

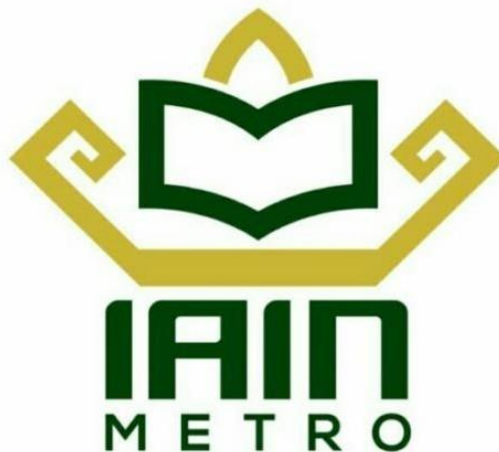
SKRIPSI

**PENGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATAPELAJARAN PKN
KELAS 5 SDN 1 SRI BASUKI**

Oleh:

LULUK MELADIA

NPM 1901030021



Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

(PGMI)Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM

NEGERI METRO

1444 H/2023 M

**PENGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADAMATA PELAJARAN PKN
KELAS 5 SDN 1 SRI BASUKI**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Dan Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:
Luluk Meladia
NPM.1901030021

Pembimbing : Nuryanto, S.Ag, M.Pd.I

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah
Dan Ilmu Keguruan

**INSTITUT AGAMA ISLAM
NEGERI METRO
1444 H/2023 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507. Fax (0725) 47298; Website: www.pps.metrouniv.ac.id
email: ppsiaimetro@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : **Pengajuan Sidang Munaqosyah**

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
Di
Tempat

Assalamu'alaikum, wr.wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan, bimbingan, dan perbaikan seperlunya maka skripsi yang disusun oleh :

Nama : **Luluk Meladia**
NPM : 1901030021
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : **PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA
PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS 5 SDN 1 SRI
BASUKI**

Sudah dapat kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro untuk disidangkan.

Metro, Juni 2023

Ketua Jurusan

Dr. Siti Annisah, M.Pd

NIP. 198006072003122003

Pembimbing

Nuryanto, S. Ag, M.Pd.I.

NIP. 197202102007011034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**
Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507. Fax (0725) 47298; Website: www.pps.metrouniv.ac.id
email: ppsiainmetro@metrouniv.ac.id

PERSETUJUAN

Judul : PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA
PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS 5 SDN 1 SRI
BASUKI

Nama : Luluk Meladia

NPM : 1901030021

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro

Metro, Juni 2023

Nuryanto, S. Ag, M.Pd.I.
NIP. 19720210 2007011034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN

No. 8-4007/11-TB-1/D/PP-00-9/07/2023

Skripsi dengan judul : PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS V SDN 1 SRI BASUKI, disusun oleh: LULUK MELADIA NPM. 1901030021 , Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Senin, 26 Juni 2023.

TIM PENGUJI:

Ketua/Moderator : Nuryanto, S.Ag., M.Pd.I.

Penguji I : Nurul Afifah M.Pd.I.

Penguji II : Dea Tara Ningtyas, M.Pd.

Sekretaris : Rahmad Ari Wibowo, S.Pd.I M.Fi.I



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Fairi, M.Pd
NIP. 19620612 198903 1 006

**PENGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA
PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS 5 SDN 1 SRI
BASUKI**

Oleh:
Luluk Meladia
NPM. 1601030021

ABSTRAK

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan kognitif yang dilihat dari hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN 1 Sri Basuki. Berdasarkan observasi diperoleh bahwa pembelajaran kurang menggunakan variasi model pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan beberapa metode seperti ceramah, sehingga siswa merasa jenuh dalam pembelajaran. Kreativitas guru kurang menarik perhatian siswa, karena pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centered*). Dalam pelaksanaannya guru belum menguasai bahan dan metode pengajaran sehingga siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif yang diperoleh dari hasil belajar ranah .

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 12 siswa dan objeknya adalah pembelajaran PKn. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan teknik analisis kuantitatif dan teknik analisis kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar PKn. Peningkatan hasil belajar PKn dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan belajar siswa dari rata-rata presentase pada siklus I 42% dan meningkat sebanyak 41% dari data awal. Pada siklus II presentase sebesar 83%.

Kata Kunci : Metode Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar Kognitif

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Luluk Meladia

NIM : 1901030021

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penenlitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 15 Juni 2023



Luluk Meladia
NPM. 1901030021

MOTTO

لَا تَحْزَنُ إِنَّا اللَّهُ مَعَنَا

“La Tahzan Innallaha Ma'ana”

“Janganlah engkau bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita”.(QS. At Taubah ayat 40)²

² Qs. At Taubah ayat 40

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, pada kesempatanyang berbahagia ini Penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Ayahanda Abdul Syukur dan Ibunda Sumarni tercinta yang telah mendukung selama penulis menuntut ilmu, sekaligus guru dan pahlawan terbaik, yang senantiasa memberikan dorongan dan doa dalam setiap waktu, serta perjuangan dan pengorbanan yang tiada pernah mengenal lelah lagi mengeluh untuk menghantarkan adinda hingga sampai pada jenjang ini.
2. Adik yang saya sayangi Khoirul Mustofa dan Rahma Diana Sakhia yang selalumemberikan dukungan dalam masa perkuliahan.
3. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Salman Zahir Bachruddin atas segala dukungan dan semangatnya, serta sahabat-sahabat PGMI 2019 khususnya PGMI C yang sudah mau memotivasi dan mendo'akan penulis sampai terselesaikannya skripsi ini terutama kepada sahabatku (Husnun Hanifah, Awalul Kusna, Della Mei Elana, Hana Mery Diani, Jihan Lestari).
4. Dosen Pembimbing Tugas Akhir: Nuryanto, S.Ag, M.Pd.I Terima kasih banyak atas segala bimbingan, kesabaran serta ilmu yang senantiasa diberikan selama ini kepada saya.
5. Almamaterku tercinta Institut Agama Islam Negeri Metro (IAIN)

KATA PENGANTAR

Syukur *Alhamdulillah* penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Upaya penyelesaian ini, penulis telah menerima banyak bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag selaku Rektor IAIN Metro, Ibu Dr. Siti Annisah, M.Pd selaku Ketua Jurusan PGMI, Bapak Bapak Nuryanto, S.Ag, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan motivasi. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Ibu Dosen Karyawan IAIN Metro yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam rangka penyelesaian skripsi.

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Ignatius Subandi, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 1 Sri Basuki Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah yang telah memberi izin sebagai tempat penelitian. Kepada Ibu Binti Nurhayati, S.Pd selaku wali kelas V SDN 1 Sri Basuki Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah yang telah memberi izin melakukan penelitian di kelas V. Tidak kalah pentingnya Ayah dan Ibunda serta adik-adik yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan pendidikan.

Saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada. Dan akhirnya semoga hasil penelitian kiranya dapat bermanfaat.

Metro, Mei 2023

Luluk Meladia

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISINILITAS	viii
MOTO	ix
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
F. Penelitian Yang Relevan	8
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Kemampuan Kognitif	11
1. Pengertian Kemampuan Kognitif.....	11
2. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif	13
3. Faktor-Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif	18
4. Indikator Hasil Belajar Kognitif	20
B. Metode Role Playing (Bermain Peran)	21
1. Pengertian <i>Role Playing</i>	21
2. Langkah-langkah penerapan metode <i>Role Playing</i>	23
3. Kelebihan dan kekurangan metode <i>Role Playing</i>	24
C. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	27
1. Pengertian PKn	27
2. Ruang Lingkup PKn.....	28

3. Tujuan PKn	30
4. Materi PKn	31
D. Hipotesis.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Devinisi Operasional Variabel	36
B. Setting Penelitian	38
C. Subjek Penelitian.....	38
D. Prosedur Penelitian.....	38
E. Tehnik Pengumpulan Data	43
1. Observasi.....	43
2. Tes	43
3. Dokumentasi	44
F. Instrumen Penelitian	44
1. Lembar observasi aktivitas guru	45
2. Lembar observasi aktivitas siswa	45
3. Kisi-kisi soal tes	47
G. Tehnik Analisis Data.....	49
1. Analisis data kuantitatif	49
2. Analisis kualitatif	50
H. Indikator Keberhasilan	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Penelitian	51
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	51
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	53
B. Pembahasan	76
1. Aktivitas Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II.....	76
2. Aktivitas siswa Siklus I dan siklus II	76
3. Hasil belajar siklus I dan siklus II	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Pra Survey	5
Tabel 2.1	Indikator Hasil Belajar Kognitif	21
Tabel 3.1	Kisi- Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru	45
Tabel 3.2	Kisi- Kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	45
Tabel 3.3	Kriteria Penilaian Aktivitas Guru Dan Siswa.....	46
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Soal Tes Siklus 1.....	47
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Soal Tes Siklus 2.....	48
Tabel 4.1	Sarana Dan Prasarana Sdn 1 Sri Basuki	52
Tabel 4.2	Keadaan Guru Sdn 1 Sri Basuki	53
Tabel 4.3	Keadaan Siswa Sdn 1 Sri Basuki.....	53
Tabel 4.4	Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	62
Tabel 4.5	Hasil Nilai <i>Pretest</i> Siswa Siklus I.	63
Tabel 4.6	Hasil Nilai <i>Posttest</i> Siswa Siklus I.....	64
Tabel 4.7	Hasil Ketuntasan <i>Pretest</i> Siswa Siklus I	64
Tabel 4.8	Hasil Ketuntasan <i>Posttest</i> Siswa Siklus I.....	65
Tabel 4.9	Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	72
Tabel 4.10	Hasil Nilai <i>Posttest</i> Siswa Siklus II.....	74
Tabel 4.11	Hasil Ketuntasan <i>Posttes</i> Siswa Siklus II.....	75
Tabel 4.12	Hasil Nilai <i>Posttest</i> Siswa Pada Siklus I Dan II	77

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 3.1 Penelitian Tindakan Kelas.....	39
2. Gambar 4.1 Foto Guru Memberikan Lembar <i>Pretest</i> Pada Siswa.....	56
3. Gambar 4.2 Foto Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran.....	58
4. Gambar 4.3 Foto Pementasan Drama.....	60
5. Gambar 4.4 Foto Siswa Mempresertasikan Hasil Diskusi.....	68
6. Gambar 4.5 Foto Siswa Diskusi Dengan Kelompoknya.....	70
7. Gambar 4.6 Foto Guru Memberikan <i>Posttest</i> Pada Siswa.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Daftar Nilai Prasurvey	87
2. Lampiran 2 Outline	88
3. Lampiran 3 Silabus	91
4. Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	108
5. Lampiran 5 Kisi-Kisi Soal Test	125
6. Lampiran 6 Soal dan Pre- Test dan Pos-test Besesrta Jawaban	127
7. Lanpiran 7 Lembar Jawaban Siswa Pre-Test dan Pos-Test	132
8. Lampiran 8 Naskah Drama	138
9. Lampiran 9 Lembar Kerja Siswa	146
10. Lampiran 10 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	148
11. Lampiran 11 Hasil Observasi Kegiatan Guru	151
12. Lampiran 12 Hasil Observasi Kegiatan Siswa	153
13. Lampiran 13 Dokumentasi Foto Kegiatan Pembelajaran	159
14. Lapiroan 14 Surat Izin Research	162
15. Lampiran 15 Surat Tugas	163
16. Lampiran 16 Surat Balasan	164
17. Lampiran 17 Surat Keterangan Melaksanakan Riset	165
18. Lampiran 18 Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan	166
19. Lempira 19 surat keterangan bebas Pustaka Program Studi	167
20. Lampiran 20 Surat Bimbingan Skripsi.....	168
21. Lampiran 21 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	169
22. Lampiran 22 Daftar Riwayat Hidup	173

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan adalah dunia yang sangat penting bagi semua orang, karena ketika seseorang memperoleh sebuah pendidikan maka akan mengalami perkembangan dan perubahan tingkah laku menuju hal yang positif. Di dalam dunia pendidikan akan terjadi interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan mental. Secara umum dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan satuan tindakan yang memungkinkan terjadinya belajar dan perkembangan.³

Pendidikan berfungsi dalam memberikan arah terhadap pertumbuhan dan perkembangan kemampuan individu dan lingkungannya. Pertumbuhan, perkembangan dan perubahan dikoordinasikan sedemikian rupa, untuk mencapai tujuan akhir pendidikan.⁴

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyatakan 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.⁵

³ Dimiyati and Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Hal. 7.

⁴ Mardiyah Astuti, *Evakuasi Pendidikan* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2022).

⁵ Zubairi, *Paradigma Pendidikan Agama Islam* (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2020),

Melalui usaha yang telah dilakukan maka kualitas pendidikan dapat dicapai sesuai dengan tujuan sehingga hasil belajar dapat memberikan manfaat. Dalam pelaksanaan pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pengajaran, karena pengajaran adalah upaya pemindahan pengetahuan yang dilakukan oleh seseorang yang mempunyai pengetahuan (pengajar) kepada orang lain yang belum mengetahui (pelajar) melalui suatu proses belajar mengajar.⁶

Adapun proses-proses perkembangan yang dipandang memiliki keterkaitan langsung dengan kegiatan belajar siswa meliputi:

1. Perkembangan motor (motor development), yakni proses perkembangan yang progresif dan berhubungan dengan perolehan aneka ragam keterampilan fisik anak (motor skills).
2. Perkembangan kognitif (cognitive development) yakni perkembangan fungsi intelektual atau proses perkembangan kemampuan / kecerdasan otak anak; dan
3. Perkembangan sosial dan moral (social and moral development) yakni proses perkembangan mental yang berhubungan dengan perubahan cara anak dalam berkomunikasi dengan obyek atau orang lain, baik sebagai individu maupun kelompok.⁷

Ranah psikologis siswa yang terpenting adalah ranah kognitif. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya

Hal. 42.

⁶ Samrin and Syahrul, *Pengelolaan Pengajaran* (Sleman: CV. Budi Utama, 2021), Hal. 4.

⁷ Noer Rohman, *Psikologi Pendidikan* (Surabaya: CV. Jakat Media Publishing, 2014), Hal. 106.

yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.⁸

Ranah kognitif memiliki enam jenjang menurut taksonomi bloom yang diurutkan secara hirarki yaitu:

1. Pengetahuan/hafalan/ingatan (knowledge)
2. Pemahaman (comprehension)
3. Penerapan (application)
4. Analisis (analysis)
5. Sintesis (syntesis)
6. Penilaian/penghargaan/evaluasi (evaluation)⁹

Tanpa ranah kognitif, sulit dibayangkan seorang siswa dapat berfikir. Selanjutnya, tanpa kemampuan berfikir mustahil siswa tersebut dapat memahami dan meyakini faedah materi pelajaran yang disajikan kepadanya.¹⁰ Tanpa berfikir juga sulit bagi siswa untuk menangkap pesan- pesan moral yang terkandung dalam materi pelajaran yang ia ikuti, termasuk materi pelajaran PKn.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang berisikan tentang pemerintahan yang diajarkan disekolah, dimana dalam keadaan pemerintahan yang dekmokratis tersebut, warga negara hendaknya melaksanakan hak dan kewajibanya dengan penuh tanggung jawab.

PKN menurut Winata Putra, bahwa Pendidikan Kewarganegaraan juga berisi tentang bagaimana mengembangkan sikap, keterampilan siswa untuk

⁸ Monikae et al., *Kiat-Kiat Pembelajaran Kelas Online* (Palembang: CV. Interactive LiteracyDigital, 2021), Hal. 72.

⁹ Ika Sriyanti, *Evaluasi Pembelajaran Matematika* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia,

¹⁰ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2011), Hal. 476.

menjadi warga negara yang baik, dimana siswa bisa mendapatkannya melalui pengalaman belajar dan memiliki konsep-konsep dasar ilmu politik. Juga dalam Pendidikan kewarganegaraan siswa dapat berinteraksi melalui kehidupan sehari-hari untuk berkembang menjadi warga negara yang bertanggung jawab.¹¹

Melalui pembelajaran pendidikan kewarganegaraan seorang guru dapat menyampaikan pembelajaran dengan memilih metode belajar yang menarik dan inovatif agar tercipta suasana belajar yang efektif, efisien, dan aktif sehingga hasil belajar yang dicapai siswa dapat maksimal dan mencapai tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Proses pembelajaran yang dijelaskan di atas merupakan kondisi ideal atau yang harus tercapai dalam pembelajaran, namun berbeda dengan yang terjadi di SDN 1 Sri Basuki, pada saat peneliti melakukan prasarvei pada tanggal 5 Agustus 2022 melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Melalui observasi yang peneliti lakukan diketahui bahwa aktivitas belajar siswa rendah, pada saat proses pembelajaran berlangsung terlihat siswa sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya, bahkan ada siswa yang beberapa kali keluar kelas dengan alasan ke toilet.

Melalui wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa siswa dan guru mata pelajaran PKn kelas V diperoleh beberapa informasi, yaitu hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan beberapa siswa diperoleh beberapa pendapat, ada siswa yang mengatakan bahwa saat proses pembelajaran

¹¹ Hamid Darmadi, *Apa Mengapa Bagaimana Pembelajaran Pendidikan Moral Pancasila Dan Pendidikan Pnacasila Kewarganegaraan (PPKN) Konsep Dasar Strategi Memahami Ideologi Pancasila Dan Karakter Bangsa* (Jakarta: An1mage, 2020), Hal. 137.

mereka hanya mendengarkan penjelasan guru, kemudian mencatat dan mengerjakan soal yang diberikan guru. Selain itu ada pula siswa yang mengatakan bahwa mereka tidak menyukai mata pelajaran PKn.¹²

Kemudian berdasarkan Pra Survey wawancara pada tanggal 5 Agustus 2022 dengan wali kelas V yaitu Ibu Binti Nurhayati,S.Pd beliau berpendapat bahwa, setiap kali dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran PKn telah dilakukan dengan semaksimal mungkin, namun peserta didik kerap tidak fokus mengikuti proses belajar mengajar dengan mengobrol dan bermain dengan temannya pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak focus untuk mengikuti pembelajaran.¹⁰

Kemudian, berdasarkan dokumentasi yang peneliti lakukan pada tanggal 10 Januari 2023 diperoleh data berupa nilai Ulangan harian mata pelajaran PKn siswa kelas V SDN 1 Sri Basuki Tahun Pelajaran 2022/2023 masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh sebagai berikut:

Table 1.1

Data Pra Survey Nilai Ulangan Harian Pelajaran PKn Kelas V SDN 1 Sri Basuki Tahun Pelajaran 2022/2023

NO	Nilai KKM	Jumlah	Persentase	Kategori
1	>70	4	33%	Tuntas
2	<70	8	67%	Belum Tuntas
Jumlah		12	100%	

Berdasarkan hasil prasurvei di atas, hasil belajar kognitif mata pelajaran PKn siswa kelas V masih di bawah Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM), yaitu di bawah 75%, yakni 67% atau 8 orang siswa yang belum tuntas dan

¹² Wawancara, Binti Nurhayati S.Pd, Wali Kelas V, tanggal 5 Agustus 2022

sebanyak 33% atau 4 orang siswa yang berhasil dalam pembelajaran PKn.

Rendahnya hasil belajar siswa terjadi karena siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar, ketika guru menjelaskan materi pelajaran siswa justru sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya. Kegiatan pembelajaran terbilang monoton sehingga perlu metode belajar yang tepat dan membuat siswa tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar secara aktif sehingga hasil belajar kognitif siswa pun dapat maksimal.

Berdasarkan munculnya permasalahan yang ada, kiranya metode belajar *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif PKn. Karena metode ini sangat cocok digunakan pada mata pelajaran PKn, tepatnya kelas V SDN 1 Sri Basuki. Alasan penulis menggunakan metode *role playing* karena metode ini dapat menjadikan siswa banyak beraktivitas dalam pembelajaran dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan merupakan suatu bentuk motivator sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, dengan demikian hasil peserta didik pun meningkat.

Berdasarkan masalah yang ada, maka peneliti mengambil judul “PENGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS 5 SDN 1 SRI BASUKI”. Bertujuan siswa dapat menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif, serta peserta didik dapat menuntaskan kegiatan belajarnya sesuai dengan KKM (kriteria ketuntasan minimum).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, peneliti dapat mengenali masalah seperti berikut:

1. Peserta didik kerap mengobrol dan bermain dengan temannya pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak fokus untuk mengikuti pembelajaran
2. Masih banyak siswa yang sukar mendapatkan pengetahuan, sehingga berdampak pada rendahnya nilai siswa yang tidak mencapai KKM khususnya pada mata pelajaran PKn

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa yang mencakup indikator : menjelaskan pengertian persatuan dan kesatuan, menyebutkan contoh perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan serta perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan, mengetahui pentingnya hidup rukun dalam kehidupan bermasyarakat.
2. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V di SDN 1 Sri Basuki

D. Rumusan Masalah

Rumusan yang ada yaitu :

Apakah penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dapat

meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran PKn?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Mengetahui penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada mata pelajaran PKn

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

a. Bagi peneliti

Menjadi bekal bagi calon pendidik yang baik dan dapat menerapkan metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.

b. Bagi pendidik

Menjadi referensi mengajar untuk pendidik khususnya dalam mewujudkan keberhasilan pembelajaran PKn di SD.

c. Bagi peserta didik

Memudahkan dalam mempelajari ilmu pengetahuan.

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan kajian bersama untuk rujukan pembelajaran.

F. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan kajian teori yang dilakukan, berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Hendri Oktori, 2019, Institut Agama Islam Negeri Curup berjudul “Penerapan Model pembelajaran berpetualang untuk meningkatkan

kognitif siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn di SD 05 Muhammadiyah Rejang Lebong”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh apakah model pembelajaran berpetualang dapat meningkatkan kognitif siswa? Dengan hasil penelitian yaitu : terdapat peningkatan pada siklus I tingkat pemahaman kognitif siswa rata-rata 72,35 %. Pada siklus II tingkat pemahaman siswa meningkat dengan rata-rata sebesar 88,23%.Persamaan dan perbedaan yang mendasar dengan penelitian ini yaitu: Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan kemampuan kognitif. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada metode menggunakan model pembelajaran berpetualang sedangkan penulis menggunakan Metode *Role Playing*¹³

2. Rima Gontina, 2019, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak? Hasil penelitian setelah dilakukan metode bermain peran kecerdasan interpersonal anak dalam kategori belum berkembang 0%, mulai berkembang ada anak kecerdasan intrapersonal ada 18% anak

¹³ Hendri Oktori, “Penerapan Model Pembelajaran Berpetualang Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SD 05 Muhammadiyah Rejang Lebong”. Diunduh Pada Tanggal 2 Februari 2023

¹¹ Rima Gontiana, “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Baandar Lampung Tahun Ajaran 2018”, Diunduh pada tanggal 2 Februari 2023

yang mulai berkembang, 59% anak yang berkembang sesuai harapan, dan ada 23% anak yang berkembang sangat baik. Kemudian untuk kecerdasan intrapersonalnya ada 0% anak belum berkembang, 23% anak yang mulai berkembang, ada 50% anak yang berkembang sesuai harapan dan ada 27% anak yang berkembang sangat baik. Persamaan dan perbedaan yang mendasar dalam penelitian ini yaitu: Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*). Sedangkan perbedaannya terletak pada jumlah variabel dalam penelitian Rima Gontina menggunakan variabel kecerdasan intrapersonal dan interpersonal sedangkan penulis menggunakan kemampuan kognitif.¹⁴

¹⁴ Rima Gontiana, “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Baandar Lampung Tahun Ajaran 2018”, Diunduh pada tanggal 2 Februari 2023

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Kognitif

1. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kognitif merupakan istilah yang berasal dari kata "cognition" atau terkadang disebut kognisi yang berarti pengertian atau mengerti, perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Sehingga pengertian kognitif adalah suatu kemampuan yang berkaitan dengan kegiatan mental (otak) yang dimiliki setiap orang. Dengan kata lain ketika seseorang melakukan kegiatan yang menggunakan kekuatan otak maka itu akan menggunakan kemampuan kognitif. Hal tersebut berguna untuk membantu manusia mengembangkan kemampuannya dalam berfikir secara rasional.¹⁵

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat

¹⁵ Nur Aeni et al., *Kenali Peserta Didikmu* (Jogjakarta: KBM Indonesia, 2022), Hal. 62.

kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.¹⁶

Piaget menyebutkan bahwa kognitif adalah bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya. Piaget memandang bahwa anak memainkan peranan aktif di dalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas, anak tidak pasif menerima informasi.¹⁷

Menurut khadijah perkembangan kognitif ialah kemampuan belajar dan berpikir dengan kecerdasan yang mampu mempelajari keterampilan dan konsep baru. Terampil memahami apa yang sedang terjadi di sekitarnya dan terampil menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses berpikir anak dan menemukan solusi dari apa yang dipikirkan tersebut. Istilah kognitif menjadi salah satu domain psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan. Kognitif juga sering diartikan sebagai kecerdasan daya nalar atau berpikir. Dalam arti luas, kognitif ialah berpikir dan mengamati sehingga muncul tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, kreativitas atau daya cipta,

¹⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), Hal. 47.

¹⁷ Miftahus Surur et al., *Landasan Pendidikan* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2022), Hal. 163.

kemampuan berbahasa serta daya ingat.¹⁸

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat penulis simpulkan bahwa kognitif adalah proses berpikir yang mengacu pada kegiatan mental (interaksi yang berlangsung antara anak dengan benda atau kejadian disekitarnya) yang diperoleh melalui pengalaman panca indera.

2. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif

Menurut Jean Piaget, perkembangan manusia melalui empat tahap perkembangan kognitif dari lahir sampai dewasa. Setiap tahap ditandai dengan munculnya kemampuan intelektual baru di mana manusia mulai mengerti dunia yang bertambah kompleks.¹⁹

a. Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Menurut Piaget, bayi lahir dengan sejumlah refleks hawaan selain juga dorongan untuk mengekaptulasi dunianya. Skema awalnya dibentuk melalui diferensiasi refleks bawaan ini. Tahapan sensorimotor adalah tahapan pertama dari empat tahapan.²⁰

Pada periode ini kecerdasan anak diperlihatkan melalui aktivitas motoriknya yang terorganisasi untuk mengenal diri dan lingkungannya. Mengingat kemampuan sensoriknya telah berkembang, bayi belajar mengenal lingkungannya melalui melihat, menyentuh, mendengar, dan mengisap. Jadi, manifestasi kecerdasan awal ini diketahui dari persepsi sensorik dan aktivitas motoriknya.

¹⁸ Khadijah and Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2020), Hal. 72.

¹⁹ Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Grasindo, 2002), Hal. 72.

²⁰ M Shoffa Saifillah Al-Faruq and Sukatin, *Psikologi Perkembangan* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2021), Hal. 40.

Ciri pokok perkembangannya berdasarkan tindakan, dan dilakukan langkah demi langkah. Kemampuan yang dimiliki, antara lain:

- 1) Mendefinisikan sesuatu dengan memanipulasinya.
- 2) Memperhatikan objek sebagai hal yang tetap, lalu ingin mengubah tempatnya
- 3) Melihat dirinya sendiri sebagai makhluk yang berbeda dengan objek di sekitarnya.
- 4) Mencari rangsangan melalui sinar lampu dan suara.
- 5) Suka memperhatikan sesuatu lebih lama.²¹

b. Tahap Pra Operasional (2-7 tahun)

Tahap ini berlangsung mulai usia 2 tahun sampai tujuh tahun. Tahap ini adalah tahap pemikiran yang lebih simbolis, tetapi tidak melibatkan pemikiran operasional. Tahap ini lebih bersifat egosentris dan intuitis. Pemikiran pra-operasional terdiri dari dua subtahap, yaitu tahap fungsi simbolis dan tahap pemikiran intuitif. Sub-tahap fungsi simbolis terjadi di usia dua sampai empat tahun. Dalam sub tahap ini, anak kecil secara mental mulai mempresentasikan objek yang tidak hadir. Ini memperluas dunia mental anak hingga mencakup dimensi dimensi baru. Perkembangan bahasa yang mulai berkembang dan kemunculan sikap bermain adalah contoh dari peningkatan pemikiran fungsi simbolis. Anak kecil mulai mencoret-coret gambar orang, rumah, mobil, awan dan benda benda lain di

²¹ Toto Sudargo, Nur Aini Kusmayanti, And Nurul Laily Hidayati, *Definisi Yodium, Zat Besi, Dan Kecerdasan* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2018), Hal. 48.

dunia ini. Dalam imajinasi mereka, matahari warnanya biru, langit berwarna hijau dan mobil melayang di awan. Simbolisme yang sederhana tetapi kuat, tidak berbeda dengan lukisan abstrak.²²

Menurut Piaget, karakteristik anak pada tahap ini ialah sebagai berikut:

- 1) Anak menjadi egosentris karena sudah dapat mengaitkan pengalaman yang ada di lingkungan bermainnya dengan pengalaman pribadinya. Misalnya, sikap egois ini terlihat pada seorang anak yang akan marah dan tidak rela apabila barang miliknya dipegang oleh orang lain.
- 2) Pikiran anak masih bersifat irreversible (tidak dapat di balik). Oleh karenanya, ia belum memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah yang membutuhkan pemikiran yang dapat dibalik (reversible).
- 3) Anak masih belum mampu melihat dua aspek dari satu objek atau situasi sekaligus, dan belum mampu bernalar (reasoning) secara individu dan deduktif.
- 4) Anak bernalar secara transduktif (dari khusus ke khusus).
- 5) Anak-anak juga belum mampu membedakan antara fakta dan fantasi.

²² Agus Wedi et al., *Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), Hal. 53.

- 6) Mereka belum mampu memisahkan kejadian yang sebenarnya dengan imajinasi sehingga mereka sering terlihat seperti sedang berbohong.
 - 7) Anak belum memiliki konsep kekekalan (kuantitas, materi luas, berat, dan isi).²³
- c. Tahap operasional konkret (7-11 Tahun)

Pada tahapan ini mulai muncul ciri-ciri perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar. Umur 7 hingga 11 tahun anak-anak sudah masuk sd. Kemampuan berpikir mereka juga menjadi lebih baik. Anak-anak mulai dapat memecahkan masalah konkrit dalam mode logis. Mereka juga mampu mengklarifikasi dan memahami hukum konservasi. Anak-anak pada usia ini juga mulai mengerti reversibilitas.²⁴

Saat ini anak mulai meninggalkan egosentrisnya dan dapat bermain dalam kelompok dengan aturan kelompok (kerja sama). Anak sudah dapat dimotivasi dan mengerti hal-hal yang sistematis. Pada tahapan ini, pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif asalkan pemikiran tersebut dapat diaplikasikan menjadi contoh contoh yang konkret dan spesifik. Contohnya, para pemikir operasional konkret tidak dapat membayangkan langkah-langkah penting

²³ Chairul Anwar, *Buku Terlengkap Teori-Teori Perkembangan Pendidikan Klasik Hingga Konteporer* (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017), Hal. 328.

²⁴ Noorhapizah et al., *Teori Perkembangan Peserta Didik* (Pidie Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zani, 2022), Hal. 58.

untuk melengkapi persamaan aljabar, yang terlalu abstrak bagi perkembangan pemikiran tahapan ini.²⁵

d. Tahap operasional formal (11-14 tahun)

Pada masa ini proses penalaran logis diterapkan ke ide-ide abstrak dan obyek konkret. Anak dan remaja mulai dapat memikirkan dan membayangkan konsep-konsep yang abstrak. Selain itu, mereka dapat menarik kesimpulan secara logis. Pemikiran dalam logika hitung juga meningkat. Siswa mampu memahami konsep bilangan negatif, bilangan tak hingga, dan sebagainya.²⁶

Adapun ciri-ciri perkembangan tahap operasional formal ini adalah sebagai berikut:

- 1) Anak yang berusia antara 11 tahun sampai 14 tahun,
- 2) Seorang anak dengan tahapan perkembangan intelektual operasional formal mempunyai kemampuan dalam mengkoordinasikan kemampuan kognitif dalam dua bidang atau jenis sekaligus,
- 3) Adapun contoh dari mengkoordinasikan dua jenis kognitif misalnya dalam membuat kapasitas dan membuat rumusan hipotetik dan menggunakan psinsip-psinsip yang bersifat abstrak.²⁷

²⁵ Muh Daud, Dian Novita Siswanti, and Novita Maulidya Jalal, *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta: Kencana, 2021), Hal. 66.

²⁶ Faizah, Ulfa Rahma, and Yuliezar Perwira Dara, *Psikologi Pendidikan Aplikasi Teori Di Indonesia* (Malang: Universitas Brawijaya Press (UB Press), 2017), Hal. 23.

²⁷ Siti Muri'ah And Khusnul Wardan, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Malang: Literasi Nusantara, 2020), Hal. 152.

3. Faktor-Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Perkembangan kemampuan kognitif anak, mengacu kepada teori Piaget menurut Leny Marinda dalam Restu Adrian, dipengaruhi oleh 6 faktor yaitu:

a. Faktor hereditas

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif secara hereditas atau keturunan ini dipengaruhi oleh gen dan struktur kromosom yang diwariskan kepada anak dari kedua orang tuanya. Menyesuaikan dengan apa yang disampaikan dalam teori nativisme, bahwa setiap bayi yang lahir ke dunia masing masing membawa potensi bawaan yang didapatkan secara genitas. Sehingga baik dan buruk seorang anak merupakan sifat diturunkan dari orang tuanya. Dengan kata lain, menurut teori ini, intelegensia seorang anak sudah ditentukan sejak lahir, bahkan bisa jadi sejak dalam kandungan ibunya.

b. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan sebagai salah satu bagian yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak berkaitan dengan teori tabularasa yang dipopulerkan oleh John Locke. Teori ini mengatakan bahwa setiap anak yang terlahir ke dunia berada dalam keadaan yang suci bagaikan kertas putih. Yang dapat "mengisi" atau "mewarnai" kertas putih tersebut adalah lingkungannya. Sehingga taraf intelegensia anak, jika mengacu kepada teori ini, sangat dipengaruhi

oleh lingkungan pendidikan, sosial-budaya, pola asuh orang tua serta pengalaman yang ia peroleh dari sekitarnya.²⁸

c. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat inteligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang akan memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

²⁸ Tri Suwarno Handoko Novianto Et Al., *Perkembangan Peserta Didik* (Balik Papan: Pradina Pustaka, 2022), Hal. 69.

f. Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia memilih metode-metode tertentu dalam menyelesaikan masalah-masalah juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.²⁹

4. Indikator Hasil Belajar Kognitif

Menurut teori Taksonomi Bloom, hasil belajar mencakup tiga kompetensi ranah, salah satunya yaitu ranah kognitif. Perinciannya sebagai berikut :

a. Cognitive Domain (Ranah Kognitif)

Ranah Kognitif berisi perilaku dan sikap yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, dan keterampilan berpikir. Kognitif mengurutkan keahlian berpikir sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses berpikir menggambarkan tahap berpikir yang harus dikuasai oleh siswa agar mampu mengaplikasikan teori ke dalam perbuatan.³⁰

- 1) Pengetahuan/hafalan/ingatan (knowledge)
- 2) Pemahaman (comprehension)
- 3) Penerapan (application)
- 4) Analisis (analysis)
- 5) Sintesis (syntesis)

²⁹ Konstantinus Dua Dhiu Et Al., *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini* (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021), Hal. 113.

³⁰ Wayan Antariksawan et al., *Inovasi Pembelajaran Berbasis Blended Learning Di Keperawatan* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2021), Hal. 16.

6) Penilaian/penghargaan/evaluasi (evaluation)³¹

Tabel 1.2
Tabel indikator hasil belajar kognitif³²

NO	Indikator	Aspek
1	Mengetahui (C1)	Mengenali
2	Memahami (C2)	Mengingat Menafsirkan
3	Menerapkan (C3)	Memberiakan contoh Meringkas Membandingkan Menjelaskan Menjalankan
4	Menganalisis (C4)	Mengemukakan Mengurai
5	Sintesis/Kreasi (C5)	Mengorganisir Menemukan makna Memeriksa Mengetik
6	Evaluasi (C6)	Menilai Mengarahkan Membuktikan Mengukur

B. Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

1. Pengertian *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* digunakan untuk menjelaskan sikap, konsep, rencana, menguji penyelesaian masalah, serta menyiapkan membantu murid situasi nyata, dan memahami situasi social secara lebih mendalam. Bermain peran tidak dapat dilakukan secara spontan di kelas dengan persiapan yang terbatas. Bermain peran sangat potensial digunakan mengapresiasi perasaan, mengembangkan pemahaman

³¹ Sriyanti, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, Hal. 66.

³² Nawir Muhammad & Darmawati, *Buku Model Pembelajaran Discovery, Solok*, (Jakarta : Mitra Cendekia Media, 2022), Hal. 29

seseorang terhadap perasaan dan perspektif orang lain, serta mendemonstrasikan kreatifitas dan imajinasi dengan memerankan tokoh.³³

Metode *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran untuk menirukan atau memperagakan peristiwa-peristiwa sosial yang sesuai dengan materi pelajaran. Hal ini dinyatakan oleh Curran bahwa bermain peran (*role playing*) merupakan sebuah permainan yang setiap pesertanya (siswa mengambil peran dan memainkan karakter) yang ada dalam skenario yang telah ditentukan. Karakter yang diperankan terkadang tidak sesuai dengan kepribadian seseorang, tetapi itu harus dilakukan dengan tujuan bisa memahami karakter sendiri dan orang lain.³⁴

Sudirman mengatakan metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan oleh guru dengan jalan menirukan tingkah laku dari sesuatu situasi sosial. Metode bermain peran lebih menekankan pada keikutsertaan pada murid untuk bermain peran atau sandiwara dalam hal menirukan masalah-masalah sosial.³⁵

Sani memberikan pengertian tentang model pembelajaran *Role Playing* bahwa *Role Playing* dalam dunia pendidikan merupakan salah satu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan murid. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan murid dengan memerankan tokoh hidup dalam

³³ Hairul Anwar, Syahribulan, and Muhammad Basri, "Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Murid Kelas V," *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Vol. 3, no. No. 2 (2018): Hal. 490.

³⁴ Risva Anggraini And Ishartiwi, "Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Keaktifan Dan Kerja Sama Siswa Dalam Pembelajaran IPS," *Jurnal Pendidikan IPS*, Vol. 4, No. No. 2 (2017): Hal. 214.

³⁵ Siti Rosmayati et al., *Pengelolaan Pembelajaran Dalam Proses Pengembangan Sosial Emosional Standar Paud* (Bandung: Guepedia, 2021), Hal. 42.

kehidupan nyata ataupun sebagai benda mati. Metode pembejarian *role playing* juga dikenal dengan nama metode pembejarian bermain peran.³⁶

Bersarkan uraian diatas, maka *role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajarkan siswa untuk dapat memerankan suatu peran tertentu, agar siswa dapat secara langsung memahami dan mengerti isi drama tersebut. Selain itu siswa dilatih agar lebih peka dalam menghayati drama yang dimainkan serta siswa dilatih untuk dapat memecahkan permasalahan yang sederhana apabila terdapat permasalahan dalam cerita tersebut.

2. Langkah-langkah penerapan metode *Role Playing*

Langkah-langkah penerapan Teknik pembelajaran metode *role playing* (bermain peran) ini adalah sebagai berikut :

- a. Buatlah permasalahan yang diangkat dari setting atau kejadian yang relevan dengan materi pembelajaran.³⁷
- b. Guru Menyusun atau menyiapkan scenario yang akan ditampilkan
- c. Menunjuk beberapa siswa unutk mempelajari scenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM
- d. Guru membentuk kelompok siswa
- e. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- f. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan scenario yang sudah dipersiapkan.

³⁶ Anwar, Syahribulan, and Basri, "Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Murid Kelas V," Hal. 489.

³⁷ Ahmad Suryadi, Muljono Damopolii, And Ulfiani Rahman, *Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran PAI Di Madrasah* (Suka Bumi: CV. Jejak, Anggota IKAPI, 2022), Hal. 38.

- g. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati scenario yang sedang diperagakan.
- h. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- i. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- j. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- k. Evaluasi.
- l. Penutup.³⁸

Dari uraian diatas, dengan menerapkan Langkah-langkah tersebut maka pembelajaran dengan metode *role playing* (bermain peran) akan terlaksana secara sistematis sehingga proses kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dengan baik.

3. Kelebihan dan kekurangan metode *Role Playing*

a. Kelebihan Metode *Role Playing*

Kelebihan metode *Role Playing* adalah seluruh peserta didik terlibat atau berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Selain itu, kelebihan metode ini adalah :

- 1) Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda

³⁸ Siti Aidah Nur, *Cara Efektif Penerapan Metode Dan Model Pembelajaran* (Jogjakarta: KBM Indonesia, 2020), Hal. 65.

- 3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.³⁹
- 4) Dapat berkesan dengan kuat kuat dan bertahan lama dalam ingatan siswa.
- 5) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 6) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- 7) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.⁴⁰

Kelebihan dari penggunaan metode *role palying* lebih menekankan pada kemampuan keaktifan peserta didik serta melatih kemampuan peserta didik dalam hal memahami, mengahayati isi cerita keseluruhan, terutama untuk materi yang diperankannya, selain itu metode *role playing* juga merangsang kreatifitas sehingga suasana belajar benar-benar aktif.

³⁹ Sajidan, "Forum Komunikai Pengembangan Profesi Profesi Pendidik Kota Surakarta," *Jurnal Pendidikan*, Vol. 9, No. 38 (2008): Hal. 110.

⁴⁰ Muhammad Agus Krisno Budiyanto, *Sintaks 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Central Learning (SCL)* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2016), Hal. 130.

b. Kelemahan Metode *Role Playing* (bermain peran)

Kelemahan metode *Role Playing* antara lain:

- 1) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relative Panjang/banyak.
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa. Dan ini toidak semua guru memilikinya.
- 3) Kebanyakan peserta didik yang ditujuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- 4) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi dapat disajikan melalui metode ini.⁴¹

Berdasarkan uraian diatas, walaupun metode *Role Playing* mempunyai kelemahan namun hal terseut dapat diantisipasi peneliti, salah satu caranya dengan memberikan cerita yang mudah dipahami oleh siswa, memberikan waktu untuk mempelajari teks drama bebrapa hari sebelum kagiatan belajar mengajar, peneliti harus selalu memberikan penjelasan, arahan dan bimbingan selama pembelajaran. Agar terjun pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

⁴¹ Mohammad Toharudin, *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Aplikasinya Untuk Pendidik Yang Profesional* (Klaten: Anggota IKAPI, 2019), Hal. 52.

C. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

1. Pengertian PKn

Pengertian PKn (n) tidak sama dengan PKN (N). PKN (N) adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Sedangkan PKn (n) adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan (N) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warganegara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik. Warga negara yang baik adalah warga negara yang mengetahui dan menyadari serta melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Sedangkan PKn (n) adalah pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang pada awalnya diatur dalam Undang-Undang No.2 th. 1958. Undang-undang ini berisi tentang diri kewarganegaraan, peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga negara Indonesia.⁴²

Tarigan menyatakan bahwa PKn merupakan wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia, yang diwujudkan dalam bentuk perilaku sehari-hari, baik sebagai individu, anggota masyarakat maupun makhluk Tuhan Yang Maha Esa, yang membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan warga negara dengan Negara, serta pendidikan pendahuluan bela negara⁴³.

⁴² Ruminiati, *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD* (Jakarta : Drepartment Pendidikan, 2007), Hal. 125

⁴³ Henry Guntur Tarigan, *Kapita Selecta PKn*, (Malang: Bumi Aksara,2006) Hal. 7

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat penulis simpulkan bahwa PKn adalah mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai dan norma, menanamkan nilai-nilai Pancasila sehingga membentuk moral anak yang sesuai dengan UUD 1945.

2. Ruang Lingkup PKn

Menurut peremendiknas No. 22 Tahun 2006 ruang lingkup mata pelajaran PKn untuk sekolah dasar meliputi aspek-aspek yaitu:

- a. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional
- c. Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan

mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri
, Persamaan kedudukan warga negara.

- e. Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h. Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan paparan di atas mata pelajaran PKn mempunyai ruang lingkup yang dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran. Ruang lingkup dalam pembelajaran PKn diantaranya yaitu (a) persatuan dan kesatuan bangsa; (b) norma, hukum dan peraturan; (c) hak asasi manusia; (d) kebutuhan warga negara; (e) konstitusi negara; (f) kekuasaan dan Politik; (g) Pancasila; dan (h) Globalisasi.

3. Tujuan PKn

Mata pelajaran PKn memiliki tujuan yang akan dicapai setelah proses pembelajaran. Tujuan utama PKn adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan Nusantara, serta Ketahanan Nasional dalam diri para mahasiswa calon sarjana/ilmuwan warga Negara NKRI yang sedang merevisi dan menguasai iptek dan seni.⁴⁴

Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 bahwa PKn bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan devinisi diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa PKn adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan

⁴⁴ Sumarsono, *Pendidikan kewarganegaraan*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,2005), Hal. 4

berbagai kemampuan diantaranya seperti kemampuan berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas. Dengan kemampuan tersebut siswa dapat memiliki kemampuan berinteraksi yang baik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

4. Materi PKn

Berdasarkan Penggunaan Metode *Role Playing* untuk mata pelajaran PKn, materi yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu materi pada Tema 9 (Benda-Benda di Sekitar Kita).

a. Pengertian persatuan dan Kesatuan

Persatuan dan kesatuan berasal dari kata satu, yang berarti utuh atau tidak terpecah belah. Pengertian persatuan adalah gabungan, ikatan, atau kumpulan dari beberapa bagian yang sudah bersatu. Kesatuan artinya hasil dari gabungan bagian- bagian yang telah menjadi satu dan utuh. Oleh karena itu, persatuan dan kesatuan mengandung makna bersatunya berbagai corak yang beraneka ragam sehingga menjadi satu kebulatan yang utuh dan serasi.

Peraturan dan kesatuan juga bisa berarti persaudaraan Dalam persaudaraan, orang-orang mengamalkan hidup yang damai sehingga persatuan dan kesatuan dapat terwujud. Masyarakat Indonesia mengenal semboyan bersatu kita teguh bercerai kita runtuh. Semboyan tersebut menggambarkan manusia ibarat sebatang lidi. Sebatang lidi tentu tidak akan bisa digunakan untuk membersihkan

halaman rumah. Akan tetapi, jika ada ratusan batang lidi yang terikat menjadi satu, dapat digunakan untuk membersihkan halaman rumah.

Begitu juga dengan manusia. Manusia harus terus bersatu dan memupuk rasa persatuan dan kesatuan agar terhindar dari perpecahan. Di dalam persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia, terdapat tiga makna penting, yaitu sebagai berikut.

- 1) Menjalin rasa kekeluargaan, persahabatan, serta sikap tolong menolong antarsesama dan bersikap nasionalisme.
- 2) Menjalin rasa kemanusiaan yang memiliki sikap saling toleransi, serta keharmonisan untuk hidup secara berdampingan
- 3) Rasa persatuan dan kesatuan menjalin rasa kebersamaan dan saling melengkapi satu sama lain.⁴⁵

b. Contoh perilaku yang mencerminkan

Persatuan dan kesatuan Untuk menjaga persatuan dan kesatuan setiap warga negara harus melaksanakan perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan. Perilaku yang mencerminkan perwujudan persatuan dan kesatuan dalam keluarga, sekolah, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara antara lain:

- 1) Di Lingkungan Keluarga
 - a) Saling mencintai sesama anggota keluarga.
 - b) Mengakui keberadaan dan fungsi tiap-tiap anggota
 - c) Mengembangkan sikap tenggang rasa dan tepa salira

⁴⁵ Tim Tunas Karya Guru, *Pasti Bisa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD/MI Kelas V* (Bandung : Penerbit Duta) 2014, Hal. 70

- d) Tidak memaksakan kehendak orang lain. Adanya keterbukaan antar anggota keluarga.
- 2) Di Lingkungan Sekolah Membersihkan lingkungan sekolah. .
- a) Menjenguk salah satu teman yang sakit
 - b) Bekerja sama dalam menjaga keamanan sekolah.
 - c) Saling menghormati antara teman yang berbeda agama.
 - d) Tidak membedakan suku.
- 3) Di Lingkungan Masyarakat
- a) Hidup rukun dengan semangat kekeluargaan antar warga masyarakat.
 - b) Setiap warga masyarakat menyelesaikan masalah sosial secara bersama-sama.
 - c) Bergaul dengan sesama warga masyarakat tidak membedakan-bedakan suku, agama, ras, ataupun aliran.
 - d) Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam bergaul antar suku bangsa, mengadakan bakti sosial dilingkungan masyarakat.⁴⁶
- c. Pengertian Hidup Rukun

Rukun artinya baik dan damai. Rukun juga berarti tidak bertengkar Hidup rukun memiliki arti hidup dalam suasana damai dan tenteram. Hidup rukun sangat penting dalam kehidupan kita karena dapat menciptakan rasa aman dan nyaman. Kita tidak boleh

⁴⁶ Cristiana Umi, *Arif Cerdas Untuk Sekolah Dasar Kelas 5*, (Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia) 2019, Hal. 350

bertengkar dengan orang lain. Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri dan pasti membutuhkan bantuan orang lain. Oleh karena itu, kita harus hidup rukun dengan orang-orang di sekitar kita. Hidup rukun dapat dilakukan di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.⁴⁷

d. Manfaat Hidup Rukun

berikut ini beberapa diantaranya:

- 1) Tidak adanya pertengkaran.
- 2) Hidup dalam keluarga menjadi harmonis.
- 3) Hidup menjadi aman.
- 4) Hidup menjadi tenteram dan damai.
- 5) Memperkokoh persatuan dan kesatuan

d. Akibat Jika Tidak Ada Kerukunan

- 1) Mudah terjadi pertengkaran atau perselisihan
- 2) Kehidupan menjadi tidak tenteram
- 3) Mudah terkena hasutan orang lain
- 4) Terjadi perpecahan karena tidak adanya rasa persatuan dan kesatuan⁴⁸

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka diatas dapat diambil hipotesis tindakan kelas pada penelitian Tindakan kelas ini adalah Penggunaan Metode *Role Playing*

⁴⁷ Tim Tunas Karya Guru, *Pasti Bisa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD/MI Kelas V* (Bandung : Penerbit Duta) 2014, Hal. 76

⁴⁸Cristiana Umi, *Arif Cerdas Untuk Sekolah Dasar Kelas 6*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia) 2020, Hal.143

Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran PKn

Kelas 5 SDN 1 Sri Basuki

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Devinisi Operasional Variabel

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis untuk memperbaiki pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran dikelas.⁴⁹

Penelitian ini pada dasarnya, bersifat penelitian tindakan kelas, yang mencakup 2 variabel, diantaranya : Variabel bebas dan Variabel Terikat. “PTK (penelitian tindakan kelas) merupakan bagian dari penelitian pendidikan (action research), dan penelitian tindakan ini bagian dari penelitian pada umumnya.”⁵⁰

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa mata pelajaran PKn Kelas V SD Negeri 1 Sri Basuki. Karena penelitian tindakan kelas untuk melihat pengaruh, maka variabel dikelompokkan menjadi 2 yaitu variabel bebas (independent variable) dan variabel terikat atau tergantung (dependent variable).

1. “Variabel bebas adalah kondisi atau karakteristik yang oleh peneliti dimanipulasikan dalam rangka untuk menerangkan hubungannya

⁴⁹ Anas Salahuddin, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung : CV. Pustaka Seria, 2011) Hal. 24

⁵⁰ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2015) Hal. 42

dengan fenomena yang diobservasi.”⁵¹ Dalam bidang pendidikan, kondisi yang dimanipulasikan atau segala bentuk perlakuan yang diterapkan oleh peneliti. Variabel ini biasa dilambangkan dengan variabel “X”, contohnya adalah penggunaan metode mengajar tertentu, penggunaan media, penggunaan paket pembelajaran, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran *Role Playing* dimana ada langkah-langkah yang ada didalam model pembelajaran *Role Playing* diantaranya Implementasi penerapan model bermain peran (*role playing*) diawali dengan :

- a. guru menentukan skenario drama yang akan dimainkan oleh siswa, guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara acak.
- b. Kemudian guru memberikan tugas kepada siswa untuk memainkan drama yang telah disiapkan.
- c. Setelah itu guru menyuruh siswa untuk mengamati dan menilai kelebihan dan kekurangan hasil pementasan drama dari masing-masing kelompok.
- d. Siswa menyampaikan kesimpulannya.
- e. Selanjutnya guru memberikan evaluasi kepada siswa menguji pemahaman siswa terhadap isi drama tersebut.
- f. Guru memberikan kesimpulan tentang materi pelajaran dan isi drama tersebut.

⁵¹ H. Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis Metode dan Prosedur*, (Jakarta : Kencana PersadaMedia Group, 2013) Hal. 95

2. “Variabel terikat adalah gejala atau faktor atau unsur yang muncul karena adanya pengaruh dari variabel bebas.”⁵² Adapun variabel terikat yang penulis maksud adalah Kemampuan Kognitif siswa kelas V SD N 1 Sri Basuki Semester Genap. Dilihat dari hasil belajar kognitif siswa dengan indikator menjelaskan pengertian persatuan dan kesatuan, menyebutkan contoh perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan serta perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan, mengetahui pentingnya hidup rukun dalam kehidupan bermasyarakat, yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest.

B. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Sri Basuki, Alamat Sri Basuki Kecamatan Seputih Banyak, Kabupaten Lampung Tengah.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Sri Basuki. Pada mata pelajaran PKn dengan jumlah 12 siswa.

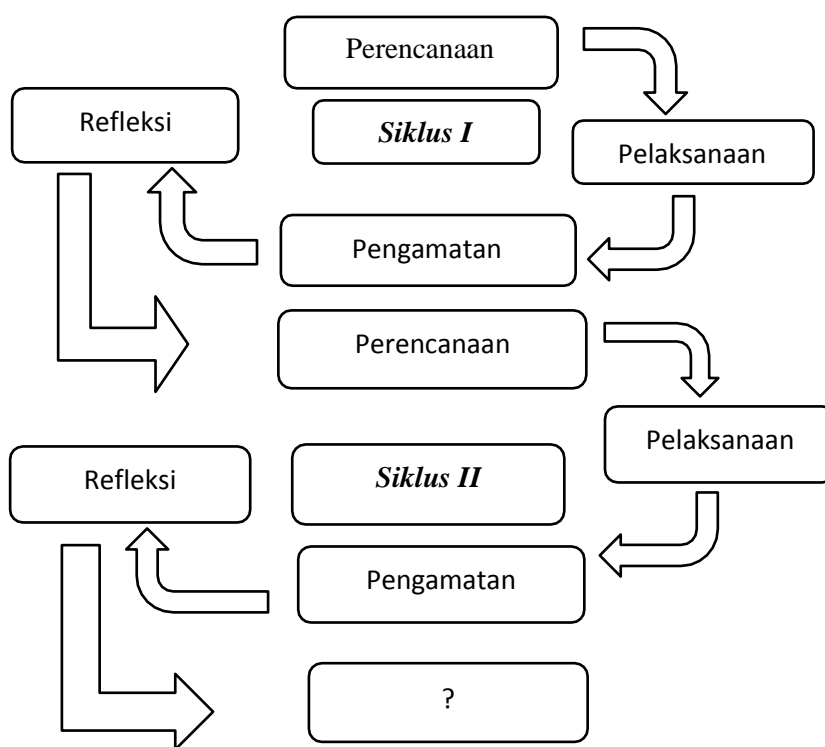
D. Prosedur Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto.

⁵² Johnny Dimiyati, *Methodology Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2013), Hal. 41

Gambar 3.1

Penelitian Tindakan Kelas oleh Suharsimi Arikunto⁵³



Berdasarkan tabel diatas, penulis merencanakan penelitian dilakukan dalam 2 siklus, jadi penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus meliputi tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

- 1) Menetapkan waktu penelitian tindakan kelas yaitu pada semester genap

⁵³ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2006) Hal.

- 2) Menetapkan materi pelajaran dan cerita-cerita yang digunakan
 - 3) Membuat rencana pembelajaran atau skenario pembelajaran dengan menetapkan model bermain peran (*role playing*)
 - 4) Menyiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (teks drama). Menetapkan cara pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan penggunaan model *role playing*
- b. Menyiapkan lembar observasi pelaksanaan
- Kegiatan ini merupakan pelaksanaan dari tahap perencanaan. Adapun prosedur peenerapan dari perencanaan pembelajaran yang telah disusun adalah sebagai berikut:
- 1) Kegiatan Awal
 - a) Guru membuka dengan mengucapkan salam
 - b) Guru dan siswa berdoa bersama
 - c) Guruu menanyakan kabar siswa
 - d) Guru mengecek kehadiran siswa
 - e) Apersepsi (mengingat dan mengulas pelajaran yang lalu dengan tanya jawab serta mengulas pelajaran yang akan dipelajari) dan memotivasi siswa
 - f) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kepada siswa
 - 2) Kegiatan Inti
 - a) Guru menjelaskan materi yang akan disampaikan

b) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok.

Selanjutnya 1 kelompok dibagikan dialog drama untuk dibaca, selanjutnya untuk diperagakan. Sedangkan kelompok lain sebagai pengamat.

c) Siswa ditunjuk untuk melakonkan skenario drama yang sudah dipersiapkan

d) Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan

e) Setelah selesai pementasan, setiap siswa diberi kertas lembar kerja untuk pembahasan

f) Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulan dan hasil kerjanya

g) Guru memberikan kesimpulan secara umum

h) Guru memberikan tes formatif kepada siswa

3) Kegiatan Penutup

a) Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari

b) Guru memberikan motivasi kepada siswa

c) Guru memberikan tugas kepada kelompok untuk mempelajari dan menghafal teks drama untuk dipentaskan pada pertemuan selanjutnya.

d) Menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Pengamatan

Observasi mengamati kegiatan siswa saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, dan melakukan pengamatan kepada siswa dengan menggunakan instrumen yang digunakan oleh peneliti.

d. Refleksi

Guru melakukan evaluasi pembelajaran terhadap metode belajar dan hasil belajar siswa. Kemudian guru menganalisis terhadap hasil evaluasi yang dilakukan, apakah dari kegiatan pembelajarannya mengalami peningkatan ataukah penurunan. Ketika kegiatan pembelajaran ditemukan penurunan, maka perlu dilakukan perbaikan guna untuk mendapatkan target yang sesuai diharapkan. Akan tetapi siklus berikutnya tidak perlu dilakukan perbaikan, jika analisis kegiatan pembelajarannya menunjukkan peningkatan secara drastis.

2. Siklus 2

Berdasarkan hasil refleksi di siklus 1, maka pada kegiatan pembelajaran di siklus 2 akan memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terdapat pada siklus 1. Tahapan-tahapan siklus 2 sama dengan siklus 1 dengan melanjutkan kegiatan proses pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar yang dipelajari.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan berdasarkan data yang diperlukan. Peneliti mengumpulkan data berdasarkan instrument penelitian, kemudian data diberi kode tertentu berdasarkan jenis dan sumbernya. Selanjutnya seluruh data diinterpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk mengumpulkan data yang diinginkan dan diperlukan, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik:

1. Observasi

“Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.” Dari pendapat diatas dapat diketahui bahwa metode observasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi-informasi yang peneliti butuhkan dalam penelitian, sedangkan lembar observasi digunakan untuk merekam peristiwa selama tindakan berlangsung, dalam penelitian ini perilaku siswa yang dicatat adalah aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.

2. Tes

Tes adalah “seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka.”⁵⁴ Pendapat diatas tersebut dapat diketahui bahwa metode ini diperlukan untuk melihat hasil belajar siswa sebagai pelengkap untuk mengetahui hasil belajar siswa yang

⁵⁴ Haryono, *Metodology Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Pustaka Setia, 1998) Hal. 129

disebabkan aktifitas belajar yang meningkat melalui metode diskusi. Sebelum penelitian ini digunakan, instrumen tes atau alat ukur keberhasilan belajar terlebih dahulu diuji coba dan dianalisis kelayakannya melalui uji reabilitas.⁵⁵

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh informasi dari sumber tertulis atau dokumen-dokumen, baik berupa buku-buku, catatan harian dan sebagainya.⁵⁶

Dari pendapat diatas dapat diketahui bahwa metode dokumentasi digunakan peneliti untuk mendapatkan data tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, dan silabus yang digunakan dalam pembelajaran siswa dan lain-lain yang terkait tentang dokumen.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berisi kisi-kisi dari teknik pengumpulan data yang akan digunakan. Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dalam menerapkan metode *Role Playing*, lembar observasi belajar siswa, dan tes soal.

⁵⁵ Suhendi, *Pengembangan Kuliah Online Berbasis LMS*, (Metro: Stain Jurai Siwo Metro, 2009)Hal. 21

⁵⁶ Edi Kusnaldi, *Methodology Penelitian Aplikasi Praktis*, (Jakarta : Ramayana Pers, 2005) Hal. 21

1. Lembar observasi aktivitas guru

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam
Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan
Metode *Role Playing*

No.	Kegiatan Guru Yang Diamati	Pertemuan		
		1	2	3
1.	Guru Memberi rangsangan untuk memusatkan perhatian peserta didik.			
2.	Guru Menyampaikan materi kepada siswa			
3.	Guru Membagi 2 kelompok, kelompok 1 mementaskan drama di depan kelas, dan 1kelompok mengamati adegan drama			
4.	Guru membimbing pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i> (bermain peran)			
5	Guru Membagi LKS dan membimbing siswa saat diskusi kelompok			
6.	Guru Memberikan kesempatan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi			
Jumlah				
Persentase				

2. Lembar observasi aktivitas siswa

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas
Belajar Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran
dengan Menggunakan Metode *Role Playing*

No	Indikator	Pertemuan			Rata-rata
		1	2	3	
1.	Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan materi pembelajaran.				

2.	Siswa membentuk kelompok sesuai arahan dari guru				
3.	Siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i> (bermain peran)				
4.	Siswa mengerjakan LKS dan berdiskusi dengan kelompok				
5.	Siswa mempresentasika/ membagikan hasil diskusi kelompok kepada seluruh teman kelasnya.				
Jumlah (Rata-Rata)					

Dalam menentukan kriteria tentang hasil penilaian observasi aktivitas guru dan siswa, maka dapat dilakukan beberapa kriteria penilain. Criteria penilaian tersebut yaitu⁵⁷

Tabel 3.3
kriteria penilaian aktivitas guru dan siswa

No	Interval	Kategori penilaian
1	76%-100%	Baik
2	56%-75%	Cukup Baik
3	40%-55%	Kurang
4	<40%	Tidak Baik

⁵⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)Hal. 246

3. Kisi-kisi soal tes

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Soal Tes Siklus I

Mata Pelajaran : PKn
Semester : genap

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif	No soal	Tingkat Kesukaran			Skor
				Md	Sd	Skr	
3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.	Menjelaskan pengertian persatuan dan kesatuan.	C2	1		✓		5
			2		✓		5
			3		✓		5
			4		✓		5
	Menyebutkan contoh perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan serta perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan. Mengetahui pentingnya hidup	C1	5	✓			10
			6	✓			10
			7			✓	15
			8			✓	15
			9			✓	15
			10			✓	15

Keterangan:

Md = Mudah

Sd = Sedang

Skr = Sukar

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Soal Instrumen Tes Siklus 2

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif	No soal	Tingkat Kesukaran			Skor
				Md	Sd	Skr	
3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.	Mengidentifikasi peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan makna persatuan dan kesatuan	C1	1	✓			5
			2	✓			5
			3	✓			5
			4	✓			5
	Mengidentifikasi perilaku hidup rukun dilingkungan masyarakat	C1	5		✓		10
			6		✓		10
	Menerapkan kerukunan saat dirumah,	C3	7			✓	15
			8			✓	15
			9			✓	15
			10			✓	15

Keterangan

Md = Mudah

Sd = Sedang

Skr = Sukar

Pada penelitian ini soal tes yang digunakan mengutip dari buku siswa SD/MI kelas 5 Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita⁵⁸ dan Buku Semua

⁵⁸ Ari Subekti, *Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita*, (Jakarta: Kemendikbud), 2017

Bisa Pintar Ulangan Harian Tematik SD/MI Kelas 5.⁵⁹

G. Tehnik Analisis Data

1. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui sejauhmana peningkatan hasil belajar siswa. Analisis data dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menghitung nilai digunakan rumus:

$$x = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

- b. Untuk menghitung nilai rata-rata, menggunakan rumus :

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

- c. Untuk menghitung persentase menggunakan rumus :

$$p = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

\bar{x} = Rata-rata nilai

$\sum x$ = Jumlah semua nilai (skor) yang ada

n = Jumlah data (banyaknya skor itu sendiri)

p = Persentase⁶⁰

⁵⁹ Moh. Zulkifli & Nur Utari, *Semua Bisa Pintar Ulangan Harian Tematik SD/MI Kelas 5*, (Jakarta: Wahyu Media), 2022

⁶⁰ M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Statistik*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2003) Hal. 72

2. Analisis kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui observasi atau pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung pada tiap siklus. Hasil perolehan data dicatat dalam lembar observasi yang telah disediakan, kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk persentase (%).

Digunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = persentase ketuntasan siswa

F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah seluruh siswa

100% = bilangan tetap⁶¹

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dari siklus ke siklus, yaitu peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran PKn dengan nilai ≥ 70 mencapai 75% diakhir siklus.

⁶¹ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Dasar*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005) Hal.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Setelah kegiatan penelitian dapat dilaksanakan maka untuk mengenalsecara garis besar tentang keadaan SDN 1 Sri Basuki Kecamatan Seputih Banyak Lampung Tengah, dikemukakan beberapa data sebagai berikut:

a. Sejarah singkat berdirinya sekolah

Seiring dengan berjalannya program pemerintah SDN 1 Sri Basuki mempersiapkan generasi muda yang cerdas, terampil, dan berbudi pekerti sejak usia dini. Hal ini dimaksudkan agar generasi muda memiliki bekal ilmu yang bermanfaat bagi masyarakat dan negara. SDN1 Sri Basuki berdiri sejak 1981 dengan harapan semua generasi muda yang berada di Desa Sri Basuki memperdalam semua ilmu pengetahuannya agar mereka menjadi generasi muda yang berprestasi.

b. Visi dan Misi SDN 1 Sri Basuki

1) Visi

Menumbuhkan semangat keunggulan dengan mengembangkan kecerdasan yang berbasis pada pengembangan potensi serta kreativitas yang lulusannya mampu memberikan inovasi yang bermanfaat bagi masyarakat.

2) Misi

- a) Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara efektif sehingga siswa dapat berkembang sesuai bakat yang dimiliki
 - b) Meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat dikembangkan potensinya
 - c) Mengembangkan sarana dan prasana sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan kreativitas dalam berinovasi.
- c. Sarana dan Prasarana SD Negeri 1 Sri Basuki

Sekolah Dasar Negeri 1 Sri Basuki memiliki beberapa sarana dan prasarana untuk menunjang pendidikan dan administrasi sekolah serta keperluan lainnya dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 4.1

Sarana dan Prasarana SDN 1 Sri Basuki

No.	Sarana dan prasarana	Jumlah	Keterangan
1	UKS	1	Baik
2	Perpustakaan	1	Baik
3	Ruang kelas	6	Baik
4	Ruang guru	1	Baik
5	Kantin	2	Baik
6	Lapangan	1	Baik
7	Parkiran	1	Baik
8	Mushola	1	Baik
9	Kamar mandi	4	Baik

d. Keadaan Guru SDN 1 Sri Basuki

Tabel 4.2

Data Guru SD Negeri 1 Sri Basuki Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Nama	Tugas pokok	Tugas tambahan
1	Ignatius Subandi, S.Pd	Kepala Sekolah	
2	Jupri, S.Pd.I	Guru PAI	
3	Ismail, A.Ma.Pd	Guru Kelas III	
4	Sri Haryanto, S.Pd	Guru Penjaskes	
5	Rosmiati, S.Pd	Guru Kelas II	
6	Binti Nurhayati, S.Pd	Guru Kelas V	
7	Puspa Ningrum Dwi Pertiwi, S.Pd	Guru Kelas I	
8	Mela Setianingsih, S.Pd	Guru Kelas IV	
9	M. Abdillah Asy.	Guru Mulok	
10	Rismawati Dewi, S.Pd	Guru Kelas VI	

e. Keadaan siswa SDN 1 Sri

Tabel 4.3

Keadaan siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Sri Basuki

No	Kelas	Jumlah
1	I	24
2	II	26
3	III	16
4	IV	20
5	V	12
6	VI	13
Total		111
		1

Sumber : Dokumentasi SDN 1 Sri Basuki Tahun Pelajaran 2022/2023

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan

kognitif siswa kelas V SD Negeri 1 Sri Basuki. Dalam penelitian ini peneliti menerapkan metode *Role Playing* (bermain peran). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing 3 kali pertemuan disetiap siklusnya, setiap kali pertemuan terdiri dari 2x35 menit (2 jam pelajaran).

Data aktivitas siswa diamati dengan lembar observasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan data hasil belajar kognitif diperoleh dari tes kemampuan kognitif yang dilakukan setiap akhir siklus.

a. Kondisi Awal

Sebelum peneliti melakukan penelitian di kelas V SDN 1 Sri Basuki, kondisi awal yang terjadi yaitu rendahnya hasil belajar kognitif siswa yang ditunjukkan dengan hasil Ulangan Harian yang dapat dilihat pada Lampiran 1.1 Terdapat 4 siswa yang nilainya telah mencapai KKM 70 dan 8 siswa yang masih di bawah KKM.

b. Pelaksanaan Siklus I

Pada siklus I pembelajaran dilakukan 3 kali pertemuan, pada pertemuan pertama sebelum tindakan proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) dilakukan (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan akhir pertemuan siklus I diberi evaluasi (Posttest) untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran). Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan sebagaimana layaknya prosedur penelitian kelas, yaitu

perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan kelas adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan pada tahapan ini meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- d) Menentukan kelas penelitian dan menerapkan siklus tindakan
- e) Menetapkan waktu mulai penelitian tindakan kelas yaitu pada semester genap.
- f) Menetapkan materi pelajaran dan cerita-cerita yang akan digunakan.
- g) Membuat rencana pembelajaran atau skenario pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*).
- h) Menyiapkan lembar observasi.
- i) Mempersiapkan perangkat tes hasil belajar.

2) Pelaksanaan Tindakan

Berikut ini kegiatan yang dilaksanakan selama proses belajar mengajar berlangsung

a) Pertemuan I

Pertemuan pertama dilakukan pada hari Selasa 16 Mei 2023 selama 2 jam mata pelajaran (2 x 35 menit) dengan pengenalan dan pretest. Sebelum memulai pembelajaran peneliti memperkenalkan diri kepada siswa kelas V. Setelah itu peneliti menjelaskan tujuan peneliti berada di kelas V untuk beberapa

hari. Peneliti menjelaskan kepada siswa kelas V untuk menerapkan metode *Role Playing* (bermain peran) dalam pembelajaran tema 9 subtema 1 dan 2 pelajaran PKn dan selama penelitian berlangsung peneliti akan menjadi guru pada mata pelajaran PKn. Guru membuka dengan salam dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa, setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan cara ice breaking tepuk semangat. Setelah itu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan metode ceramah kemudian memberikan pretes kepada siswa untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa. (Gambar 4.2)

Gambar 4.1
Guru Memberikan Lembar Pre Test Kepada Siswa



Setelah pretest selesai, guru menunjuk 6 siswa untuk melakukan skenario drama yang sudah disiapkan oleh guru untuk pertemuan selanjutnya. Kemudian 6 siswa tersebut mempelajari skenario drama dengan bimbingan guru.

Kemudian bel sekolah berbunyi, guru menutup pembelajaran dengan mengingatkan 6 siswa untuk mempelajari skenario drama yang akan dipentaskan dipertemuan selanjutnya. Dan kemudian guru memberi motivasi dan salah satu siswa memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup dengan salam.

b) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilakukan pada hari Rabu 17 Mei 2023, selama 2 jam mata pelajaran (2 x 35 Menit) dengan indikator menyebutkan contoh perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan serta perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan. Sebelum memulai pembelajaran guru membuka dengan salam dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa, setelah itu peneliti mengecek kehadiran siswa, guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan cara ice breaking tepuk semangat. Kemudian guru mengaitkan pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya dengan pelajaran yang akan dipelajari hari ini. Setelah itu menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar. (Gambar 4.3)

Gambar 4.2
Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran



Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Setelah itu guru mempersiapkan skenario “perbedaan antar suku” yang akan ditampilkan. Guru membagi siswa lain menjadi 1 kelompok terdiri dari 6 siswa. Setelah itu guru menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran). Kemudian guru memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan drama tersebut. Siswa yang lain berada di kelompoknya masing-masing sambil mengamati drama yang sedang diperagakan. Setelah selesai pementasan, siswa tersebut duduk membentuk satu kelompok. Kemudian guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap siswa. Selanjutnya masing-masing siswa mengerjakan dan mendiskusikan LKS tersebut dengan kelompoknya masing-masing. Guru mengontrol dan membimbing jalannya diskusi.

Setelah selesai mengerjakan, kemudian guru menyuruh

perwakilan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja di depan kelas. Setelah itu guru memberikan kesimpulan secara umum. Setelah itu guru menyuruh siswa untuk kembali ketempat duduknya masing-masing selanjutnya guru memberikan evaluasi kepada siswa.

Pada kegiatan penutup guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, guru menunjuk 6 siswa untuk mempelajari drama yang akan dipentaskan pada pertemuan selanjutnya. Dan kemudian guru memberi motivasi dan salah satu siswa memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup dengan salam.

c) Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 18 Mei 2023 dengan indikator mengetahui pentingnya hidup rukun dalam masyarakat. Diawali dengan guru mengucapkan salam dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa, guru mengecek kehadiran siswa, kemudian guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan cara ice breaking. Kemudian guru mengaitkan pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya dengan pelajaran yang akan dipelajari hari ini. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari dan memotivasi siswa dalam belajar.

Pada kegiatan inti pembelajaran menjelaskan materi

yang akan disampaikan kepada siswa. Setelah itu guru mempersiapkan skenario “Hidup rukun antar umat beragama” yang akan ditampilkan.

Gambar 4.3
Pementasan Drama di kelas



Setelah selesai pementasan, siswa tersebut duduk membentuk satu kelompok. Kemudian guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap siswa. Selanjutnya masing- masing siswa mengerjakan dan mendiskusikan LKS tersebut dengan kelompoknya masing-masing. guru mengontrol dan membimbing jalannya diskusi. Setelah selesai mengerjakan, kemudian guru menyuruh perwakilan masing- masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja di depan kelas. Setelah itu guru memberikan kesimpulan secara umum. Setelah itu guru menyuruh siswa untuk kembali ke tempat duduknya masing-masing selanjutnya guru memberikan evaluasi kepada siswa. Kemudian guru melakukan tanya jawab kepada siswa. Lalu guru membagikan

soal evaluasi *posttest* kepada siswa. Guru meminta siswa mengerjakan secara individu dan tidak diperbolehkan saling mencontek. Guru memberitahu kepada siswa supaya mengerjakan soal yang dianggap mudah terlebih dahulu, siswa yang sudah selesai mengerjakan agar mengumpulkan masing-masing kepada guru. Akhir pertemuan guru memberi motivasi dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup dengan salam.

3) Hasil Tindakan

Hasil analisis data dari pelaksanaan tindakan Siklus I yaitu data berupa hasil observasi aktivitas siswa, hasil aktivitas guru dan hasil *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) Berikut ini adalah hasil analisis data pada Siklus I

a) Hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran yang menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) aktivitas siswa diamati dalam lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil aktivitas siswa dapat dilihat pada Tabel berikut ini :

Tabel 4.4
Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator	Pertemuan		Rata-rata
		2	3	
1.	Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan materi pembelajaran.	60,41%	64,58%	62,49%
2.	Siswa membentuk kelompok sesuai arahan dari guru	66,66%	68,75%	67,70%
3.	Siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i> (bermain peran)	62,5%	70,83%	66,66%
4.	Siswa mengerjakan LKS dan berdiskusi dengan kelompok	64,58%	66,67%	65,62%
5.	Siswa mempresentasika/ membagikan hasil diskusi kelompok kepada seluruh teman kelasnya.	52,08%	62,5%	57,29%
Jumlah (Rata-Rata)		60,83%	67,06%	63,95%

Bila dilihat dari hasil rata-rata keseluruhan aspek, aktivitas siswa meningkat dari setiap pertemuannya. Pada siklus I, pertemuan kedua ke pertemuan ketiga meningkat sebesar 6,23%. Rata-rata setiap aspek aktivitas siswa yang diamati meningkat pada setiap pertemuannya. Namun secara umum hasil dari pelaksanaan siklus I belum mencapai target yang diharapkan, karena persentase aktivitas siswa masih rendah yaitu sebesar 63,95%. Untuk itu perlu diadakan perbaikan guna mencapai hasil yang maksimal.

b) Hasil belajar siklus I

Pertemuan hasil belajar siswa didasarkan pada kemampuan kognitif siswa. Data hasil belajar ditunjukkan oleh *pretest* dan *posttest* di akhir siklus yang diberikan kepada 12 siswa. Persentase hasil *pretest* siswa yaitu sebelum siswa melakukan pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran yang menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran). Data hasil belajar dapat dilihat pada Tabel berikut ini :

Tabel 4.5
Hasil Nilai *Pretest* Siswa Siklus I

No	Nama	KKM	Nilai	Kategori
1	Azzahra Anggraini	70	75	Tuntas
2	Dimas Septian	70	40	Belum Tuntas
3	Dinda Nuril Fadillah	70	55	Belum Tuntas
4	Gendis Elria Sekar Arum	70	60	Belum Tuntas
5	Hanum Mutia Zahra	70	55	Belum Tuntas
6	Muhammad Haris Muzaki	70	50	Belum Tuntas
7	Muhammad Syaqhi Prasetyo	70	80	Tuntas
8	Putri Ajeng Refina	70	50	Belum Tuntas
9	Rasty Rahmadhani	70	60	Belum Tuntas
10	Rovika Anggraini	70	55	Belum Tuntas
11	Satria Irdi Pratama	70	70	Tuntas
12	Talita Azhar	70	50	Belum Tuntas
Jumlah Total			700	
Rata Rata			58,33	

Tabel 4.6
Hasil Nilai *Posttest* Siswa Siklus I

No	Nama	KKM	Nilai	Kategori
1	Azzahra Anggraini	70	80	Tuntas
2	Dimas Septian	70	50	Belum Tuntas
3	Dinda Nuril Fadillah	70	60	Belum Tuntas
4	Gendis Elria Sekar Arum	70	70	Tuntas
5	Hanum Mutia Zahra	70	70	Tuntas
6	Muhammad Haris Muzaki	70	65	Belum Tuntas
7	Muhammad Syaqui Prasetyo	70	95	Tuntas
8	Putri Ajeng Refina	70	60	Belum Tuntas
9	Rasty Rahmadhani	70	65	Belum Tuntas
10	Rovika Anggraini	70	60	Belum Tuntas
11	Satria Irdi Pratama	70	80	Tuntas
12	Talita Azhar	70	60	Belum Tuntas
Jumlah Total			835	
Rata Rata			67,5	

Tabel 4.7
Hasil Ketuntasan Nilai *Pretest* Siswa Siklus I

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Presentase
1	≥ 70	Tuntas	3	25%
2	< 70	Belum Tuntas	9	75%
Jumlah			12	100%

Berdasarkan Tabel 4.7 diatas dapat diketahui bahwa hasil presentase siswa yang diberikan sama rendah. Karena dari 12 siswa hanya 3 siswa yang dinyatakan tuntas dengan presentase 25%. Presentase hasil posttes siswa setelah melakukan pembelajaran dengan penerapan model bermain peran (*role playing*) dapat dilihatpada tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Ketuntasan Nilai *Posttest* Siswa Siklus I

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Presentase
1	≥ 70	Tuntas	5	42%
2	< 70	Belum Tuntas	7	58%
Jumlah			12	100%

Berdasarkan Tabel 4.8 terlihat bahwa dari 12 siswa terdapat 5 siswa yang tuntas dengan presentase 42% dan siswa yang belum tuntas ada 7 siswa dengan presentase 58%. Meskipun hasil belajar siswa belum tercapai sepenuhnya, tetapi hasil belajar pada *posttest* mengalami kenaikan yaitu sebesar 17%. Hal tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.7. Meskipun sudah terjadi peningkatan pada siklus I, tetapi masih belum mencapai target yang diharapkan sebesar 75%.

4) Refleksi

Dari hasil pengamatan oleh peneliti pada kegiatan siklus I ditemukan hal-hal sebagai berikut:

- a) Siswa belum terbiasa menggunakan model bermain peran (*roleplaying*)
- b) Ada beberapa siswa yang mengobrol saat pembelajaran berlangsung terutama saat pementasan drama.
- c) Ada beberapa siswa yang masih malu dan kurang percaya diri, serta belum dapat mempresentasikan hasil diskusi dengan baik
- d) Hasil belajar kognitif siswa belum mencapai target yang telah

ditentukan.

Berdasarkan refleksi siklus I tindakan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu:

- a) Peneliti sebaiknya menekankan pada siswa untuk lebih memahami proses pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*).
- b) Peneliti sebaiknya lebih memperhatikan siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
- c) Peneliti memberikan pujian dan penghargaan sehingga siswa lebih termotivasi untuk mencapai hasil belajar lebih baik lagi dan agar lebih berani dalam mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

c. Pelaksanaan Siklus II

Setelah diadakan refleksi pada siklus I, maka dilaksanakan siklus II. Adapun tahapan pada siklus II adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi, dan tindakan.

1) Perencanaan.

Perencanaan tindakan kelas yang dilakukan pada siklus II ini berdasarkan refleksi pada siklus I. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan. Pada siklus ini guru lebih menekankan penjelasan materi dan merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran, memantau kesulitan siswa dan memotivasi untuk lebih semangat dalam berdiskusi ataupun bekerja sama.

Dengan diakhir pertemuan dilaksanakan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*)

2) Pelaksanaan Tindakan

a) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Senin 22 Mei 2023 dengan indikator mengidentifikasi peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan makna persatuan dan kesatuan. Alokasi waktu 2 jam pelajaran (2x 35 menit). Sebelum memulai pembelajaran guru membuka dengan salam dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa, setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan cara ice breaking. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi yang akan disampaikan. Setelah itu guru mempersiapkan skenariodrama “Perbedaan Antar Suku” yang akan ditampilkan Guru menunjuk 6 siswa secara random untuk mementaskan drama di depan kelas. Guru membagi siswa lain menjadi 1 kelompok terdiri dari 6 siswa. Setelah itu guru menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai dengan menggunakan

metode bermain peran (*role playing*). Kemudian guru memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk mementaskan drama tersebut. Siswa yang lain berada di kelompoknya masing-masing sambil mengamati drama yang sedang diperagakan. Ketika siswa mementaskan drama guru lebih memperhatikan kondisi siswa dan suasana kelas agar selalu kondusif. Setelah selesai pementasan, siswa tersebut duduk membentuk satu kelompok. Kemudian guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap siswa. Selanjutnya masing-masing siswa mengerjakan dan mendiskusikan LKS tersebut dengan kelompoknya masing-masing. Guru mengontrol dan membimbing jalannya diskusi. Setelah selesai mengerjakan, kemudian guru menyuruh perwakilan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja di depan kelas. (gambar 4.5)

Gambar 4.4
Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi



Kemudian guru menyuruh siswa untuk kembali

ketempat duduknya masing-masing. Setelah itu guru bersama siswamembahas LKS yang sudah dikerjakan siswa. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa, hal itu dilakukan agar siswa faham dengan materi pelajaran. Guru memberikan kesimpulan secara umum.

Pada kegiatan penutup guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, guru menunjuk 6 siswa untuk mempelajari drama yang akan dipentaskan pada pertemuan selanjutnya. Dan kemudian guru memberi motivasi dan salah satu siswa memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup dengan salam.

b) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Selasa 23 Mei 2023 dengan indikator Mengidentifikasi perilaku hidup rukun dilingkungan masyarakat. Pembelajaran diawali dengan salam, kemudian guru meminta salah satu siswa untu maju kedepan memimpin doa. setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan cara ice breaking Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar .

Pada kegiatan inti pembelajaran menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Setelah itu guru mempersiapkan skenario “Hidup Rukun Antar Umat

Beragama” yang akan ditampilkan.

Setelah selesai pementasan, siswa tersebut duduk membentuk satu kelompok. Kemudian guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap siswa. Selanjutnya masing-masing siswa mengerjakan dan mendiskusikan LKS tersebut dengan kelompoknya masing-masing. Guru mengontrol dan membimbing jalannya diskusi. (gambar 4.6)

Gambar 4.5
Siswa Diskusi Dengan Kelompoknya



Setelah selesai mengerjakan, kemudian guru menyuruh perwakilan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja di depan kelas secara bergantian. Setelah itu guru menyuruh siswa untuk kembali ke tempat duduknya masing-masing. Kemudian guru mengajukan pertanyaan kepada siswa memberikan kesimpulan secara umum dan. Selanjutnya guru memberikan evaluasi kepada siswa. Akhir pertemuan guru memberi motivasi dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pulang dan

guru menutup dengan salam.

c) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu 24 Mei 2023. Pembelajaran diawali dengan salam, kemudian guru meminta salah satu siswa untuk maju kedepan memimpin doa. setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan cara ice breaking. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi sebelumnya. Guru menanyakan materi mana yang belum difahami siswa. Kemudian guru melakukan tanya jawab kepada siswa. Lalu guru membagikan soal evaluasi *posttest* kepada siswa. (gambar 4.7)

Gambar 4.6
Guru Memberikan Post Test Pada Siswa



Guru meminta siswa mengerjakan secara individu dan tidak diperbolehkan saling mencontek. Guru memberi tahu kepada siswa

supaya mengerjakan soal yang dianggap mudah terlebih dahulu, siswa yang sudah selesai mengerjakan agar mengumpulkan masing-masing kepada guru. Guru mengamati siswa dalam waktu pengerjaan *posttest*. Akhir pertemuan guru memberi motivasi dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup dengan salam.

3) Hasil Tindakan

Hasil analisis data dari pelaksanaan tindakan Siklus I yaitu data berupa hasil observasi aktivitas siswa, hasil aktivitas guru dan *posttest* setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) Berikut ini adalah hasil analisis data pada Siklus I :

a) Hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran

Dalam proses pembelajaran yang menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) aktivitas siswa diamati dalam lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil aktivitas siswa dapat dilihat pada Tabel berikut ini :

Tabel 4.9
Hasil Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator	Pertemuan		Rata-rata
		1	2	
1.	Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan materi pembelajaran.	79,16%	81,25%	80,20%

2.	Siswa membentuk kelompok sesuai arahan dari guru	75%	83,33%	79,16%
3.	Siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i> (bermain peran)	79,16%	81,25%	80,20%
4.	Siswa mengerjakan LKS dan berdiskusi dengan kelompok	83,33%	89,58%	86,45%
5.	Siswa mempresentasika/ membagikan hasil diskusi kelompok kepada seluruh teman kelasnya.	68,75%	83,35%	76,05%
Jumlah (Rata-Rata)		69,58%	83,33%	80,41%

Jika dilihat dari rata-rata keseluruhan aspek aktivitas siswa dari setiap pertemuan semakin meningkat. Pada siklus II, pertemuan pertama ke pertemuan kedua meningkat sebesar 13,75%. Rata-rata setiap aspek aktivitas siswa yang diamati telah meningkat pada setiap pertemuan. Secara umum hasil dari pelaksanaan siklus II sudah mencapai target yang diinginkan, karena persentase aktivitas sudah mencapai 80,41%.

Berdasarkan data analisis aktivitas siswa dapat diketahui bahwa dari kelima jenis aktivitas siswa, aktivitas yang paling menonjol adalah aktivitas pada indikator nomor 4 yaitu mengerjakan LKS dan berdiskusi kelompok. Pada setiap pertemuan, aktivitas tersebut mengalami peningkatan sehingga pada akhir siklus II telah mencapai rata-rata 86,45% dapat

dikategorikan baik. Peningkatan aktivitas siswa dalam mengerjakan LKS dan berdiskusi dengan kelompok adalah salah satu wujud terjadinya proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermainperan) yang dapat membuat siswa berperan aktif dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati permasalahannya.

b) Hasil belajar siswa siklus II

Penilaian hasil belajar didasarkan pada kemampuan siswa dalam mengerjakan soal tes yang diberikan dalam mencapai KKM yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.10
Hasil Nilai *Postest* Siklus II

No	Nama	KKM	Nilai	Kategori
1	Azzahra Anggraini	70	90	Tuntas
2	Dimas Septian	70	65	Belum Tuntas
3	Dinda Nuril Fadillah	70	80	Tuntas
4	Gendis Elria Sekar Arum	70	80	Tuntas
5	Hanum Mutia Zahra	70	85	Tuntas
6	Muhammad Haris Muzaki	70	75	Tuntas
7	Muhammad Syaqui Prasetyo	70	95	Tuntas
8	Putri Ajeng Refina	70	80	Tuntas
9	Rasty Rahmadhani	70	80	Tuntas
10	Rovika Anggraini	70	80	Tuntas
11	Satria Irdi Pratama	70	85	Tuntas
12	Talita Azhar	70	65	Belum Tuntas
Jumlah Total			960	
Rata Rata			80	

Penilaian hasil belajar siswa yang didasarkan pada kemampuan kognitif siswa. Data hasil belajar yang ditunjukkan oleh *pretest* dan *posttest* diakhir siklus yang

diberikan pada 12 siswa. Presentase hasil pretest siswa yakni sebelum siswa melakukan pembelajaran yang menerapkan metode *role playing*. Presentase hasil posttest siswa setelah siswa melakukan pembelajaran yang menerapkan metode *role playing* dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4.11
Hasil Ketuntasan Nilai Siswa
Siklus II

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Presentase
1	≥ 70	Tuntas	10	83%
2	< 70	Belum Tuntas	2	17%
Jumlah			12	100%

Berdasarkan tabel 4.11 terlihat bahwa dari 12 siswa, terdapat 10 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang belum tuntas setelah siswa mendapatkan materi yang diberikan oleh guru.

4) Refleksi

- c) Siswa menjadi lebih paham terhadap tema 9 subtema 1 dan 2 pelajaran PKn materi persatuan dan kesatuan dalam kerukunan hidup dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*)
- d) Siswa lebih berantusias menyimak pembelajaran yang berlangsung terutama pada saat pementasan drama di depan kelas.
- e) Siswa lebih aktif dan berani mempresentasikan hasil

diskusi di depan kelas karena siswa hanya mengemukakan pendapatnya.

f) Hasil belajar siswa sudah mencapai target yang ditentukan.

B. Pembahasan

1. Aktivitas Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru diperoleh data dapat dilihat bahwa hasil kegiatan guru pada siklus satu dan dua secara keseluruhan dikatakan cukup pada masing-masing pertemuan pada siklus satu kegiatan aktivitas guru dalam mengajar memperoleh presentase 70,83% sedangkan pada siklus II memperoleh presentase 79,16% . dari hal ini berarti terjadi peningkatan kegiatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada siklus II yaitu 8,33%

Berdasarkan data diatas dapat dikatakan bahwa aktivitas yang dilakukan pada setiap pertemuan mengalami peningkatan, adanya peningkatan tersebut karena terus melakukan perbaikan aktivitasnya pada saat proses pembelajaran.

2. Aktivitas siswa Siklus I dan siklus II

Hasil analisis data aktivitas siswa diperoleh dari lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran hal tersebut dapat dilihat bahwa pada setiap pertemuan mengalami peningkatana meskipun masih ada beberapa aktivitas siswa yang belum maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut dikarenakan siswa masih belum terbiasa dengan penerapan metode *Role Playing* atau bermain peran dalam pembelajaran

yang guru lakukan.

Berdasarkan data dari hasil aktivitas siswa bahwa pada siklus I memperoleh 63,95%. Sedangkan pada siklus II memperoleh rata-rata sebesar 80,41%. Jadi dapat diketahui bahwa ada peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 16,46%

3. Hasil belajar siklus I dan siklus II

Dari data yang diperoleh peneliti melalui posttest maka diperoleh data presentase rata-rata ketuntasan belajar siswa. Hal ini secara umum dapat dilihat pada Tabel 4.12 dibawah ini:

Tabel 4.12
Hasil Posttest Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

No	Nilai	Kategori	Jumlah		Presentase	
			Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1	≥ 70	Tuntas	5	10	42%	83%
2	< 70	Belum Tuntas	7	2	58%	17%
Jumlah			12	12	100%	100%

Dari Tabel 4.12 diatas dapat diketahui bahwa hasil posttest pada siklus II lebih baik dari hasil posttest pada siklus I. Pada siklus I terdapat 5 siswa yang tuntas yaitu Azzahra Angraini dengan nilai 80, Gendis Elriya Sekar Arum dengan nilai 70, Hanum Mutia Zahra dengan nilai 70, Muhammad Shaqi Prasetyo dengan nilai 95, Satria Irdi Pratama dengan nilai 80 dan 7 siswa yang belum tuntas yaitu Dimas Septian dengan nilai 50, Dinda Nuril Faddilah dengan nilai 60, Muhammad Hariz Muzaki dengan

nilai 65, Puti Ajeng Refina dengan nilai 60, Rasty Rahmadhani dengan nilai 65, Rovika Anggraini dengan nilai 60, Talita Azhar dengan nilai 60. Penyebab ketidak tuntasan siswa dikarenakan pada siklus I siswa belum sepenuhnya memahami materi dan juga soal yang diberika. Sedangkan pada siklus II terdapat 10 siswa yang tuntas yaitu Azzahra Anggraini dengan nilai 90, Dinda Nuril Fadillah dengan nilai 80, Gendis Elriya Sekar Arum dengan nilai 80, Hanum Mutia Zahra dengan nilai 85, Muhammad Hariz Muzaki dengan nilai 75, Muhammad Shaqi Prasetyo dengan nilai 95, Putri Ajeng Refina 80, Rasti Ramadhani 80, Rovika Anggraini dengan nilai 80, Satria Irdi Pratama dengan nilai 85 dan 2 siswa yang belum tuntas yaitu Dimas Septian dengan nilai 65, Talita Azhar 65.

Pada siklus I, presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai presentase sebesar 42% dan pada siklus II berhasil mencapai presentase sebesar 83%. Terjadilah peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II presentase sebesar 41%, maka target yang peneliti inginkan tercapai pada ketuntasan belajar pada siklus ini.

Dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan penerapan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) untuk kelas V SDN 1 Sri Basuki telah menunjukkan hasil yang nyata. Meningkatnya hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II disebabkan karena prosedur yang ada dalam metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) dilakukan untuk menekankan penjelasan materi, memotivasi siswa untuk lebih giat

membaca, mengarahkan siswa untuk lebih selalu memperhatikan penjelasan guru. Maka dengan penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran ini siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati permasalahannya. Selain itu penonton tidak pasif, tetapi aktif mengamati, mengajukan saran dan kritik. Maka dengan penerapan model bermain peran (*Role Playing*) siswa dapat mengetahui materi pembelajaran yang terkandung dalam cerita/naskah yang ditampilkan, serta dapat memecahkan permasalahan yang ada dalam cerita tersebut dengan baik. Sehingga pada saat siswa mengerjakan tes yang diberikan gurasiswa dapat mengerjakan dengan baik dan benar.

Dari upaya yang dilakukan tersebut, pada siklus II telah terjadi peningkatan pada hasil belajar kognitif siswa yang mencapai target yang diharapkan oleh peneliti, jadi dalam penelitian ini peneliti tidak melanjutkan ke siklus selanjutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan pembelajaran dengan metode *Role Playing* (bermain peran) adalah sebagai berikut:

Pembelajaran dengan metode *Role Playing* (bermain peran) ini dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Sri Basuki Seputih Banyak Lampung Tengah. Rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dari semua siklus telah mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Maka dengan hasil ini target yang ingin dicapai dari siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebanyak 75% dapat dicapai, dengan tingkat ketuntasan 42% menjadi 83% hal ini mengalami peningkatan 41%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat penulis menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik, maka peneliti memberikan saran bagi guru untuk menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran Tema 9 subtema 1 dan 2 pada mata pelajaran PKn yang disesuaikan dengan tema pelajaran.
2. Bagi siswa SDN 1 Sri Basuki diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan keikutsertaan siswa dalam aktifitas belajar akan membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar kognitif.

3. Untuk sekolah, agar pihak sekolah lebih memberikan motivasi kepada guru-guru mata pelajaran yang akan menerapkan model bermain peran (*role playing*)

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Nur, Anita Candra Dewi, Andi Muhammad Taufik Ali, and Ninik Rahayu Ashadi, *Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2013
- Agus Krisno Budiyanto, Muhammad. *Sintaks 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Central Learning (SCL)*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2016.
- Ahmad Suryadi, Muljono Damopolii, and Ulfiani Rahman. *Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran PAI Di Madrasah*. Suka Bumi: CV. Jejak, anggota IKAPI, 2022.
- Aidah Nur, Siti. *Cara Efektif Penerapan Metode Dan Model Pembelajaran*. Jogjakarta: KBM Indonesia, 2020.
- Al-Quran Surat At-Taubah Ayat 40
- Anggraini, Risva, and Ishartiwi. "Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Keaktifan Dan Kerja Sama Siswa Dalam Pembelajaran IPS," *Jurnal Pendidikan IPS*, Vol. 4,no. No. 2 (2017).
- Antariksawan, Wayan, Indrie Lutfiana, Made Yos Kresnayana, and Yosepina Maria HawaKeytumu. *Inovasi Pembelajaran Berbasis Blended Learning Di Keperawatan*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2021.
- Anwar, Chairul. *Buku Terlengkap Teori-Teori Perkembangan Pendidikan Klasik Hingga Konteporer*. Yogyakarta: IRCiSoD, 2017.
- Anwar, Hairul, Syahribulan, and Muhammad Basri. "Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Murid Kelas V," *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Vol. 3, no. No. 2 (2018).
- Arifin, Zaenal. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offseet, 2012. Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka
- Arikunto Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2006
- Arikunto Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2006
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: Rineka Cipta,2006
- Astuti, Mardiyah. *Evakuasi Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2022.
- Cristiana Umi, *Arif Cerdas Untuk Sekolah Dasar Kelas 5*, Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia, 2019

- Cristiana Umi, *Arif Cerdas Untuk Sekolah Dasar Kelas 6*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia 2020
- Darmadi, Hamid. *Apa Mengapa Bagaimana Pembelajaran Pendidikan Moral Pancasila Dan Pendidikan Pnacasila Kewarganegaraan (PPKN) Konsep Dasar Strategi Memahami Ideologi Pancasila Dan Karakter Bangsa*. Jakarta: AnImage, 2020.
- Daud, Muh, Dian Novita Siswanti, and Novita Maulidya Jalal. *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Dimiyati Johny, *Methodology Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan*
- Dimiyati, and Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Dua Dhiu, Konstantinus, Dek Ngurah Laba Laksana, Florentianus Dopo, and Efrida Ita. *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021.
- Esti Wuryani Djiwandono, Sri. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo, 2002.
- Faizah, Ulfa Rahma, and Yuliezar Perwira Dara. *Psikologi Pendidikan Aplikasi Teori Di Indonesia*. Malang: Universitas Brawijaya Press (UB Press), 2017.
- Gontiana Rima “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018”, Diunduh pada tanggal 2 Februari 2023
- Guntur Tarigan Henry, *Kapita Selecta PKn*, Malang: Bumi Aksara, 2006
- Hadjar, Ibnu. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Indonesia, 1996.
- Haryono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung : Pustaka Setia, 1998
- Hasan M. Iqbal, *Pokok-Pokok Materi Statistik*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003
- Hasan, Iqbal. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Ismail, Fajri. *Statistika Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Kencana, 2018.
- Jahja, Yudrik. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenada Media Grup, 2011.
- Kenali Peserta Didikmu*. Jogjakarta: KBM Indonesia, 2022.
- Khadijah, and Nurul Amelia. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2015

- Kusnaldi Edi, *Metodology Penelitian Aplikasi Praktis*, Jakarta : Ramayana Pers, 2005
- Muri'ah, Siti, and Khusnul Wardan. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Malang:Literasi Nusantara, 2020.
- Noorhapizah, Intan Safiah, Novita Maulidya Jalal, and Saryanto. *Teori Perkembangan Peserta Didik*. Pidie Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zani, 2022.
- Oktori Hendri, “Penerapan Model Pembelajaran Berpetualang Untuk Meningkatkan Kognitif Siwa Pada Mata Pelajaran IPA di SD 05 Muhammadiyah Rejang Lebong”. Diunduh Pada Tanggal 2 Februari 2023
- Pembejarian Dalam Proses Pengembangan Sosial Emosional Standar Paud*. Bandung: Guepedia, 2021.
- Pembelajaran Kelas Online*. Palembang: CV. Interactive Literacy Digital, 2021. Muhammad Nawir & Darmawati, *Buku Model Pembelajaran Discovery,Solok*, Jakarta :
- Rohman, Noer. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: CV. Jakat Media Publishing, 2014. Rosmayati, Siti, Arman Maulana, Sofyan Sauri, and Ujang Cepi Berlian. *Pengelolaan*
- Ruminiati, *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD* Jakarta : DrepartmenPendidikan, 2007
- Sajidan. “Forum Komunikai Pengembangan Profesi Profesi Pendidik Kota Surakarta,”*Jurnal Pendidikan*, Vol. 9, no. 38 (2008).
- Salahuddin Anas, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : CV. Pustaka Seria, 2011
- Samrin, and Syahrul. *Pengelolaan Pengajaran*. Sleman: CV. Budi Utama, 2021.
- Sanjaya H. Wina, *Penelitian Pendidikan Jenis Metode dan Prosedur*, Jakarta : Kencana Persada, 2014
- Shoffa Saifillah Al-Faruq, M, and Sukatin. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2021.
- Sriyanti, Ika. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Subekti Ari, *Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita*, Jakata: Kemendikbud, 2017
- Sudargo, Toto, Nur Aini Kusmayanti, and Nurul Laily Hidayati. *Definisi Yodium, Zat Besi, Dan Kecerdasan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2018.
- Sudjiono Anas, *Pengantar Statistik Dasar*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif Dan R&D*.

- Bandung: Alfabeta, 2006.
- Suhendi, *Pengembangan Kuliah Online Berbasis LMS*, Metro: Stain Jurai Siwo Metro, 2009
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Perkasa, 2013.
- Sumarsono, *Pendidikan kewarganegaraan*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005
- Surur, Miftahus, Pahri Siregar, Haeran, and Tita Hasanah. *Landasan Pendidikan*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2022.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Suwarno Handoko Novianto, Tri, Restu Andrian, Muhammad Syahrul, and Suryadi Hasibuan. *Perkembangan Peserta Didik*. Balik Papan: Pradina Pustaka, 2022.
- Tim Tunas Karya Guru, *Pasti Bisa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD/MI Kelas V* Bandung : Penerbit Duta, 2014
- Toharudin, Mohammad. *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Aplikasinya Untuk Pendidik Yang Profesional*. Klaten: Anggota IKAPI, 2019.
- Wawancara, Binti Nurhayati S.Pd, Wali Kelas V, tanggal 5 Agustus 2022
- Wedi, Agus, Murisal, Rudi Haryono, and Sholihin. *Perkembangan Peserta Didik*.
- Zubairi. *Paradigma Pendidikan Agama Islam*. Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2020.
- Zulkifli Moh. & Utari Nur, *Semua Bisa Pintar Ulangan Harian Tematik SD/MI Kelas 5*, Jakarta: Wahyu Media, 2022

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

DAFTAR NILAI PRA SURVEY**Mata Pelajaran : PKn****Kelas/Semester : V/1****Tahun Pelajaran : 2022/2023**

No	Nama	KKM	Nilai UH	Kategori	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Azzahra Anggraini	70	90	✓	
2	Dimas Septian	70	55		✓
3	Dinda Nuril Fadillah	70	60		✓
4	Gendis Elria Sekar Arum	70	65		✓
5	Hanum Mutia Zahra	70	60		✓
6	Muhammad Haris Muzaki	70	60		✓
7	Muhammad Syaqui Prasetyo	70	90	✓	
8	Putri Ajeng Refina	70	60		✓
9	Rasty Rahmadhani	70	80	✓	
10	Rovika Anggraini	70	65		✓
11	Satria Irdi Pratama	70	80	✓	
12	Talita Azhar	70	55		✓
Jumlah Total			820	4	8
Rata Rata			68,33		
Persentase				33%	67%

Sumber : Daftar nilai ulangan harian PKn Kelas V semester ganjil SDN 1 Sri Basuki Tahun pelajaran 2022/2023

Lampiran 2

OUTLINE
**PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS
5 SDN 1 SRI BASUKI**

HALAMAN JUDUL

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan manfaat penelitian
- F. Penelitian Yang Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Kemampuan Kognitif
 - 1. Pengertian Kemampuan Kognitif
 - 2. Tahap- Tahap Perkembangan Kognitif
 - 3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif
 - 4. Indicator Hasil Belajar Kognitif
- B. Metode Pembelajaran

1. Metode Pembelajaran *Role Playing*
 2. Langkah-langkah Penerapan Metode *Role Playing*
 3. Kelebihan dan kekurangan metode *Role Playing*
- C. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
1. Pengertian PKn
 2. Ruang Lingkup PKn
 3. Tujuan PKn
 4. Materi PKn
- D. Hipotesis

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Devinisi Operasional Variabel
- B. Setting Penelitian
- C. Subjek Penelitian
- D. Prosedur Penelitian
- E. Teknik Analisis Data
- F. Instrumen Penilaian
- G. Teknik Analisis Data
- H. Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 - a. Sejarah Berdirinya SD Negeri 1 Sri Basuki
 - b. Visi dan Misi SD Negeri 1 Sri Basuki

- c. Keadaan Srana Fisik SD Negeri 1 Sri Basuki
 - d. Keadaan Guru SD Negeri 1 Sri Basuki
 - e. Struktur Organisasi SD Negeri 1 Sri Basuki
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 - a. Kondisi Awal
 - b. Pelaksaan Siklus I
 - c. Pelaksaan Siklus II

B. Pembahasan

1. Aktivitas Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II
2. Aktivitas Siswa siklus I dan II
3. Hasil belajar siswa Siklus I dan Siklus II

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

Metro, 30 April 2023

Pembimbing



Nuryanto, S.Ag. M.Pd.I
NIP. 19720210 200701 1 034

Mahasiswa



Luluk Meladia
NPM. 1901030021

Lampiran 3

SILABUS TEMATIK KELAS V

Tema 9 : Benda-Benda di Sekitar Kita
 Subtema 1 : Benda Tunggal dan Campuran

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga serta tanah air
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKn	1.4 Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.4 Menampilkan sikap jujur pada	1.4.1 Menerima persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 1.4.2 Meyakini manfaat persatuan dan kesatuan	<ul style="list-style-type: none"> • Perilaku yang mencerminkan sikap persatuan dan kesatuan dalam masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi tentang perilaku yang mencerminkan dan tidak mencerminkan sikap persatuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Aplikasi Media SCI • Internet

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya.</p> <p>3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.</p>	<p>sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4.1 Menerapkan sikap jujur dalam membangun kerukunan di bidang sosial.</p> <p>2.4.2 Menunjukkan nilai-nilai persatuan dan kesatuan dalam bidang sosial budaya.</p> <p>3.4.1 Mengidentifikasi manfaat persatuan dan kesatuan di dalam kerukunan hidup.</p> <p>3.4.2 Mengetahui pentingnya persatuan</p>	<p>akat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar keragaman pakaian adat. • Perilaku dalam hidup rukun. 	<p>dan kesatuan dalam masyarakat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi manfaat hidup rukun. • Mengamati gambar keragaman pakaian adat. • Mengidentifikasi wujud perilaku hidup rukun dalam masyarakat. • Mengamati iklan media cetak. • Mengidentifikasi 		<p>Sama</p> <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah 		<ul style="list-style-type: none"> • Lingkungan

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		dan kesatuan dalam membangun kerukunan hidup.		ikasikan unsur-unsur iklan. • Mengamati gambar iklan dan menceritakan isi iklan. • Membaca teks tentang adaptasi masyarakat terhadap alam sekitar. • Mengamati berbagai gambar benda termasuk zat tunggal. • Mengidentifikasi benda-benda di lingkungan sekitar yang		Pengetahuan: Test Tertulis • Menjelaskan manfaat hidup rukun. • Menyebutkan sikap persatuan dan kesatuan dalam masyarakat • Menjelaskan unsur-unsur iklan • Menjelaskan iklan media cetak dan		
Bahasa Indonesia	3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik. 4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	3.3.1 Menjelaskan pengertian iklan. 3.3.2 Mengetahui ciri-ciri iklan dari media cetak atau elektronik. 4.3.1 Menyajikan informasi berdasarkan iklan dari media cetak atau elektronik. 4.3.2 Menuliskan informasi yang terdapat pada sebuah iklan.	• Iklan media cetak atau elektronik. • Teks tentang adaptasi. • Unsur-unsur iklan.					
IPA	3.9 Mengelompokkan materi dalam	3.9.1 Menjelaskan pengertian zat tunggal	• Zat tunggal dan zat					

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran). 4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.	3.9.2 Mengidentifikasi zat penyusun suatu benda dengan benar. 4.9.1 Menyebutkan sifat-sifat zat tunggal dan zat campuran. 4.9.2 Menuliskan perbedaan zat tunggal dan zat campuran.	campuran di lingkungan.	termasuk zat tunggal. • Membaca teks mengenai zat tunggal dan zat campuran. • Mengidentifikasi zat penyusun suatu benda. • Menyimpulkan perbedaan zat tunggal dan zat campuran. • Melakukan percobaan mencampur beberapa benda.		elektronik • Menjelaskan zat tunggal dan zat campuran. • Menjelaskan wujud benda campuran. • Menjelaskan Karakteristik geografis Indonesia • Menjelaskan jenis tanggana. Keterampilan:		
IPS	3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta	3.1.1 Menjelaskan karakteristik geografis negara Indonesia. 3.1.2 Mengidentifikasi letak-letak geografis	• Letak geografis negara Indonesia.					

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.</p>	<p>daerah yang terdapat di Indonesia.</p> <p>4.1.1 Menyebutkan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.</p> <p>4.1.2 Menuliskan letak geografis suatu daerah dengan</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati peta Indonesia dan peta provinsi Jawa Tengah. • Mengamati gambar kenampakan alam. • Mendiskusikan kenampakan alam wilayah daratan dan perairan. • Mengungkapkan pendapat mengenai kelengkapan unsur-unsur iklan pada 		<p>Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan hasil identifikasi tentang hidup rukun • Menuliskan sikap persatuan dan kesatuan dalam masyarakat. • Berdiskusi Tentang karakteristik letak geografis Indonesia • Menyanyikan lagu daerah dengan iringan 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		tepat.		sebuah iklan.		music.		
Seni Budaya dan Prakarya	3.2 Memahami tangga nada. 4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.	3.2.1 Menjelaskan pengertian tangga nada. 3.2.2 Mengetahui macam-macam tangga nada yang terdapat pada sebuah lagu.	<ul style="list-style-type: none"> Tangga nada lagu. 	<ul style="list-style-type: none"> Menyanyikan lagu bertangga nada pentatonis. Memainkan alat musik untuk mengiringi lagu. Menyanyikan lagu untuk mengetahui jenis tangga nada. 		Portofolio <ul style="list-style-type: none"> Menilai hasil belajar peserta didik pada aspek tertentu dari tahap awal sampai tahap akhir dalam memahami materi atau praktik yang terkait sub tema 		

Mengetahui,


Ignatius Subandi, S.Pd
NIP. 19670722 199309 1 001



Sri Basuki, 30 April 2023

Guru Kelas



Binti Nurhavati, S.Pd

NIP.

Tema 9 : Benda-Benda di Sekitar Kita
 Subtema 2 : Benda dalam Kegiatan Ekonomi

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKn	1.4 Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.4 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai	1.4.1 Menerima persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 1.4.2 Meyakini manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah	<ul style="list-style-type: none"> • Persatuan dan kesatuan dalam masyarakat. • Peristiwa yang mencerminkan persatuan dan kesatuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks tentang makna persatuan dan kesatuan. • Berdiskusi tentang peristiwa sehari-hari 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> • Catatan 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Aplikasi Media SCI • Internet • Lingkungan

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya.</p> <p>3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.</p>	<p>Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4.1 Menerapkan sikap jujur dalam membangun kerukunan di bidang sosial.</p> <p>2.4.2 Menunjukkan nilai-nilai persatuan dan kesatuan dalam bidang sosial budaya.</p> <p>3.4.1 Mengidentifikasi manfaat persatuan dan kesatuan di dalam kerukunan hidup.</p> <p>3.4.2 Mengetahui pentingnya persatuan dan kesatuan</p>	<p>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara menciptakan kerukunan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. 	<p>yang mencerminkan persatuan dan kesatuan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar mengenai kerukunan untuk persatuan dan kesatuan dalam keluarga dan masyarakat. • Menjelaskan cara menciptakan kerukunan di 		<p>pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan: Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan makna penting 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dalam membangun kerukunan hidup.</p> <p>4.4.1 Mempresentasikan makna penting persatuan dan kesatuan bangsa dengan tepat.</p> <p>4.4.2 Menuliskan makna penting persatuan dan kesatuan bangsa dengan tepat.</p>		<p>lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat .</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati paparan iklan melalui media elektronik. • Mengidentifikasi produk iklan elektronik. • Membaca karakteristik iklan elektronik. • Mengidentifikasi ciri iklan elektronik. 		<p>persatuan dan kesatuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan manfaat hidup rukun untuk persatuan dan kesatuan • Menjelaskan manfaat keberagaman • Menjelaskan karakteristik individu dalam keberagaman. 		
Bahasa Indonesia	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau	<p>3.4.1 Menjelaskan pengertian iklan.</p> <p>3.4.2 Mengetahui unsur-unsur iklan dari media cetak</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Iklan media cetak atau elektronik. • Jenis- 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi ciri iklan elektronik. 		<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan karakteristik individu dalam keberagaman. 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	elektronik. 4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.	4.4.1 Menyajikan informasi berdasarkan iklan dari media cetak atau elektronik. 4.4.2 Menuliskan informasi yang terdapat pada sebuah iklan.	jenis iklan elektronik. • Karakteristik iklan elektronik.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi isi dan jenis iklan elektronik. • Membuat Kliping • Mengamati iklan elektronik. • Mengamati iklan dan menyimpulkan isi iklan. 		<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan ciri-ciri Iklan elektronik • Menjelaskan isi dan jenis iklan elektronik • Menjelaskan Informasi isi pada iklan 		
IPA	3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran). 4.9 Melaporkan hasil pengamatan	3.9.1 Menjelaskan pengertian zat tunggal dan zat campuran. 3.9.2 Mengidentifikasi perbedaan antara zat tunggal dan zat campuran. 4.9.1	<ul style="list-style-type: none"> • Zat tunggal dan zat campuran. • Zat campuran homogen dan zat campuran heterogen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan informasi isi iklan. • Mengidentifikasi penyusun zat minuman. • Membuat 		<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman penyusun zat campuran • Menjelaskan perbedaan homogen dan zat campuran heterogen. 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.	Menyebutkan sifat-sifat zat campuran. 4,9,2 Menuliskan contoh-contoh zat campuran yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.		bagian tentang materi. <ul style="list-style-type: none"> • Percobaan membuat larutan. • Berdiskusi mengenai materi zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen. • Membaca teks tentang kegiatan ekonomi. • Mengidentifikasi kegiatan ekonomi. 		<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman tentang zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran • Menjelaskan kegiatan ekonomi yang ada di masyarakat • Menyebutkan jenis-jenis usaha ekonomi • Menjelaskan pola rantai 		
IPS	3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	3.3.1 Menjelaskan macam-macam peran ekonomi dalam kehidupan masyarakat. 3.3.2 Mengetahui peran ekonomi dalam bidang sosial dan budaya serta upaya	<ul style="list-style-type: none"> • kegiatan ekonomi dan akibat tidak adanya kegiatan ekonomi • Jenis-jenis usaha ekonomi 					

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	<p>memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.</p> <p>4.3.1 Menyebutkan bentuk usaha dalam kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia dengan tepat.</p> <p>4.3.2 Menuliskan kegiatan ekonomi dan produk unggulan masyarakat</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Membaca tentang usaha ekonomi. • Berdiskusi mengenai kegiatan ekonomi dan akibatnya jika tidak berkegiatan ekonomi. • Mengamati pola lantai tari daerah. • Berkreasi membuat pola lantai tari. 		<p>karya tari.</p> <p>Keterampilan: Praktik/kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mediskusikan peristiwa sehari-hari yang mencerminkan persatuan dan kesatuan • Mempresentasikan cara menciptakan kerukunan di lingkungan rumah, sekolah, 		
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah.</p> <p>4.3 Mempraktikkan pola lantai</p>	<p>3.3.1 Mengidentifikasi pola lantai dalam tari kreasi daerah.</p> <p>3.3.2 Mengetahui</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pola lantai tari daerah. • Gerakan tari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati pola lantai gerak tari. • Membuat dan 				

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	pada gerak tari kreasi daerah.	<p>macam-macam pola lantai dalam tarian.</p> <p>4.3.1 Menjelaskan dengan tepat pola lantai tarian daerah tersebut dengan tepat</p> <p>4.3.2 Memperagakan Pola lantai yang terdapat pada gerak tari kreasi daerah.</p>		memperagakan pola lantai.		<p>dan masyarakat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • menganalisis iklan yang terdapat pada media elektronik atau cetak. • Mengidentifikasi produk iklan elektronik • Mengidentifikasi isi, jenis, dan ciri-ciri iklan elektronik • Menuslisk 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						<p>an hasil percobaan tentang pembuatan larutan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan kegiatan ekonomi yang terdapat di dalam masyarakat. • Membedakan zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen • Berkreasi membuat 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						<p>pola lantai tari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memeragakan pola lantai gerak tari. <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai hasil belajar peserta didik pada aspek tertentu dari tahap awal 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						sampai tahap akhir dalam memahami materi atau praktik yang terkait sub tema		

Mengetahui,

Kepala SDN 1 Sri Basuki



Ignatus Subandi, S.Pd

NIP. 19670722 199309 1 001

Sri Basuki, 30 April 2023

Guru Kelas

Binti Nurhayati, S.Pd

NIP.

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan	: SD N 1 SRI BASUKI
Kelas/Semester	: V / Genap
Tema	: Benda- Benda di Sekitar Kita (9)
Sub Tema	: Benda Tunggal dan Campuran (subtema 1)
Pembelajaran	: 3
Siklus /pertemuan	: 1/1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Dasar

3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.

B. Indikator

Menjelaskan pengertian persatuan dan kesatuan.

C. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu menjelaskan pengertian persatuan dan kesatuan

D. Materi Pokok

Persatuan dan kesatuan dalam kerukunan hidup.

E. Metode Pembelajaran.

F. Langkah-langkah Pembelajaran

a) Kegiatan Awal

1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca doa adalah siswa yang hari ini datang paling awal.

3. Guru menyiapkan fisik dan psikis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

b) Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang manfaat persatuan dan kesatuan dalam kerukunan hidup.
2. Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok
3. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya, terkait penjelasan guru mengenai manfaat persatuan dan kesatuan dalam kerukunan hidup
4. Guru membimbing siswa untuk aktif dalam diskusi kelompok.
5. Guru melatih siswa untuk berani menyampaikan hasil diskusi.
6. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
7. Guru mengadakan evaluasi.

c) Kegiatan Akhir

1. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.
2. Guru Bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
3. Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa penutupan di pimpin oleh satu siswa.

G. Media dan Sumber Belajar

Buku siswa dan Guru kelas V

H. Penilaian

Penilaian Pengetahuan;

Mengetahui,

Guru Kelas V



Binti Nurhayati,S.Pd

NIP.

Sri Basuki, 30 April 2023

Peneliti



Luluk Meladia

NPM. 1901030021

Menyetujui,

Kepala SDN 1 Sri Basuki



Ignatus Subandi,S.Pd
NIP. 19670722 199309 1 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan	: SD N 1 SRI BASUKI
Kelas/Semester	: V / Genap
Tema	: Benda- Benda di Sekitar Kita (9)
Sub Tema	: Benda Tunggal dan Campuran (subtema 1)
Pembelajaran	: 4
Siklus /pertemuan	: 1/2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Dasar

3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.

B. Indikator

Menyebutkan contoh perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan serta perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan.

C. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu Menyebutkan contoh perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan serta perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan.

D. Materi Pokok

Persatuan dan kesatuan dalam kerukunan hidup.

E. Metode Pembelajaran

Bermain Peran (*Role Playing*)

F. Langkah-langkah Pembelajaran

a) Kegiatan Awal

1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca doa adalah siswa yang hari ini datang paling awal.

3. Guru menyiapkan fisik dan psikis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

b) Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang contoh perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan serta perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan.
2. Guru menanyakan kepada siswa apa yang belum paham dari contoh perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan serta perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan.
3. Guru mempersiapkan skenario drama “ Perbedaan antar Suku” yang akan ditampilkan dikelas
4. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario drama tersebut dan membagi siswa sesuai dengan tokoh yang akan diperankan
5. Guru membentuk siswa dalam dua kelompok
6. Guru menjelaskan tentang kompetensi yang akan dicapai.
7. Guru memanggil siswa yang akan ditunjuk untuk melakokan drama “Perbedaan antar Suku”
8. Masing- masing siswa yang lain berada dikelompoknya sambil mengamati skenario drama yang sedang diperagakan.
9. Setelah selesai pementasan, setiap kelompok diberikan lembar kerja siswa untuk pembahasan.
10. Setelah selesai masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.
11. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
12. Guru mengadakan evaluasi.

c) Kegiatan Akhir

1. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.

2. Guru menunjuk beberapa siswa lain untuk bergantian mementaskan drama selanjutnya.
3. Guru memberikan tugas kepada siswa yang telah ditunjuk untuk mempelajari dan menghafal skenario drama untuk dipentaskan pada pertemuan selanjutnya.
4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menunmbuhkan nasionalisme, persatuan, dan kesatuan, dan toleransi
5. Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa penutupan di pimpin oleh satu siswa.

G. Media dan Sumber Belajar

Buku siswa dan Guru kelas V

H. Penilaian

Penilaian Pengetahuan;

Mengetahui,

Guru Kelas V

Binti Nurhayati, S.Pd

NIP.

Sri Basuki, 30 April 2023

Peneliti

Luluk Meladia

NPM. 1901030021

Menyetujui,

Kepala SDN Sri Basuki

Ignatius Subandi, S.Pd

NIP. 19670722 199309 1 001



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan	: SD N 1 SRI BASUKI
Kelas/Semester	: V / Genap
Tema	: Benda- Benda di Sekitar Kita (9)
Sub Tema	: Benda Tunggal dan Campuran (subtema 1)
Pembelajaran	: 6
Siklus / pertemuan	: 1/3
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Dasar

3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.

B. Indikator

Mengetahui pentingnya hidup rukun dalam kehidupan bermasyarakat.

C. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu mengetahui pentingnya hidup rukun dalam kehidupan bermasyarakat.

D. Materi Pokok

Persatuan dan kesatuan dalam kerukunan hidup.

E. Metode Pembelajaran

Bermain Peran (*Role Playing*)

F. Langkah-langkah Pembelajaran

a) Kegiatan Awal

1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca doa adalah siswa yang hari ini datang paling awal.

3. Guru menyiapkan fisik dan psikis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

b) Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang pentingnya hidup rukun dalam kehidupan bermasyarakat.
2. Guru menanyakan kepada siswa apa yang belum paham dari pentingnya tentang pentingnya hidup rukun dalam kehidupan bermasyarakat.
3. Guru mempersiapkan skenario drama “Hidup rukun antar umat beragama” yang akan ditampilkan dikelas
4. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario drama tersebut dan membagi siswa sesuai dengan tokoh yang akan diperankan
5. Guru membentuk siswa dalam dua kelompok
6. Guru menjelaskan tentang kompetensi yang akan dicapai.
7. Guru memanggil siswa yang akan ditunjuk untuk melakukan drama “Hidup rukun antar umat beragama”
8. Masing- masing siswa yang lain berada dikelompoknya sambil mengamati skenario drama yang sedang diperagakan.
9. Setelah selesai pementasan, setiap kelompok diberikan lembar kerja siswa untuk pembahasan.
10. Setelah selesai masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.
11. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
12. Guru mengadakan evaluasi.

c) Kegiatan Akhir

1. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.
2. Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa penutupan di pimpin oleh satu siswa.

G. Media dan Sumber Belajar

Buku siswa dan Guru kelas V

H. Penilaian

Penilaian Pengetahuan;

Mengetahui,

Guru Kelas V

**Binti Nurhayati,S.Pd**

NIP.

Sri Basuki, 30 April 2023

Peneliti

**Luluk Meladia**

NPM. 1901030021

Menyetujui,

Kepala SDN 1 Sri Basuki



Ignatus Subandi,S.Pd
NIP. 19670722 199309 1 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan	: SD N 1 SRI BASUKI
Kelas/Semester	: V / Genap
Tema	: Benda- Benda di Sekitar Kita (9)
Sub Tema	: Benda Dalam Kegiatan Ekonomi (subtema 2)
Pembelajaran	: 3
Siklus /pertemuan	: 2/1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Dasar

3.5 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.

B. Indikator

Mengidentifikasi peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan makna persatuan dan kesatuan.

C. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu mengidentifikasi peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan makna persatuan dan kesatuan.

D. Materi Pokok

Persatuan dan kesatuan dalam kerukunan hidup.

E. Metode Pembelajaran

Bermain Peran (*Role Playing*)

F. Langkah-langkah Pembelajaran

a) Kegiatan Awal

1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca doa adalah siswa yang hari ini datang paling awal.

3. Guru menyiapkan fisik dan psikis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

b) Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan materi pembelajaran yaitu peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan makna persatuan dan kesatuan.
2. Guru menanyakan kepada siswa apa yang belum paham dari peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan makna persatuan dan kesatuan.
3. Guru mempersiapkan skenario drama “Perbedaan antar Suku” yang akan ditampilkan dikelas.
4. Guru menunjuk beberapa siswa secara random untuk mempelajari skenario drama tersebut dan membagi siswa sesuai dengan tokoh yang akan diperankan
5. Guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok
6. Guru menjelaskan tentang kompetensi yang akan dicapai.
7. Guru memanggil siswa yang akan ditunjuk untuk melakokan drama “Perbedaan antar Suku”
8. Masing- masing siswa yang lain berada dikelompoknya sambil mengamati skenario drama yang sedang diperagakan.
9. Setelah selesai pementasan, setiap kelompok diberikan lembar kerja siswa untuk pembahasan.
10. Setelah selesai masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.
11. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
12. Guru mengadakan evaluasi.

c) Kegiatan Akhir

1. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.
2. Guru menunjuk beberapa siswa lain untuk bergantian mementaskan drama selanjutnya.

3. Guru memberikan tugas kepada siswa yang telah ditunjuk untuk mempelajari dan menghafal skenario drama untuk dipentaskan pada pertemuan selanjutnya.
4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan kesatuan, dan toleransi
5. Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa penutupan di pimpin oleh satu siswa.

G. Media dan Sumber Belajar

Buku siswa dan Guru kelas V

H. Penilaian

Penilaian Pengetahuan;

Mengetahui,

Guru Kelas V

Binti Nurhayati, S.Pd

NIP.

Sri Basuki, 30 April 2023

Peneliti

Luluk Meladia

NPM. 1901030021

Menyetujui,

Kepala SDN 1 Sri Basuki

Ignatus Subandi, S.Pd
NIP. 19670722 199309 1 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan	: SD N 1 SRI BASUKI
Kelas/Semester	: V / Genap
Tema	: Benda- Benda di Sekitar Kita (9)
Sub Tema	: Benda Dalam Kegiatan Ekonomi (subtema 2)
Pembelajaran	: 4
Siklus / pertemuan	: 2/2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Dasar

1.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.

B. Indikator

Mengidentifikasi perilaku hidup rukun dilingkungan masyarakat.

C. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu mengidentifikasi perilaku hidup rukun dilingkungan masyarakat.

D. Materi Pokok

Persatuan dan kesatuan dalam kerukunan hidup.

E. Metode Pembelajaran

Bermain Peran (*Role Playing*)

F. Langkah-langkah Pembelajaran**a) Kegiatan Awal**

1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca doa adalah siswa yang hari ini datang paling awal.

3. Guru menyiapkan fisik dan psikis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

b) Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang perilaku hidup rukun dilingkungan masyarakat.
2. Guru menanyakan kepada siswa apa yang belum paham tentang perilaku hidup rukun dilingkungan masyarakat.
3. Guru mempersiapkan skenario drama “Hidup rukun antar umat beragama” yang akan ditampilkan dikelas
4. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario drama tersebut dan membagi siswa sesuai dengan tokoh yang akan diperankan
5. Guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok
6. Guru menjelaskan tentang kompetensi yang akan dicapai.
7. Guru memanggil siswa yang akan ditunjuk untuk melakokan drama “Hidup rukun antar umat beragama”
8. Masing- masing siswa yang lain berada dikelompoknya sambil mengamati skenario drama yang sedang diperagakan.
9. Setelah selesai pementasan, setiap kelompok diberikan lembar kerja siswa untuk pembahasan.
10. Setelah selesai masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.
11. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
12. Guru mengadakan evaluasi.

c) Kegiatan Akhir

1. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.
2. Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa penutupan di pimpin oleh satu siswa.

G. Media dan Sumber Belajar

Buku siswa dan Guru kelas V

H. Penilaian

Penilaian Pengetahuan;

Mengetahui,

Guru Kelas V

**Binti Nurhayati, S.Pd**

NIP.

Sri Basuki, 30 April 2023

Peneliti

**Luluk Meladia**

NPM. 1901030021

Menyetujui,

Kepala SDN 1 Sri Basuki


Ignatus Subandi, S.Pd

NIP. 19670722 199309 1 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan	: SD N 1 SRI BASUKI
Kelas/Semester	: V / Genap
Tema	: Benda- Benda di Sekitar Kita (9)
Sub Tema	: Benda Dalam Kegiatan Ekonomi (subtema 2)
Pembelajaran	: 6
Siklus / pertemuan	: 2/3
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Dasar

3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.

B. Indikator

Menerapkan kerukunan saat dirumah, disekolah, dan di masyarakat.

C. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu menerapkan kerukunan saat dirumah, disekolah, dan di masyarakat.

D. Materi Pokok

Persatuan dan kesatuan dalam kerukunan hidup.

E. Metode Pembelajaran**F. Langkah-langkah Pembelajaran****a) Kegiatan Awal**

1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa.
Siswa yang diminta membaca doa adalah siswa yang hari ini datang paling awal.

3. Guru menyiapkan fisik dan psikis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

b) Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan materi sebelumnya.
2. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya, terkait materi mana yang belum dipahami siswa
3. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa
4. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
5. Guru mengadakan evaluasi.

c) Kegiatan Akhir

1. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan.
2. Guru menutup pelajaran dengan salam dan doa penutupan di pimpin oleh satu siswa.

G. Media dan Sumber Belajar

Buku siswa dan Guru kelas V

H. Penilaian

Penilaian Pengetahuan;

Mengetahui,

Guru Kelas V

Binti Nurhayati, S.Pd

NIP.

Sri Basuki, 30 April 2023

Peneliti

Luluk Meladia

NPM. 1901030021

Menyetujui,

Kepala SDN 1 Sri Basuki

Ignatius Subandi, S.Pd

NIP. 19670722 199309 1 001

Lampiran 5

KISI-KISI SOAL TES SIKLUS I**Mata Pelajaran : PKn****Semester : Genap**

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif	No soal	Tingkat Kesukaran			Skor
				Md	Sd	Skr	
3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.	Menjelaskan pengertian persatuan dan kesatuan.	C2	1		✓		5
			2		✓		5
			3		✓		5
			4		✓		5
	Menyebutkan contoh perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan serta perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan. Mengetahui pentingnya hidup	C1	5	✓			10
			6	✓			10
			7			✓	15
			8			✓	15
			9			✓	15
			10			✓	15

**KISI-KISI INSTRUMEN TES
SIKLUS II**

Mata Pelajaran : PKn

Semester : Genap

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif	No soal	Tingkat Kesukaran			Skor
				Md	Sd	Sk r	
3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.	Mengidentifikasi peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan makna persatuan dan kesatuan	C1	1	✓			5
			2	✓			5
			3	✓			5
			4	✓			5
	Mengidentifikasi perilaku hidup rukun dilingkungan masyarakat	C1	5		✓		10
			6		✓		10
	Menerapkan kerukunan saat dirumah,	C3	7			✓	15
			8			✓	15
			9			✓	15
			10			✓	15

Lampiran 6

SOAL SIKLUS I
PRETEST&POSTTEST

1. “Bersatu kita...,.... Kita runtuh” lengkapi kalimat kosong tersebut!
2. Tuliskan 2 contoh perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan!
3. Tuliskan 2 contoh perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan!
4. Menjaga persatuan dan kesatuan adalah tugas?
5. Makna penting di dalam persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia adalah ?

6.



Gambar diatas merupakan contoh hidup rukun dalam lingkungan?

7. Sebutkan 2 contoh hidup rukun di sekolah!
8. Apakah kamu sudah menerapkah hidup rukun dalam keluarga? sebutkan dua contoh hidup rukun dalam keluarga!
9. Sebutkan contoh hidup rukun dalam masyarakat?
10. Dengan menerapkan hidup rukun, maka hidup menjadi?

KUNCI JAWABAN

SIKLIS I

1. Teguh, bercerai
2. Membersihkan lingkungan Bersama-sama , menghormati perbedaan agama, suku, daerah, adat, dan kebudayaan dalam masyarakat, bermain dengan siapa saja tanpa membedakan suku, agama, ras, ataupun daerah.
3. Tidak pernah ikut serta dalam membersihkan lingkungan, selalu mempermasalahkan perbedaan agama, suku, daerah, adat, dan kebudayaan dalam masyarakat, tidak mau bermain dengan teman yang berbeda suku, agama, ras ataupun daerah.
4. Seluruh masyarakat Indonesia
5. Rasa persatuan dan kesatuan menjalin rasa kebersamaan dan saling melengkapi antara satu dengan yang lain. Menjalinkan rasa kemanusiaan dan sikap saling toleransi serta rasa harmonis untuk hidup berkeadilan secara rukun dan damai. Menjalinkan rasa persahabatan, kekeluargaan, dan sikap tolong menolong antar sesama, serta sikap nasionalisme.
6. Sekolah
7. Menghormati bapak/ ibu guru, berteman dengan siapa saja.
8. Menghormati orangtua, menyayangi kaka atau adik dan semua anggota keluarga,
9. Bekerja sama dalam kebersihan dan keamanan lingkungan .
10. Hidup menjadi lebih baik dan nyaman jika hidup dengan kerukunan.

SOAL SIKLUS I

POSTTEST

Persatuan dan

kesatuan sesuai dengan Pancasila, Sila yang ke...yang berbunyi...

11. Perbedaan antar suku, agama, dan ras di Indonesia apabila tidak dijaga akan menimbulkan?
12. Apa yang akan kamu lakukan jika temanmu mempunyai perbedaan dari warna kulit, gaya Bahasa dan kebiasaan ?
13. Sebutkan manfaat hidup rukun di rumah, sekolah, dan masyarakat!
14. Saling menghormati dan menghargai anggota keluarga, berbiacara sopan kepada orang tua, menyayangi adik, kakak dan anggota keluarga merupakan ciri-ciri hidup rukun di?
15. “Ketika tetangganya mengalami musibah seperti kematian keluarga Udin memberikan bantuan dengan ikhlas” ini merupakan contoh hidup rukun dalam lingkungan apa ?
16. Sikap kita Ketika ada teman yang berbeda agama ketika sedang beribadah adalah..



Apa yang dikerjakan anak-anak dalam gambar? Apakah mencerminkan kerukunan saat disekolah?

18. Apa yang kamu lakukan jika di desa mu mengadakan kerja bakti membersihkan rumput lapangan?
19. Sebutkan akibat yang terjadi jika tidak tercipta kerukunan hidup!

KUNCI JAWABAN**SIKLUS II**

1. Sila Kedua yang berbunyi “Persatuan Indonesia”
2. Perselisihan dan perpecahan.
3. Menghargai perbedaannya dan tetap berteman dengan dia.
4. Manfaat hidup rukun di rumah, sekolah dan masyarakat adalah dapat menciptakan kedamaian, keamanan, dan kenyamanan.
5. Rumah
6. Masyarakat
7. Bertoleransi dengan tidak mengganggu teman yang sedang beribadah
8. Menata buku di Perpustakaan, “IYA”
9. Ikut serta melakukan kerja bakti Bersama-sama.
10. Mudah terjadi pertengkaran, kehidupan menjadi tidak tentram.

Lampiran 7

LEMBAR JAWABAN SISWA SIKLUS I dan II
Pretest Siklus I

Nama: Dinda pretest

K. Hidayat

2. Tidak mengejek org yg berbeda suku/agama, bergotong royong
5

3. Tidak mengasihani org yg membutuhkan, 5

4. Semua orang 5

5. rukun 10

6. Masyarakat

7. berteman

8. bergotong royong 15

9. damai 15

55

CS Dipindai dengan CamScanner

Nama: Dinda

pretest

1. Hidup

2. Tidak mengejek org yg berbeda suku/agama, bergotong royong 5

3. Tidak mengasihani org yg membutuhkan, 5

4. Semua orang 5

5. rukun 10

6. Masyarakat

7. berteman ...

8.

9. bergotong royong 15

10. damai 15

55

Posttest Siklus I

NAMA	jenis	Postes 1
1. Ficat. bercerai		
2. ① musyawarah ② gotong royong 5		
3. 0.		
4. Fita 5		
5. Hidup rukun 5		
6. Sepdlat 10		
7. ① piket bersama ② mnyapu halaman bersama 15		
8. Sudah? ① Kumpul bersama ② bermesawara		
9. gotong royong 15		
10. baik 15		
70		

2. Bergotong royong membersihkan selokan, 5
 ↳ Membantu org yg kesusahan

↳ tidak membantu orang yg kesusahan, 5
 Dan tidak itu bergotong royong

↳ Semua masyarakat 5

↳ Persatuan Pancasila

b. bersih

↳ berteman adil, berbagi bagi sama teman 15

↳ Sudah : membantu keluarga yg bersusah, 15
 Dan tida bertengkar

↳ jadi dengan masyarakat, dan saling membantu 15

↳ Berharga

60

Posttest Siklus II

Posttes 2

Nama: Talito azhor

1. ke 3 yang berbunyi Persatuan Indonesia 5
2. kerusakan 5
3. biasa saja 5
4. Akan menimbukan hidup yang rukun
5. rumah 10
6. masyarakat 10
7. menghormati/menghargai 15
8. mengemas buku di Perpustakaan. Ya 15
9. membantu
10. membeda-bedakan agama, suku dan budaya, tidak menghargai agama lain

~~65~~ 65

Setia

Postes

1.3. Persatuan Indonesia 4

2. Perpecahan 5

3. Bermula dengan rukun 5

4. Berbicara sopan kepada orang tua-mengapa bersama-sama. Berjalan rajang 5

5. Amal keluarga 10.

6. Masyarakat 10.

7. Rukun 15.

8. merapikan buku di perpustakaan 15

9. Kat kerja bakti 15.

10. tidak akan ada jalan rajang & tidak akan belajar berbicara sopan kepada masyarakat

85

Lampiran 8

NASKAH DRAMA PERSATUAN DAN KESATUAN**Perbedaan antar Suku**

Narrator : Pada suatu pagi yang cerah di sebuah sekolah anak-anak siswa kelas 5 sedang memasuki kelas untuk memulai pembelajaran, setelah para siswa memasuki kelas ibu guru pun datang memasuki kelas, kemudian diluar kelas ada 2 orang siswa baru yaitu Habiba dan Edo .. Guru pun menyapa siswa yang ada di kelas

Guru : Selamat pagi anak-anak.. hari ini kita kedatangan 2 orang teman baru..

Siswa : Horeeee!!

Akbar : Memangnya mereka berdua siapa ya bu?

Guru : yaa mereka diluar sana, Ayo Masuk nak..

Habibah dan Edo Masuk dengan malu-malu

Guru : baik, sekarang perkenalkan diri kalian masing-masing

Habiba : (dengan logat jawa) Hallo konco-konco perkenalkan jenengku Habiba Hafshah, sebelumnya aku berasal dari SDN loro suroboyo, tulong ajarono aku yoo..

Edo : (Dengan logat Ambon) hallo teman-teman beta ingin memperkenalkan diri, nama beta Edo Karoba, Salam Kenal Semuanya

Narator : Setelah mereka memperkenalkan diri para siswa pun tertawa (HAHAHA)

Tika : weee, Ambon amnisee hahahaaha

Guru : sudah,sudah ayo habibah dan edo silahkan duduk

Narrator : Saat habibah dan edo akan duduk seorang siswa Bernama Amel memanggil Habiba

Amel : hay kamu duduk disebelah ku saja Habiba

Habibah : maturnuwun yaa, kamu jenenge sopo?

Amel : namaku Amel

Habiba : ooh Amel, senang berkenalan denganmu Amel..

Amel : ya Habibaa

Narrator : Kemudian Bel Istirahat pun berbunyi , seorang siswa Bernama Tika memanggil amel

Tika : Hayy Amel, mari kita pergi ke kantin

Amel : oh yaa, Habibah Mari ikut pergi ke kantin Bersama kami

Tika : Sudah lah mel, tidak usah mengajak dia (sambil menunjuk Habibah)

Amel : memangnya kenapa tika? kasian dia belum memiliki teman

Habibah : tidak papa kok teman-teman aku ndak usah ikut, lebih baik aku dikelas saja

Amel : tidak papa Habiba , Mari ikut kami saja (Menarik tangan Habiba bermaksud memnagajak Habiba supaya Habiba mau ikut pergi)

Tika : Mel, kenapa sih kamu harus mengajak Habiba, dia tidak Asyik, bicara nya pun berlogat Medok sekali

Narrator : Kemudian Akbar datang secara tiba-tiba bersama Edo menghampiri mereka dan menyapa mereka

Akbar : Hallo Teman-teman !

Tika : hay.. Akbar kenapa kamu mengajak orang Ambon itu (sambil menunjuk Edo)

Narrator : Lalu Akbar pun merasa tidak enak hati kepada Edo karena perkataan yang diucapkan Tika, Akbar pun menyangkal pembicaraan tika dan berkata

Akbar :Sudahlah, kamu tidak boleh seperti itu, mereka ini teman baru kita semua, tidak ada salahnya kalau kita ajak.

Amel : benar itu yang dikatakan Akbar (mengganguk setuju)

Tika : tapii, mereka itu bicara nya terlalu medok

Amel : iyaa, tetapi sebagai teman kita tidak boleh berperilaku seperti itu, tidak papa kok mereka berbicara medok

Tika : tapi Amel, apa kamu bisa memahami apa yang dia katakan (sambil menunjuk Habiba dan Edo)

Amel : bisa teman-teman, sedikit demi sedikit

Akbar : sudahlah teman-teman hal seperti itu tidak perlu dipermasalahkan, yang terpenting mereka sekarang menjadi teman kita.

Tika : Saya tidak mau berteman dengan anak kampung

Akbar : kamu ini kenapa ya tika, tidak pernah mau berteman?

Amel : iyaa, ada apa sebenarnya? Meskipun mereka berbeda suku dengan kita kita semua tetaplah harus berteman , kita tidak boleh memilih-milih teman .

Habibah : ndak papa Amel, saya ini memang kampungan ndak usah membela saya

Edo : Iya, Beta juga tidak usah kau bela

Akbar : sudah sudah, kalian jangan merasa rendah diri seperti itu, maafkan teman

kami yaa

Narrator : saat mereka sedang bergaduh kemudian datanglah ibu guru dan menemui mereka semua

Guru : ada apa anak-anak, sepertinya ada masalah ya?

Narrator : Habibah dan Edo terlihat murung habibah pun menjawab

Habibah : ndak apa-apa kok bu guru

Amel : bohong bu, tika tidak mau berteman dengan Habiba dan Edo bu.

Akbar : iya bu betul sekali

Guru : memangnya kenapa tika?

Tika karena mereka berbeda suku dengan kami, mereka kampungan bu, saya tidak mau berteman dengan orang kampungan

Narrator : Setelah mendengar alasan dari tika, ibu guru pun menasihati mereka

Guru : begini ya anak-anak, walaupun kita berbeda-beda suku kita tetaplah harus Bersatu. Tidak boleh memilih-milih teman, karena di Indonesia tidak hanya ada satu suku saja, masih banyaak sekali suku lain yang beragam, jadi kita harus berteman dengan siapapun tanpa membeda- bedakan suku, bagaimana bisa dipahami tika?

Tika: faham buu

Guru : untuk Habibah dan Edo, mulai sekarang harus belajar berbicara menggunakan Bahasa Indonesia yaa, agar yang lainnya dapat memahami apa yang kalian katakan karena Bahasa Indonesia adalah Bahasa persatuan yang digunakan di negara Indonesia.

Habibah & Edo : Baik buu

Tika : Habibah dan Edo Maafkan saya karena sering mengejek kalian berdua

Habibah : Ndakpapa kok Tika

Edo: Tak apa, beta tak sakit hati, beta sudah memafkan kamu

Narrator : Akhirnya mereka semua menjadi sahabat sejati, tidak pernah bertengkar dan selalu Bersama-sama dalam menghadapi situasi baik susah maupun senang.

NASKAH DRAMA

Hidup rukun antar umat beragama

TOKOH

1. Sebagai yanto (Islam)
2. Sebagai Andi (Kristen)
3. Sebagai Budi (Kristen)
4. Sebagai Rara (Islam)
5. Sebagai Nisa (Islam)
6. Narrator

Dialog Drama

Narrator : pada suatu hari ada 5 orang anak gang damai yang Bernama Yanto, Andi, Budi, Rara, dan Nisa, bereka sedang berkumpul disebuah taman yang tidak jauh dari rumah mereka

Yanto : hallo teman-teman bagaimana kabar kalian ?

Budi : Baik baik saja tentunya

Andi : yaa aku baik-baik saja yan.

Budi : ehh ada Rara sama Nisa lagi main masak-masakan

Andi : ayo kita kesana

Yanto : ayook..

Narrator : mereka bertiga pun bergegas menghampiri Rara dan Nisa

Budi : hallo, kalian berdua lagi ngapain?

Rara: hay.. kita lagi main nih

Nisa : Ayo ikut kami main Bersama-sama

Budi : saya tidak mau main masak-masakan

Yanto : hahaha, tidak papa sesekali saja

Budi : lebih baik main bola saja

Andi : oiya yan, apa saja aktivitas kamu dihari jumat? Sepertinya kamu jarang sekali pergi main kalau hari jumat?

Budi : Iya yan memangnya kenapa?

Yanto : hari jumat itu merupakan hari dimana semua umat Islam menjalankan salah satu perintah Allah untuk menjalankan ibadah dihari itu. Dan ibadah dihari jumat biasanya akan dimulai pada jam 11 siang.

Budi : Oh begitu yaa!

Andi : mohon maaf yan, memangnya kamu yakin dengan ajaran Islam itu ?

Yanto : ya, dari hati yang bertabur iman saya sanagat yakin bahwa Islam adalah agama yang benar dan yang di ridhoi. Tapi bagaimanapun juga kebebasan beragama itu dimiliki oleh siapa saja yang tinggal di negara ini. Jadi saya tetap menghargai kalian meskipun beda keyakinan dengan saya.

Budi : betul sekali.. memang sudah seharusnya seperti itu yan

Yanto : ya, setiap orang punya keyakinan masing-masing dan mereka sendiri nantinya yang akan mempertanggung jawabkannya.

Andi : Meskipun kita berbeda keyakinan tapi kita harus saling menghargai apa yang sudah menjadi keyakinan orang lain.

Budi : teman-teman sepertinya sudah mau hujan, ayo kita pulang

Andi& Yanto : baiklah, ayo pulang teman-teman

Yanto : nis, ra.. kami bertiga pulang dulu ya

Rara : iya, kita juga mau pulang

Nisa : ayo kita pulang ra

Rara : yukk,, nanti mama Khawatir

Nrator : akhirnya mereka pun pulang ke rumah masing-masing

Lampiran 9

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)**Ayo Berdiskusi!?!**

Berdiskusilah dengan teman sekelompokmu mengenai drama yang sudah ditampilkan. Buatlah ulasan mengenai isi drama tersebut. Tuliskan pada bukumu.

1. Judul Teks Drama tersebut!

.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Sebutkan tokoh yang mencerminkan perilaku persatuan dan kesatuan dan tokoh yang tidak mencerminkan perilaku persatuan dan kesatuan, jelaskan alasannya!

.....
.....
.....
.....
.....
.....

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)**Ayo Berdiskusi!?!**

Berdiskusilah dengan teman sekelompokmu mengenai drama yang sudah ditampilkan. Buatlah ulasan mengenai isi drama.

Tuliskan pada bukumu.

1. Judul Teks Drama tersebut!

.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Apakah drama tersebut mencerminkan hidup rukun? Jelaskan!

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Lampiran 10

HASIL NILAI *PRETEST* SISWA SIKLUS I

No	Nama	KKM	Nilai	Kategori
1	Azzahra Anggraini	70	75	Tuntas
2	Dimas Septian	70	40	Belum Tuntas
3	Dinda Nuril Fadillah	70	55	Belum Tuntas
4	Gendis Elria Sekar Arum	70	60	Belum Tuntas
5	Hanum Mutia Zahra	70	55	Belum Tuntas
6	Muhammad Haris Muzaki	70	50	Belum Tuntas
7	Muhammad Syaqhi Prasetyo	70	80	Tuntas
8	Putri Ajeng Refina	70	50	Belum Tuntas
9	Rasty Ramadhani	70	60	Belum Tuntas
10	Rovika Anggraini	70	55	Belum Tuntas
11	Satria Irdi Pratama	70	70	Tuntas
12	Talita Azhar	70	50	Belum Tuntas
Jumlah Total			700	
Rata Rata			58,33	

HASIL NILAI *POSTTEST* SISWA SIKLUS I

No	Nama	KKM	Nilai	Kategori
1	Azzahra Anggraini	70	80	Tuntas
2	Dimas Septian	70	50	Belum Tuntas
3	Dinda Nuril Fadillah	70	60	Belum Tuntas
4	Gendis Elria Sekar Arum	70	70	Tuntas
5	Hanum Mutia Zahra	70	70	Tuntas
6	Muhammad Haris Muzaki	70	65	Belum Tuntas
7	Muhammad Syaqui Prasetyo	70	95	Tuntas
8	Putri Ajeng Refina	70	60	Belum Tuntas
9	Rasty Rahmadhani	70	65	Belum Tuntas
10	Rovika Anggraini	70	60	Belum Tuntas
11	Satria Irdi Pratama	70	80	Tuntas
12	Talita Azhar	70	60	Belum Tuntas
Jumlah Total			835	
Rata Rata			67,5	

HASIL NILAI *POSTTEST* SIKLUS II

No	Nama	KKM	Nilai	Kategori
1	Azzahra Anggraini	70	90	Tuntas
2	Dimas Septian	70	65	Belum Tuntas
3	Dinda Nuril Fadillah	70	80	Tuntas
4	Gendis Elria Sekar Arum	70	80	Tuntas
5	Hanum Mutia Zahra	70	85	Tuntas
6	Muhammad Haris Muzaki	70	75	Tuntas
7	Muhammad Syaqui Prasetyo	70	95	Tuntas
8	Putri Ajeng Refina	70	80	Tuntas
9	Rasty Rahmadhani	70	80	Tuntas
10	Rovika Anggraini	70	80	Tuntas
11	Satria Irdi Pratama	70	85	Tuntas
12	Talita Azhar	70	65	Belum Tuntas
Jumlah Total			960	
Rata Rata			80	

Lampiran 11

HASIL OBSERVASI KEGIATAN GURU
DALAM PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE*
PLAYING
SIKLUS I

Tanggal : 17-18 Mei 2023

No	Kegiatan Guru yang Diamati	Pertemuan	
		2	3
1	Guru Memberi rangsangan untuk memusatkan perhatian peserta didik.	2	2
2	Guru Menyampaikan materi kepada siswa.	3	3
3	Membagi 2 kelompok, kelompok 1 mementaskan drama di depan kelas, dan 1 kelompok mengamati adegan drama.	3	3
4	Guru membimbing pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i> (bermain peran).	3	4
5	Guru Membagi LKS dan membimbing siswa saat diskusi kelompok.	3	3
6	Memberikan kesempatan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi.		3
Jumlah		16	18
Persentase		66,66%	75%
Kategori		Cukup	Cukup

HASIL OBSERVASI KEGIATAN GURU
DALAM PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE*
PLAYING
SIKLUS II

Tanggal : 22-23 Mei 2023

No	Kegiatan Guru yang Diamati	Pertemuan	
		1	2
1	Guru Memberi rangsangan untuk memusatkan perhatian peserta didik.	2	3
2	Guru Menyampaikan materi kepada siswa.	3	4
3	Membagi 2 kelompok, kelompok 1 mementaskan drama di depan kelas, dan 1 kelompok mengamati adegan drama.	3	3
4	Guru membimbing pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i> (bermain peran).	3	3
5	Guru Membagi LKS dan membimbing siswa saat diskusi kelompok.	3	4
6	Memberikan kesempatan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi.	3	4
Jumlah		17	21
Persentase		70,83%	87,5%
Kategori		Cukup	Baik

Lampiran 12

**HASIL OBSERVASI KEGIATAN SISWA
DALAM PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
SIKLUS I**

Hari/Tanggal : Rabu/17 Mei 2023
Pertemuan : 2

No	Nama Siswa	Jenis Kegiatan					Jumlah	Rata-rata Skor	Ket.
		1	2	3	4	5			
1.	Azzahra Anggraini	3	3	3	3	2	14	3	Baik
2.	Dimas Septian	2	3	2	2	1	10	2	Cukup
3.	Dinda Nuril Fadilah	2	3	3	3	2	12	2	Cukup
4.	Gendis Elria Sekar Arum	2	3	2	2	2	11	2	Cukup
5.	Hanum Mutia Zahra	2	2	2	3	2	11	2	Cukup
6.	Muhammad Haris Muzaki	2	3	3	3	3	14	3	Baik
7.	Muhammad Syaqi Prasetyo	3	3	3	3	3	15	3	Baik
8.	Putri Ajeng Refina	2	2	3	2	2	11	2	Cukup
9.	Rasty Ramadhani	2	3	3	3	2	13	3	Baik
10	Rovika Anggraini	2	2	2	2	3	11	2	Cukup

.									
11	Satria Irdi Pratama	3	3	3	3	2	14	3	Baik
.									
12	Talita Azhar	3	2	2	2	1	10	2	Cukup
.									
Jumlah		28	32	30	31	25	146		
Persentase		58,33%	66,66%	62,5	64,58%	52,08%	60,83%		

Hari/Tanggal : Kamis/ 18 Mei 2023

Pertemuan : 3

No	Nama Siswa	Jenis Kegiatan					Jumlah	Rata-rata Skor	Ket.
		1	2	3	4	5			
1.	Azzahra Anggraini	3	3	4	3	3	16	3	Baik
2.	Dimas Septian	3	3	2	3	2	13	3	Baik
3.	Dinda Nuril Fadilah	2	2	3	3	3	13	3	Baik
4.	Gendis Elria Sekar Arum	2	3	3	2	2	12	2	Cukup
5.	Hanum Mutia Zahra	3	2	3	3	3	14	3	Baik
6.	Muhammad Haris Muzaki	3	2	3	3	3	14	3	Cukup
7.	Muhammad Syaqi Prasetyo	3	3	4	3	2	15	3	Cukup
8.	Putri Ajeng Refina	2	3	2	2	2	11	2	Baik
9.	Rasty Ramadhani	3	3	3	3	2	14	3	Cukup
10	Rovika Anggraini	2	3	2	2	3	12	2	Baik
11	Satria Irdi Pratama	3	3	3	3	2	14	3	Cukup
12	Talita Azhar	2	3	2	2	3	12	2	Baik
Jumlah		31	33	32	32	30	161		
Persentase		64,58%	68,75%	70,83%	66,67%	62,5%	67,06%		

HASIL OBSERVASI KEGIATAN SISWA
DALAM PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
SIKLUS II

Hari/Tanggal : Senin/22 Mei 2023
 Pertemuan : 1

No	Nama Siswa	Jenis Kegiatan					Jumlah	Rata-rata Skor	Ket.
		1	2	3	4	5			
1.	Azzahra Anggraini	4	4	4	4	3	19	4	Sangat baik
2.	Dimas Septian	3	3	3	2	2	13	3	Baik
3.	Dinda Nuril Fadilah	4	3	3	3	3	15	3	Baik
4.	Gendis Elria Sekar Arum	3	2	3	2	2	12	2	Cukup
5.	Hanum Mutia Zahra	3	3	3	4	3	16	3	Baik
6.	Muhammad Haris Muzaki	3	3	3	4	3	16	3	Baik
7.	Muhammad Syaqi Prasetyo	4	3	4	4	4	19	4	Sangat baik
8.	Putri Ajeng Refina	3	2	3	2	3	13	3	Baik
9.	Rasty Ramadhani	3	4	3	4	3	17	3	Baik
10.	Rovika Anggraini	3	3	3	3	2	14	3	Baik

11.	Satria Irdi Pratama	3	3	3	3	3	15	3	Baik
12.	Talita Azhar	2	3	3	4	2	14	3	Baik
Jumlah		38	36	38	40	33	167		
Persentase		79,16%	75%	79,16%	83,33%	68,75%	69,58%		

Hari/Tanggal : Selasa/ 23 Mei 2023
 Pertemuan : 2

No	Nama Siswa	Jenis Kegiatan					Jumlah	Rata-rata Skor	Ket.
		1	2	3	4	5			
1.	Azzahra Anggraini	4	4	4	4	4	20	4	Sangat baik
2.	Dimas Septian	3	3	3	4	3	16	3	Baik
3.	Dinda Nuril Fadilah	4	3	3	4	3	17	3	Baik
4.	Gendis Elria Sekar Arum	3	4	3	3	3	16	3	Baik
5.	Hanum Mutia Zahra	3	3	3	3	3	15	3	Baik
6.	Muhammad Haris Muzaki	3	3	3	4	3	16	3	Baik
7.	Muhammad Syaqi Prasetyo	4	3	4	4	4	19	4	Sangat baik
8.	Putri Ajeng Refina	3	3	3	4	3	16	3	Baik
9.	Rasty Ramadhani	4	3	3	3	3	16	3	Baik
10.	Rovika Anggraini	3	3	3	3	3	15	3	Baik
11.	Satria Irdi Pratama	3	4	4	4	3	18	3	Baik
12.	Talita Azhar	3	4	3	3	3	16	3	Baik
Jumlah		39	40	39	43	40	200		
Persentase		81,25%	83,33%	81, 25%	89,58%	83,33%	83,33%		

Lampiran 13

DOKUMENTASI FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN





Lampiran 14



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.ain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2210/In.28/D.1/TL.00/05/2023

Lampiran : -

Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,

KEPALA SDN 1 SRI BASUKI

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2211/In.28/D.1/TL.01/05/2023, tanggal 12 Mei 2023 atas nama saudara:

Nama : **LULUK MELADIA**

NPM : 1901030021

Semester : 8 (Delapan)

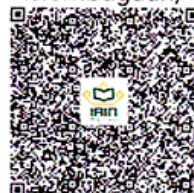
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SDN 1 SRI BASUKI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS 5 SDN 1 SRI BASUKI".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 12 Mei 2023
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA

NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 15



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-2211/In.28/D.1/TL.01/05/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : LULUK MELADIA
NPM : 1901030021
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SDN 1 SRI BASUKI, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS 5 SDN 1 SRI BASUKI".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 12 Mei 2023

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatmah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Mengetahui,
Pejabat Setempat

Ignatius Subandi, S.Pd
NIP. 19670722 199309 1 001



Lampiran 16



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN
SD NEGERI 1 SRI BASUKI (NPSN : 10802676)
KECAMATAN SEPUTIH BANYAK KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**

Alamat : Jln. Simpang Palas Kampung Sri Basuki Kecamatan Seputih Banyak Kode Pos 34156 No. Hp. 082376886626

SURAT BALASAN

Nomor : 420/037/C.20/D.a.VI.01/V/2023

Assalamu'alaikum wr.wb

Berdasarkan surat **IZIN RESEARCH** Nomor : **B-2210/In.28/D.1/TL.00/05/2023** tanggal 12 Mei 2023 dari INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **LULUK MELADIA**
 NPM : 1901030021
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul : Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas 5 SDN 1 Sri Basuki

Telah kami setuju untuk melakukan RESEARCH / SURVEY pada sekolah kami sebagai syarat penyusunan skripsi.

Demikian surat ini kami sampaikan, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya. Kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Ditetapkan di : Seputih Banyak
 Pada Tanggal : 15 Mei 2023

Kepala UPTD Satuan Pendidikan
 SDN 1 Sri Basuki Seputih Banyak



IGNATIUS SUBANDI, S.Pd
 NIP. 196707221993091001

Lampiran 17



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN
SD NEGERI 1 SRI BASUKI (NPSN : 10802676)
KECAMATAN SEPUTIH BANYAK KABUPATEN LAMPUNG TENGAH

Alamat : Jln. Simpang Palas Kampung Sri Basuki Kecamatan Seputih Banyak Kode Pos 34156 No. Hp. 082376886626

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 420/039/C.20/D.a.VI.01/V/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **IGNATIUS SUBANDI, S.Pd**
 NIP : 19670722 199309 1 001
 Jabatan : Kepala UPTD Satuan Pendidikan
 Unit Kerja : UPTD SDN 1 Sri Basuki Seputih Banyak

Menerangkan :

Nama : **LULUK MELADIA**
 NPM : 1901030021
 Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul : Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas 5 SDN 1 Sri Basuki

Bahwa nama yang tersebut diatas melaksanakan penelitian di SDN 1 Sri Basuki Seputih Banyak mata pelajaran PKN Kelas 5 pada tanggal 16-24 Mei 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Seputih Banyak, 24 Mei 2023

Kepala UPTD Satuan Pendidikan
 Sri Basuki Seputih Banyak


IGNATIUS SUBANDI, S.Pd
 NIP. 196707221993091001

Lampiran 18



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-757/In.28/S/U.1/OT.01/06/2023**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : LULUK MELADIA
NPM : 1901030021
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1901030021

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 12 Juni 2023
Kepala Perpustakaan



Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP. 19750505 200112 1 002

Lampiran 19



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Luluk Meladia
NPM : 1901030021
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA
PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS 5 SDN 1 SRI
BASUKI

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 13 Juni 2023
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 21003

Lampiran 20



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2144/In.28.1/J/TL.00/05/2023
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Nuryanto (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama	: LULUK MELADIA
NPM	: 1901030021
Semester	: 8 (Delapan)
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS 5 SDN 1 SRI BASUKI

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 11 Mei 2023

Ketua Jurusan,



NIP 19800607 200312 2 003

Lampiran 21



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Luluk Meladia
NPM : 1901030021

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 22/23 5	✓	<ul style="list-style-type: none"> - faham lagi dlm menulis abstrak - lebih detail lagi dlm pembahasan - Font note wijito digunakan dalam setiap kutipan - perbaiki lagi 	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Nurvanto, S.Ag. M.Pd.I
NIP. 19720210 200701 1 034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Luluk Meladia
NPM : 1901030021

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Kamis 25/2/05	✓	<ul style="list-style-type: none"> - Tulisan ayat pd motto kitabite, kitabi lagi - Motto kitab guna kan foot note - Kata pengantar dipekan - Halaman judul dan sampul perbaikan lagi 	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Nurvanto, S.Ag. M.Pd.I
NIP. 19720210 200701 1 034

Nurvanto, S.Ag. M.Pd.I
NIP. 19720210 200701 1 034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Luluk Meladia
NPM : 1901030021

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 27/23 5	✓	- lengkapi dengan komputer - kompi- rer yg dibutuh- kan - Daftar pustaka sesuaikan dengan urutan abjad- nya.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Nurvanto, S.Ag. M.Pd.I
NIP. 19720210 200701 1 034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Luluk Meladia
NPM : 1901030021

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Rabu 31/05/23	✓	- ACC BAB IV - Lanjutkan daftar manusorah	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Nuryanto, S.Ag. M.Pd.I
NIP. 19720210 200701 1 034

Lampiran 22

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Luluk Meladia adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari orangtua yang bernama Abdul Syukur dan Sumarni sebagai anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis dilahirkan di desa Sri Basuki, Kecamatan Seputih Banyak, Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 26 Juni 2000. Saat ini penulis sedang

dalam proses penyelesaian gelar S1 di Institut Agama Islam Negeri, sebelumnya penulis menempuh jenjang pendidikan dimulai dari RA Muslimat NU 08 pada tahun 2007, kemudian melanjutkan ke SD Negeri 1 Sri Basuki lulus pada tahun 2013, lalu melanjutkan ke MTs Maarif 11 Seputih Banyak lulus pada tahun 2016, setelah itu lanjut ke MA Maarif 03 Seputih Banyak lulus pada tahun 2019.

Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul “Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Negeri 1 Sri Basuki