Pamanjengan, Desa Moncongloe, Kec. Moncongloe, Kab. Maros.

Subyek penelitian ini yaitu siswa kelas IV C SDN 127 Inpres Moncongloe dengan jumlah 29 siswa yang terdiri dari 23 putri dan 6 putra, dan Ibu Melani, S.Pd sebagai guru Wali kelas. Sedangkan objek penelitian ini adalah pembelajaran PKn dengan menggunakan Model *role playing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 127 Inpres Monconglo.

Tempat ini dipilih untuk meneliti karena pembelajaran di SDN 127 Inpres Moncongloe masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, Guru mengajarkan murid hanya dengan menerangkan materi pembelajaran, memberi contoh-contoh soal, bahkan mendikte materi pelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran sehingga proses interaksi edukatif cenderung bersifat satu arah, Sehingga Aktivitas dan Hasil Belajar siswa Perlu di tingkatkan. Peneliti akan menerapkan model pembelajaran PKn yaitu dengan menggunakan model *Role Playing* sebagai pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan sehingga mampu Meningkatkan Keaktifan dan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 127 Inpres Moncongloe.

C. Faktor yang Diselidiki

Hasil Observasi tanggal 10 September 2023 menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Ketertarikan ini disebabkan PKn dianggap membosankan, membuat para siswa menjadi mengantuk saat pelajaran sedang berlangsung. Guru juga menyatakan

dalam hal pencapaian hasil belajar PKn sudah mencapai hasil akan tetapi ada juga siswa yang tidak memenuhi standar KKTP (70). Siswa kelas IV C yang terdiri dari 29 hanya 17 siswa yang lulus nilai ≥ 70 atau di atas KKTP (70) berarti masih ada 41,3% peserta didik yang masih di bawah KKTP (70).

Maka dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu menerapkan model *role playing* untuk meningkatkan keaktifan dan Hasil Belajar yang dimana siswa sebagai pemeran utama dalam kegiatan pembelajaran sehingga terbangun sikap aktif, dan inovatif serta mampu mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa dan yang paling utama mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Maka dari itu untuk menjawab permasalahan di atas ada beberapa factor yang ingin diselidiki yaitu:

1. Faktor siswa adalah keaktifan siswa selama proses pembelajaran
2. Faktor proses pembelajaran apakah terjadi atau ada interaksi antara guru dengan siswa agar kegiatan belajar mengajar berlangsung efektif dan efisien.
3. Factor hasil yang diselidiki penguasaan bahan ajar dan rasa tanggung jawab serta sikap positif siswa terhadap PKn dengan terampil menyelesaikan evaluasi yang diberikan.

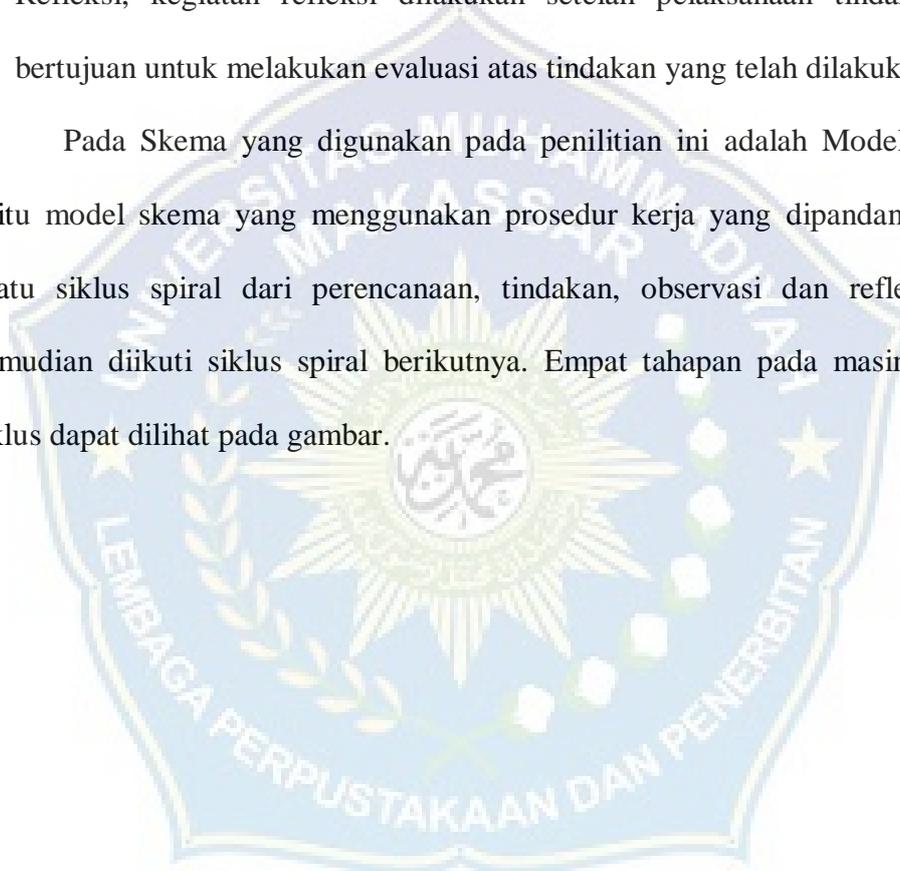
D. Prosedur Penelitian

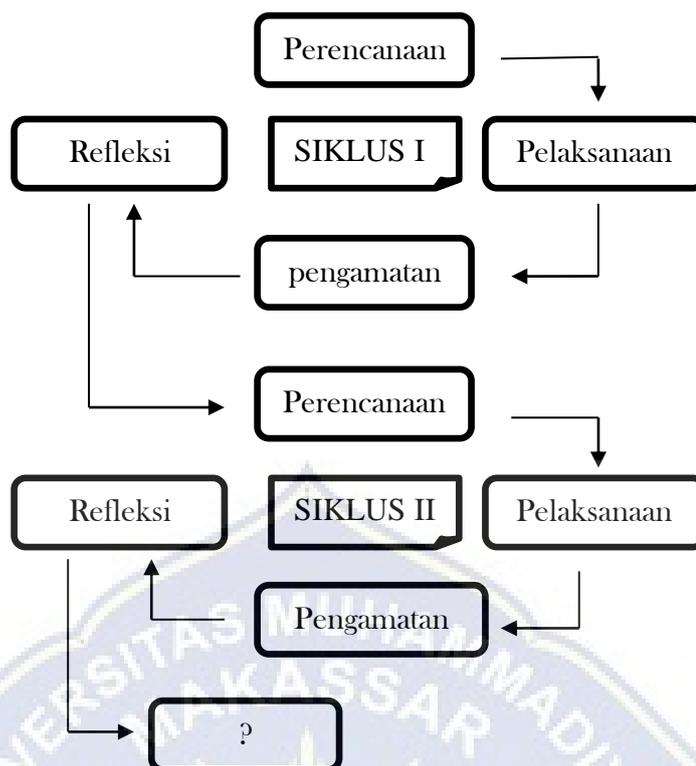
Menurut Arikunto (2014:16) secara garis besar penelitian tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) terdapat empat tahapan yang lazim dilalui. Empat tahap yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan pada tahap ini; pelaksanaan

2. Pelaksanaan, tahap pelaksanaan merupakan implementasi isi rancangan, yaitu melakukan tindakan di kelas; Pengamatan kegiatan pengamatan ini dilakukan oleh pengamat (bukan guru pelaksana) yang dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung;
3. Pengamatan, kegiatan pengamatan ini dilakukan oleh pengamat (bukan guru pelaksana) yang dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung;
4. Refleksi, kegiatan refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan yang bertujuan untuk melakukan evaluasi atas tindakan yang telah dilakukan.

Pada Skema yang digunakan pada penelitian ini adalah Model Hopkins yaitu model skema yang menggunakan prosedur kerja yang dipandang sebagai suatu siklus spiral dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang kemudian diikuti siklus spiral berikutnya. Empat tahapan pada masing-masing siklus dapat dilihat pada gambar.





Gambar 3.1 Siklus Penelitian Diadaptasi dari Penelitian Model Hopkins

(Sumber) Arikunto, 2014:16

Penyelenggaraan penelitian ini akan dimulai dengan siklus I, jika hasil siklus I berhasil maka siklus II dilakukan sebagai pemantapan, jika siklus I tidak berhasil maka diadakan siklus II yang merupakan perbaikan dari siklus I. Sedangkan jika siklus II belum berhasil maka dilanjutkan ke siklus III atau selanjutnya.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

- 1) diskusi bersama guru untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran Modul Ajar yang akan digunakan.

- 2) menyiapkan naskah untuk bermain peran (*Role Playing*)\
- 3) menyiapkan lembar observasi aktivitas belajar siswa.
- 4) menyiapkan perangkat tes hasil belajar kognitif siswa.
- 5) menyiapkan lembar observasi penggunaan langkah-langkah metode *role playing*.
- 6) menyiapkan perlengkapan yang digunakan dalam penerapan metode bermain peran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran dengan metode bermain peran (*Role Playing*) dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Persiapan dan instruksi,
- 2) Tindakan dramatik dan diskusi,
- 3) Evaluasi bermain peran.

c. Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pengamat. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format observasi/ penilaian yang telah disusun, termasuk juga pengamatan secara cermat pelaksanaan skenario tindakan dari waktu ke waktu serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa (Arikunto, 2014: 80)

Kegiatan observasi ini dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan oleh guru kelas dan observer. Kegiatan observasi yang

dilakukan oleh guru kelas adalah mengamati kegiatan atau aktivitas peneliti selama proses pelaksanaan tindakan. Kegiatan yang dilakukan oleh observer adalah mengamati aktivitas siswa selama proses pelaksanaan tindakan.

d. Refleksi

Refleksi Arikunto (2014: 80), merupakan kegiatan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasar data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.

Refleksi dilaksanakan berdasarkan pada hasil observasi dan tes yang dilaksanakan selama proses pelaksanaan tindakan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil yang telah dicapai oleh siswa serta kendala-kendala yang dihadapi oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil refleksi tersebut dijadikan pedoman untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II apabila aktivitas belajar dan hasil belajar siswa belum mencapai hasil yang ditetapkan.

2. Siklus II

Pelaksanaan tahapan siklus II sama dengan siklus I, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki hasil belajar dan aktivitas belajar siswa yang masih rendah dengan memperhatikan kendala-kendala yang ada pada tahap siklus I, dengan tujuan aktivitas dan hasil belajar pada siklus II lebih baik daripada siklus I.

E. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai tingkat keberhasilan siswa adalah :

1. Lembar Observasi

Instrument tahap observasi perlu dilakukan karena adanya data-data pendukung penelitian dengan mengambil gambar proses kegiatan pembelajaran atas bukti keikutsertaan siswa bersama guru dan peneliti selaku observer yang berperan penting dalam melakukan aksi penelitian. Kemudian Lembar yang memuat instrument koesioner/observasi (pengamatan) dengan tes objektif iya-tidak, hal ini bertujuan untuk diperoleh data bagaimana proses kegiatan pembelajaran melalui pengamatan langsung yang dilakukan observer baik sebelum maupun sesudah pemanfaatan di Sekolah Dasar.

Pengamatan keaktifan siswa yaitu observasi yang digunakan untuk melihat antusias dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing*, Penyusunan instrument penelitian ini mengacu pada macam-macam kegiatan siswa yang telah digolongkan menurut Diedidrich (dalam Nasution,2000).

2. Tes

Tes hasil belajar adalah instrument pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Tes dilakukan pada setiap awal dan akhir pertemuan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan sejauh mana daya serap siswa terhadap materi yang telah diberikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Soal tes diberikan dalam bentuk pilihan ganda ataupun soal uraian.

3. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa adalah instrument yang digunakan untuk mengukur tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan *model Role playing*.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan penelitian ini teknik observasi yang digunakan adalah teknik observasi langsung, dibantu oleh dua orang observer. Satu orang observer berasal dari guru kelas yang bertugas mengamati kegiatan guru (peneliti) selama proses pembelajaran. observer lainnya berasal dari teman sejawat yang bertugas mengamati kegiatan siswa selama pembelajaran.

2. Tes tertulis

Penelitian ini akan menggunakan tes tertulis sebagai cara untuk menilai hasil belajar kognitif siswa. Harjanto (2008:279) mengemukakan bahwa tes tulis dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

- a. tes essay (subjektif)
- b. tes objektif

Tes essay adalah tes yang berbentuk pertanyaan tertulis, yang jawabannya merupakan kerangka (essay) atau kalimat. Panjang kalimat yang dijawab adalah relatif, sesuai dengan kemampuan siswa.

Tes objektif adalah tes yang dibuat sedemikian rupa sehingga hasil tes tersebut dapat dinilai secara objektif. Jadi, tes tersebut jika dinilai oleh siapapun akan menghasilkan jawaban yang sama.

Tes tertulis dalam penelitian ini akan dilakukan setiap setiap akhir siklus. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan hasil belajar dan pemahaman siswa pada materi PKn.

3. Angket

Pengumpulan data melalui angket dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada siswa untuk diberikan respon.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam pelaksanaan penelitian, termasuk PTK. Hasil analisis data ini nantinya akan menentukan kebermaknaan hasil penelitian yang dilakukan, artinya jika analisis yang dilakukan tepat dan baik, maka hasil penelitian akan memberikan gambaran yang obyektif dari kondisi yang diteliti sehingga tindakan yang diambil untuk peningkatan kondisi tersebut juga bermakna.

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Menurut Sudjana (dalam Iskandar 2013:223) analisis data kualitatif dilakukan berdasarkan fakta atau informasi yang dijumpai di lapangan. Fakta atau informasi tersebut dianalisis berupa pengelompokan data dalam aspek-aspek yang telah ditentukan. Hasil pengelompokan tersebut selanjutnya dihubungkan dengan data yang lainnya untuk mendapatkan suatu hasil yang akurat.

Miles dan Huberman (Sugiyono, 2013) ada tiga tahap kegiatan yang dilakukan secara berurutan: 1) data reduction 2) data display, 3) conclusion drawing/verification (h.246). tahap analisis yang dilakukan dapat diuraikan sebagai berikut.

1. *data reduction* (reduksi data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang utama atau pokok, memfokuskan pada bagian-bagian yang penting. Dengan demikian data yang telah direduksi memberikan gambaran yang jelas.

2. *data display* (penyajian data)

Penyajian data semua data yang terkumpul mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi di sajikan .

3. *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan)

Dilakukan berdasarkan hasil dari semua data yang diperoleh. Penarikan kesimpulan merupakan pengungkapan akhir dari hasil tindakan berdasarkan data yang di sajikan.

Analisis data yang dilakukan untuk rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penerapan Model *Role Playing* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV C mata pelajaran PKn di SDN 127 Inpres Moncongloe. Analisis pada peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P_a = \frac{A}{N} \times 100$$

Keterangan:

P_a = skor pencapaian aktifitas belajar siswa

A = jumlah skor komponen penilaian aktivitas belajar yang dicapai siswa

N = jumlah skor maksimal dari komponen penilaian aktivitas belajar siswa.

Tabel 3.4 Kriteria Keaktifan Belajar Siswa(Masyud, 2013:68)

Kriteria Aktivitas Belajar	Rentangan Skor
Sangat aktif	81-100
Aktif	61-80
Cukup aktif	41-60
Kurang aktif	21-40
Sangat Kurang aktif	0-20

2. Penerapan metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran PKn di SDN 127 Inpres Moncongloe. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = skor pencapaian hasil belajar siswa

n = jumlah skor hasil belajar yang diperoleh siswa

N = jumlah skor maksimal hasil belajar siswa

Tabel 3.5 Kriteria Hasil Belajar Siswa (Masyud, 2013:68)

Kriteria Hasil Belajar	Rentangan Skor
Sangat Baik	80-100
Baik	70-79
Cukup Baik	60-69
Kurang Baik	40-59
Sangat Kurang Baik	0-39

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan ini adalah meliputi indikator proses dan hasil. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila sudah ada peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dari kondisi awal ke kondisi setelah penerapan setelah penerapan metode *role playing*.

Adapau Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dari setiap siklus yang ingin dicapai adalah jika aktivitas belajar siswa berada pada predikat “Aktif”
2. Peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan tercapainya kriteria ketuntasan minimum KKTP (70%), Pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganeagaraan yaitu mencapai hasil belajar yang baik dengan rentang skor 70. Kriteria ketuntasan hasil belajar yang ditetapkan yaitu dengan capaian minimal 75% oleh siswa dikelas.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 127 Inpres Moncongloe, Jalan Poros Daya Dusun Pamanjengan, Desa Moncongloe, Kec. Moncongloe, Kab. Maros. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana penerapan model *Role playing* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran PKn di SDN 127 Inpres Moncongloe.

Data tindakan, temuan dan refleksi yang diperoleh melalui hasil pengamatan di lapangan, catatan langsung di lapangan dan dokumentasi hasil belajar murid. Pada setiap siklus dapat dipaparkan secara terpisah, ini bertujuan untuk melihat letak persamaan, perbedaan, perubahan, dan perkembangan pada setiap alur siklus.

1. Penerapan Model *Role Playing* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa

a. Pelaksanaan Siklus 1

Pada pelaksanaan siklus 1 proses pembelajaran dilaksanakan selama 4 kali pertemuan yaitu dalam setiap pertemuan menghabiskan waktu pembelajaran 2 jam (2x25 menit) Pertemuan pertama dengan materi Pada Unit 4 Negaraku Indonesiaku dengan elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Tahapan dalam pembelajaran siklus I yaitu:

1) Perencanaan

Pada tahapan ini peneliti merencanakan penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *Role playing* sebanyak 4 kali pertemuan. Adapun hal yang

dilakukan peneliti dalam tahapan ini adalah peneliti bersama guru menyusun rencana pelaksanaan modul ajar yang akan digunakan sumber belajar yang diambil dari Pendidikan Pancasila SD/MI kelas IV. menyiapkan naskah untuk bermain peran (*Role Playing*), Menyiapkan Lembar Observasi keaktifan siswa dalam belajar, menyiapkan perangkat tes hasil belajar kognitif siswa, menyiapkan lembar observasi penggunaan langkah-langkah model *role playing* kemudian menyiapkan perlengkapan yang digunakan dalam penerapan model *role playing*.

2) Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahapan ini Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

a. Pertemuan 1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin, tanggal 15 Januari 2024 dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pembelajaran ini dilaksanakan dengan menggunakan model *role playing* (bermain peran). Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, meminta siswa membaca doa belajar, mengecek kehadiran murid, lalu mengorganisir kelas menjadi beberapa kelompok kecil. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan dari yang akan dipelajari. Guru mengajak siswa membuka buku PKN yang akan dipelajari yaitu unit 4 Negaraku Indonesiaku tentang faktor- factor yang dapat memperkuat keutuhan Negara kesatuan republik indonesia Untuk memudahkan siswa dalam belajar, peneliti membagikan kepada tiap kelompok naskah bermain peran yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari. Selanjutnya, guru mulai mengarahkan siswa untuk melaksanakan kegiatan bermain peran yang mengacu pada prosedur pelaksanaan model bermain peran (*role playing*) yang terdiri dari tahap persiapan atau intruksi:

guru mengintruksikan murid untuk menjadi pengamat, pengkaji, dan pemain peran. Selanjutnya, tahap bermain peran yakni murid melaksanakan kegiatan bermain peran dan murid lainnya menjadi pengamat dan pengkaji. Kemudian, tahap diskusi dan evaluasi yaitu murid mengadakan diskusi di masing-masing kelompok dan pada tahap evaluasi di akhir pembelajaran guru memberikan tes berupa beberapa pertanyaan yaitu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam pelajaran PKn dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*).

b. Pertemuan 2

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 17 Januari 2024 dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pembelajaran ini dilaksanakan dengan menggunakan model *role playing* (bermain peran). Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, meminta murid membaca doa belajar, mengecek kehadiran murid, dan menyampaikan apersepsi yaitu menghubungkan materi yang diajarkan dengan dunia nyata siswa, lalu mengorganisir kelas menjadi beberapa kelompok kecil. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan dari yang akan dipelajari. Guru mengajak siswa membuka buku PKn yang akan dipelajari yaitu unit 4 Negaraku Indonesiaku tentang Arti penting keutuhan negara kesatuan republik Indonesia, peneliti membagikan kepada tiap kelompok naskah bermain peran yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari. Selanjutnya, guru mulai mengarahkan siswa untuk melaksanakan kegiatan bermain peran yang mengacu pada prosedur pelaksanaan model bermain peran (*role playing*) yang terdiri dari tahap persiapan atau intruksi: guru mengintruksikan murid untuk menjadi pengamat, pengkaji, dan pemain peran. Selanjutnya, tahap bermain peran yakni

murid melaksanakan kegiatan bermain peran dan murid lainnya menjadi pengamat dan pengkaji. Kemudian, tahap diskusi dan evaluasi yaitu siswa mengadakan diskusi di masing-masing kelompok dan pada tahap evaluasi di akhir pembelajaran guru memberikan tes berupa beberapa pertanyaan yaitu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam pelajaran PKn dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*).

Kemudian dalam kegiatan akhir pembelajaran, guru memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran dan memberikan nasehat serta memotivasi murid agar lebih giat lagi dalam belajar.

c. Pertemuan 3

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 18 Januari 2024 dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pembelajaran ini dilaksanakan dengan menggunakan model *role playing* (bermain peran). Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, meminta murid membaca doa belajar, mengecek kehadiran murid, dan menyampaikan apersepsi yaitu menghubungkan materi yang diajarkan dengan dunia nyata siswa, lalu mengorganisir kelas menjadi beberapa kelompok kecil. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan dari yang akan dipelajari. Guru mengajak siswa membuka buku PKn yang akan dipelajari yaitu unit 4 contoh sikap dan perilaku yang menjaga lingkungan sekitar dalam upaya menjaga keutuhan NKRI, peneliti membagikan kepada tiap kelompok naskah bermain peran yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari. Selanjutnya, guru mulai mengarahkan siswa untuk melaksanakan kegiatan bermain peran yang mengacu pada prosedur pelaksanaan model bermain peran (*role playing*) yang terdiri dari tahap persiapan atau intruksi: guru mengintruksikan murid untuk menjadi

pengamat, pengkaji, dan pemain peran. Selanjutnya, tahap bermain peran yakni murid melaksanakan kegiatan bermain peran dan murid lainnya menjadi pengamat dan pengkaji. Kemudian, tahap diskusi dan evaluasi yaitu murid mengadakan diskusi di masing-masing kelompok dan pada tahap evaluasi di akhir pembelajaran guru memberikan tes berupa beberapa pertanyaan yaitu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam pelajaran PKn dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*). .

Kemudian dalam kegiatan akhir pembelajaran, guru memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran dan memberikan nasehat serta memotivasi murid agar lebih giat lagi dalam belajar.

d. Pertemuan 4

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 20 Januari 2024 dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pembelajaran ini dilaksanakan dengan menggunakan model *role playing* (bermain peran). Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, meminta murid membaca doa belajar, mengecek kehadiran siswa, dan menyampaikan apersepsi yaitu menghubungkan materi yang diajarkan dengan dunia nyata siswa, lalu mengorganisir kelas menjadi beberapa kelompok kecil. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan dari yang akan dipelajari . Guru mengajak siswa membuka buku PKn yang akan dipelajari yaitu unit 4 Negaraku Indonesiaku tentang Contoh sikap dan perilaku yang merusak lingkungan sekitar serta membahayakan keutuhan NKRI, peneliti membagikan kepada tiap kelompok naskah bermain peran yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari. Selanjutnya, guru mulai mengarahkan siswa untuk melaksanakan kegiatan bermain peran yang mengacu pada prosedur pelaksanaan

model bermain peran (*role playing*) yang terdiri dari tahap persiapan atau intruksi: guru mengintruksikan murid untuk menjadi pengamat, pengkaji, dan pemain peran. Selanjutnya, tahap bermain peran yakni murid melaksanakan kegiatan bermain peran dan murid lainnya menjadi pengamat dan pengkaji. Kemudian, tahap diskusi dan evaluasi yaitu murid mengadakan diskusi di masing-masing kelompok dan pada tahap evaluasi di akhir pembelajaran guru memberikan tes berupa beberapa pertanyaan yaitu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam pelajaran PKn dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*). Kemudian Peneliti mengevaluasi hasil belajar murid melalui lembar kerja soal.

3) Hasil Observasi

a. Observasi Kegiatan Guru Siklus I

Peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *Role playing* yang sebelumnya telah disesuaikan dengan lembar observasi yang telah disiapkan. Berikut hasil observasi kegiatan langkah-langkah Model *Role Playing* yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran belum maksimal beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi pada tahap instruksi; (1) pengorganisasian tempat duduk belum maksimal, murid terlihat duduk tidak berdasarkan kelompoknya, (2) kurang jelasnya instruksi yang diberikan oleh guru. Pada tahap bermain peran berupa; (1) kurang maksimalnya murid dalam proses bermain peran yang terjadi di depan kelas. Pada tahap diskusi dan evaluasi; (1) murid kurang aktif pada diskusi dalam kelompoknya, (2) murid kurang memberikan respon pada proses tanya jawab.

Data hasil pengamatan kegiatan guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Presentase Aktivitas Mengajar Guru Siklus 1

No	Langkah-langkah <i>Role Playing</i>	Aspek Yang diamati	Dilaksanakan		Jumlah	Kriteria
			Ya	Tdk		
1	Tahap Instruksi	Mengorganisir kelas	2		2	cukup
		Guru menginstruksikan apa yang harus dilakukan sebelum permainan peran dimulai	3	-	3	baik
2	Tahap bermain peran	Murid melaksanakan aktivitas bermain peran	4	-	4	Sangat baik
3	Tahap diskusi dan evaluasi	Murid mendiskusikan dan melaporkan hasil dari pengamatan permainan peran.	3		3	baik
		Guru mengadakan tanya jawab kepada Siswa.	4		4	Sangat baik
		Guru memberikan	3		3	baik

	tugas kepada murid.				
Jumlah (24)		19		19	
Presentase Keberhasilan %		79,1%		79,1%	

Untuk mencari hasil dengan presentase keberhasilan yang tertera didalam tabel adalah dengan menggunakan Skala Liker dengan rumus dasar skor aktual : skor sebenarnya x 100. Atau dengan $\frac{19}{24} \times 100\% = 79,1\%$ sebagaimana hasil dari 24 di dapat dari skor tertinggi (4 sangat baik) x (6 jumlah kegiatan yang diamati). Dengan kriteria yaitu 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Cukup) dan 1 (Kurang).

b. Hasil Keaktifan siswa Siklus 1

Observasi keaktifan siswa yang diamati secara langsung oleh teman sejawat. Pada siklus I diamati ketika siswa melaksanakan proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *Role Playing* yang disesuaikan dengan adanya lembar observasi siswa yang telah di siapkan oleh peneliti.

Observer memberikan penilaian sesuai dengan kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran. Sebagaimana jumlah presentase yang didapatkan untuk point pertama untuk mendapatkan nilai siswa memperhatikan penjelasan guru, pada point kedua bertanya dan menyampaikan pendapat , poin ke tiga yaitu menyimak diskusi kelompok ,poin ke empat mencatat hasil pengamatan ,kemudian poin ke lima melaksanakan pemeranan.

Sebagaimana hasil presentase tersebut di dapatkan dari rumus yang

$$Pa = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Data hasil pengamatan keaktifan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Hasil Observasi keaktifan siswa siklus I

No	Indikator Keaktifan siswa yang diamati	Pencapaian Pertemuan				Rata-Rata	kriteria
		1	2	3	4		
1	Memperhatikan Penjelasan guru	52.59	62.07	67.24	67.24	62.29	Aktif
2	Bertanya dan Menyampaikan pendapat	56.93	62.93	67.24	67.24	63.59	Aktif
3	Menyimak diskusi kelompok	53.45	61.21	65.52	65.52	61.43	Aktif
4	Mencatat hasil pengamatan dan diskusi	54.31	62.93	67.24	67.24	62.93	Aktif
5	Melaksanakan Pemeranan	43.1	53.45	53.45	62.07	53.02	Cukup
Rata-rata		52.08	60.52	64.14	65.86	60.65	Cukup

Berdasarkan tabel di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor siswa dalam memperhatikan penjelasan guru sebesar 52,59% kemudian mengalami peningkatan pada pertemuan kedua 62,07% ,selanjutnya pada pertemuan ketiga dan keempat mengalami peningkatan sebesar 67,24%. Kemudian siswa Bertanya dan Menyampaikan pendapat pada pertemuan pertama sebesar 56,93% dan meningkat pada pertemuan kedua dengan 62,93% dan kembali meningkat pada pertemuan ketiga dan kedua sebesar 67,24%.

Pada indikator dari point ketiga, yaitu siswa menyimak diskusi kelompok, pada pertemuan pertama siswa memperoleh 53,45% dan kembali mengalami peningkatan pada pertemuan kedua sebesar 61,21% dan pada pertemuan ketiga dan keempat mengalami peningkatan 65,52%. Indikator dari point keempat yaitu, siswa mencatat hasil pengamatan dan diskusi pada pertemuan pertama 54,31% dan pertemuan kedua 62,93% pada pertemuan ketiga dan keempat mendapatkan nilai yang sama yaitu 67,24%. Pada indikator point kelima, siswa melaksanakan

pemeranan sebesar % 43,10 pada pertemuan pertama, pertemuan kedua dan ketiga sebesar 53,45% dan pertemuan keempat 62,07%.

c. Hasil Belajar/ Evaluasi Siklus 1

Dari hasil tes yang di berikan menunjukkan bahwa dari 29 siswa yang menjadi subyek penelitian terlihat bahwa siswa yang mendapatkan nilai 80-100 dengan kategori sangat baik sebanyak 12 siswa atau 41,38% , siswa yang mendapatkan nilai 70-79 dengan kategori baik sebanyak 8 siswa atau 27,56%, murid yang mendapatkan nilai 60-69 dengan kategori cukup sebanyak 5 siswa atau 17,25%, siswa yang mendapatkan nilai 40-59 dengan kategori kurang baik sebanyak 2 siswa atau 6,90% dan murid yang mendapatkan nilai 0-39 dengan kategori sangat kurang sebanyak 2 atau 6,90%.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Rentan Skor	Kategori	Frekuensi	Presentasi %
80-100	Sangat baik	12	41,38%
70-79	Baik	8	27,56%
60-69	Cukup Baik	5	17,25%
40-59	Kurang Baik	2	6,90%
0-39	Sangat kurang baik	2	6,90%
Jumlah		29	100%

Pada siklus I terlihat peningkatan yaitu ada 20 siswa yang mendapatkan skor ≥ 70 , dengan persentase keberhasilan sebesar 68,96%. Walaupun hasil belajar telah meningkat, namun belum mencapai hasil belajar yang diinginkan sebagaimana peneliti merujuk pada indikator keberhasilan yakni 75% siswa yang mencapai nilai ≥ 70 . Dengan melihat nilai siswa yang mendapat skor ≥ 70 baru mencapai 68,96%. maka dari itu belum tercapainya indikator tersebut, maka peneliti akan melanjutkan pada siklus berikutnya.

4) Refleksi

Berdasarkan dari hasil pengamatan observer Pada proses pembelajaran hasil yang dicapai pada setiap tahap bermain peran masih mencapai 79,1% , hal ini dapat dilihat pada lembar observasi, kekurangan yang terjadi dalam hal ini terjadi pada aspek guru dan siswa. Dalam refleksi, dilakukan perbaikan berdasarkan komunikasi yang dilakukan oleh pengamat (teman sejawat) dengan peneliti guna pelaksanaan tindakan selanjutnya di siklus II, yakni sebagai berikut:

- 1) Mengorganisir tempat duduk agar siswa duduk berdasarkan kelompoknya.
- 2) Memperjelas instruksi kepada siswa dengan baik
- 3) Memperbaiki teks dialog agar murid mudah memahami maksud dialog bermain peran.
- 4) membuat media papan bermain peran
- 5) Peneliti berupaya lebih memotivasi siswa dalam kegiatan diskusi kelompok maupun dalam kegiatan tanya jawab.
- 6) Lebih tegas dalam memberikan sanksi pada murid yang berbuat gaduh.

Sedangkan Indikator keaktifan siswa dalam pembelajaran belum sepenuhnya aktif karena hanya rata-rata 60,65% dari pencapaian yang diinginkan sebanyak 65%.

Kemudian dari indikator hasil tes siswa secara klasikal mencapai ketuntasan belajar hanya mencapai 68,67% dari pencapaian yang diinginkan sebanyak 75% siswa mendapatkan nilai ≥ 70 .

b. Pelaksanaan Siklus II

1) Perencanaan

Perencanaan pembelajaran pada siklus II ini mengambil Materi Pola hidup gotong Royong. Adapun pokok bahasan tersebut diambil dari kurikulum Merdeka Kelas IV. Berdasarkan pengalaman di siklus I banyak terdapat kekurangan-kekurangan yang menyebabkan tidak tercapainya indikator keberhasilan hal ini berdasarkan hasil pada observasi/wawancara, evaluasi dan refleksi. Sehingga penelitian di siklus II ini peneliti berupaya untuk meminimalisir beberapa kekurangan yang terjadi dan segera memperbaikinya.

Selanjutnya pada perencanaan ini peneliti melakukan beberapa hal yakni;

- (1) menyusun rencana pembelajaran dengan menyesuaikan kurikulum yang ada,
- (2) merevisi dialog bermain peran agar lebih jelas,(3) media papan bermain peran
- (4) menyiapkan instrumen dari data-data yang diinginkan yang meliputi instrumen data pencapaian keberhasilan mengajar guru maupun data kemajuan hasil belajar dan aktivitas siswa berupa format observasi dan tes formatif kemudian juga angket respon siswa.

2) Tindakan

Dalam tahapan ini guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

a. Pertemuan 1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 24 Januari 2024 dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pembelajaran ini dilaksanakan dengan menggunakan model *role playing* (bermain peran). Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, meminta murid membaca doa belajar, mengecek

kehadiran murid, dan menyampaikan apersepsi yaitu menghubungkan materi yang diajarkan dengan dunia nyata siswa, lalu mengorganisir kelas menjadi beberapa kelompok kecil. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan dari yang akan dipelajari. Guru mengajak siswa membuka buku PKn yang akan dipelajari yaitu unit 5 Pola Hidup Gotong Royong tentang membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama., peneliti membagikan kepada tiap kelompok naskah bermain peran yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari. Selanjutnya, guru mulai mengarahkan siswa untuk melaksanakan kegiatan bermain peran yang mengacu pada prosedur pelaksanaan model bermain peran (*role playing*) yang terdiri dari tahap persiapan atau intruksi: guru mengintruksikan murid untuk menjadi pengamat, pengkaji, dan pemain peran. Selanjutnya, tahap bermain peran yakni murid melaksanakan kegiatan bermain peran dan murid lainnya menjadi pengamat dan pengkaji. Kemudian, tahap diskusi dan evaluasi yaitu murid mengadakan diskusi di masing-masing kelompok dan pada tahap evaluasi di akhir pembelajaran guru memberikan tes berupa beberapa pertanyaan yaitu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam pelajaran PKn dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*).

Kemudian dalam kegiatan akhir pembelajaran, guru memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran dan memberikan nasehat serta memotivasi murid agar lebih giat lagi dalam belajar.

b. Pertemuan 2

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 25 Januari 2024 dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pembelajaran ini dilaksanakan dengan

menggunakan model *role playing* (bermain peran). Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, meminta murid membaca doa belajar, mengecek kehadiran murid, dan menyampaikan apersepsi yaitu menghubungkan materi yang diajarkan dengan dunia nyata siswa, lalu mengorganisir kelas menjadi beberapa kelompok kecil. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan dari yang akan dipelajari. Guru mengajak siswa membuka buku PKn yang akan dipelajari yaitu unit 5 Pola Hidup Gotong Royong tentang mengidentifikasi kebutuhan baik secara individual maupun kolektif dan contoh kebutuhan baik secara individual maupun kolektif, peneliti membagikan kepada tiap kelompok naskah bermain peran yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari. Selanjutnya, guru mulai mengarahkan siswa untuk melaksanakan kegiatan bermain peran yang mengacu pada prosedur pelaksanaan model bermain peran (*role playing*) yang terdiri dari tahap persiapan atau intruksi: guru mengintruksikan murid untuk menjadi pengamat, pengkaji, dan pemain peran. Selanjutnya, tahap bermain peran yakni murid melaksanakan kegiatan bermain peran dan murid lainnya menjadi pengamat dan pengkaji. Kemudian, tahap diskusi dan evaluasi yaitu murid mengadakan diskusi di masing-masing kelompok dan pada tahap evaluasi di akhir pembelajaran guru memberikan tes berupa beberapa pertanyaan yaitu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam pelajaran PKn dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*).

Kemudian dalam kegiatan akhir pembelajaran, guru memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran dan memberikan nasehat serta memotivasi murid agar lebih giat lagi dalam belajar.

c. Pertemuan 3

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 27 Januari 2024 dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pembelajaran ini dilaksanakan dengan menggunakan model *role playing* (bermain peran). Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, meminta murid membaca doa belajar, mengecek kehadiran murid, dan menyampaikan apersepsi yaitu menghubungkan materi yang diajarkan dengan dunia nyata siswa, lalu mengorganisir kelas menjadi beberapa kelompok kecil. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan dari yang akan dipelajari. Guru mengajak siswa membuka buku PKn yang akan dipelajari yaitu unit 5 Pola Hidup Gotong Royong tentang sikap dan perilaku positif dalam mengondisikan keadaan di lingkungan dan masyarakat untuk menghasilkan kondisi dan keadaan yang lebih baik, peneliti membagikan kepada tiap kelompok naskah bermain peran yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari. Selanjutnya, guru mulai mengarahkan siswa untuk melaksanakan kegiatan bermain peran yang mengacu pada prosedur pelaksanaan model bermain peran (*role playing*) yang terdiri dari tahap persiapan atau intruksi: guru mengintruksikan murid untuk menjadi pengamat, pengkaji, dan pemain peran. Selanjutnya, tahap bermain peran yakni murid melaksanakan kegiatan bermain peran dan murid lainnya menjadi pengamat dan pengkaji. Kemudian, tahap diskusi dan evaluasi yaitu murid mengadakan diskusi di masing-masing kelompok dan pada tahap evaluasi di akhir pembelajaran guru memberikan tes berupa beberapa pertanyaan yaitu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam pelajaran PKn dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*).

Kemudian dalam kegiatan akhir pembelajaran, guru memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran dan memberikan nasehat serta memotivasi murid agar lebih giat lagi dalam belajar

d. Pertemuan 4

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 29 Januari 2024 dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pembelajaran ini dilaksanakan dengan menggunakan model *role playing* (bermain peran). Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, meminta murid membaca doa belajar, mengecek kehadiran murid, dan menyampaikan apersepsi yaitu menghubungkan materi yang diajarkan dengan dunia nyata siswa, lalu mengorganisir kelas menjadi beberapa kelompok kecil. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan dari yang akan dipelajari. Guru mengajak siswa membuka buku PKn yang akan dipelajari yaitu unit 5 Pola Hidup Gotong Royong tentang sikap dan perilaku positif dalam mengondisikan keadaan di lingkungan dan masyarakat untuk menghasilkan kondisi dan keadaan yang lebih baik, peneliti membagikan kepada tiap kelompok naskah bermain peran yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari. Selanjutnya, guru mulai mengarahkan siswa untuk melaksanakan kegiatan bermain peran yang mengacu pada prosedur pelaksanaan model bermain peran (*role playing*) yang terdiri dari tahap persiapan atau intruksi: guru mengintruksikan murid untuk menjadi pengamat, pengkaji, dan pemain peran. Selanjutnya, tahap bermain peran yakni murid melaksanakan kegiatan bermain peran dan murid lainnya menjadi pengamat dan pengkaji. Kemudian, tahap diskusi dan evaluasi yaitu murid mengadakan diskusi di masing-masing kelompok dan pada tahap evaluasi di akhir pembelajaran guru memberikan tes berupa beberapa pertanyaan yaitu untuk

mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam pelajaran PKn dengan menggunakan model bermain peran (role playing).

Kemudian dalam kegiatan akhir pembelajaran, guru memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran dan memberikan nasehat serta memotivasi murid agar lebih giat lagi dalam belajar.

3) Hasil Observasi

a. Observasi kegiatan guru siklus II

Berdasarkan hasil observasi di siklus II terlihat peningkatan yang cukup berarti dibandingkan pada siklus I, ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan terhadap pengamat (teman sejawat).

Berikut hasil observasi kegiatan dengan langkah-langkah model *Role Plying* yaitu pada tahap instruksi berupa; (1) peneliti telah mengorganisir kelas dengan mengatur tempat duduk murid secara berkelompok, (2) peneliti dengan jelas memberikan instruksi dalam langka-langkah model role playing dan siswa tidak terlihat bingung lagi dalam mengerjakannya. Pada tahap bermain peran berupa; (1) proses bermain peran sudah lebih maksimal. Pada tahap diskusi dan evaluasi berupa; (1) siswa sudah terlihat aktif dalam kelompoknya, (2) peserta didik aktif dalam proses tanya jawab.

Tahapan ini berupa tindakan dan aktivitas guru yang dinilai secara langsung. Sebagaimana dapat dilihat dari pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2
Presentase Aktivitas Mengajar Guru Siklus II

No	Langkah-langkah <i>Role Playing</i>	Aspek Yang diamati	Dilaksanakan		Jumlah	Kriteria
			Ya	Tdk		
1	Tahap Instruksi	Mengorganisir kelas	4		4	cukup
		Guru menginstruksikan apa yang harus dilakukan sebelum permainan peran dimulai	4	-	4	baik
2	Tahap bermain peran	Murid melaksanakan aktivitas bermain peran	4	-	4	Sangat baik
3	Tahap diskusi dan evaluasi	Murid mendiskusikan dan melaporkan hasil dari pengamatan permainan peran.	4		4	baik
		Guru mengadakan tanya jawab kepada Siswa.	4		4	Sangat baik
		Guru memberikan tugas kepada murid.	4		4	baik
Jumlah (24)			24		24	
Presentase Keberhasilan %			100%		100%	

Untuk mencari hasil dengan presentase keberhasilan yang tertera didalam tabel adalah dengan menggunakan Skala Liker dengan rumus dasar skor aktual : skor sebenarnya x 100. Atau dengan $\frac{24}{24} \times 100\% = 100\%$ sebagaimana hasil dari

24 di dapat dari skor tertinggi (4 sangat baik) x (6 jumlah kegiatan yang diamati).

Dengan kriteria yaitu 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Cukup) dan 1 (Kurang).

b. Hasil keaktifan siswa siklus II

Observasi keaktifan siswa yang diamati secara langsung oleh teman sejawat. Pada siklus II diamati ketika siswa melaksanakan proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *Role Playing* yang disesuaikan dengan adanya lembar observasi siswa yang telah di siapkan peneliti.

Guru dan peneliti memberikan penilaian dengan memberi skor pada kolom penilaian sesuai dengan kemampuan dan keadaan yang terjadi dalam kelas ketika proses pembelajaran berlangsung. Nilai rata-rata yang dimiliki siswa didasarkan atas rumus mencari presentase sebagaimana yang tertera dalam Teknik Analisis

Data dengan rumus
$$pa = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Data hasil pengamatan keaktifan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Hasil Observasi keaktifan siswa siklus II

No	Indikator Keaktifan siswa yang diamati	Pencapaian Pertemuan				Rata-Rata	kriteria
		1	2	3	4		
1	Memperhatikan Penjelasan guru	69.83	72,41	77.59	84.48	77.30	Aktif
2	Bertanya dan Menyampaikan pendapat	66.38	69.83	75	82.76	73.49	Aktif
3	Menyimak diskusi kelompok	65.52	67.24	75.86	83.62	73.06	Aktif
4	Mencatat hasil pengamatan dan diskusi	68.97	70.69	77.59	83.62	75.22	Aktf
5	Melaksanakan Pemeranan	62.93	65.52	70.69	76.72	68.97	Aktif
Rata-rata		66.73	68.32	75.35	82.24	73.61	Aktif

Berdasarkan tabel di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada poin pertama yaitu siswa dalam memperhatikan penjelasan guru mendapatkan nilai rata-rata sebesar 77.30%. Kemudian siswa Bertanya dan Menyampaikan pendapat mendapatkan nilai rata-rata sebesar 73.49%. Pada indikator dari point ketiga, yaitu siswa menyimak diskusi kelompok mendapatkan nilai rata-rata sebesar 73.06%. Indikator dari point keempat yaitu siswa mencatat hasil pengamatan dan diskusi mendapatkan nilai rata-rata 75.22%. Kemudian indikator point kelima yaitu siswa melaksanakan pemeranan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 68.97%.

c. Hasil belajar Evaluasi siklus II

Dari hasil tes yang di berikan menunjukkan bahwa dari 29 siswa yang menjadi subyek penelitian terlihat bahwa siswa yang mendapatkan nilai 85-100 dengan kategori sangat baik mengalami peningkatan sebanyak 25 siswa atau 86,20%, Siswa yang mendapatkan skor 70-100 dengan kategori baik sebanyak 2 siswa atau 6,90%, siswa yang mendapatkan skor ≤ 70 sebanyak 2 orang siswa saja atau 6,90%.

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Murid Pada Siklus II

Rentan Skor	Kategori	Frekuensi	Presentasi %
80-100	Sangat baik	25	86,20%
70-79	Baik	2	6,90%
60-69	Cukup Baik	2	6,90%
40-59	Kurang Baik	0	0
0-39	Sangat kurang baik	0	0
Jumlah		29	100%

Melihat pada siklus II hasil belajar meningkat secara signifikan dimana siswa telah mencapai keberhasilan yang diinginkan sebagaimana merujuk pada indikator keberhasilan dimana 75% siswa mendapatkan nilai ≥ 70 sebanyak

93.10% . Dengan hasil ini maka penggunaan model *role playing* (bermain peran) telah dengan baik menciptakan hasil belajar yang di inginkan oleh peneliti, sekaligus telah berhasil meningkatkan hasil belajar yang diinginkan.

4) Refleksi

Berdasarkan dari hasil pengamatan proses pembelajaran antara guru dan siswa persentase keberhasilan pada siklus II ini mencapai 100% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan perbaikan yang telah dilakukan sebelumnya pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan proses tahap *Role playing* di tiap siklusnya, hal ini terlihat oleh teman sejawat dan guru bahwa sudah baiknya proses pembelajaran yang dilakukan sehingga pada pencapaian ketuntasan belajar siswa telah mencapai proses dan hasil yang diinginkan.

Sedangkan indikator keaktifan siswa dalam pembelajaran telah tercapai terlihat perkembangan siklus I hanya rata-rata 60,65% meningkat pada siklus siklus II yaitu dengan nilai rata-rata 73.61% dari pencapaian yang diinginkan sebanyak 65% (Aktif).

Pada pencapaian hasil belajar dimana ketuntasan belajar yang diinginkan telah mencapai 93.10% Peserta didik mendapatkan nilai ≥ 70 , dari pencapaian yang diinginkan sebanyak 75%. Dalam hal ini penelitian dengan menggunakan model *role playing* (bermain peran) telah mencapai hasil yang diinginkan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV

dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 127 Inpre Moncongloe yang terdiri dari 29 siswa. Penelitian tindakan kelas terdiri dari 2 siklus yang pelaksanaannya disetiap siklusnya mengacu pada prosedur penelitian dengan tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada proses pembelajaran di siklus I persentase keberhasilan mencapai 79,1%. Ada beberapa kekurangan-kekurangan yang terjadi di tiap tahap kegiatan pembelajaran baik yang terjadi pada aspek guru dalam hal ini peneliti dan juga dari aspek Siswa Kekurangan yang terjadi dari aspek guru atau peneliti ini dapat dilihat pada lembar observasi pengamatan dengan menggunakan Langkah-langkah Model *Role Playing*, berikut data dari hasil observasi kekurangan-kekurangan yang terjadi pada guru yakni, pengorganisasian tempat duduk dimaksimalkan agar murid duduk dalam kelompoknya tidak tersebar ke kelompok lain dan siswa hanya bercanda, kurang jelasnya instruksi yang diberikan oleh guru pada lembar kerja peserta didik (LKPD), harus lebih mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dengan memotivasi peserta didik, sebaiknya dalam akhir pembelajaran dipaparkan kesimpulan dari hasil pembelajaran, perlu ada sedikit ketegasan yang diberikan kepada siswa dan suara diperjelas lagi.

Sedangkan kekurangan yang terjadi pada aspek siswa terlihat dari hasil observasi keaktifan berupa kurang maksimalnya siswa dalam proses bermain peran yang terjadi di depan kelas, siswa kurang aktif berdiskusi dalam kelompoknya, siswa kurang memberikan respon pada proses tanya jawab hal ini terlihat dari persentase keaktifan siswa di kelas rata-rata sebesar 60.65% dari 29 siswa.

Sedangkan hasil tes formatif yang diberikan di akhir pembelajaran di siklus I ini terlihat adanya peningkatan yaitu siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 ada 20 siswa atau 68,96%. Walaupun telah meningkat namun hal ini belum mencapai hasil yang diinginkan, maka peneliti berlanjut ke siklus II dengan asumsi siswa sudah banyak yang paham akan materi ajar namun yang diperbaiki adalah kekurangan-kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

Pada siklus II ini peneliti telah banyak melakukan perbaikan berdasarkan kekurangan-kekurangan yang di dapati pada siklus I dan banyak mengadakan penyempurnaan pada alat mengajar baik pada rencana pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* dan 67anya67ment penilaian. Untuk proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil observasi.

Berikut hasil observasi terhadap guru dan siswa berupa peneliti telah mengorganisir kelas dengan mengatur tempat duduk murid secara berkelompok, peneliti dengan jelas memberikan instruksi dalam LKPD dan siswa tidak terlihat bingung lagi dalam mengerjakannya, proses bermain peran sudah lebih maksimal, Siswa sudah terlihat aktif dalam kelompoknya, siswa aktif dalam proses 67anya jawab. Sedangkan pada hasil dari lembar observasi pengamat (teman sejawat) , sudah lebih baik dari sebelumnya dan siswa terlihat aktif, pengorganisasian kelas sudah maksimal siswa telah duduk berdasarkan kelompoknya, siswa merasa senang aktif dalam proses pembelajaran. Adapun persentase keberhasilan proses pada siklus II ini pada tahap bermain peran mencapai 100% dengan kualifikasi sangat baik (SB).

Kemudian persentase keaktifan siswa di kelas menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata pencapaian yang diperoleh dari 29 siswa. Kesimpulan dari data yang telah diperoleh pada Indikator keaktifan siswa pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9 Perbandingan pencapaian rata-rata indikator keaktifan siswa Pada Siklus I dan Silus II

No	Indikator Keaktifan siswa yang diamati	Pencapaian Rata-rata	
		Siklus I	Siklus II
1	Memperhatikan Penjelasan guru	62.29	77.30
2	Bertanya dan Menyampaikan pendapat	63.59	73.49
3	Menyimak diskusi kelompok	61.43	73.06
4	Mencatat hasil pengamatan dan diskusi	62.93	75.22
5	Melaksanakan Pemeranan	53.02	68.97
Total		60.65	73.61

Pada indikator keaktifan siswa dalam pembelajaran telah tercapai terlihat perkembangan dari siklus I belum mendapatkan pencapaian yang diinginkan karena hanya mendapatkan rata-rata 60.65% kemudian selanjutnya meningkat pada siklus II yaitu dengan nilai rata-rata 73.61% dari pencapaian yang diinginkan sebanyak 65% (Aktif).

Sedangkan pada hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan di siklus II ini, hal ini terlihat adanya peningkatan dimana siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 mencapai 27 siswa atau 93.10% dan siswa yang mendapatkan nilai ≤ 70 hanya 2 siswa atau 6,90%, dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 29 siswa.

Kesimpulan dari data yang telah diperoleh pada hasil tes formatif pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.10 Perbandingan Skor hasil Belajar Pada Siklus I dan Silus II

Rentan Skor	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Presentasi %	Frekuensi	Presentasi %
80-100	Sangat baik	12	41.38%	25	86.20%
70-79	Baik	8	27.56%	2	6.90%
60-69	Cukup Baik	5	17.25%	2	6.90%
40-59	Kurang Baik	2	6.90%	0	0
0-39	Sangat kurang baik	2	6.90%	0	0
Jumlah		29	100%	29	100%

Dari perbandingan yang diperoleh maka kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil pembelajaran pada mata pelajaran PKn siswa di kelas IV SDN 127 Inpres Moncongloe dengan menggunakan model *role playing* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Peserta didik pada setiap siklus, ini dapat dilihat pada siklus I terlihat hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 yaitu 20 siswa atau 68,96% yang dinyatakan berhasil. Selanjutnya pada siklus II meningkat menjadi 27 siswa atau menjadi 93.10%.

Dengan melihat indikator keberhasilan yang ditetapkan maka penelitian ini telah berhasil, olehnya pada penelitian di siklus II ini dihentikan karena menganggap hasil pencapaian telah berhasil. Dengan begitu hipotesis yang telah dibangun pada pra penelitian bahwa dengan diterapkannya model *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran PKn di SDN 127 Inpres Moncongloe. Dengan demikian berdasarkan hal-hal tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *role playing* pada mata PKn dikelas IV telah memberikan dampak yang cukup signifikan pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 4.11 Angket Kepuasan Siswa Terkait Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Role Playing

NO	Respon Siswa	Skala	
		Ya	Tidak
1	Apakah kamu suka pembelajaran PKn?	29	0
2	Apakah kamu suka belajar pelajaran PKn dengan bermain peran?	27	2
3	Apakah kamu bersemangat memainkan peranmu dikelas?	29	0
4	Apakah kamu dapat memainkan peranmu dengan baik?	25	4
5	Apakah kamu tertarik dengan tema yang dipelajari dengan cara bermain peran?	25	4
6	Apakah kamu merasa terlibat aktif dalam pembelajaran PKn?	29	0

Dari data angket penilaian siswa terkait pembelajaran berbasis *Model Problem Based Learning*. Pada poin pertama dengan pertanyaan Apakah kamu suka pembelajaran PKn?, mendapatkan respon “Ya” Sebanyak 29 jadi ada 29 siswa yang menyukai pembelajaran PKn. Kemudian pada point kedua dengan pertanyaan Apakah kamu suka belajar pelajaran PKn dengan bermain peran?, mendapatkan respon “Ya” sebanyak 27 kemudian “Tidak” sebanyak 2 maka jumlah siswa yang menyukai pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Role playing* Lebih banyak yaitu 27 Siswa. Pada Poin Ketiga dengan pertanyaan Apakah kamu bersemangat memainkan peranmu dikelas?, Sebanyak 29 menjawab “Ya” Maka yang Bersemangat dalam belajar dan memainkan perannya didepan kelas sebanyak 29 siswa. Pada poin keempat Apakah kamu dapat memainkan peranmu dengan baik? Mendapatkan respon “Ya” Sebanyak 25 dan

pada point kelima Apakah kamu tertarik dengan tema yang dipelajari dengan cara bermain peran? Juga mendapatkan 25 respon “Ya” maka siswa yang memainkan perannya dengan baik dan tertarik dengan tema pembelajaran yang menggunakan *role playing* sebanyak 25 siswa. Pada poin terakhir Apakah kamu merasa terlibat aktif dalam pembelajaran PKn mendapatkan respon “Ya” sebanyak 29 maka yang merasa terlibat aktif dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Role Playing* sebanyak 29 Siswa.

Dari angket Penilaian siswa terkait pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* . peneliti menyimpulkan bahwa Siswa lebih menyukai pembelajaran PKn, siswa senang dan ikut serta dalam pembelajaran ketika menggunakan model *role playing* kemudian siswa lebih ikut terlibat dalam pembelajaran PKn.

Hasil Penelitian ini sejalan dengan penelitian Yogi Nurfauzi, Dkk. (2023: 213-221) yang menyatakan bahwa Pemanfaatan model *role playing* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk pengembangan Kurikulum merdeka dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dwi Putri Lestari (2023: 79-85) memberikan kesimpulan pada penelitiannya ialah metode *role playing* dapat membuat hasil belajar peserta didik pada muatan PPKn meningkat. Wijokongko, Dkk. (2023:97-105) Menyimpulkan bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Lestari,E. (2023: 137-144) menyatakan bahwa Penerapan model *Role Playing* terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar. Dan Saputro, Dkk (2024:15192-15198) Mengatakan bahwa Metode ini (*Role playing*) efektif mampu meningkatkan hasil

belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh motivasi dan partisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi dan pembahasan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan Model *Role Playing* telah memberikan perubahan peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn kelas IV SDN 127 Inpres Moncongloe.

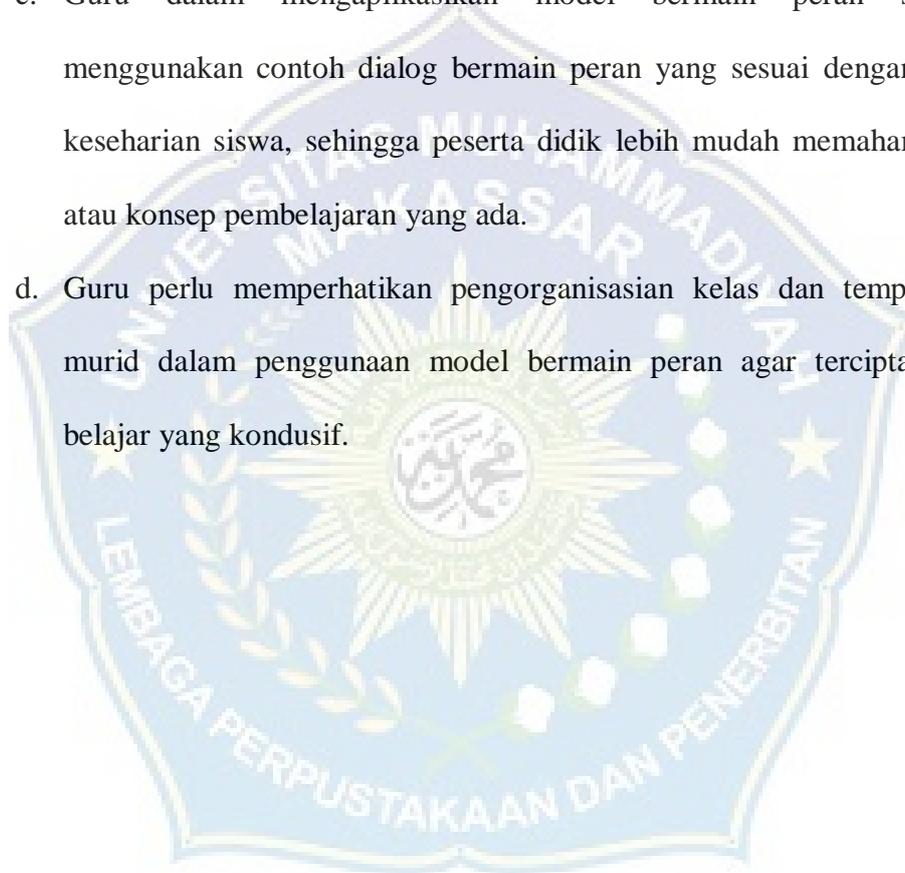
Hasil belajar meningkat melalui Model *Role Playing* dapat dilihat setelah dilakukan tes akhir pada Siswa kelas IV SDN 127 Inpres Moncongloe dari siklus I persentase ketuntasan belajar 68,96%. Meningkat pada siklus II menjadi 93.10% dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 70 dengan target capaian 75% .

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bentuk pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* dengan melaksanakan 3 tahapan pembelajaran, dan dilengkapi dengan media, serta dilengkapi dengan LKPD layak dipertimbangkan untuk menjadi bentuk pembelajaran alternative, juga baik pada mata pelajaran PKn maupun pada mata pelajaran lainnya yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.
2. Bagi guru atau praktisi pendidikan lainnya yang tertarik untuk menerapkan bentuk pembelajaran ini, perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Memperhatikan dan menelaah kegiatan-kegiatan dalam tahapan penggunaan model bermain peran (role playing) dengan baik sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
- b. Pengaturan waktu yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dipertimbangkan dengan matang agar dapat sesuai dengan waktu yang direncanakan.
- c. Guru dalam mengaplikasikan model bermain peran sebaiknya menggunakan contoh dialog bermain peran yang sesuai dengan konteks keseharian siswa, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi atau konsep pembelajaran yang ada.
- d. Guru perlu memperhatikan pengorganisasian kelas dan tempat duduk murid dalam penggunaan model bermain peran agar tercipta suasana belajar yang kondusif.



KAJIAN PUSTAKA

- Adriantoni, Syafruddin. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran*
- Anggraeni, A. D. (2018). *Metode role playing dalam pembelajaran profesi kependidikan*. *Jurnal pendidikan progresif*, 8(1), 29-35.
- Aqib, Zainal. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aris Shoimin, (2016). *Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Bakhrudin, M., Shoffa, S., Holisin, I., Ginting, S., Fitri, A., Lestari, I. W., ... & Kurniawa, N. (2021). *Strategi Belajar Mengajar*. CV. Agrapana Media.
- Djamarah S.B dan Zain, A.(2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. (2008) . *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksar
- Hermawan, A. H. (2018) Hakikat Strategi Pembelajaran. *Strategi Pembelajaran*. *Fondatia*, 4 (1), 1-27.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). *ANALISIS Model-model pembelajaran*. *Fondatia*, 4(1), 1-27.
- Kristin, F. (2018). Meta-analisis pengaruh model pembelajaran role playingterhadap hasil belajar IPS. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- Lestari, D. P. (2023). Penerapan Metode Role Playing Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 79-85.
- Lestari, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata PPKN di Kelas XII TPHP 2 SMK Negeri 1 Cangkringan. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 137-144.
- Lestari, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata PPKN di Kelas XII TPHP 2 SMKN 1 Cangkringan. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 137-144.

- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang*. Bintang, 2(3), 418-430.
- Martinis Yamin. (2007). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Maryatun, S. *Peningkatan hasil belajar PKn melalui model pembelajaran role playing pada siswa kelas V SD Negeri 1 Serenan Juwiring Klaten*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Miftahul Huda. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Putaka Pelajar
- Milasari, A., Untari, M. F. A., & Kiswoyo, K. (2021). Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Metode Role Playing Menggunakan Media Kartu Suara Materi Pemilu dan Pilkada pada Siswa Kelas VI SDN Palebon 01 Kecamatan Pedurungan. *DWIJALOKA Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(1), 32-39.
- Moh Uzer Usman dan Lilis Setyaati. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *NUSANTARA: jurnal ilmu pengetahuan sosial*, 1(1).
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Ningrum, D. C. (2020). *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Nurfauzi, Y., Risnawati, R., Suwarna, D. M., Ramatni, A., Sitopu, J. W., & Sinaga, J. (2023). *Efektivitas model pembelajaran role playing dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada kurikulum merdeka*. *Journal on Education*, 6(1), 213-221.
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56-64.
- Nurhadi, N. (2020). *Transformasi Teori Kognitivisme dalam Belajar dan Pembelajaran*.
- Nurlianna, N., Azis, A., & Syamsuriyanti, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar PPKN dan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Pamer Pada Siswa Kelas V SDN NO 145 INPRES BAYOWA Kabupaten Takalar. *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 1(3), 17-29.

- Octavia, S. A (2020). *Model-model Pembelajaran*. Deepublish.
- Paudi, Z. I. (2019). Penerapan metode role playing pada pembelajaran fisika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(2), 111-120.
- Rahayu, N., & Azis, A. (2023). *Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ppkn Di Kelas IV SD Negeri Labuang Baji II Makassar*. JKP: Jurnal Khasanah Pendidikan, 2(1), 102-105.
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210-217.
- Ruminiati. (2007). *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Saputro, B. A., & Poncowati, L. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar melalui Metode Role Playing pada Materi Hak dan Kewajiban Kelas III SD Negeri Wonotingal*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 15192-15198.
- Sari, F. K. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Yang Mencerminkan Perilaku Harga Diri Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Family Education*, 1(1), 35-41.
- Silalahi, D. (2019). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SDN 004 Teratak Buluh Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(4), 723-735.
- Thoifuri. (2007). *Menjadi Guru Insiator*. Semarang: Rasail.
- Tibahary, A. R., & Muliana, M. (2018). Model-model pembelajaran inovatif. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 54-64.
- Udin S. (2016). "Posisi Akademik Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan Muatan/Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam Konteks Sistem Pendidikan Nasional". *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 1(1).
- Uno Hamzah B. (2008). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. Winataputra,
- Wijokongko, T., Khaq, M., & Anjarini, T. (2023). *Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas III SD IT Darussalam Bayan*. *IBTIDA-Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(2), 97-105.

Winataputra, H. U. S. (2020). *Hakikat, Fungsi, dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD. Pembelajaran Pkn Di Sd*, 1-1

Wulandari, W. *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas IV SDN Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota.*



L

A

M

P

I

R

A

N



JADWAL PENELITIAN

NO	JENIS KEGIATAN	WAKTU PELAKSANAAN
1	Senin, 15 Januari 2024	Pelaksanaan siklus I Pertemuan 1
2	Rabu, 17 Januari 2024	Pelaksanaan siklus I Pertemuan 2
3	Kamis, 18 Januari 2024	Pelaksanaan siklus I Pertemuan 3
4	Sabtu, 20 Januari 2024	Pelaksanaan siklus I Pertemuan 4
5	Rabu, 24 Januari 2024	Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 1
6	Kamis, 24 Januari 2024	Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 2
7	Sabtu, 27 Januari 2024	Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 3
8	Senin, 29 Januari 2024	Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 4



Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Petunjuk Pengisian:

Berilah penilaian dengan angka 1,2,3,4 pada kolom yang sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

- Nilai 4 jika aspek (1), (2), dan (3) muncul. (keterangan ada di bawah)
- Nilai 3 jika ada 2 aspek yang muncul
- Nilai 2 jika hanya ada 1 aspek saja yang muncul
- Nilai 1 jika ikut dalam pembelajaran tetapi 3 aspek yang ada tidak muncul.

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan					Skor
		A	B	C	D	E	
1	-						
2	-						
3	-						
Jumlah							
Presentasi(%)							
Kategori							

Keterangan Pemberian Nilai :

- Memperhatikan Penjelasan guru
 - Memperhatikan dengan sungguh-sungguh
 - Memperhatikan dengan antusias
 - Memperhatikan dengan cermat
- Bertanya Dan Menyampaikan Pendapat
 - Menunjukkan keseriusan dalam bertanya dan menyampaikan pendapat
 - Berani menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat
 - Bertanya dan menyampaikan pendapat dengan kesadaran sendiri
- Menyimak diskusi kelompok
 - Mendengarkan teman yang berpendapat
 - Mendengarkan dengan sungguh-sungguh
 - Menunjukkan ketertarikan dalam mendengarkan
- Mencatat hasil pengamatan dan diskusi
 - Mencatat hasil pengamatan dan diskusi secara lengkap

- (2) Mencatat hasil pengamatan dan diskusi dengan runtut
- (3) Mencatat hasil pengamatan dan diskusi dengan sistematis

E. Melaksanakan pemeranan

- (1) Berperan aktif dalam pelaksanaan
- (2) Melakukan pemeranan sesuai prosedur
- (3) Melakukan pemeranan dengan teliti



ANGKET
PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN SISWA
MENGGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN)

A. Identitas Siswa

Nama :
No.Absen :
Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Istilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti dan jangan sampai ada soal yang terlewatkan.
3. Jawablah pertanyaan dengan jujur, gunakan hati nurani tanpa pengaruh orang lain karena jawaban anda tidak akan berpengaruh sama sekali pada nilai PKn.
4. Dalam angket ini tidak ada jawaban benar atau salah.
5. Jawablah dengan memberi tanda check (\checkmark) pada salah satu jawaban tersedia.

C. Pertanyaan

No	Respon Siswa	Skala	
		Ya	Tidak
1	Apakah kamu suka pembelajaran PKn?		
2	Apakah kamu suka belajar pelajaran PKn dengan bermain peran?		
3	Apakah kamu bersemangat memainkan peranmu dikelas?		
4	Apakah kamu dapat memainkan peranmu dengan baik?		
5	Apakah kamu tertarik dengan tema yang dipelajari dengan cara bermain peran?		
6	Apakah kamu merasa terlibat aktif dalam pembelajaran PKn		

MODUL AJAR SIKLUS I

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Syahrawati
Instansi	: SDN 127 Inpres Moncongloe
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)
Fase/ Kelas	: B / 4
Unit 4	: Negaraku Indonesiaku
Elemen	: Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)
Alokasi Waktu	: 8 x 35 menit (4 x Pertemuan)
B. KOMPOTENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat memperkuat Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia❖ Peserta didik dapat menganalisis arti penting Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia❖ Peserta didik dapat memberi contoh sikap dan perilaku yang menjaga lingkungan sekitar dalam upaya menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia❖ Peserta didik dapat memberi contoh sikap dan perilaku yang merusak lingkungan sekitar serta membahayakan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.	
C. PROFIL BELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">❖ Kreatif❖ Bernalar kritis❖ Berkebhinekaan Global	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IVPenulis: Yusnawan Lubis, Dwi Nanta Priharto dan Internet), Lembar kerja peserta didik❖ Kertas Dan Alat Tulis❖ Naskah Role Playing	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">❖ Role Playing (Bermain Peran)	
G. METODE PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">❖ Diskusi❖ Tanya Jawab	

❖ Pemberian Tugas
KOMPOTENSI INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta Peserta didik dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat memperkuat Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia ❖ Peserta didik dapat menganalisis arti penting Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia ❖ Peserta didik dapat memberi contoh sikap dan perilaku yang menjaga lingkungan sekitar dalam upaya menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia ❖ Peserta didik dapat memberi contoh sikap dan perilaku yang merusak lingkungan sekitar serta membahayakan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik untuk memahami materi tentang faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. ❖ Peserta didik untuk memahami materi tentang arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. ❖ Peserta didik untuk memahami materi tentang sikap dan perilaku yang menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. ❖ Peserta didik untuk memahami materi tentang p dan perilaku yang keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia
C. PERTANYAAN TEMATIK
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Apa sumpah pemuda itu? ❖ Mengapa Pancasila menjadi faktor yang dapat mempersatukan bangsa Indonesia? ❖ Apa arti semboyan <i>Bhinneka tunggal ika</i>? ❖ Jelaskan arti penting keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia? ❖ Sebutkan ancaman-ancaman yang dapat menimbulkan perpecahan bangsa! ❖ Sebutkan tiga contoh perilaku yang menunjukkan sikap menjaga keutuhan negara dalam kehidupan di keluarga! ❖ Sebutkan tiga contoh perilaku yang menunjukkan sikap menjaga keutuhan negara dalam kehidupan di sekolah! ❖ Sebutkan tiga contoh perilaku yang menunjukkan sikap menjaga keutuhan negara dalam kehidupan di masyarakat! ❖ Sebutkan tiga contoh perilaku yang menunjukkan sikap menjaga keutuhan negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara!
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran</p> <p>a. Persiapan Mengajar</p> <p>Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus melakukan persiapan yang maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik bisa berjalan maksimal dan bermakna. Adapun yang harus dipersiapkan guru, di antaranya sebagai berikut:</p> <p>1) Peralatan Pembelajaran</p> <p>Adapun alternatif peralatan pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada kegiatan belajar 1 ini, diantaranya:</p>

- a) laptop,
- b) alat bantu audio (*speaker*),
- c) proyektor,
- d) papan tulis, dan
- e) alat tulis, seperti spidol atau kapur tulis.

2) Media Pembelajaran

Adapun alternatif media pembelajaran yang dipilih oleh guru, diantaranya:

- a) Naskah Role Playing(bermain Peran) berkaitan dengan persatuan dan kesatuan bangsa seperti yang berkaitan dengan sumpah pemuda.
- b) Foto Atau Gambar parah pahlawan bangsa.

PERTEMUAN 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a) Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengondisikan agar peserta didik berbaris di depan kelas secara rapi dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik dan secara bergiliran bersalaman kepada guru memasuki kelas. Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran PPKn dilaksanakan pada jam pertama. b) Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. c) Guru mengajak peserta didik berdiri untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya untuk membangkitkan semangat nasionalisme peserta didik. d) Guru mengecek kehadiran peserta didik. e) Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pembelajaran pertemuan sebelumnya. f) Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini, kemudian dilanjutkan dengan mengutarakan pertanyaan-pertanyaan singkat yang berkaitan dengan hak dan kewajiban anak sebagai peserta didik untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik. g) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran 	15 menit
Inti	<p>TAHAP INTRUKSI</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Para pemain peran diberikan instruksi pada perihal tokoh yang akan dimainkan terkait menjadi tokoh yang ada pada naskah yang telah di sediakan b) Kelompok murid diberikan instruksi oleh guru yang berperan sebagai pengamat dan pengkaji untuk 	110 menit

	<p>mengamati proses jalannya permainan peran dengan menilai maksud dari permainan peran tersebut sesuai dengan instruksi lembar kerja kelompok yang ada.</p> <p>TAHAP BERMAIN PERAN</p> <p>c) Murid memulai memainkan perannya di depan kelas. d) Murid yang berperan sebagai pengamat dan pengkaji memulai mengamati jalannya permainan peran.</p> <p>TAHAP DISKUSI DAN EVALUASI</p> <p>e) Murid mendiskusikan dan melaporkan hasil permainan peran dan mendiskusikannya bersama kelompok lain. f) Guru mengadakan Tanya jawab, guru menyampaikan pertanyaan terkait untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya Alternatif pertanyaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertunjukan apakah yang ada di depan kelasmu? 2. Di manakah lokasi yang ada dalam pertunjukan tersebut? 3. Bagaimana suasana yang tampak dalam pertunjukan tersebut? 4. Sikap atau perilaku seperti apakah yang dapat kalian teladani dari pertunjukan yang telah ditampilkan? <p>g) Guru memberikan LKPD pada murid untuk dikerjakan</p>	
Penutup	<p>a) Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik. b) Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini. c) Untuk mengukur keterserapan materi pembelajaran, guru mengevaluasi proses pembelajaran dengan memberikan tes secara tertulis atau lisan kepada peserta didik disesuaikan dengan ketersediaan waktu. d) Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. e) Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.</p>	15 Menit
PERTEMUAN 2		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a) Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengondisikan agar peserta didik berbaris di depan kelas secara rapi dengan dipimpin oleh salah satu	15 menit

	<p>peserta didik dan secara bergiliran bersalaman kepada guru memasuki kelas. Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran PPKn dilaksanakan pada jam pertama.</p> <p>b) Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.</p> <p>c) Guru mengajak peserta didik berdiri untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya untuk membangkitkan semangat nasionalisme peserta didik.</p> <p>d) Guru mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>e) Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pembelajaran pertemuan sebelumnya.</p> <p>f) Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini, kemudian dilanjutkan dengan mengutarakan pertanyaan-pertanyaan singkat yang berkaitan dengan hak dan kewajiban anak sebagai peserta didik untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik.</p> <p>g) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran</p>	
Inti	<p>TAHAP INTRUKSI</p> <p>a. Para pemain peran diberikan instruksi pada perihal tokoh yang akan dimainkan terkait menjadi tokoh yang ada pada naskah yang telah di sediakan</p> <p>b. Kelompok murid diberikan instruksi oleh guru yang berperan sebagai pengamat dan pengkaji untuk mengamati proses jalannya permainan peran dengan menilai maksud dari permainan peran tersebut sesuai dengan instruksi lembar kerja kelompok yang ada.</p> <p>TAHAP BERMAIN PERAN</p> <p>c. Murid memulai memainkan perannya di depan kelas.</p> <p>d. Murid yang berperan sebagai pengamat dan pengkaji memulai mengamati jalannya permainan peran.</p> <p>TAHAP DISKUSI DAN EVALUASI</p> <p>a. Murid mendiskusikan dan melaporkan hasil permainan peran dan mendiskusikannya bersama kelompok lain.</p> <p>b. Guru mengadakan Tanya jawab, guru menyampaikan pertanyaan terkait untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya</p> <p>Alternatif pertanyaan :</p> <p>1. Apa yang kalian pahami dari role playing tersebut?</p>	110 menit

	<p>2. Mengapa hal itu terjadi?</p> <p>3. Bagaimana suasana yang tampak pada peran yang dimainkan temanmu ?</p> <p>c. Guru memberikan LKPD pada murid untuk dikerjakan</p>	
Penutup	<p>a) Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.</p> <p>b) Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.</p> <p>c) Untuk mengukur keterserapan materi pembelajaran, guru mengevaluasi proses pembelajaran dengan memberikan tes secara tertulis atau lisan kepada peserta didik disesuaikan dengan ketersediaan waktu.</p> <p>d) Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>e) Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.</p>	15 Menit

PERTEMUAN 3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>a) Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengondisikan agar peserta didik berbaris di depan kelas secara rapi dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik dan secara bergiliran bersalaman kepada guru memasuki kelas. Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran PPKn dilaksanakan pada jam pertama.</p> <p>b) Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.</p> <p>c) Guru mengajak peserta didik berdiri untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya untuk membangkitkan semangat nasionalisme peserta didik.</p> <p>d) Guru mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>e) Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pembelajaran pertemuan sebelumnya.</p> <p>f) Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini, kemudian dilanjutkan dengan mengutarakan pertanyaan-pertanyaan singkat yang berkaitan dengan hak dan kewajiban anak sebagai peserta didik untuk mengecek pengetahuan awal</p>	15 menit

	<p>peserta didik.</p> <p>g) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran</p>	
Inti	<p>TAHAP INTRUKSI</p> <p>a) Para pemain peran diberikan instruksi pada perihal tokoh yang akan dimainkan terkait menjadi tokoh yang ada pada naskah yang telah di sediakan</p> <p>b) Kelompok murid diberikan instruksi oleh guru yang berperan sebagai pengamat dan pengkaji untuk mengamati proses jalannya permainan peran dengan menilai maksud dari permainan peran tersebut sesuai dengan instruksi lembar kerja kelompok yang ada.</p> <p>TAHAP BERMAIN PERAN</p> <p>c) Murid memulai memainkan perannya di depan kelas.</p> <p>d) Murid yang berperan sebagai pengamat dan pengkaji memulai mengamati jalannya permainan peran.</p> <p>TAHAP DISKUSI DAN EVALUASI</p> <p>e) Murid mendiskusikan dan melaporkan hasil permainan peran dan mendiskusikannya bersama kelompok lain.</p> <p>f) Guru mengadakan Tanya jawab, guru menyampaikan pertanyaan terkait untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya</p> <p>Alternatif pertanyaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kalian pahami dari role playing tersebut? 2. Mengapa hal itu terjadi? 3. Bagaimana suasana yang tampak pada peran yang dimainkan temanmu ? <p>g) Guru memberikan LKPD pada murid untuk dikerjakan</p>	110 menit
Penutup	<p>a) Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.</p> <p>b) Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.</p> <p>c) Untuk mengukur keterserapan materi pembelajaran, guru mengevaluasi proses pembelajaran dengan memberikan tes secara tertulis atau lisan kepada peserta didik disesuaikan dengan ketersediaan waktu.</p> <p>d) Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>e) Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai</p>	15 Menit

	pembelajaran.	
PERTEMUAN 4		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>a) Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengondisikan agar peserta didik berbaris di depan kelas secara rapi dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik dan secara bergiliran bersalaman kepada guru memasuki kelas. Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran PPKn dilaksanakan pada jam pertama.</p> <p>b) Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.</p> <p>c) Guru mengajak peserta didik berdiri untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya untuk membangkitkan semangat nasionalisme peserta didik.</p> <p>d) Guru mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>e) Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pembelajaran pertemuan sebelumnya.</p> <p>f) Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini, kemudian dilanjutkan dengan mengutarakan pertanyaan-pertanyaan singkat yang berkaitan dengan hak dan kewajiban anak sebagai peserta didik untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik.</p> <p>g) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran</p>	15 menit
Inti	<p>TAHAP INTRUKSI</p> <p>a) Para pemain peran diberikan instruksi pada perihal tokoh yang akan dimainkan terkait menjadi tokoh yang ada pada naskah yang telah di sediakan</p> <p>b) Kelompok murid diberikan instruksi oleh guru yang berperan sebagai pengamat dan pengkaji untuk mengamati proses jalannya permainan peran dengan menilai maksud dari permainan peran tersebut sesuai dengan instruksi lembar kerja kelompok yang ada.</p> <p>TAHAP BERMAIN PERAN</p> <p>c) Murid memulai memainkan perannya di depan kelas.</p> <p>d) Murid yang berperan sebagai pengamat dan pengkaji memulai mengamati jalannya permainan peran.</p> <p>TAHAP DISKUSI DAN EVALUASI</p>	110 menit

	<p>e) Murid mendiskusikan dan melaporkan hasil permainan peran dan mendiskusikannya bersama kelompok lain.</p> <p>f) Guru mengadakan Tanya jawab, guru menyampaikan pertanyaan terkait untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya</p> <p>Alternatif pertanyaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertunjukan apakah yang ada di depan kelasmu? 2. Di manakah lokasi yang ada dalam pertunjukan tersebut? 3. Bagaimana suasana yang tampak dalam pertunjukan tersebut? 4. Sikap atau perilaku seperti apakah yang dapat kalian teladani dari pertunjukan yang telah ditampilkan? <p>g) Guru memberikan Lembar Evaluasi pada siswa untuk dikerjakan</p>	
Penutup	<p>a) Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.</p> <p>b) Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.</p> <p>c) Untuk mengukur keterserapan materi pembelajaran, guru mengevaluasi proses pembelajaran dengan memberikan tes secara tertulis atau lisan kepada peserta didik disesuaikan dengan ketersediaan waktu.</p> <p>d) Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>e) Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.</p>	15 Menit

E. REFLEKSI

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagian mana dari materi yang paling sulit ?	
2.	Apa yang dapat kalian lakukan untuk dapat memahami materi ini?	
3.	Kepada siapa kalian meminta akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	

4.	Apakah kalian punya cara sendiri untuk memahami materi ini?	
5.	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 – 5 berapa bintang yang kalian akan berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

F. ASESMEN/ PENILAIAN

- ❖ Kelompok
- ❖ Individu

G. JENIS ASESMEN

- ❖ Penilaian Sikap
- ❖ Penilaian Pengetahuan
- ❖ Penilaian Keaktifan

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Guru dapat menyampaikan materi pengayaan untuk dipelajari oleh peserta didik secara mandiri atau berkelompok. Guru dapat mengangkat topik atau materi tentang contoh-contoh gotong royong yang terdapat di lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar tempat tinggal sebagai materi pengayaan

LAMPIRAN

I. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Jurnal Membaca

Bacalah buku, majalah, Koran, artikel dan Internet, Atau Sumber Lain Yang berhubungan tentang gotong royong.

Maros, Januari 2024

Wali Kelas IV C

Mahasiswa

Melani, S.Pd

Syahrwati

NIM. 105401102320

Mengetahui
Kepala Sekolah

Arni, S.Pd., M.Pd

NIP. 1970100812003122004



BAHAN AJAR

1. Faktor-faktor yang Memperkuat Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia

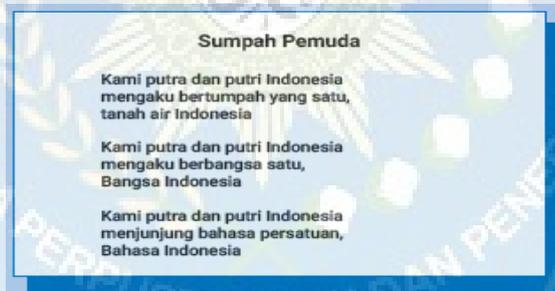
Ada tiga faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Ketiga faktor tersebut merupakan pemersatu seluruh bangsa Indonesia. Nah, berikut ini akan dijelaskan makna dari ketiga faktor tersebut.

a. Sumpah Pemuda

Kalian masih ingat pelajaran PPKn pada waktu di kelas empat? Sewaktu kalian di kelas empat kalian telah belajar mengenai makna Sumpah Pemuda. Supaya pemahaman kalian lebih mantap, pada pelajaran kali ini akan diuraikan lagi mengenai Sumpah Pemuda.

Sumpah Pemuda lahir setelah melihat adanya perpecahan di antara rakyat Indonesia. pada waktu itu, rakyat Indonesia berjuang hanya mementingkan daerahnya saja sehingga kaum penjajah sangat mudah menghancurkan perjuangan rakyat Indonesia. Oleh karena itu, dengan Sumpah Pemuda perpecahan tersebut diubah menjadi persatuan dan kesatuan. Sumpah Pemuda merupakan kebulatan tekad para pemuda dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Mereka rela meninggalkan identitas kesukuan diganti dengan identitas kebangsaan Indonesia dengan satu tujuan, yaitu kemerdekaan Indonesia. Sumpah Pemuda diikrarkan oleh para pemuda Indonesia dalam Kongres Pemuda II di Jakarta pada tanggal 28 Oktober 1928.

Perhatikanlah isi rumusan Sumpah Pemuda berikut ini.



Dalam isi rumusan Sumpah Pemuda tersebut terkandung nilai utama, yaitu satu nusa (tanah air), satu bangsa, dan satu bahasa, yaitu Indonesia. Nah, nilai inilah yang dapat memperkokoh keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

b. Pancasila

Pancasila adalah pandangan hidup bangsa Indonesia. Pancasila mengandung bermacam-macam nilai yang menjadi pedoman bagi bangsa Indonesia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai Pancasila digali dari akar budaya bangsa Indonesia sehingga Pancasila merupakan cerminan kepribadian bangsa Indonesia. Nilai-nilai Pancasila tidak digali dari nilai-nilai budaya asing. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa nilai-nilai Pancasila merupakan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia.

Mengapa Pancasila dapat mempersatukan dan memperkokoh keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia? Hal itu dikarenakan nilai-nilai Pancasila

bersifat universal atau menyeluruh. Keutuhan NKRI akan tetap terjaga jika semua rakyat Indonesia menjalankan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Perpecahan atau konflik antarsuku bangsa yang terjadi di Indonesia selama ini sebab utamanya adalah karena masyarakat Indonesia telah mengabaikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.



c. *Bhinneka tunggal ika*

Semboyan *Bhinneka tunggal ika* berarti berbeda-beda tetapi satu jua. Inti dari semboyan ini adalah adanya persatuan dalam berbagai perbedaan. Semboyan ini telah ada sejak zaman kerajaan Majapahit. Semboyan ini terdapat dalam kitab Sutasoma yang dikarang oleh Empu Tantular. Semboyan inilah yang mendorong Mahapatih Gajah Mada untuk mempersatukan seluruh kerajaan-kerajaan di Nusantara di bawah kekuasaan Kerajaan Majapahit.

Semboyan *Bhinneka tunggal ika* telah diwariskan kepada rakyat Indonesia saat ini. Semboyan tersebut menjadi alat dalam memperkokoh persatuan dan kesatuan Bangsa Indonesia yang beraneka ragam.

2. Arti Penting Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia



Keberhasilan pembangunan di suatu negara salah satunya ditentukan oleh kekuatan negara tersebut dalam menjaga keutuhan negaranya. Begitu juga dengan proses pembangunan di Indonesia sangat memerlukan keutuhan negara yang di dalamnya terdapat semangat persatuan dan kesatuan di antara rakyat Indonesia. Dengan demikian, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia mempunyai peranan penting dalam menentukan keberhasilan pembangunan yang sedang dilaksanakan negara kita.



Pada saat ini dunia tengah memasuki suatu era yang disebut era globalisasi. Indonesia sebagai salah satu negara di dunia ini, juga tengah melalui globalisasi. Dalam era globalisasi, batas-batas negara seolah-olah dianggap tidak ada sehingga berbagai pengaruh dari negara lain dalam segala bidang dapat dengan mudah masuk ke Indonesia. Hal ini bisa menimbulkan dampak positif maupun negatif. Kita harus menerima sepenuhnya dampak positif globalisasi. Akan tetapi, kita harus mencegah dampak negatif dari globalisasi tersebut. Salah satu cara terbaik untuk menangkal pengaruh globalisasi adalah dengan memperkuat keutuhan negara. Artinya, kita harus bersatu untuk menangkal atau mencegah seluruh dampak negatif globalisasi. Kita harus bersatu dengan menjadikan Pancasila sebagai alat untuk menangkal dampak negatif tersebut. Jika kita tercerai-berai kita akan sulit menangkal dampak negatif dari globalisasi tersebut.

3. Perilaku yang Menunjukkan Sikap Menjaga Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia

Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia harus selalu dijaga dengan menjaga ketahanan bangsa dan negara. Ketahanan adalah kekuatan hati, kekuatan fisik, dan kesabaran diri. Ketahanan nasional merupakan kekuatan, kemampuan, dan daya tahan negara dalam menghadapi tantangan, ancaman, dan gangguan yang datang dari dalam maupun dari luar negeri yang dapat membahayakan bangsa dan negara. Oleh karena itu, masyarakat Indonesia harus selalu menjaga ketahanan fisik dan jiwa agar terhindar dari perpecahan. Ancaman yang dapat menimbulkan perpecahan, di antaranya adalah perselisihan antarsuku bangsa atau agama, pelanggaran hukum, perebutan kekuasaan, tindakan sewenang-wenang, rasa dendam dan iri hati, pergaulan bebas, dan sebagainya. Hal-hal itulah yang yang kita hindari agar kerukunan hidup bermasyarakat dapat terjaga dan tetap menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia merupakan salah satu kewajiban dari setiap warga negara Indonesia, termasuk kalian. Sebagai seorang peserta didik, kalian tidak dibebaskan dari kewajiban tersebut. Selain sebagai kewajiban, menjaga keutuhan negara juga merupakan hak bagi setiap warga negara. Sikap menjaga keutuhan negara dapat kalian tampilkan dalam

kehidupan sehari-hari baik kehidupan di rumah, di sekolah, masyarakat, ataupun dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Berikut ini beberapa contoh perilaku yang menunjukkan sikap menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dalam berbagai lingkungan kehidupan.

a. Dalam Kehidupan di Rumah, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Rukun dengan anggota keluarga yang lain, misalnya rukun dengan saudara.
- 2) Menjaga nama baik keluarga ketika bergaul dengan orang lain.
- 3) Tidak memaksakan kehendak kepada anggota keluarga yang lain.
- 4) Menghargai perbedaan pendapat.
- 5) Saling menghormati dan menyayangi dengan anggota keluarga yang lain.\

b. Dalam Kehidupan di Sekolah, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Rukun dengan teman.
- 2) Tidak membedakan-bedakan teman dalam bergaul.
- 3) Menghargai dan menghormati pendapat teman.
- 4) Menghormati guru.
- 5) Saling tolong dan saling berbagi dengan teman.

c. Dalam Kehidupan di Masyarakat, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Saling menghormati dengan anggota masyarakat lainnya.
- 2) Ikut serta dalam kegiatan gotong royong.
- 3) Menolong tetangga yang tertimpa musibah.
- 4) Tidak memaksakan kehendak kepada anggota masyarakat lainnya.
- 5) Menghormati dan menghargai hak orang lain.

d. Dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Menghormati dan menghargai keberadaan suku bangsa lain.
- 3) Melaksanakan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
- 4) Tidak membeda-bedakan suku, agama, dan daerah.
- 5) Mau bekerja keras untuk membangun bangsa.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

SIKLUS I

Hari / Tanggal :

Nama Siswa :

Kelas :

Nama Kelompok :

Tugas kelompok

1. Amatilah proses bermain peran yang terjadi di depan kelasmu!
2. Setiap kelompok mendiskusikan maksud dari bermain peran yang meliputi tokoh pemain dan isi dialog dari permainan peran!
3. Setiap kelompok melaporkan hasil pengamatan dari bermain peran yang terjadi di depan kelasmu!
4. Ceritakan kegiatan apa yang terjadi dalam bermain peran saat ini di depan kelas!

Siswa 5 : (Menghampiri mereka) apaan kalian
Siswa 4 :Apaan sih ikut campur deh
Siswa 6 : kalian ada masalah apa sih sama siswa 1
Siswa 2 : dia itu pantas digituinn
Guru : (menghampiri) ada apa ini ? kalian ngapain teriak-teriak, Kalian itu harus saling menghargai, kalian adalah pemudah Indonesia maka dari itu kalian harus menerapkan nilai-nilai pancasilah.

(mereka terdiam)

Guru :sekarang kalian minta maaf

Serentak ; baik buuu (berpelukan)



Format Tes Siklus I

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

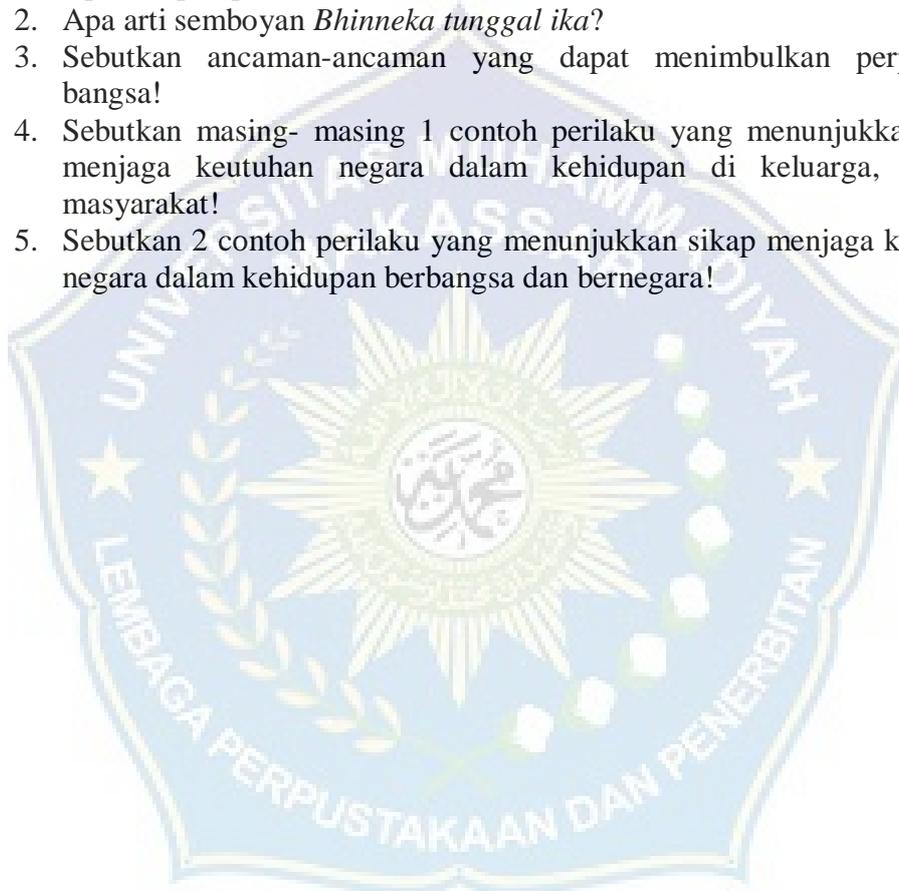
A. Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Sumpah Pemuda terjadi pada....
 - A. 28 Oktober 1928
 - B. 28 Oktober 1927
 - C. 28 Oktober 1926
 - D. 28 Oktober 1925
2. Nilai-nilai Pancasila bersifat....
 - A. terpecah-belah
 - B. universal
 - C. kedaerahan
 - D. internasional
3. Pancasila dapat mempersatukan bangsa Indonesia dan memberi petunjuk dalam mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan lahir dan batin bagi masyarakat Indonesia yang beraneka ragam sifatnya. Dari pernyataan tersebut, Pancasila berfungsi sebagai
 - A. pandangan hidup bangsa Indonesia
 - B. perjanjian luhur
 - C. kepribadian bangsa
 - D. dasar negara
4. Perhatikan beberapa hal berikut.
 - 1) Pancasila
 - 2) UUD NRI 1945
 - 3) Bendera Merah Putih
 - 4) Lagu-lagu daerah
 - 5) Bahasa IndonesiaAlat pemersatu bangsa yang dimiliki oleh Indonesia ditunjukkan oleh nomor....
 - A. 1, 2 dan, 5
 - B. 1, 3 dan, 4
 - C. 1, 3 dan, 5
 - D. 2, 3 dan, 5
5. Keutuhan negara Kesatuan Republik Indonesia merupakan tanggung jawab....
 - A. pemerintah
 - B. tentara

- C. para pemuda
 - D. seluruh rakyat Indonesia
6. Contoh ancaman dari diri sendiri yang dapat menimbulkan perpecahan diantaranya....
- A. serangan udara negara musuh
 - B. dendam dan iri hati
 - C. perang antar suku
 - D. perebutan kekuasaan

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini!

1. Apa sumpah pemuda itu?
2. Apa arti semboyan *Bhinneka tunggal ika*?
3. Sebutkan ancaman-ancaman yang dapat menimbulkan perpecahan bangsa!
4. Sebutkan masing- masing 1 contoh perilaku yang menunjukkan sikap menjaga keutuhan negara dalam kehidupan di keluarga, sekolah masyarakat!
5. Sebutkan 2 contoh perilaku yang menunjukkan sikap menjaga keutuhan negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara!



Kunci Jawaban Siklus I

Kunci Jawaban

A. Pilihan Ganda

1. A
2. B
3. A
4. A
5. D
6. B

B. Essay

1. Sumpah Pemuda merupakan kebulatan tekad dari seluruh pemuda Indonesia melawan penjajah untuk mempersatukan seluruh rakyat Indonesia dalam perjuangan meraih kemerdekaan
2. Berbeda-beda tetapi tetapi satu jua
3. Ancaman yang dapat menimbulkan perpecahan diantaranya adalah perselisihan antarsuku bangsa atau agama, pelanggaran hukum, perebutan kekuasaan, tindakan sewenang-wenang, rasa dendam dan iri hati, pergaulan bebas, dan sebagainya.
4. Jawaban disetiap individu biasanya berbeda jawaban diantaranya yaitu
 - a. Sikap menjaga keutuhan negara dalam kehidupan di keluarga
 - 1) Rukun dengan anggota keluarga yang lain, misalnya rukun deng saudara.
 - 2) Menjaga nama baik keluarga ketika bergaul dengan orang lain.
 - 3) Tidak memaksakan kehendak kepada anggota keluarga yang lain
 - 4) Menghargai perbedaan pendapat.
 - 5) Saling menghormati dan menyayangi dengan anggota keluar yang lain.
 - b. Sikap menjaga keutuhan negara dalam kehidupan di sekolah
 - 1) Rukun dengan teman.
 - 2) Tidak membedakan-bedakan teman dalam bergaul.
 - 3) Menghargai dan menghormati pendapat teman.
 - 4) Menghormati guru.
 - 5) Saling tolong dan saling berbagi dengan teman.
 - c. Sikap menjaga keutuhan negara dalam kehidupan di masyarakat

- 1) Saling menghormati dengan anggota masyarakat lainnya.
 - 2) Ikut serta dalam kegiatan gotong royong.
 - 3) Menolong tetangga yang tertimpa musibah.
 - 4) Tidak memaksakan kehendak kepada anggota masyarakat lainnya.
 - 5) Menghormati dan menghargai hak orang lain.
- 5.
- a. Melaksanakan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
 - b. Menghormati dan menghargai keberadaan suku bangsa lain.
 - c. Melaksanakan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
 - d. Tidak membedakan suku, agama dan daerah.
 - e. Mau bekerja keras untuk membangun bangsa.



MODUL AJAR SIKLUS II

INFORMASI UMUM	
H. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Syahrawati
Instansi	: SDN 127 Inpres Moncongloe
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)
Fase/ Kelas	: B / 4
Unit 5	: Pola Hidup Gotong Royong
Elemen	:
d.	Menjelaskan makna silasila Pancasila serta dapat memberikan contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila.
e.	Mempraktikkan nilai-nilai Pancasila secara individual di kelas sesuai dengan perkembangan peserta didik dan konteks sekolah (beberapa contoh; meminta maaf, berterima kasih, meminta tolong, cuci tangan, mengantri, merapikan tempat duduk, dan sebagainya).
f.	Memahami harapan kelompok terhadap dirinya untuk mencapai tujuan kelompok.
g.	Mensimulasikan bagaimana kebutuhan dirinya membutuhkan orang lain untuk memenuhinya.
h.	Mengidentifikasi hal yang dianggap berharga dan penting bagi teman, keluarga dan orang lain yang dikenali peserta didik.
i.	Mengenali karakteristik fisik dan non-fisik orang dan benda yang ada di lingkungan sekitarnya.
j.	Memahami bahwa kebinekaan dapat memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman dan pemahaman yang baru
Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (2 x Pertemuan)	
I. KOMPOTENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik dapat membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.❖ Peserta didik dapat memberikan contoh pelaksanaan gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.❖ Peserta didik dapat mengidentifikasi kebutuhan baik secara individual maupun kolektif.❖ Peserta didik dapat memberikan contoh kebutuhan baik secara individual maupun kolektif.❖ Peserta didik dapat mengondisikan keadaan di lingkungan dan masyarakat untuk menghasilkan kondisi dan keadaan yang lebih baik.❖ Peserta didik dapat menunjukkan sikap dan perilaku positif dalam mengondisikan keadaan di lingkungan dan masyarakat untuk menghasilkan kondisi dan keadaan yang lebih baik❖ Peserta didik dapat menganalisis hal yang dianggap penting dan berharga kepada orang-orang yang membutuhkan.	
J. PROFIL BELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">❖ Gotong Royong❖ Mandiri❖ Bernalar kritis	
K. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi	

Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV Penulis: Yusnawan Lubis, Dwi Nanta Priharto dan Internet), Lembar kerja peserta didik

- ❖ Kertas Dan Alat Tulis
- ❖ Naskah Role Playing

L. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

M. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Role Playing (Bermain Peran)

N. METODE PEMBELAJARAN

- ❖ Diskusi
- ❖ Tanya Jawab
- ❖ Pemberian Tugas

KOMPOTENSI INTI

J. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ Peserta didik dapat membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.
- ❖ Peserta didik dapat memberikan contoh pelaksanaan gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.
- ❖ Peserta didik dapat mengidentifikasi kebutuhan baik secara individual maupun kolektif.
- ❖ Peserta didik dapat memberikan contoh kebutuhan baik secara individual maupun kolektif
- ❖ Peserta didik dapat mengondisikan keadaan di lingkungan dan masyarakat untuk menghasilkan kondisi dan keadaan yang lebih baik.
- ❖ Peserta didik dapat menunjukkan sikap dan perilaku positif dalam mengondisikan keadaan di lingkungan dan masyarakat untuk menghasilkan kondisi dan keadaan yang lebih baik.
- ❖ Peserta didik dapat menganalisis hal yang dianggap penting dan berharga kepada orang-orang yang membutuhkan.

K. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Peserta didik dapat memahami materi yang terkait dengan membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama melalui role playing
- ❖ Peserta didik bisa saling membantu satu sama lain untuk memenuhi kebutuhan, baik secara individual maupun kolektif melalui role playing
- ❖ Peserta didik untuk mempelajari materi saling membantu satu sama lain untuk memenuhi kebutuhan, baik secara individual maupun kolektif.
- ❖ Peserta didik untuk mempelajari materi merespon secara memadai terhadap karakteristik orang dan benda yang ada di lingkungan sekitarnya.
- ❖ Peserta didik untuk memahami materi berkaitan dengan memberi hal yang dianggap penting dan berharga kepada orang-orang yang membutuhkan.

L. PERTANYAAN TEMATIK

- ❖ Apakah yang dimaksud dengan gotong royong?
- ❖ Sebutkan dua manfaat dari gotong royong?
- ❖ Apa yang terjadi apabila tidak ada rasa tolong menolong di antara sesama?
- ❖ Mengapa kita diperintahkan untuk saling tolong menolong dalam kebaikan dan kita tidak boleh menolong dalam berbuat kejahatan?
- ❖ Kenapa dalam menjalani kehidupan manusia harus saling membantu satu sama lain?
- ❖ Mengapa antar sesama manusia harus memiliki sifat tolong menolong?
- ❖ Apakah manfaat gotong royong?
- ❖ Siapa saja yang dapat mengikuti gotong royong?
- ❖ Sebutkan dua contoh hidup rukun, saling berbagi dan saling tolong di lingkungan masyarakat?
- ❖ Bagaimana keadaan masyarakat yang gemar bergotong royong?
- ❖ Mengapa kita harus bergotong royong?
- ❖ Apa yang terjadi jika kita tidak peduli dengan teman yang terkena musibah?
- ❖ Mengapa kita harus menolong teman yang tertimpa musibah?
- ❖ Bagaimana cara menolong orang yang terkena musibah?

M. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus melakukan persiapan yang maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik bisa berjalan maksimal dan bermakna. Adapun yang harus dipersiapkan guru, di antaranya sebagai berikut:

1) Peralatan Pembelajaran

Adapun alternatif peralatan pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada kegiatan belajar 1 ini, diantaranya:

- a) laptop,
- b) alat bantu audio (*speaker*),
- c) proyektor,
- d) papan tulis, dan
- e) alat tulis, seperti spidol atau kapur tulis.

2) Media Pembelajaran

Adapun alternatif media pembelajaran yang dipilih oleh guru, diantaranya:

- c) Naskah Role Playing (bermain Peran) tentang membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama dan saling membantu sama lain.
- d) Foto Atau Gambar yang terkait dengan gotong royong dalam suatu kegiatan.

PERTEMUAN 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> a. Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengondisikan agar peserta didik berbaris di depan kelas secara rapi dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik dan secara bergiliran bersalaman kepada guru memasuki kelas. Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran PPKn dilaksanakan pada jam pertama. b. Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran 	15 menit

	<p>dilaksanakan.</p> <p>c. Guru mengajak peserta didik berdiri untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya untuk membangkitkan semangat nasionalisme peserta didik.</p> <p>d. Guru mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>e. Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pembelajaran pertemuan sebelumnya.</p> <p>f. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini, kemudian dilanjutkan dengan mengutarakan pertanyaan-pertanyaan singkat yang berkaitan dengan hak dan kewajiban anak sebagai peserta didik untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik.</p> <p>g. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran</p>	
Inti	<p>TAHAP INTRUKSI</p> <p>a. Para pemain peran diberikan instruksi pada perihal tokoh yang akan dimainkan terkait menjadi tokoh yang ada pada naskah yang telah di sediakan</p> <p>b. Kelompok murid diberikan instruksi oleh guru yang berperan sebagai pengamat dan pengkaji untuk mengamati proses jalannya permainan peran dengan menilai maksud dari permainan peran tersebut sesuai dengan instruksi lembar kerja kelompok yang ada.</p> <p>TAHAP BERMAIN PERAN</p> <p>c. Murid memulai memainkan perannya di depan kelas.</p> <p>d. Murid yang berperan sebagai pengamat dan pengkaji memulai mengamati jalannya permainan peran.</p> <p>TAHAP DISKUSI DAN EVALUASI</p> <p>e. Murid mendiskusikan dan melaporkan hasil permainan peran dan mendiskusikannya bersama kelompok lain.</p> <p>f. Guru mengadakan Tanya jawab, guru menyampaikan pertanyaan terkait untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya</p> <p>Alternatif pertanyaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertunjukan apakah yang ada di depan kelasmu? 2. Di manakah lokasi yang ada dalam pertunjukan tersebut? 3. Bagaimana suasana yang tampak dalam pertunjukan tersebut? 4. Sikap atau perilaku seperti apakah yang dapat kalian teladani dari pertunjukan yang telah ditampilkan? <p>g. Guru memberikan LKPD pada murid untuk dikerjakan</p>	110 menit
Penutup	<p>a. Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.</p> <p>b. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.</p> <p>c. Untuk mengukur keterserapan materi pembelajaran, guru mengevaluasi proses pembelajaran dengan memberikan tes</p>	15 Menit

	<p>secara tertulis atau lisan kepada peserta didik disesuaikan dengan ketersediaan waktu.</p> <p>d. Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>e. Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.</p>	
PERTEMUAN 2		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>a. Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengondisikan agar peserta didik berbaris di depan kelas secara rapi dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik dan secara bergiliran bersalaman kepada guru memasuki kelas. Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran PPKn dilaksanakan pada jam pertama.</p> <p>b. Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.</p> <p>c. Guru mengajak peserta didik berdiri untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya untuk membangkitkan semangat nasionalisme peserta didik.</p> <p>d. Guru mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>e. Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pembelajaran pertemuan sebelumnya.</p> <p>f. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini, kemudian dilanjutkan dengan mengutarakan pertanyaan-pertanyaan singkat yang berkaitan dengan hak dan kewajiban anak sebagai peserta didik untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik.</p> <p>g. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran</p>	15 menit
Inti	<p>TAHAP INTRUKSI</p> <p>a. Para pemain peran diberikan instruksi pada perihal tokoh yang akan dimainkan terkait menjadi tokoh yang ada pada naskah yang telah di sediakan</p> <p>b. Kelompok murid diberikan instruksi oleh guru yang berperan sebagai pengamat dan pengkaji untuk mengamati proses jalannya permainan peran dengan menilai maksud dari permainan peran tersebut sesuai dengan instruksi lembar kerja kelompok yang ada.</p> <p>TAHAP BERMAIN PERAN</p> <p>c. Murid memulai memainkan perannya di depan kelas.</p> <p>d. Murid yang berperan sebagai pengamat dan pengkaji memulai mengamati jalannya permainan peran.</p>	110 menit

	<p>TAHAP DISKUSI DAN EVALUASI</p> <p>e. Murid mendiskusikan dan melaporkan hasil permainan peran dan mendiskusikannya bersama kelompok lain.</p> <p>f. Guru mengadakan Tanya jawab, guru menyampaikan pertanyaan terkait untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya</p> <p>Alternatif pertanyaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kalian pahami dari role playing tersebut? 2. Mengapa hal itu terjadi? 3. Bagaimana suasana yang tampak pada peran yang dimainkan temanmu ? 4. Guru memberikan LKPD pada murid untuk dikerjakan 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik. b. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini. c. Untuk mengukur keterserapan materi pembelajaran, guru mengevaluasi proses pembelajaran dengan memberikan tes secara tertulis atau lisan kepada peserta didik disesuaikan dengan ketersediaan waktu. d. Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. e. Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran. 	15 Menit
PERTEMUAN 3		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> a. Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengondisikan agar peserta didik berbaris di depan kelas secara rapi dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik dan secara bergiliran bersalaman kepada guru memasuki kelas. Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran PPKn dilaksanakan pada jam pertama. b. Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. c. Guru mengajak peserta didik berdiri untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya untuk membangkitkan semangat nasionalisme peserta didik. d. Guru mengecek kehadiran peserta didik. e. Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pembelajaran pertemuan sebelumnya. f. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini, kemudian dilanjutkan dengan mengutarakan pertanyaan-pertanyaan singkat yang berkaitan dengan hak 	15 menit

	<p>dan kewajiban anak sebagai peserta didik untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik.</p> <p>g. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran</p>	
Inti	<p>TAHAP INTRUKSI</p> <p>a. Para pemain peran diberikan instruksi pada perihal tokoh yang akan dimainkan terkait menjadi tokoh yang ada pada naskah yang telah di sediakan</p> <p>b. Kelompok murid diberikan instruksi oleh guru yang berperan sebagai pengamat dan pengkaji untuk mengamati proses jalannya permainan peran dengan menilai maksud dari permainan peran tersebut sesuai dengan instruksi lembar kerja kelompok yang ada.</p> <p>TAHAP BERMAIN PERAN</p> <p>c. Murid memulai memainkan perannya di depan kelas.</p> <p>d. Murid yang berperan sebagai pengamat dan pengkaji memulai mengamati jalannya permainan peran.</p> <p>TAHAP DISKUSI DAN EVALUASI</p> <p>e. Murid mendiskusikan dan melaporkan hasil permainan peran dan mendiskusikannya bersama kelompok lain.</p> <p>f. Guru mengadakan Tanya jawab, guru menyampaikan pertanyaan terkait untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya</p> <p>Alternatif pertanyaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kalian pahami dari role playing tersebut? 2. Mengapa hal itu terjadi? 3. Bagaimana suasana yang tampak pada peran yang dimainkan temanmu ? 4. Guru memberikan LKPD pada murid untuk dikerjakan 	110 menit
Penutup	<p>a. Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.</p> <p>b. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.</p> <p>c. Untuk mengukur keterserapan materi pembelajaran, guru mengevaluasi proses pembelajaran dengan memberikan tes secara tertulis atau lisan kepada peserta didik disesuaikan dengan ketersediaan waktu.</p> <p>d. Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>e. Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.</p>	15 Menit
PERTEMUAN 4		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengondisikan agar peserta didik berbaris di depan kelas secara rapi dengan	15 menit

	<p>dipimpin oleh salah satu peserta didik dan secara bergiliran bersalaman kepada guru memasuki kelas. Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran PPKn dilaksanakan pada jam pertama.</p> <p>b. Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.</p> <p>c. Guru mengajak peserta didik berdiri untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya untuk membangkitkan semangat nasionalisme peserta didik.</p> <p>d. Guru mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>e. Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pembelajaran pertemuan sebelumnya.</p> <p>f. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini, kemudian dilanjutkan dengan mengutarakan pertanyaan-pertanyaan singkat yang berkaitan dengan hak dan kewajiban anak sebagai peserta didik untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik.</p> <p>g. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran</p>	
Inti	<p>TAHAP INTRUKSI</p> <p>a. Para pemain peran diberikan instruksi pada perihal tokoh yang akan dimainkan terkait menjadi tokoh yang ada pada naskah yang telah di sediakan</p> <p>b. Kelompok murid diberikan instruksi oleh guru yang berperan sebagai pengamat dan pengkaji untuk mengamati proses jalannya permainan peran dengan menilai maksud dari permainan peran tersebut sesuai dengan instruksi lembar kerja kelompok yang ada.</p> <p>TAHAP BERMAIN PERAN</p> <p>c. Murid memulai memainkan perannya di depan kelas.</p> <p>d. Murid yang berperan sebagai pengamat dan pengkaji memulai mengamati jalannya permainan peran.</p> <p>TAHAP DISKUSI DAN EVALUASI</p> <p>e. Murid mendiskusikan dan melaporkan hasil permainan peran dan mendiskusikannya bersama kelompok lain.</p> <p>f. Guru mengadakan Tanya jawab, guru menyampaikan pertanyaan terkait untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya</p> <p>Alternatif pertanyaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertunjukan apakah yang ada di depan kelasmu? 2. Di manakah lokasi yang ada dalam pertunjukan tersebut? 3. Bagaimana suasana yang tampak dalam pertunjukan tersebut? 4. Sikap atau perilaku seperti apakah yang dapat kalian 	110 menit

	teladani dari pertunjukan yang telah ditampilkan? 5. Guru memberikan Lembar Evaluasi pada siswa untuk dikerjakan	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> b. Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik. c. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini. d. Untuk mengukur keterserapan materi pembelajaran, guru mengevaluasi proses pembelajaran dengan memberikan tes secara tertulis atau lisan kepada peserta didik disesuaikan dengan ketersediaan waktu. e. Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. f. Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran. 	15 Menit

N. REFLEKSI

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagian mana dari materi yang paling sulit ?	
2.	Apa yang dapat kalian lakukan untuk dapat memahami materi ini?	
3.	Kepada siapa kalian meminta akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
4.	Apakah kalian punya cara sendiri untuk memahami materi ini?	
5.	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 – 5 berapa bintang yang kalian akan berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	

BAHAN AJAR

A. Pengertian gotong royong

Gotong royong adalah salah satu ciri khas yang masih melekat dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Secara garis besar, gotong royong tertuang pada Pancasila dalam sila ke tiga yang berbunyi Persatuan Indonesia. Gotong royong telah mendarah daging dan bahkan menjadi kepribadian bangsa, serta sebagai budaya yang sudah berakar kuat dalam kehidupan masyarakat. Selain itu, sebagai bagian dari kehidupan bermasyarakat yang hampir semua daerah di Indonesia menanamkan nilai gotong royong. Gotong royong berasal dari kata gotong berarti bekerja dan royong berarti bersama.

Kerja sama atau yang biasa disebut sebagai gotong royong merupakan kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang untuk mencapai tujuan bersama. Dengan adanya gotong royong, berbagai urusan akan lebih mudah diatasi. Maka itu, penting sekali untuk mengetahui tentang pola hidup secara bergotong royong. Sebagai makhluk sosial, manusia yang banyak kekurangan mempunyai keterbatasan di berbagai hal, termasuk urusan dalam kehidupan sehari-hari. Maka, dengan alasan tersebut manusia tidak dapat memenuhi segala kebutuhannya tanpa bantuan orang lain. Dengan hidup gotong royong, banyak beban bisa menjadi lebih ringan.

B. Manfaat Gotong Royong

Nilai-nilai dalam Pancasila mengajarkan bahwa setiap warga negara Indonesia mesti menjauh dari perilaku dan sikap yang individualis atau egois. Sikap individualis bisa memecah-belah persatuan dan kesatuan bangsa sebab lebih mengutamakan kepentingan pribadi atau kelompok sendiri. Sikap tersebut juga membuat pola hidup gotong royong antar-sesama warga negara menjadi sulit direalisasikan dalam kehidupan nyata. Pola hidup gotong royong penting untuk ditumbuhkan di tengah masyarakat karena banyak sekali manfaatnya. Berikut sejumlah manfaat dari gotong royong:

1. Pekerjaan yang berat menjadi ringan
2. Mempererat persaudaraan dan kerukunan
3. Menghilangkan perbedaan dan menciptakan kebersamaan
4. Membangun semangat gotong royong
5. Memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa
6. Kehidupan bermasyarakat menjadi nyaman, tenang dan damai.

C. Contoh Gotong Royong di Sekolah, Masyarakat, Rumah

Manusia merupakan makhluk sosial sehingga cenderung hidup berkelompok. Di kehidupan sehari-hari, pengelompokan itu membuat manusia bisa saling berinteraksi. Contoh dari interaksi sosial tersebut

terjadi di lingkungan sekolah, masyarakat, hingga rumah. Di 3 lingkungan itu, perilaku hidup gotong royong juga penting untuk diterapkan. Dengan demikian, gotong royong bisa dilakukan di berbagai bidang. Gotong royong bisa dilakukan di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Berikut ini contoh bentuk gotong royong dalam lingkungan masyarakat, lingkungan sekolah, serta lingkungan rumah.

1. Contoh Gotong Royong di Rumah

Dalam sebuah rumah, setiap anggota keluarga harus memahami peran dan kedudukannya, saling bekerja sama sekaligus menghormati. Dengan begitu, akan tercipta lingkungan keluarga harmonis. Karena itu, pola hidup gotong royong juga sangat penting diterapkan di rumah. Berikut ini contoh bentuk gotong royong di lingkungan rumah:

- a. Bertanggung jawab terhadap kebersihan dan kerapian rumah
- b. Menjaga kebersihan lingkungan rumah
- c. Mematuhi setiap aturan yang telah ditetapkan dalam keluarga
- d. Mengerjakan tugas masing-masing sesuai dengan kesepakatan bersama

2. Contoh Gotong Royong di Masyarakat

Pola hidup gotong royong juga penting diterapkan di lingkungan masyarakat. Tujuannya, dengan ada sikap gotong royong, terwujud kehidupan masyarakat yang harmonis, tertib, dan tentram.

Berikut contoh bentuk gotong royong di lingkungan masyarakat:

- a. Pelaksanaan kerja bakti untuk kebersihan lingkungan
- b. Membantu tetangga yang sedang mengalami kesusahan
- c. Ikut serta melaksanakan program sistem keamanan lingkungan (Siskamling)
- d. Mematuhi aturan yang ada dalam masyarakat Bersama-sama membersihkan sampah di lingkungan RT

3. Contoh Gotong Royong di Sekolah

Sebagai tempat berkumpul peserta didik dan guru, sekolah merupakan lingkungan yang perlu menjadi tempat penerapan sikap gotong royong. Kebiasaan perilaku gotong royong di sekolah bisa membuat kegiatan pendidikan dan pembelajaran memberikan makna akan pentingnya solidaritas. Lingkungan sekolah juga akan lebih kondusif dan harmonis karena berbagai urusan dan persoalan diatasi secara bersama-sama.

Contoh bentuk gotong royong di sekolah adalah sebagai berikut:

- a. Membersihkan kelas secara berkelompok dan bergiliran
- b. Kerja bakti membersihkan lingkungan sekolah
- c. Mengumpulkan dana sosial untuk membantu siswa miskin

- d. Menyiapkan acara tahunan sekolah melibatkan lintas-kelas
- e. Mengaktifkan kelompok belajar bersama

D. Contoh Gotong Royong di Bidang Sosial Budaya

Gotong royong perlu diterapkan di berbagai bidang. Salah satu yang berhubungan erat dengan isu kemasyarakatan adalah bidang sosial-budaya. Permasalahan sosial yang sering kita jumpai di masyarakat antara lain kemiskinan, pengangguran, balapan liar, pelanggaran terhadap aturan atau norma, tawuran dan lain sebagainya. Untuk mengatasi masalah-masalah itu, para warga perlu bergotongroyong. Adapun bentuk gotong royong dalam bidang sosial tersebut dapat bermacam-macam praktiknya.

Berikut contoh gotong royong di bidang sosial budaya:

- a. Gotong royong memperbaiki jembatan yang roboh
- b. Bersama-sama membersihkan aliran sungai untuk mencegah banjir
- c. Membantu tetangga saat mengalami kesusahan
- d. Bersama-sama mendirikan rumah tetangga yang roboh karena angin topan.
- e. Membantu korban bencana alam sesuai dengan kemampuan
- f. Memberikan informasi kepada pihak berwajib saat ada peristiwa kriminal.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

SIKLUS II

Hari / Tanggal :

Nama Siswa :

Kelas :

Nama Kelompok :

Petunjuk Kerja Murid

1. Amatilah proses bermain peran yang terjadi di didepan kelasmu!
2. Setiap kelompok mendiskusikan maksud dari bermain yang meliputi tokoh pemain dan isi dialog dari bermain peran!
3. Jawablah pertanyaan di bawah ini, dan bacakan hasilnya di depan kelasmu!

Jawablah pertanyaan di bawah ini:

1. Apa yang dimaksud dengan gotong royong?
2. Jelaskan manfaat gotong royong yang kamu lihat dari bermain peran didepan kelasmu!
3. Apakah akibat jika gotong royong tersebut tidak diterapkan?
4. Coba tuliskan 3 contoh gotong royong yang pernah kamu terapkan!

Format Naskah Role Playing (Bermain Peran)

Siklus II

MENGATASI KESULITAN BERSAMA

SINOPSIS : Cerita ini mengisahkan seorang siswa yang tiba-tiba tidak masuk sekolah selama beberapa hari tanpa alasan yang jelas. Teman-temannya sangat penasaran dan khawatir, ketika mereka akhirnya mengetahui bahwa siswa tersebut mengalami kecelakaan, muncul perdebatan antara ingin menengoknya atau ingin menunggu hingga pulang sekolah. Akhirnya, mereka sepakat untuk menengok setelah pulang sekolah dan bersama-sama belajar nilai gotong royong.

Pemeran:

Siswa 1	Siswa 6
Siswa 2	Siswa 7 (Kepala Tokoh)
Siswa 3	Siswa 8
Siswa 4	Siswa 9
Siswa 5	Guru (mengawasi Pembicaraan siswa)

Adegan 1: Di Koridor Sekolah

(Siswa-siswa berkumpul dan membicarakan sembari berjalan ke kantin kepergian siswa 7 yang tidak hadir selama beberapa hari, mereka sangat penasaran tentang alasan dia tidak masuk sekolah.)

- Siswa 1 : (cemas) Sudah beberapa hari siswa 7 tidak masuk sekolah. Apa yang terjadi padanya?
- Siswa 2 : (tidak tahu) Aku juga tidak tahu, siswa 1. Dia tidak member tahu kita apa-apa.
- Siswa 3 : (Bingung) Tidak mungkin dia tiba-tiba tidak masuk sekolah begitu saja .
- Siswa 4 : (Mengangguk) Benar, kita harus mencari tahu alasan sebenarnya.
- Siswa 5 : (Menyela) Tapi, kalau kita mencari tahu sekarang, kita akan terlambat masuk kelas.
- Siswa 6 : (Setuju) Siswa 5 benar, jam pelajaran sudah dekat. Bagaimana kalau kita menunggu sampai setelah pulang sekolah?

Adegan Di kantin

(Siswa-siswa duduk bersamaan dikantin sembari melingkar membicarakan siswa 7 yang selalu tidak hadir dan membicarakan apa yang akan dilakukan kedepannya)

Siswa 1 : Sebaiknya kita gimana nih? Mau menjenguk setelah sekolah apa pas di saat jam pelajaran? Adakah teman disini yang keberatan menjenguk siswa 7 setelah sekolah atau disaat pelajaran?

Siswa yg lain :.....

Adegan 2: Di Kelas

(Siswa-siswa duduk dikelas, sementara siswa 7 tetap tidak hadir. Guru mendengar pembicaraan siswa dan member saran)

Guru : (menghampiri siswa-siswa tersebut) saya dengar kalian sedang membicarakan siswa 7 yang tidak hadir selama beberapa hari, itu sangat baik bahwa kalian peduli terhadap teman sekelas.

Siswa 1 : (Menyela) Tapi, Guru, kami juga khawatir tentang jam pelajaran kami.

Guru : (Bijak) Saya paham, Siswa 1. Bagaimana kalau kalian sepakat untuk menunggu sampai pulang sekolah ? kalian bisa menengok siswa 7 tanpa mengganggu waktu belajar kalian.

Adegan 3: Setelah pulang sekolah

(siswa-siswa berkumpul didepan sekolah setelah pulang sekolah. Mereka membawa buah-buahan sebagai tanda dukungan untuk siswa 7 yang mengalami kecelakaan)

Siswa 8 : (menghampiri mereka) kita harus menunjukkan kepada siswa 7 bahwa kita peduli

Siswa 9 : (Setuju) iya, kita tidak tahu bahwa betapa pentingnya dukungan dari teman disaat seperti ini.

Siswa 4 : (Tersenyum) saya yakin dia akan sangat senang melihat kita semua

Siswa 7 : (muncul dengan kursi roda) Terima kasih, Teman-teman aku sangat berterima kasih atas kunjungan kalian.

Siswa 1 : (meraih tangan siswa 7) Kami khawatir tentangmu , siswa 7. Kami senang kamu baik-baik saja sekarang

Siswa 6 : (Mengulurkan tangan) Ini adalah bukti bahwa kita selalu ada untuk satu sama lain.

(hikmah dibalik drama ini yaitu menunjukkan rasa empati,kepedulian, dan nilai gotong royong dalam membantu teman yang mengalami kesulitan. Siswa-siswa belajar bahwa dengan bersatu mereka dapat mengatasi masalah dan memberikan dukungan kepada yang membutuhkan.



Format Tes Siklus II

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

A. Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Gotong royong dapat membuat pekerjaan berat akan terasa....
 - A. lebih berat
 - B. biasa saja
 - C. lebih ringan
 - D. sangat berat
2. Bergotong royong, saling berbagi, dan tolong menolong termasuk perbuatan yang....
 - A. mulia
 - B. tercela
 - C. buruk
 - D. hina
3. Berikut ini kegiatan yang tidak dapat dilaksanakan secara gotong royong....
 - A. mengerjakan ulangan
 - B. membersihkan kelas
 - C. berlatih bernyanyi
 - D. membersihkan saluran air
4. Kita tidak boleh bergotong royong dalam....
 - A. kebaikan
 - B. keburukan
 - C. keselamatan
 - D. kemuliaan
5. Gotong royong akan membuat semua pekerjaan....
 - A. cepat selesai
 - B. menjadi lebih berat
 - C. lama selesainya
 - D. susah
6. Gotong royong juga akan memperkuat rasa....
 - A. kebencian
 - B. permusuhan
 - C. persaudaraan
 - D. pertengkaran
7. Membersihkan lingkungan sekolah adalah tanggung jawab....

- A. ketua kelas
 - B. semua warga sekolah
 - C. penjaga sekolah
 - D. kepala sekolah
8. Jika ada teman yang tertimpa musibah maka sikap kita adalah....
- A. menghardiknya
 - B. menghiburnya
 - C. mencelanya
 - D. menjauhinya
9. Kita harus mengutamakan kepentingan umum daripada kepentingan....
- A. bersama
 - B. kelompok
 - C. pribadi
 - D. golongan
10. Sikap terbaik yang harus kamu lakukan ketika melihat ayah sedang membersihkan halaman rumah adalah....
- A. membantunya
 - B. membiarkannya
 - C. terus saja bermain
 - D. cuek saja

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini!

1. Apakah manfaat gotong royong?
2. Siapa saja yang dapat mengikuti gotong royong?
3. Sebutkan dua contoh hidup rukun, saling berbagi dan saling tolong di lingkungan masyarakat?
4. Bagaimana keadaan masyarakat yang gemar bergotong royong?
5. Mengapa kita harus bergotong royong?

Kunci Jawaban Siklus II

Kunci Jawaban

C. Pilihan Ganda

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

D. Essay

1. Dapat meringankan pekerjaan dan cepat selesai
2. Setiap orang sebagai warga dalam suatu lingkungan masyarakat
3. a. kerja bakti membersihkan saluran air
b. membantu tetangga yang terkena musibah
4. Hidup rukun dan kuat rasa persaudaraannya
5. Karena manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan bantuan orang
Lain

HASIL OBSERVASI PENGAMATAN KEAKTIFAN SISWA

SIKLUS I

Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa Pertemuan Pertama

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan				
		A	B	C	D	E
1	A. J	0	0	0	0	0
2	A. A	2	3	2	3	4
3	A. H	2	3	2	2	1
4	A. S	4	3	3	2	1
5	A. P	3	3	4	3	1
6	A. R	0	0	0	0	0
7	F. A. Y	1	3	2	2	4
8	M. A. S. H	1	2	2	3	4
9	M. E	2	1	3	3	2
10	M. J. M. J	2	3	2	3	1
11	M. A. A	1	3	2	3	1
12	N. A	3	2	3	3	2
13	N.F.A	4	3	4	3	3
14	N. F. R	2	3	3	3	2
15	N. K. A	2	2	2	2	1
16	N. A	0	0	0	0	0
17	N. K. R. F	2	3	3	3	1
18	P. A. A	2	4	3	3	1
19	R. R. A	2	3	3	2	1
20	R. A	2	2	2	2	2
21	R. K. R	4	3	3	4	4

22	R. P. A	2	1	1	2	3
23	S. A. A	2	4	3	2	2
24	S. Y. A. H	3	2	1	2	2
25	S. R	4	2	2	4	2
26	S. R. P	0	0	0	0	0
27	Z. A. A	2	3	2	1	2
28	S. F. T	3	2	2	1	1
29	S. H. A	4	3	3	2	2
Jumlah		61	66	62	63	50
Presentasi(%)		52.5	56.9	53.4	54.3	43.1
kategori		CA	CA	CA	CA	CA

Keterangan :

Sangat aktif 81-100

Aktif 61-80

Cukup aktif 41-60

Kurang aktif 21-40

Sangat Kurang aktif 0-20

**Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa
Pertemuan Kedua**

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan				
		A	B	C	D	E
1	A. J	3	3	3	4	2
2	A. A	3	3	2	4	4
3	A. H	2	3	4	3	1
4	A. S	0	0	0	0	0
5	A. P	0	0	0	0	0
6	A. R	2	3	3	3	4
7	F. A. Y	2	3	4	2	4
8	M. A. S. H	2	3	2	3	4
9	M. E	3	2	4	3	3
10	M. J. M. J	3	3	2	4	1
11	M. A. A	2	3	3	3	1
12	N. A	3	3	3	3	4
13	N.F.A	4	3	4	3	3
14	N. F. R	3	3	3	3	3
15	N. K. A	3	3	3	3	1
16	N. A	0	0	0	0	0
17	N. K. R. F	3	4	3	3	1
18	P. A. A	3	4	3	4	1
19	R. R. A	4	3	3	3	1
20	R. A	3	3	3	3	3
21	R. K. R	4	3	3	4	4
22	R. P. A	2	2	2	2	3
23	S. A. A	2	4	3	2	2

24	S. Y. A. H	3	2	1	2	3
25	S. R	4	2	2	4	3
26	S. R. P	0	0	0	0	0
27	Z. A. A	2	3	3	2	1
28	S. F. T	3	2	2	1	4
29	S. H. A	4	3	3	2	1
Jumlah		72	73	71	73	62
Presentasi(%)		62.07	62.93	61.21	62.93	53.45
kategori		A	A	A	A	CA

Keterangan :

Sangat aktif 81-100

Aktif 61-80

Cukup aktif 41-60

Kurang aktif 21-40

Sangat Kurang aktif 0-20



**Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa
Pertemuan Ketiga**

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan				
		A	B	C	D	E
1	A. J	3	3	3	4	1
2	A. A	3	3	2	4	3
3	A. H	2	3	4	3	1
4	A. S	0	0	0	0	0
5	A. P	2	3	2	2	3
6	A. R	2	3	3	3	1
7	F. A. Y	2	3	4	2	3
8	M. A. S. H	2	3	2	3	1
9	M. E	3	2	4	3	3
10	M. J. M. J	3	3	2	4	1
11	M. A. A	2	3	3	3	3
12	N. A	3	3	3	3	1
13	N.F.A	4	3	4	3	3
14	N. F. R	3	3	3	3	3
15	N. K. A	3	3	3	3	2
16	N. A	3	2	3	3	1
17	N. K. R. F	3	4	3	3	1
18	P. A. A	3	4	3	4	4
19	R. R. A	4	3	3	3	1
20	R. A	3	3	3	3	3
21	R. K. R	4	3	3	4	4
22	R. P. A	2	2	2	2	3
23	S. A. A	2	4	3	2	1

24	S. Y. A. H	3	2	1	2	3
25	S. R	4	2	2	4	3
26	S. R. P	3	3	3	2	4
27	Z. A. A	0	0	0	0	0
28	S. F. T	3	2	2	1	1
29	S. H. A	4	3	3	2	4
Jumlah		78	78	76	78	62
Presentasi(%)		67.24	67.24	65.52	67.24	53.45
kategori		A	A	A	A	CA

Keterangan :

Sangat aktif 81-100

Aktif 61-80

Cukup aktif 41-60

Kurang aktif 21-40

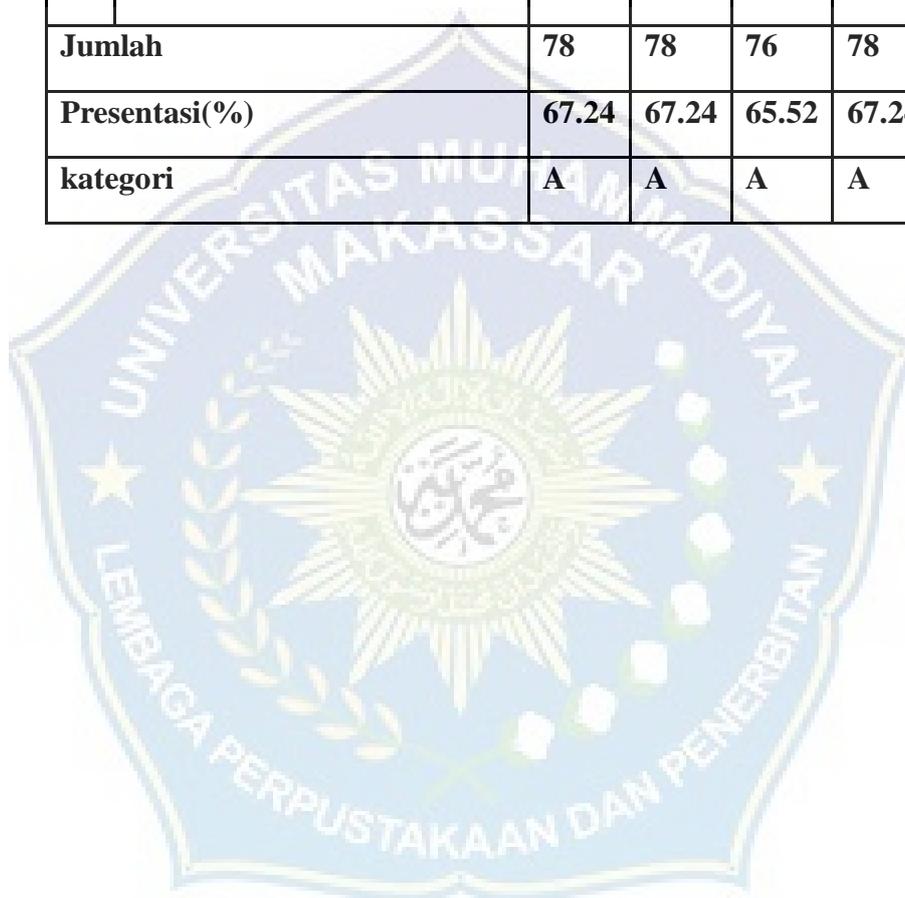
Sangat Kurang aktif 0-20



**Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa
Pertemuan Keempat**

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan				
		A	B	C	D	E
1	A. J	3	3	3	4	2
2	A. A	3	3	2	4	3
3	A. H	2	3	4	3	1
4	A. S	2	3	2	2	3
5	A. P	0	0	0	0	0
6	A. R	0	0	0	0	0
7	F. A. Y	2	3	4	2	3
8	M. A. S. H	2	3	2	3	1
9	M. E	3	2	4	3	3
10	M. J. M. J	3	3	2	4	1
11	M. A. A	2	3	3	3	3
12	N. A	3	3	3	3	1
13	N.F.A	4	3	4	3	3
14	N. F. R	3	3	3	3	4
15	N. K. A	3	3	3	3	3
16	N. A	3	2	3	3	3
17	N. K. R. F	3	4	3	3	1
18	P. A. A	3	4	3	4	4
19	R. R. A	4	3	3	3	1
20	R. A	3	3	3	3	4
21	R. K. R	4	3	3	4	4
22	R. P. A	2	2	2	2	3

23	S. A. A	2	4	3	2	1
24	S. Y. A. H	3	2	1	2	3
25	S. R	4	2	2	4	4
26	S. R. P	3	3	3	2	4
27	Z. A. A	2	3	3	3	2
28	S. F. T	3	2	2	1	3
29	S. H. A	4	3	3	2	4
Jumlah		78	78	76	78	72
Presentasi(%)		67.24	67.24	65.52	67.24	62.07
kategori		A	A	A	A	CA



HASIL OBSERVASI PENGAMATAN KEAKTIFAN SISWA

SIKLUS II

Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa Pertemuan Pertama

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan				
		A	B	C	D	E
1	A. J	3	3	3	4	1
2	A. A	4	3	2	4	3
3	A. H	2	3	4	3	3
4	A. S	3	3	2	2	4
5	A. P	3	3	2	4	3
6	A. R	3	3	4	3	1
7	F. A. Y	3	3	4	3	1
8	M. A. S. H	0	0	0	0	0
9	M. E	3	2	4	3	3
10	M. J. M. J	3	3	2	4	3
11	M. A. A	3	3	3	3	3
12	N. A	3	3	3	3	1
13	N.F.A	0	0	0	0	0
14	N. F. R	3	3	3	3	4
15	N. K. A	3	3	3	3	3
16	N. A	3	2	3	3	3
17	N. K. R. F	0	0	0	0	0
18	P. A. A	3	4	3	4	4
19	R. R. A	4	3	3	3	1
20	R. A	3	3	3	3	4
21	R. K. R	4	3	3	4	4

22	R. P. A	3	4	2	3	3
23	S. A. A	2	4	3	2	3
24	S. Y. A. H	3	2	3	2	3
25	S. R	4	2	2	4	4
26	S. R. P	3	3	3	2	3
27	Z. A. A	3	3	3	3	1
28	S. F. T	3	3	3	2	3
29	S. H. A	4	3	3	3	4
Jumlah		81	77	76	80	73
Presentasi(%)		69.83	66.38	65.52	68.97	62.93
kategori		A	A	A	A	A

Keterangan :

Sangat aktif 81-100

Aktif 61-80

Cukup aktif 41-60

Kurang aktif 21-40

Sangat Kurang aktif 0-20

**Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa
Pertemuan Kedua**

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan				
		A	B	C	D	E
1	A. J	3	3	3	4	1
2	A. A	4	3	2	4	3
3	A. H	4	3	4	3	3
4	A. S	3	4	2	2	4
5	A. P	3	3	2	4	1
6	A. R	3	3	4	3	4
7	F. A. Y	3	3	4	3	1
8	M. A. S. H	0	0	0	0	0
9	M. E	3	3	4	3	3
10	M. J. M. J	3	3	3	4	3
11	M. A. A	3	3	3	3	1
12	N. A	3	3	3	3	4
13	N.F.A	4	3	3	3	4
14	N. F. R	3	3	3	3	4
15	N. K. A	3	3	3	3	3
16	N. A	3	2	3	3	3
17	N. K. R. F	0	0	0	0	0
18	P. A. A	3	4	3	4	4
19	R. R. A	4	3	3	3	4
20	R. A	3	3	3	3	1
21	R. K. R	4	3	3	4	4
22	R. P. A	3	4	3	3	3
23	S. A. A	3	4	3	2	3

24	S. Y. A. H	3	3	3	2	3
25	S. R	4	3	2	4	4
26	S. R. P	3	3	3	3	3
27	Z. A. A	3	3	3	3	4
28	S. F. T	3	3	3	3	1
29	S. H. A	0	0	0	0	0
Jumlah		84	81	78	82	76
Presentasi(%)		72.41	69.83	67.24	70.69	65.52
kategori		A	A	A	A	A

Keterangan :

Sangat aktif 81-100

Aktif 61-80

Cukup aktif 41-60

Kurang aktif 21-40

Sangat Kurang aktif 0-20



**Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa
Pertemuan Ketiga**

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan				
		A	B	C	D	E
1	A. J	0	0	0	0	0
2	A. A	4	3	3	4	3
3	A. H	4	3	4	3	1
4	A. S	3	4	3	2	4
5	A. P	3	3	3	4	4
6	A. R	3	3	4	3	4
7	F. A. Y	3	3	4	3	1
8	M. A. S. H	3	3	3	4	1
9	M. E	3	3	4	3	3
10	M. J. M. J	3	3	3	4	3
11	M. A. A	3	3	3	3	1
12	N. A	3	3	3	3	4
13	N.F.A	4	3	3	3	4
14	N. F. R	3	3	3	3	4
15	N. K. A	3	3	3	3	4
16	N. A	3	2	3	3	3
17	N. K. R. F	3	3	3	4	4
18	P. A. A	3	4	3	4	1
19	R. R. A	4	3	3	3	4
20	R. A	3	3	3	3	4
21	R. K. R	4	3	3	4	4
22	R. P. A	3	4	3	3	1
23	S. A. A	3	4	3	2	3

24	S. Y. A. H	3	3	3	2	3
25	S. R	4	3	3	4	4
26	S. R. P	3	3	3	3	1
27	Z. A. A	3	3	3	3	4
28	S. F. T	3	3	3	3	1
29	S. H. A	3	3	3	4	4
Jumlah		90	87	88	90	82
Presentasi(%)		77.59	75.00	75.86	77.59	70.69
kategori		A	A	A	A	A

Keterangan :

Sangat aktif 81-100

Aktif 61-80

Cukup aktif 41-60

Kurang aktif 21-40

Sangat Kurang aktif 0-20



**Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa
Pertemuan Keempat**

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan				
		A	B	C	D	E
1	A. J	3	3	4	3	1
2	A. A	4	3	3	4	1
3	A. H	4	3	4	3	4
4	A. S	3	4	3	3	4
5	A. P	4	3	3	4	4
6	A. R	3	3	4	3	4
7	F. A. Y	3	3	4	3	1
8	M. A. S. H	4	3	3	4	1
9	M. E	3	3	4	3	4
10	M. J. M. J	4	3	3	4	1
11	M. A. A	3	3	3	3	4
12	N. A	3	3	3	3	4
13	N.F.A	4	3	3	3	4
14	N. F. R	3	4	4	3	4
15	N. K. A	3	3	4	3	4
16	N. A	3	4	3	3	4
17	N. K. R. F	3	3	3	4	1
18	P. A. A	3	4	3	4	4
19	R. R. A	4	3	3	3	4
20	R. A	3	4	3	3	4
21	R. K. R	4	3	3	4	4
22	R. P. A	3	4	3	3	1
23	S. A. A	3	4	3	4	4

24	S. Y. A. H	3	4	4	3	4
25	S. R	4	3	3	4	4
26	S. R. P	3	4	4	3	1
27	Z. A. A	4	3	4	3	4
28	S. F. T	3	3	3	3	1
29	S. H. A	4	3	3	4	4
Jumlah		98	96	97	97	89
Presentasi(%)		84.48	82.76	83.62	83.62	76.72
kategori		SA	SA	SA	SA	A

Keterangan :

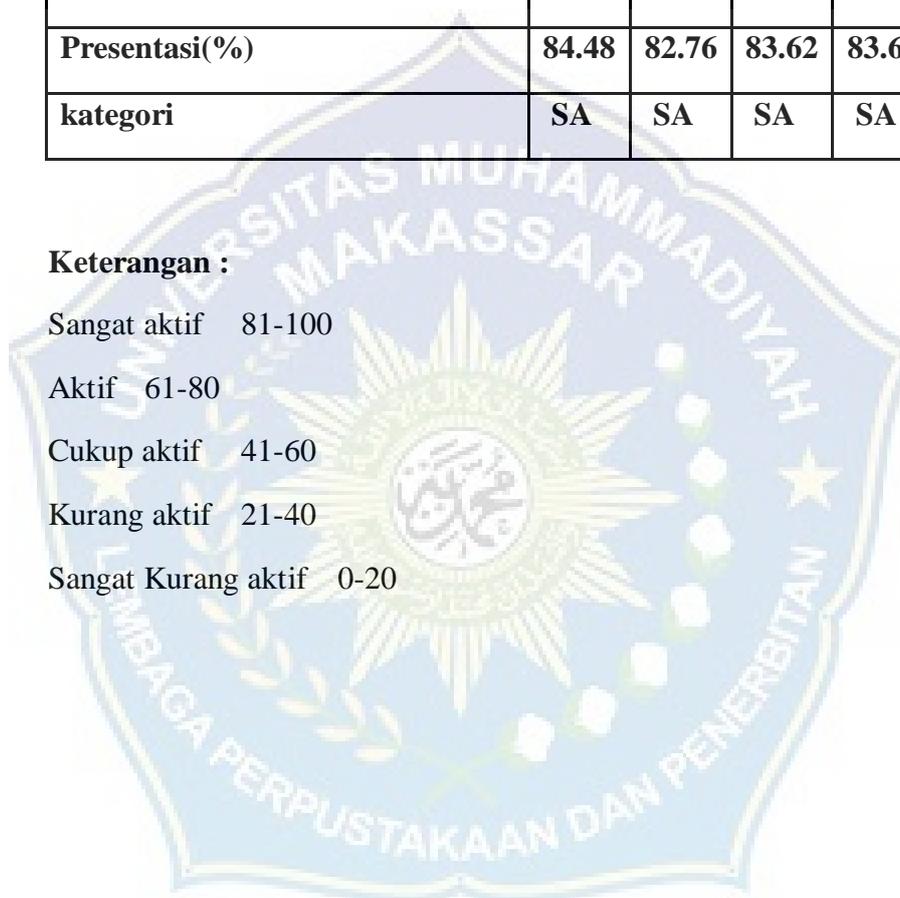
Sangat aktif 81-100

Aktif 61-80

Cukup aktif 41-60

Kurang aktif 21-40

Sangat Kurang aktif 0-20



DAFTAR HASIL BELAJAR SISWA

Daftar Nilai Siklus I

No	Nama	Nomor / Skor Soal							Nilai
		Pilihan ganda		Essay					
		PG Benar	Skor PG	1	2	3	4	5	
		6	30	0-10	0-10	0-10	0-10	0-20	
1	A. J	6	30	5	5	5	10	10	65
2	A. A	6	30	10	10	10	10	10	80
3	A. H	6	30	5	10	10	10	10	75
4	A. S	6	30	10	10	10	20	20	100
5	A. P	0	0	0	0	0	0	0	0
6	A. R	0	0	0	0	0	0	0	0
7	F. A. Y	5	25	5	10	10	10	10	70
8	M. A. S. H	6	30	5	5	5	10	10	65
9	M. E	6	30	0	0	5	5	0	40
10	M. J. M. J	6	30	10	10	10	20	10	90
11	M. A. A	6	30	5	5	5	10	10	65
12	N. A	6	30	10	10	10	10	10	80
13	N.F.A	6	30	5	5	10	10	10	70
14	N. F. R	6	30	10	10	10	5	5	70
15	N. K. A	6	30	10	10	10	20	10	90
16	N. A	6	30	10	10	10	20	10	90
17	N. K. R. F	6	30	10	10	10	5	5	70
18	P. A. A	6	30	10	10	10	20	10	90
19	R. R. A	6	30	10	10	10	5	5	70
20	R. A	6	30	10	10	10	20	0	80
21	R. K. R	6	30	10	10	10	20	20	100
22	R. P. A	6	30	10	10	10	0	0	60
23	S. A. A	5	25	10	10	10	10	10	75
24	S. Y. A. H	6	30	5	5	5	10	5	60
25	S. R	6	30	5	5	5	5	5	50
26	S. R. P	6	30	10	10	10	10	10	80
27	Z. A. A	6	30	10	10	10	10	10	80
28	S. F. T	6	30	10	10	10	10	10	80
29	S. H. A	6	30	5	10	10	10	10	75

Keterangan :

Sangat baik (80-100) 12

Baik (70-79) 8

Cukup Baik (60-69) 5

Kurang Baik (40-59) 2

Sangat kurang baik (0-39) 2

Daftar Nilai Siklus II

No	Nama	Nomor / Skor Soal							Nilai
		Pilihan ganda		Essay					
		PG Benar	Skor PG	1	2	3	4	5	
		10	20	0-16	0-16	0-16	0-16	0-16	
1	A. J	10	20	10	10	10	10	10	70
2	A. A	8	16	16	10	16	10	10	80
3	A. H	10	20	16	10	16	10	10	82
4	A. S	10	20	16	16	10	16	16	94
5	A. P	10	20	16	10	10	10	10	76
6	A. R	10	20	16	10	16	5	16	83
7	F. A. Y	10	20	16	5	16	16	16	89
8	M. A. S. H	10	20	16	10	10	10	16	82
9	M. E	10	20	10	10	10	10	0	60
10	M. J. M. J	10	20	16	16	10	10	10	82
11	M. A. A	8	16	16	10	10	10	16	80
12	N. A	10	20	16	10	10	10	16	82
13	N.F.A	10	20	16	10	16	10	10	82
14	N. F. R	10	20	16	10	16	10	10	82
15	N. K. A	10	20	16	16	10	16	16	94
16	N. A	10	20	16	10	10	10	10	76
17	N. K. R. F	8	16	16	10	16	5	16	81
18	P. A. A	8	16	16	10	16	5	16	81
19	R. R. A	10	20	16	5	16	16	16	89
20	R. A	8	16	16	10	10	10	16	80
21	R. K. R	10	20	16	16	16	16	16	100
22	R. P. A	10	20	16	10	16	5	16	83
23	S. A. A	6	12	16	5	16	16	16	85
24	S. Y. A. H	10	20	16	10	10	10	16	82
25	S. R	10	20	10	10	10	10	5	65
26	S. R. P	10	20	16	10	16	5	16	83
27	Z. A. A	10	20	16	5	16	16	16	89
28	S. F. T	8	16	16	10	10	10	16	80
29	S. H. A	8	16	16	16	10	10	10	80

Keterangan :

Sangat baik (80-100) 25

Baik (70-79) 2

Cukup Baik (60-69) 2

Kurang Baik (40-59) 0

Sangat kurang baik (0-39) 0

DOKUMENTASI KEGIATAN PELAKSANAAN PENELITIAN



Tahap persiapan atau intruksi: guru mengintruksikan siswa untuk menjadi pengamat, pengkaji, dan pemain peran



Selanjutnya, tahap bermain peran yakni siswa melaksanakan kegiatan bermain peran dan siswa lainnya menjadi pengamat dan pengkaji



Kemudian, tahap diskusi dan evaluasi yaitu siswa mengadakan diskusi di masing-masing kelompok,



RIWAYAT HIDUP



Syahrawati, Dilahirkan di kabupaten Bulukumba pada tanggal 9 Desember 1999, anak keempat dari empat bersaudara, buah hati dari pasangan Ayahanda Dalle dan Ibundah Juhaedah. Penulis Masuk sekolah 2007 di SDN

48 Ganting kabupaten Bulukumba dan tamat tahun 2012, tamat SMP Syekh Muhammad Jaffar tahun 2015, dan tamat SMKN 2 Bulukumba tahun 2018. Pada tahun 2020 Penulis penulis terdaftar pada salah satu perguruan tinggi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas muhammadiyah Makassar, dan alhamdulillah selesai tahun 2024.





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Syahrawati
Nim : 105401102320
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	7 %	10 %
2	Bab 2	10 %	25 %
3	Bab 3	3 %	10 %
4	Bab 4	4 %	10 %
5	Bab 5	3 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 26 April 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



BAB I SYAHRAWATI

105401102320

by TahapTutup



Submission date: 26-Apr-2024 08:58AM (UTC+0700)

Submission ID: 2362112270

File name: NEW_SYAHRAWAT_BAB_1.docx (26.64K)

Word count: 1115

Character count: 8439

BAB I SYAHRAWATI 105401102320

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ejurnal.bunghatta.ac.id

Internet Source

4%

2

Submitted to Universitas Wiraraja

Student Paper

1%

3

repository.ar-raniry.ac.id

Internet Source

1%

4

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



BAB II SYAHRAWATI

105401102320

by TahapTutup



Submission date: 26-Apr-2024 08:59AM (UTC+0700)

Submission ID: 2362113093

File name: NEW_SYAHRAWATI_BAB_2.docx (48.73K)

Word count: 4070

Character count: 32288

BAB II SYAHRAWATI 105401102320

ORIGINALITY REPORT

10% SIMILARITY INDEX **5%** INTERNET SOURCES **2%** PUBLICATIONS **7%** STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



1	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	4%
2	Submitted to Syntax Corporation Student Paper	2%
3	randyzn0208.blogspot.com Internet Source	1%
4	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	1%
5	www.rijal09.com Internet Source	<1%
6	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1%
7	repository.unp.ac.id Internet Source	<1%
8	text-id.123dok.com Internet Source	<1%
9	www.slideshare.net	

Internet Source

<1 %

10

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

11

karyailmiah.unisba.ac.id

Internet Source

<1 %

12

etheses.iainponorogo.ac.id

Internet Source

<1 %

13

repository.um.ac.id

Internet Source

<1 %

14

jonedu.org

Internet Source

<1 %

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

Off



BAB III SYAHRAWATI

105401102320

by TahapTutup



Submission date: 26-Apr-2024 09:00AM (UTC+0700)

Submission ID: 2362113916

File name: NEW_SYAHRAWATI_Revisi_ke_3.docx (39K)

Word count: 2246

Character count: 16831

BAB III SYAHRAWATI 105401102320

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

docplayer.info

Internet Source

1%

2

repository.umsu.ac.id

Internet Source

1%

3

Submitted to Universitas Wiraraja

Student Paper

1%

4

repository.um-surabaya.ac.id

Internet Source

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



BAB IV SYAHRAWATI

105401102320

by TahapTutup



Submission date: 26-Apr-2024 09:01AM (UTC+0700)

Submission ID: 2362114908

File name: NEW_SYAHRAWATI_BAB_4.docx (64,54K)

Word count: 5436

Character count: 38950

BAB IV SYAHRAWATI 105401102320

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

2%

2

repository.unibos.ac.id

Internet Source

1%

3

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

<1%

4

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Buton

Student Paper

<1%

5

ejournal.iainu-kebumen.ac.id

Internet Source

<1%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches Off



BAB V SYAHRAWATI

105401102320

by TahapTutup



Submission date: 26-Apr-2024 09:02AM (UTC+0700)

Submission ID: 2362115538

File name: NEW_SYAHRAWATI_BAB_5_ACC.docx (20.88K)

Word count: 255

Character count: 1948

BAB V SYAHRAWATI 105401102320

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.uksw.edu

Internet Source

3%



Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

