

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA
DI KELAS V SD NEGERI 4 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

TRI WAHYUNI

NIM. 200209064

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2024 M/1445 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA
DI KELAS V SD NEGERI 4 BANDA ACEH**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam**

Oleh

TRI WAHYUNI

NIM. 200209064

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Azhar, M.Pd

NIP. 196812121994021002



Darmiah, M.A

NIP. 197305062007102001

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA
DI KELAS V SD NEGERI 4 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

Jumat, 26 April 2024
17 Syawal 1445

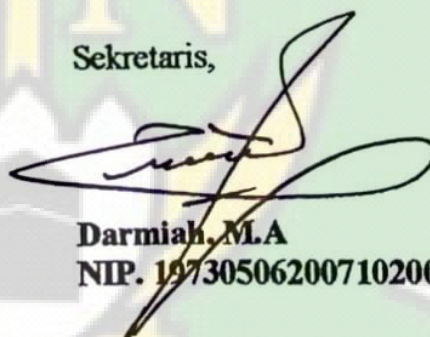
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

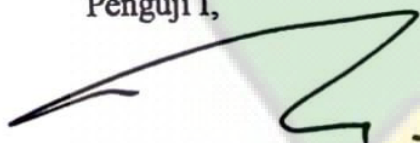


Dr. Azhar, M.Pd
NIP. 196812121994021002



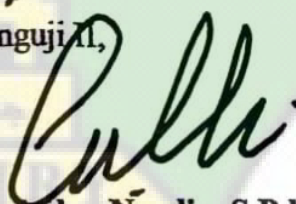
Darmiah, M.A
NIP. 197305062007102001

Penguji I,



Daniah, S.Si., M.Pd
NIP. 197907162007102002

Penguji II,



Syamdan Nurdin, S.Pd.L., M.Pd
NIP. 198104282009101002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Dap. Salam Banda Aceh



Prof. Saiful Mujib, S.Ag., M.A., MEd., Ph.D
NIP. 197301021997031003

16



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN (FTK)
DARUSSALAM-BANDA ACEH
Telp: (0651)755142, Fask: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tri Wahyuni
NIM : 200209064
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa di Kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh .

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 10 April 2024

Yang Menyatakan,



Tri Wahyuni
NIM. 200209064

ABSTRAK

Nama : Tri Wahyuni
NIM : 200209064
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Di Kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh
Pembimbing I : Dr. Azhar, M.Pd
Pembimbing II : Darmiah, MA
Kata Kunci : Model *Role Playing* (Bermain Peran), Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh bahwa dalam proses belajar PKN masih banyak siswa yang terlihat belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti pembelajaran. Siswa masih terlihat sulit dalam memahami materi yang diajarkan. Salah satu penyebabnya yaitu kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta siswa cepat merasa bosan dengan suasana pembelajaran, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah dan berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Oleh karena itu siswa membutuhkan model pembelajaran khusus untuk menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN. Penggunaan model *Role Playing* dapat menjadi alternatif bagi guru dan siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* di kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan dalam tiga siklus, dengan subjek penelitian berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument tes dan lembar observasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif persentase. Hasil penelitian melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hasil observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I memperoleh persentase 69,31%, siklus II menjadi 85,22%, dan pada siklus III menjadi 95,45%. Observasi aktivitas siswa pada siklus I memperoleh persentase 73,86%, siklus II menjadi 84,09%, dan pada siklus III menjadi 94,31%. Hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh 29,62%. Pada siklus II menjadi 40,74%. Sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 85,18%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah swt. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa di Kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh”**. Salawat dan salam tidak lupa penulis sanjungkan kepada Nabi besar Muhammad saw. yang telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK), Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu mendoakan penulis. Terimakasih sebesar besarnya kepada Ayahanda (Sabaruddin), Ibunda (Misrawati) Kakak Pertama (Nurfatmi Wahdiningsih), Kakak Kedua (Dwi Raudatun Wardani), Adik (Muhammad Ikhsan), serta segenap keluarga yang sudah menyemangati penulis dalam menyelesaikan studi ini hingga selesai.
2. Bapak Rektor Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag atas segala kebijakan dan fasilitas yang telah diberikan kepada penulis.

3. Bapak Dekan Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D dan wakil dekan I, II, dan III di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry yang telah banyak membantu penulis untuk mendapatkan pelayanan belajar selama perkuliahan di prodi PGMI.
4. Bapak Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd selaku Ketua Prodi PGMI.
5. Staf prodi beserta dosen di prodi PGMI yang sudah membantu dan membekali penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Al Juhra, S.Sos.I., M.S.I selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang tiada hentinya, yang selalu menyemangati penulis serta memberikan solusi untuk mengatasi masalah perkuliahan.
7. Bapak Dr. Azhar, M.Pd sebagai pembimbing I dan Ibu Darmiah, M.A selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing penulis.
8. Kepala SD Negeri 4 Banda Aceh Ibu Nurul Hidayah, S.Pd yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis serta guru kelas yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data penelitian yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.
9. Teristimewa kepada tunangan saya Prada T. Rahmat Fauzi Aditya dan sahabat saya Nilda Rahmadhani dan Nadiatul Jannah yang telah banyak memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

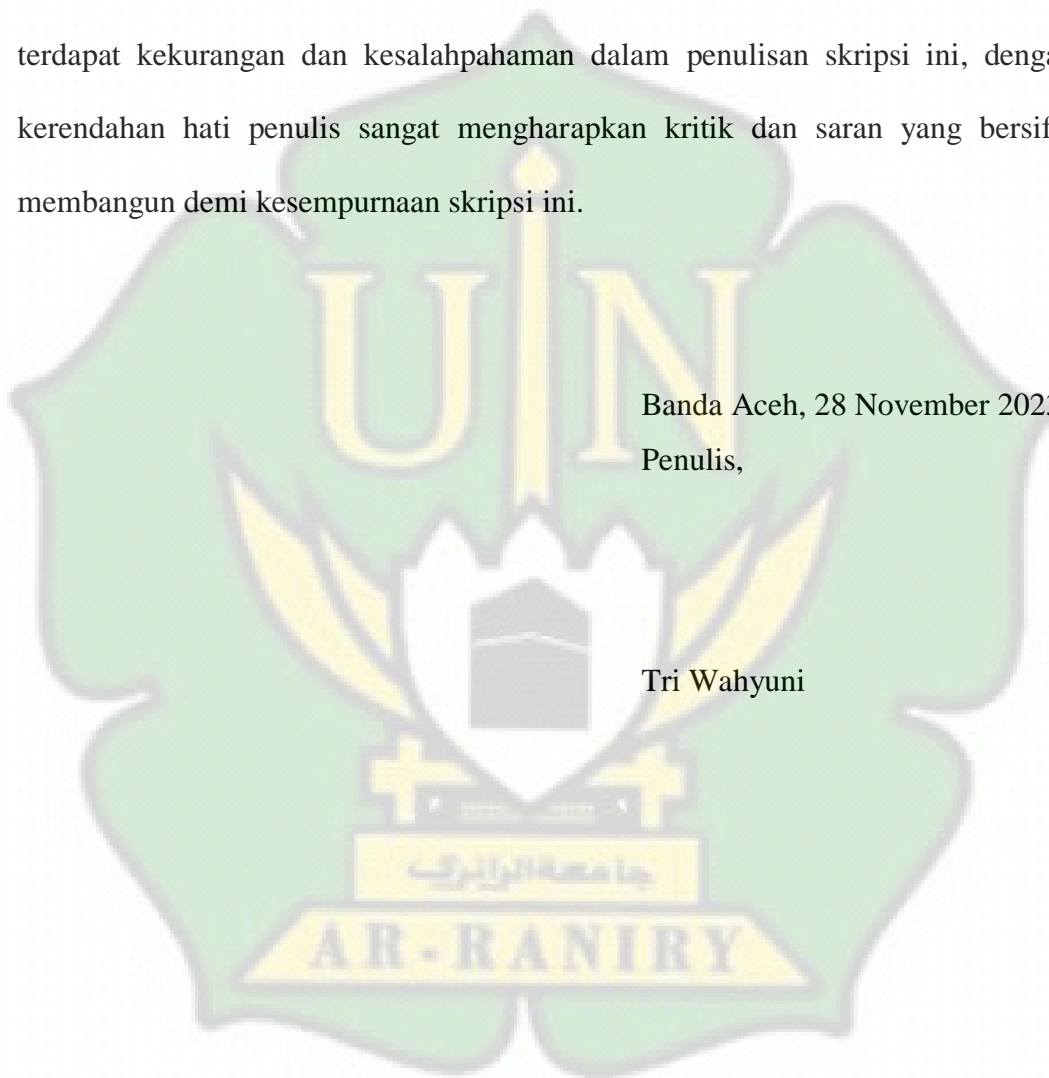
10. Dan terakhir terimakasih untuk diri sendiri, Tri Wahyuni atas kerja keras dan semangat yang telah berhasil melawan rasa malas sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Bila terdapat kekurangan dan kesalahpahaman dalam penulisan skripsi ini, dengan kerendahan hati penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Banda Aceh, 28 November 2023

Penulis,

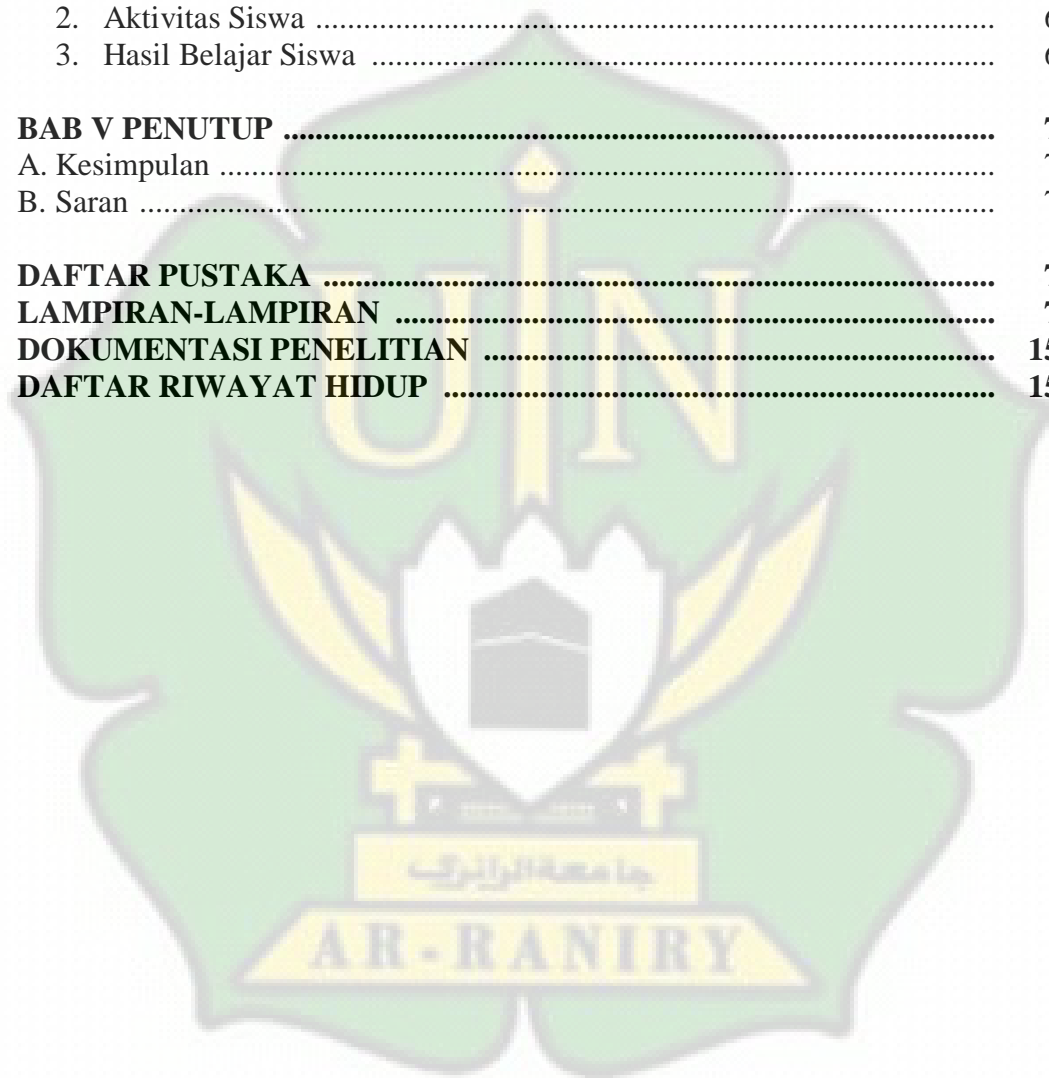
Tri Wahyuni



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Operasional	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	11
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	11
2. Tujuan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13
3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	14
4. Karakteristik Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	16
5. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	16
6. Kekurangan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	17
B. Hasil Belajar	18
1. Pengertian Hasil Belajar	18
2. Bentuk-Bentuk Hasil Belajar	19
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	20
C. Pembelajaran PKn	21
D. Materi Pembelajaran PKn	23
E. Kajian Penelitian Relevan	28
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Rancangan Penelitian	31
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	35
C. Instrumen Penelitian	35
D. Teknik Pengumpulan Data	37
E. Teknik Analisis Data	38
F. Indikator Keberhasilan	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Deskripsi Hasil Penelitian	41
1. Siklus I	42
2. Siklus II	51
3. Siklus III	59
B. Analisis Hasil Penelitian	66
1. Aktivitas Guru	67
2. Aktivitas Siswa	68
3. Hasil Belajar Siswa	69
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN-LAMPIRAN	78
DOKUMENTASI PENELITIAN	153
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	156



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kategori Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa	39
Tabel 4.1	Kegiatan Penelitian	41
Tabel 4.2	Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I	44
Tabel 4.3	Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus I	46
Tabel 4.4	Skor Hasil Belajar Siswa Siklus I	48
Tabel 4.5	Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I .	49
Tabel 4.6	Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II	53
Tabel 4.7	Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus II	55
Tabel 4.8	Skor Hasil Belajar Siswa Siklus II	56
Tabel 4.9	Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus II	58
Tabel 4.10	Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus III	61
Tabel 4.11	Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus III	63
Tabel 4.12	Skor Hasil Belajar Siswa Siklus III	64
Tabel 4.13	Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus III	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Suharsimi Arikunto ...	32
Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Aktivitas Guru	67
Gambar 4.2 Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa	68
Gambar 4.3 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa	69



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keputusan Dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry	78
Lampiran 2	Surat Izin Pengumpulan Data dari Kementerian Agama Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry	79
Lampiran 3	Surat Izin Pengumpulan Data dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh	80
Lampiran 4	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari SD Negeri 4 Banda Aceh	81
Lampiran 5	Modul Ajar Siklus I, LKPD Siklus I, Soal Tes Siklus I, Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I, Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	82
Lampiran 6	Modul Ajar Siklus II, LKPD Siklus II, Soal Tes Siklus II, Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II, Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	106
Lampiran 7	Modul Ajar Siklus III, LKPD Siklus III, Soal Tes Siklus III, Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus III, Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	128
Lampiran 8	Dokumentasi Penelitian	153
Lampiran 9	Daftar Riwayat Hidup	156

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah sebuah proses transformasi pengetahuan menuju ke arah perbaikan, penguatan, dan penyempurnaan potensi manusia. Oleh karena itu, pendidikan tidak mengenal ruang dan waktu. Ia tidak dibatasi oleh tebalnya tembok sekolah dan juga sempitnya waktu belajar di kelas. Pendidikan berlangsung sepanjang hayat dan bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja manusia mau dan mampu melakukan proses pendidikan. Pendidikan dapat diperoleh melalui pendidikan formal, nonformal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya.

Berbicara masalah pendidikan berarti menyangkut masa depan suatu bangsa karena kualitas suatu bangsa dapat ditentukan oleh faktor pendidikan, peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, dan demokratis. Oleh karena itu pembaruan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan selain aspek-aspek penting lainnya. Penunjang dalam pendidikan adalah sebuah proses pelaksanaan belajar mengajar agar pendidikan tersebut menghasilkan kualitas yang diharapkan oleh bangsa dan negara.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta

didik.¹ Interaksi dan komunikasi timbal balik antara guru dan siswa merupakan ciri dan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Kegiatan belajar dan pembelajaran tidak boleh dipandang sebelah mata oleh guru karena keberhasilan siswa menggapai tujuan pendidikan sedikit banyaknya dengan keberhasilan mereka dalam kegiatan belajar dan pembelajaran.² Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan sebagai bekalnya dalam menjalani kehidupan. Jadi, pembelajaran merupakan instrumen yang berperan penting dalam terlaksananya pendidikan.

Guru dalam pembelajaran memiliki peran yang penting. Dalam pembelajaran, guru bukan hanya berperan sebagai penyampai materi, lebih dari itu guru sebagai sentral dalam kegiatan pembelajaran. Guru berperan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran bergantung kepada guru dalam mengelola kelas. Proses pembelajaran yang baik adalah yang dapat meningkatkan mutu pendidikan. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari dua sisi yang sama pentingnya yaitu proses dan hasil belajar.

Permasalahan yang sering didapati dalam sistem pendidikan di Indonesia yaitu lemahnya proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Dimana pada umumnya proses pembelajaran yang sering dilakukan yaitu *teacher center* dan siswa hanya dianggap sebagai objek penelitian pendidikan, sedangkan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran masih kurang.

Dalam pembelajaran salah satu tugas guru adalah mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa. Sehingga siswa mampu menguasai dan memahami

¹ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal: 1-61.

² Sutiah, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), h.2.

apa yang diajarkan oleh gurunya. Guru merupakan komponen yang berupa meningkatkan mutu pendidikan sebagai sumber daya manusia, guru sebagai ujung tombak dalam proses belajar mengajar dituntut untuk menciptakan keadaan pembelajaran yang aktif, sehingga menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

Pemerintah selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan terutama pendidikan lembaga formal. Hal ini terbukti bahwa dari tahun ketahun kurikulum pendidikan senantiasa mengalami perubahan yang mengarah pada kesempurnaan, selain itu metode, strategi, model dan pendekatan dalam pembelajaran pun masih terus diupayakan agar dapat melahirkan suasana belajar yang efektif yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan dan peserta didik yang menjadi sasaran. Apabila suatu model belajar mengajar yang diterapkan dengan tepat, maka hal tersebut akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Keberhasilan pendidikan dilihat dari nilai hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik. Gagne dan Brings mengemukakan pendapatnya tentang hasil belajar, yaitu kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sebagai dampak perbuatan belajarnya dan dapat dilihat melalui penampilan siswa.³ Karena belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, dan biasanya guru menetapkan tujuan pembelajaran. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah anak yang dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Untuk dapat

³ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, cet 2, 2017), hal. 37.

mengetahui hasil belajar yang dicapai sudah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat dilihat melalui evaluasi.

Dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan ini penilaian hasil belajar siswa mencakup beberapa hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah guru.⁴

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di Kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh bahwa dalam proses belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) masih banyak siswa yang terlihat belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik masih terlihat sulit dalam memahami materi yang diajarkan guru. Salah satu penyebabnya yaitu kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta siswa cepat merasa bosan dengan suasana pembelajaran, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Siswa juga cenderung tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran berlangsung, tidak aktif serta tidak ikut berperan langsung dalam pembelajaran, dan siswa kurang bisa menjawab dan menanggapi pertanyaan pada saat ditanyakan oleh guru, serta kurangnya kreativitas guru dalam menerapkan model pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak mencapai Kriteria

⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), h.5.

Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan. KKM PKN di kelas tersebut adalah 75.

Untuk mengatasi hal tersebut perlu dilakukannya inovasi dalam sebuah proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran tersebut harus menjadikan siswa aktif dan tujuan pembelajaran tercapai sehingga hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan. Adapun model pembelajaran yang tepat digunakan oleh guru untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah model *role playing* (bermain peran). Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas, karena model ini menarik bagi siswa, dan mereka dapat memainkan peran suatu tokoh yang ada di dalam materi pembelajaran. Selain itu model ini juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa dalam proses belajar.⁵

Masitoh dan Laksmi Dewi menyatakan bahwa *role playing* merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Simulasi ini menitikberatkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang.⁶ Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan model *role playing* adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dengan cara belajar sambil bermain peran atau bersandiwara, sehingga peserta

⁵ Firasalia Kristin, *Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS*, *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol. 8, No. 2, 2018, h. 137 ,

⁶ Masitoh dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009), h. 119.

didik merasa senang mengikutinya dan akan membekas dalam ingatan peserta didik.

Model ini bertujuan untuk melatih keterampilan siswa, baik yang didapatkan dalam belajar maupun dari kehidupan sehari-hari serta memperoleh pemahaman suatu konsep atau prinsip, dan latihan pemecahan masalah.⁷ Model ini juga memberikan pengalaman langsung kepada siswa dimana dalam penerapan model ini siswa dapat memahami sebuah materi pembelajaran dengan menganalisis sebuah permasalahan yang diperankannya atau diperankan oleh temannya.

Model pembelajaran *role playing* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat direkomendasikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model *role playing* merupakan model yang berbasis pengalaman. Dengan model ini menempatkan siswa menjadi subjek yang aktif baik secara fisik maupun mental dalam mempelajari pembelajaran.

Model pembelajaran *role playing* yang akan diterapkan akan lebih aktif dalam memperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual. Melalui pembelajaran *role playing* siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan serta siswa juga dituntut disiplin, kerja keras, kreatif dan komunikatif. *Role playing* dirancang untuk membantu peserta didik mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan pada dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain. Maka dengan

⁷ Indri Pratiwi. (2015). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Universitas Negeri Makassar.

menggunakan *role playing* siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang diinginkan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa di Kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar PKn siswa melalui penerapan model pembelajaran *role playing* di kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu sebagai berikut:.

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKn siswa melalui penerapan model pembelajaran *role playing* di kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yakni sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah tercapainya kompetensi siswa pada mata pelajaran PKn. Serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi guru dapat dijadikan sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran dan dapat mengoptimalkan penggunaan model bermain peran dalam pembelajaran PKn.

2. Bagi siswa dengan menggunakan model ini diharapkan siswa tidak mengalami kejenuhan, kebosanan dalam mata pelajaran PKn sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
3. Bagi sekolah penelitian ini hendaknya menjadi masukan untuk mengambil langkah-langkah guna meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Definisi Operasional

1. Penerapan

Penerapan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia/KBBI adalah perbuatan menerapkan. Sedangkan menurut beberapa ahli penerapan adalah perbuatan mempraktikkan teori, metode, dan lain-lain untuk mencapai tujuan tertentu satu atau lebih dari kelompok yang direncanakan dan disusun untuk kepentingan yang diinginkan.⁸ Adapun penerapan yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah cara yang digunakan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*.

2. Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran bermain peran yang menekankan pada peningkatan kemampuan siswa memahami materi dengan cara memainkan sebuah peran dan memberikan pengalaman langsung.⁹ Model *role playing* yang dimaksud oleh peneliti dalam penelitian

⁸ Endang Switri, Apriyanti, Zaimuddin, *Penerapan Metode Manhaji Pada Pembelajaran Bahasa Arab*. (Jawa Timur: Qiara Media, 2021). h. 47

⁹ R. E Wijayanti, dkk., "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas IV Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Berbantuan Boneka Wayang", *Jurnal Pendidikan*, Volume 5, No. 1. April 2019. h.55.

ini adalah pembelajaran yang berupa belajar dengan cara bersandiwara atau memainkan peran yang dimainkan oleh siswa tersebut.

3. Hasil Belajar

Menurut Sudjana dalam Jurnal dari Dani Firmansyah, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya.¹⁰ Nana Syaodih dalam Jurnal dari Nuri Hidayati dkk, mengatakan bahwa hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.¹¹ Hasil belajar dapat dikatakan sebagai suatu tingkat keberhasilan seorang siswa terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan di sekolah melalui tes. Adapun hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang didapatkan siswa melalui tes setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*.

¹⁰ Dani Firmansyah, Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika, *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, Vol 3, No. 1, (2015), h.37.

¹¹ Nuri Hidayati dkk, Pembelajaran Lidimatika Untuk Meningkatkan Kemampuan siswa SD dalam Operasi Perkalian, *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, Vol. 5, No. 1(2018), h.59.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Masitoh dan Laksmi Dewi menyatakan bahwa *role playing* (bermain peran) merupakan sebuah model permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Simulasi ini mentikberatkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang peristiwa tersebut bermakna bagi kehidupan sekarang.¹²

Oemar Hamalik berpendapat bahwa bermain peran adalah suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani.¹³ *Role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.¹⁴

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas bahwa *role playing* adalah suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam

¹² Masitoh dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009), h. 119.

¹³ Oemar Hamalik, *Perencanaan Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 199.

¹⁴ Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, and Ali Sudin, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya*, Vol.1, No. 1 (2016), h. 13

menentukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran menyadari adanya peran-peran yang berbeda antara dirinya dengan teman-teman yang lain.

Role playing merupakan berakting sesuai peran yang telah ditentukan terlebih dahulu dengan cara mengerjakan dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang bersifat kompleks. Model pembelajaran *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.¹⁵

Teori belajar yang digunakan yaitu teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, lebih memahami belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan memberi makna pada pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya. Salah satu teori atau pandangan yang terkenal berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme adalah teori perkembangan mental Piaget. Teori ini biasa juga disebut teori pengembangan kognitif. Teori belajar tersebut berkenaan dengan kesiapan anak untuk belajar yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa.¹⁶

Dalam model *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran dilakukan di dalam kelas. Selain itu *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana siswa

¹⁵ Shilphy A. Oktavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2020), h. 62.

¹⁶ Nurhadi, N, 2020, *Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya dalam Pembelajaran*, Jurnal Edukasi dan Sains, Vol 2 No 1, h. 77.

membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Pada model permainan peran titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi.

2. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing*

Tujuan pembelajaran *role playing* adalah untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Melalui pembelajaran bermain peran peserta didik dapat mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, dan mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan sesuai dengan kemampuan masing-masing.¹⁷

Pembelajaran bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah dalam bentuk peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Setiap peserta didik yang memerankan sebuah peran harus dapat menghayati peran yang dimainkannya. Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, marah, senang, dan lainnya.

¹⁷ Mulyasa, *Strategi Pembelajaran PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017) hlm. 112-113.

Pada dasarnya model bermain peran terletak pada keterlibatan emosional peserta didik dan pengamat dalam situasi masalah nyata yang dihadapi. Bermain peran dapat memberikan peluang bagi peserta didik untuk dapat belajar dari peran-peran yang dimainkan.

3. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Role Playing*

Dalam model pembelajaran terdapat langkah-langkah. Menurut Uno, adapun langkah-langkah penerapan model *role playing* dalam proses pembelajaran yaitu:¹⁸ a) persiapan atau pemanasan; pada tahapan ini diawali dengan persiapan dimana guru memperkenalkan siswa dengan materi yang akan dipelajari dan memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar materi tersebut.

b) memilih pemain/pemeran drama; pada tahapan ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan dirinya untuk memilih peran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan. Jika tidak ada yang bersedia mengajukan diri maka gurulah yang memilih siswa untuk memainkan peran sesuai dengan peran yang dibutuhkan.

c) mendekorasi panggung (ruang kelas); setelah semua pemain terpilih, guru dapat melibatkan siswa dalam kegiatan mendekorasi kelas menjadi panggung pertunjukan, yang mana hal ini berguna untuk mengajarkan kerjasama kepada para siswa. d) menunjuk siswa menjadi pengamat (observer); pada tahapan ini guru menunjuk masing-masing kelompok memiliki tanggung jawab untuk mengamati kelompok yang sedang bermain peran.

¹⁸ Arleni Tagiran, 2016, *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui*, Jurnal Primary Vol.5, No. 1, h. 104

e) memainkan peran; pada tahapan ini siswa dituntut untuk mengekspresikan diri atau bermain peran sesuai dengan perannya masing-masing. f) diskusi dan evaluasi; pada tahapan ini siswa diajak oleh guru untuk melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan dan siswa dituntut untuk mengetahui hal-hal apa saja yang telah dipelajari pada saat bermain peran tadi. g) berbagi pengalaman dan menyimpulkan; pada tahapan ini siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan perasaannya setelah bermain peran.¹⁹

Adapun langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* sudah sangat jelas, bahwa model *role playing* mempunyai langkah-langkah untuk melakukan peran yang dapat membuat siswa mudah dalam memahami pelajaran. Penggunaan model bermain peran dengan baik akan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam menguasai pembelajaran.

4. Karakteristik Model Pembelajaran *Role Playing*

Adapun model pembelajaran *role playing* mempunyai karakteristik sebagai berikut: a) Setiap anggota kelompok bertanggungjawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompok; b) Terdapat sebuah tim bermain peran; c) Kelompok tim mempunyai tujuan yang sama; d) Setiap anggota kelompok akan dilakukan evaluasi; e) Setiap anggota kelompok berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan, untuk belajar bersama selama proses pembelajaran;

¹⁹ Uno, H. B. (2012). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. PT Bumi Aksara.

f) Setiap anggota kelompok akan diminta pertanggungjawaban secara individual, materi yang ditangani dalam kelompok bermain.²⁰

5. Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing*

Adapun kelebihan model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:²¹ 1) melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi; 2) mengambil keputusan dan berskspresi; 3) guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa melalui pengamatan siswa saat bermain peran; 4) dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan; 5) bahasa siswa bisa dilatih menjadi bahasa yang baik.

Menurut Djamarah dan Zain kelebihan model *role playing* adalah:²² 1) siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif; 2) bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk; 3) kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya; 4) peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya; 5) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Dilihat dari kelebihan-kelebihan *role playing* yang di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *role playing* itu akan membuat siswa belajar bagaimana cara menggunakan bahasa yang baik dan benar. Serta

²⁰ Isrok'atun Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: bumi aksara, 2018), h.162-163.

²¹ Lita Ariyanti, *Model dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021), h.110-111.

²² Djamarah, S. Bahri dan Zain Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT. Rineka Cipta, h. 104.

dapat melibatkan seluruh siswa berpartisipasi sehingga mempunyai kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki pada setiap siswa.

6. Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing*

Adapun kelemahan model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) membutuhkan waktu yang relatif lama; 2) dibutuhkan suasana kelas yang mendukung misalnya ruangan yang cukup luas; 3) tidak semua materi dapat diperankan; 4) jika siswa tidak dipersiapkan dan tidak diarahkan dengan baik, kemungkinan siswa tidak melakukan dengan sungguh-sungguh; 5) memerlukan kreativitas dan daya imajinasi yang tinggi.²³

Berdasarkan uraian di atas, walaupun model bermain peran mempunyai kelemahan, namun hal tersebut dapat diantisipasi dengan cara memberikan cerita yang mudah dipahami siswa serta harus selalu memberikan penjelasan, arahan dan bimbingan selama pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Rusman hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh oleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Tolak ukur keberhasilan siswa biasanya berupa nilai yang diperoleh

²³ Nining Maria Ningsih, *Bukan Kelas Biasa*, (Surakarta: Kekata Group, 2018), h. 90.

nya. Nilai itu diperoleh setelah siswa melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan mengikuti tes akhir.²⁴

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya. Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena merupakan suatu proses sedangkan hasil belajar adalah tolak ukur dari kegiatan proses belajar tersebut.

Menurut Fatih Arifah dan Yustisianisa hasil dari proses belajar yang dilakukan oleh siswa adalah hal yang diukur dalam proses evaluasi, atau dengan kata lain hasil belajar siswa. Jadi hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²⁵ Berdasarkan definisi tersebut dapat penulis pahami bahwa dalam menentukan hasil belajar siswa, guru perlu memberikan evaluasi kepada siswa. Evaluasi ini adalah tes yang diberikan guru untuk menguji pemahaman dan kemampuan siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam jangka waktu tertentu.

Menurut Kunandar mengatakan hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.²⁶ Menurut Purwanto menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan ini

²⁴Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 123

²⁵ Fatih Arifah, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Mentarai Pustaka, 2012

²⁶ Kunandar, *Penilaian Autentik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 62

sesuai dengan tujuan pendidikan yang terdiri dari tiga domain yakni kognitif, afektif dan psikomotorik.²⁷

Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengalami pengalaman belajarnya baik kognitif, afektif dan psikomotor yang diukur melalui proses evaluasi sehingga diketahui seberapa besar perkembangan siswa dalam menguasai kompetensi-kompetensi dalam bidang studi yang dipelajarinya.

2. Bentuk-Bentuk Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya adalah hasil akhir yang diharapkan dapat dicapai setelah seseorang belajar. Menurut Benjamin Bloom dalam Nana Sudjana mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pertama ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah, dan keempat aspek berikutnya disebut kognitif tingkat tinggi. Kedua ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ketiga

²⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011, hlm. 54

ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.²⁸

Hasil belajar yang penulis maksud dalam penelitian ini yaitu dilihat dari aspek kognitif siswa, dimana hasil belajar tersebut diwujudkan dalam bentuk nilai angka yang diperoleh siswa. Keberhasilan belajar diukur dari hasil yang diperoleh siswa melalui tes.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar penting dalam rangka membantu peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi:

1) Faktor internal yang terdiri dari: a. faktor fisiologis meliputi kondisi fisik (jasmani), kondisi panca indra, meliputi kesehatan dan cacat tubuh; b. faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan.

2) Faktor internal yang terdiri dari faktor psikologis meliputi faktor eksternal yang terdiri dari: a. faktor keluarga yang meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarganya, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan; b. Faktor sekolah meliputi model pengajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah; c.

²⁸ Nana Sudjana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, hlm. 22-23.

Faktor masyarakat terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, serta bentuk keadaan masyarakat.²⁹

Menurut Syah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa, faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa, faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran.³⁰

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah disiplin. Disiplin sangat penting dalam proses pembelajaran karena dengan sikap disiplin dari siswa akan menimbulkan lingkungan sekolah yang kondusif dan nyaman sehingga siswa dapat belajar dengan baik dan mencapai hasil belajar yang baik pula.

C. Pembelajaran PKn

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mengajarkan siswa untuk mengenal hubungan sosial kemasyarakatan sebagai individu dan warga negara yang berkarakter. Pendidikan Kewarganegaraan juga adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Winataputra yang menyatakan bahwa PKn merupakan materi pembelajaran yang memuat komponen pengetahuan, keterampilan, serta

²⁹ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Rosda Karya, 2011), hlm. 107

³⁰ Syah, M, *Psikologi Belajar*, (Depok: Rajawali Persada), 2017, h. 102.

kepribadian warga negara yang fungsional bukan hanya dalam tataran kehidupan berbangsa dan bernegara melainkan juga masyarakat di era global.

PKn di Indonesia secara terminologi, diartikan sebagai pendidikan politik yang fokus materinya adalah peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang kesemuanya itu diproses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Namun Somantri dalam Winarno mendefinisikan Pendidikan Kewarganegaraan yang kiranya cocok dengan Indonesia adalah sebagai program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengetahuan positif dari pendidikan sekolah, masyarakat dan orangtua yang ke semua itu diproses guna untuk melatih para siswa untuk berfikir kritis, analitis, bersikap dan berperilaku demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.³¹

Pendidikan Kewarganegaraan yang ada di Indonesia seperti yang berkembang di negara lain memiliki multidimensional, artinya bahwa program PKn bukan hanya untuk satu tujuan. Winaputra mengemukakan bahwa ada tiga dimensi PKn yaitu: 1) PKn sebagai program kurikuler; 2) PKn sebagai program akademik; 3) PKn sebagai program sosial kultural. Dalam pelaksanaan program, tiga dimensi ini bisa saja terjadi secara bersamaan, khususnya dalam mencapai tujuan umum, yakni membentuk warga negara yang cerdas dan baik. Tujuan PKn dapat dilihat dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003

³¹ Winarno, (2014), *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Isi, Strategi, dan Penelitian)*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 6.

tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bagian penjelasan Pasal 37 Ayat 1 bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air”.³²

D. Materi Pembelajaran PKn

Tema: Keragaman Budaya Indonesiaku

Keragaman budaya adalah variasi jenis budaya yang ada di wilayah tertentu. Keragaman budaya dapat dikatakan sebagai ciri khas berupa keunikan, warisan dari nenek moyang, dan karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang diterapkan sehari-hari sehingga menjadi suatu kebiasaan. Dalam satu negara memiliki banyak sekali budaya yang bisa dikatakan terdapat keberagaman yang besar. Dari berbagai keragaman itulah melahirkan bentuk keragaman budaya Indonesia yang tak ada tandingannya, seperti rumah adat, pakaian adat tradisional, tarian adat tradisional, alat musik tradisional, senjata tradisional, bahkan beragam makanan khas. Keberagaman budaya yang ada di Indonesia ini datang dari berbagai kebudayaan lokal yang terus tumbuh dan berkembang.

Bentuk-Bentuk Keragaman Budaya di Indonesia

1. Rumah Adat

Rumah adat tradisional adalah sebuah bangunan atau konstruksi yang sengaja dibangun dan dibuat sama persis dari tiap-tiap generasinya, tanpa adanya modifikasi. Rumah adat masih dipertahankan, baik segi kegunaan, fungsi social, dan budaya dibalik corak atau desain bangunan tersebut. Pada setiap rumah adat

³² Sapriya, 2009, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, hlm. 6

yang dimiliki oleh 34 provinsi di Indonesia, tentu memiliki ciri karakteristik masing-masing. Rumah adat sendiri dapat digunakan sebagai tempat tinggal atau hunian suatu suku bangsa tertentu dan bisa pula menjadi tempat yang bersejarah, serta dipakai sebagai pelaksanaan upacara adat.

Adapun beberapa rumah adat yang ada di Indonesia di antaranya adalah rumah Aceh berasal dari provinsi Aceh, rumah adat Gadang berasal dari provinsi Sumatera Barat, rumah adat Panggung dari provinsi Jambi, rumah adat Limas dari Sumatera Selatan, dan lain sebagainya.³³

2. Pakaian Adat

Pakaian adat adalah salah satu ciri suku tertentu di Indonesia. Umumnya pakaian adat dipakai saat berlangsungnya proses upacara adat. Misalnya, pernikahan yang memang menerapkan adat istiadat dari daerah tersebut. Ragam budaya Indonesia yang satu ini tetap bertahan dari berbagai perkembangan busana atau pakaian modern yang terbilang cepat. Bahkan, beberapa di antara generasi sekarang, banyak yang memodifikasi pakaian adat agar terlihat trend, meskipun dikenakan saat acara informal.

Pakaian adat Indonesia memang menjadi simbol di tiap daerahnya. Tentunya masing-masing provinsi memiliki karakteristik baju tradisional sebagai bentuk keunikan daerah tersebut. Adapun untuk warna dan corak dari masing-masing pakaian tradisional di Indonesia memiliki keberagaman, mulai dari kombinasi

³³ Heny Kusumawati, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Tematik Terpadu Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, 2017, *Buku Siswa SD/MI Kelas V*, hlm. 15.

warna cerah hingga cenderung gelap. Tak hanya itu, pakaian adat dari tiap daerah di Indonesia juga memiliki nama tersendiri.

Pakaian adat Ulee Balang dari provinsi Aceh, pakaian adat Ulos dari provinsi Sumatera Utara, pakaian adat Bundo Kandung dari Sumatera Barat, pakaian adat Teluk Belanga dari provinsi Riau, pakaian adat Rejang Lebong dari provinsi Bengkulu, dan lain sebagainya.³⁴

3. Tarian Daerah

Tarian adat tradisional adalah tarian yang berkembang dan tentunya dilestarikan oleh daerah tertentu dari generasi ke generasi berikutnya. Tarian adat tradisional lazimnya memiliki karakteristik yang memperlihatkan budaya dan kearifan daerah setempat.

Tarian adat tradisional menjadi salah satu keragaman budaya Indonesia yang terkenal dan banyak diperlihatkan di acara penting tingkat internasional. Berbagai provinsi di Indonesia mempunyai tarian adat tradisionalnya tersendiri, bahkan satu provinsi dapat memiliki lebih dari satu ragam tarian.

Beberapa contoh tarian adat tradisional di Indonesia di antaranya Tari Saman, Tari Ranup Lampuan, dan Tari Seudati yang berasal dari Aceh, Tari Payung dan Tari Piring yang berasal dari Sumatera Barat, Tari Kecak dan Tari Legong yang berasal dari Bali, Tari Kancet Ledo yang berasal dari Kalimantan

³⁴ Adi Darma Indra, dkk. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2023. *Buku Panduan Siswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk SD Kelas V*, hlm. 94.

Utara, Tari Musyoh dan tari Selamat Datang yang berasal dari Papua dan Papua Barat, dan lain sebagainya.³⁵

4. Alat Musik Tradisional

Alat musik tradisional Indonesia merupakan alat musik yang sudah turun temurun dari generasi ke generasi dan berkembang di daerah-daerah tertentu. Dengan begitu, hal itu menjadi bukti bahwa Indonesia memiliki asset yang beragam. Dalam masyarakat adat, lazimnya alat musik tradisional memiliki 3 fungsi, diantaranya sebagai salah satu media atau sarana upacara adat yang memang diselenggarakan secara turun temurun, pengisi latar musik pada pertunjukan seni daerah setempat dan menjadi sarana ekspresi, kreasi, bahkan komunikasi.

Adapun alat musik tradisional yang mendunia adalah angklung dimainkan dengan cara digoyangkan, gamelan dimainkan dengan digoyangkan atau digetarkan, tifa dimainkan dengan cara dipukul, sasando dimainkan dengan dipetik, dan kulintang dimainkan dengan dipukul, serta seruling dimainkan dengan cara ditiup.³⁶

5. Senjata Tradisional

Senjata tradisional adalah hasil budaya yang sangat berkaitan dengan suatu masyarakat daerah tertentu. Senjata tradisional berfungsi guna berlindung dari

³⁵ Non Dwishiera Cahya Anasta, dkk. 2021. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Buku Panduan Guru Seni Tari Untuk SMP Kelas VII*. h.13.

³⁶ Hanun Adhaninggar, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019, *e-modul Seni Budaya Kelas X*, hlm. 6.

serangan musuh, kemudia aktivitas berburu dan berladang. Seiring berjalannya waktu, senjata tradisional menjadi jati diri suatu bangsa sebagai bentuk asset kebudayaan bangsa Indonesia.

Setiap provinsi di Indonesia tentu memiliki senjata tradisional yang berbeda anantara satu dan lainnya, serta memiliki nilai aturan selaras dengan norma budaya yang diberlakukan. Adapun beberapa senjata tradisional Indonesia di antaranya Keris berasal dari Jawa, Kawali atau Badik dari Sulawesi, Mandau dari provinsi Kalimantan, Celurit dari Madura (Jawa Timur), Rencong dari Aceh, Parang Salawaku dari Maluku, dan lain sebagainya.

6. Makanan Khas

Sebagai negara kepulauan dengan tanahnya yang subur serta dapat menumbuhkan berbagai jenis tanaman, menjadikan Indonesia kaya akan rempah-rempah. Dari situlah Indonesia mampu menciptakan makanan khas dengan cita rasa rempah-rempah yang melekat di setiap hidangannya. Dengan demikian, Indonesia mampu menjadi salah satu negara dengan wisata kuliner yang diapresiasi oleh manca negara.

Beberapa makanan khas daerah di Indonesia yang cukup terkenal di antaranya Rendang, Ayam Pop, dan Sate Padang yang berasal dari Padang (Sumatera Barat), Pempek dan Tekwan yang berasal dari Palembang (Sumatera Selatan), Bika Ambon dan Kari atau Kare yang berasal dari Medan (Sumatera Utara), Mie Aceh, Nasi Gurih, Gulai Kambing khas Aceh, dan Mie Jalak Sabang yang berasal dari Aceh.

Cara melestarikan budaya daerah di Indonesia yaitu dengan mengenal dan mempelajari budaya daerah, menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah, mengikuti kegiatan kebudayaan, tidak mudah terpengaruh oleh budaya asing, memanfaatkan teknologi yang ada untuk memperkenalkan budaya daerah ke ranah Internasional.³⁷

E. Kajian Penelitian Relevan

“Penelitian Relevan adalah memuat uraian secara sistematis mengenai hasil penelitian terdahulu (*prior research*) tentang persoalan yang akan di kaji”.³⁸

Berdasarkan penelitian ini, telah ada penelitian yang sebelumnya dalam bentuk skripsi yang berkenaan dalam hal ini, seperti yang telah dilakukan oleh:

1. Dwi Novita dan penelitiannya menemukan bahwa penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama menggunakan penerapan model *Role Playing* dan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), namun terdapat perbedaannya pada penelitian skripsi Dwi Novita penelitiannya dilihat dari peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pelajaran Pkn Kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi. Sedangkan pada penelitian ini dilihat dari peningkatan hasil belajar PKN siswa di kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh. Dilihat dari motivasi pada siklus I menunjukkan motivasi “Baik”, motivasi siswa pada siklus II menunjukkan motivasi “Baik”. Motivasi dan persentase siswa baik siklus I

³⁷ Nanak, H. M. (2019). Upaya Melstarikan Budaya Indonesia di era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5 (1), hlm. 65-76.

³⁸ P3M, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Edisi Revisi, (Metro STAIN Jurai Siwo, 2013), h.39

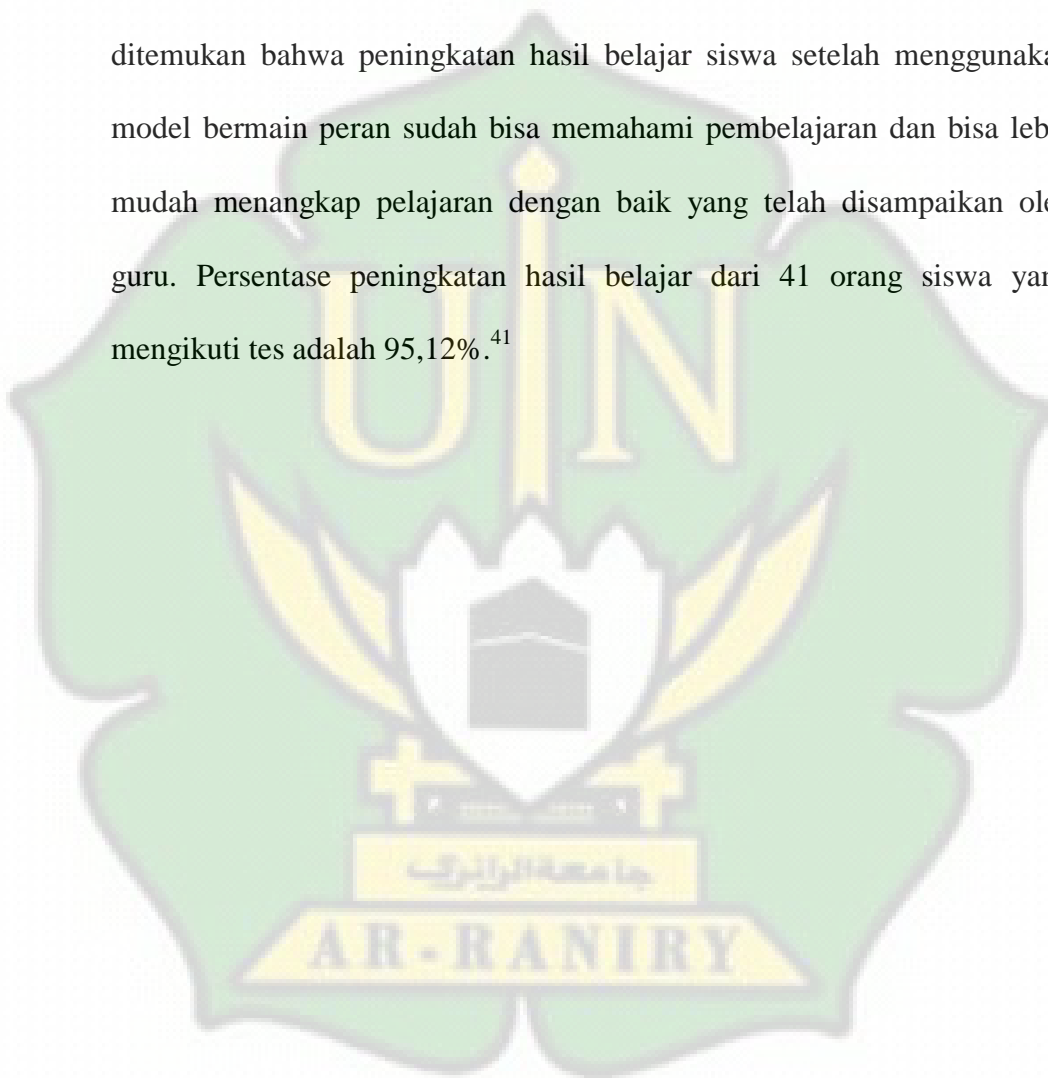
dan siklus II mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan kategori “Kurang”. Hasil belajar dan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan siklus II telah mencapai ketuntasan.³⁹

2. Sumarno dalam penelitiannya menemukan bahwa penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan karena sama-sama menggunakan penerapan model *role playing* dan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam proses pembelajaran, namun terdapat perbedaannya pada penelitian skripsi Sumarno penelitian yang dilakukan dilihat dari motivasi dan hasil belajar siswa dalam pelajaran PKN. Sedangkan pada penelitian ini hanya melihat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model *role playing*. Hasil penelitian penerapan model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut: hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan adanya rata-rata motivasi dan hasil belajar siswa. Skor motivasi belajar sebelum pelaksanaan tindakan adalah 238 atau 33%, pada siklus I adalah 413 atau 57%, pada siklus II meningkat menjadi 603 atau 84%. Sedangkan hasil belajar Ppkn pra siklus nilai rata-rata 57,87 pada tindakan siklus I nilai rata-rata 72,87 kemudian meningkat menjadi 82,33 pada pelaksanaan siklus II.⁴⁰
3. Penelitian yang lain juga terkait dengan penelitian ini adalah seperti penelitian milik Indrayanis yang menemukan bahwa penelitian tersebut

³⁹ Dwi Novita Sari, “Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi”. 2016 *Skripsi* Universitas Lampung.

⁴⁰ Sumarno, Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Ppkn Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 01 Kedungjeruk Mojogedang Karanganyar”. 2013 *Skripsi* Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama menggunakan model *role playing* dan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), namun terdapat perbedaannya pada penelitian skripsi ini terletak dari perbedaan kelas, sekolah, dan materi yang digunakan. Yang ditemukan bahwa peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model bermain peran sudah bisa memahami pembelajaran dan bisa lebih mudah menangkap pelajaran dengan baik yang telah disampaikan oleh guru. Persentase peningkatan hasil belajar dari 41 orang siswa yang mengikuti tes adalah 95,12%.⁴¹



⁴¹ Indrayanis, Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa dalam Memahami Materi Globalisasi Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 003 Pangkalan Baru Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. 2009 *Skripsi* Mahasiswa UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki peran yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. PTK adalah upaya tindakan atau yang dilakukan oleh guru atau penelitian untuk memecahkan masalah pembelajaran.⁴² Rancangan penelitian adalah sebuah gambaran kegiatan yang akan dilakukan dalam kegiatan penelitian. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode PTK.⁴³

Metode penelitian ini merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi. Suatu metode penelitian memiliki rancangan penelitian (*research design*) tertentu. Rancangan ini menggambarkan prosedur atau langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data dan kondisi, arti apa data dikumpulkan dan dengan cara bagaimana data tersebut dihimpun dan diolah.⁴⁴

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga dapat

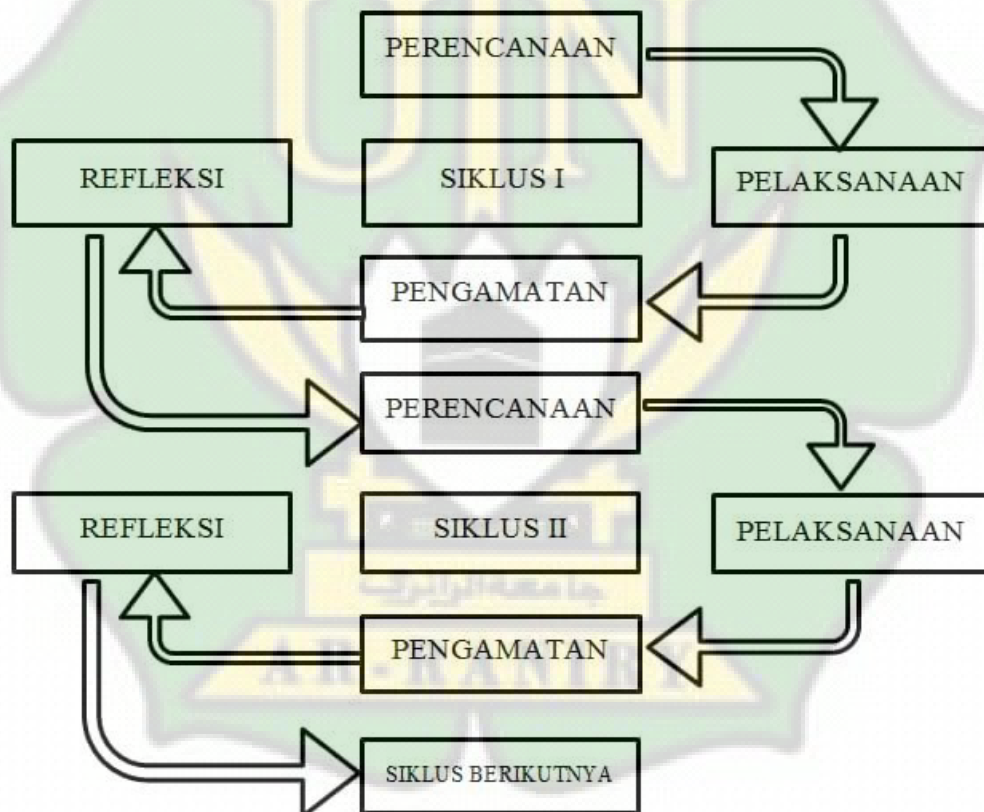
⁴² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 89.

⁴³ Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014), h.4

⁴⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010), h. 52.

meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati dan merefleksi tindakannya secara kolaboratif dan partisipatif.

Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) ini mengambil bentuk penelitian partisipatif, dimana peneliti mengadakan penelitian tindakan untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa di kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh dengan menggunakan model *role playing*.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Suharsimi Arikunto

Adapun dalam pelaksanaannya, setiap siklus terdapat tahapan-tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan tindakan yang akan dilakukan. Adapun tahapan perencanaan yang harus dilakukan peneliti dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: a) menetapkan materi yang akan diajarkan kepada siswa; b) menyusun RPP lengkap dengan LKPD; c) menyusun instrumen tes dengan meminta pertimbangan dari guru bidang studi; d) menyusun format observasi siswa dan guru untuk melihat aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

2. Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan, peneliti melakukan tindakan dari semua rencana yang telah dibuat. Pelaksanaan yaitu tindakan yang akan diterapkan melalui rancangan yang telah disusun.⁴⁵ Pada tahap ini, peneliti akan menerapkan perencanaan yang tahap ini berlangsung di dalam kelas untuk menerapkan segala rencana pembelajaran dan metode yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Setelah selesai melakukan tindakan pada siklus pertama, peneliti akan memberikan tes untuk mengetahui sejauh mana hasil tindakan siklus pertama dan demikian juga pada siklus berikutnya.

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, dkk., Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal.19

3. Pengamatan

Pada tahap ini, pengamat mengamati setiap peristiwa yang terjadi di dalam kelas saat peneliti melakukan proses pembelajaran. Observasi mempunyai fungsi untuk mendokumentasikan dampak dari tindakan yang telah dilaksanakan.⁴⁶ Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan yang sedang berjalan dengan waktu yang bersamaan. Pada tahap ini peneliti mengamati setiap kegiatan yang dilakukan oleh peneliti ketika proses pelaksanaan tindakan berlangsung. Sambil melakukan pengamatan ini pengamat mengisi lembar obserasi kegiatan guru dan siswa pada proses kegiatan belajar mengajar.

4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan.⁴⁷ Tahap ini peneliti akan mempelajari serta menganalisis hasil-hasil yang diperoleh baik berupa catatan peneliti maupun catatan pengamat. Dalam tahap refleksi ini, jika hasil yang diperoleh pada siklus I belum maksimal, maka peneliti akan melaksanakan siklus yang kedua. Dalam hal ini peneliti dan pengamat saling berdiskusi. Hasil refleksi pada siklus pertama akan menjadi perbaikan pada siklus berikutnya.

⁴⁶ Hamzah B. Uno dkk, *Menjadi Peneliti PTK Profesional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 68.

⁴⁷ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Jakarta: Bima Aksara, 2013), h. 16.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Banda Aceh yang terletak di Jalan CV. Puda Nomor 30 Gampong Kuta Alam, Kecamatan Kuta Alam, Kota Banda Aceh yang berjumlah 27 orang siswa. Terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Alasan peneliti memilih kelas VB SD 4 Banda Aceh karena pada saat melakukan observasi awal di sekolah tersebut peneliti masih menemukan masalah dalam pembelajaran, yaitu masih banyak peserta didik yang belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti pembelajaran serta peserta didik masih terlihat sulit dalam memahami materi yang diajarkan guru, sehingga dari masalah ini peneliti tertarik melakukan penelitian di kelas tersebut.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data merupakan alat ukur atau pedoman yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara singkat instrumen penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru

Lembar pengamatan aktivitas guru digunakan untuk melihat serta mengukur kemampuan guru (peneliti) dalam mengelola proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan model *role playing*. Lembar observasi diberikan kepada pengamat untuk mengamati kegiatan guru (peneliti) dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* serta memperoleh data tentang kemampuan guru dalam mengelola proses

pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*. Pengamat menuliskan hasil pengamatannya dengan mengikuti petunjuk yang ada pada kolom yang tersedia sesuai dengan apa yang diamati.

2. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

Lembar pengamatan aktivitas siswa bertujuan untuk memantau aktivitas siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran. Lembar pengamatan aktivitas siswa digunakan untuk mengamati sejauh mana respon siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Lembar pengamatan ini berupa daftar yang terdiri dari beberapa aspek yang tercantum dalam RPP yang menyangkut pengamatan aktivitas fisik yang siswa lakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini boleh dilakukan oleh teman sejawat dari peneliti maupun guru.

3. Tes

Tes merupakan sejumlah soal sebagai alat ukur hasil belajar yang diberikan kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa dalam mata pelajaran PKn. Tujuan tes yaitu untuk mengetahui, mengukur dan mendapatkan data tertulis tentang kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran yang telah diajarkan. Dalam penelitian ini tes yang diberikan dalam bentuk *multiple choise*. Tes dilakukan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa.⁴⁸

⁴⁸ Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h.71.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akan diteliti. Secara umum Teknik pengumpulan data ini digunakan peneliti untuk dapat mengumpulkan data atau informasi berdasarkan fakta pendukung yang ada di lapangan demi keperluan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi Aktivitas Guru

Pengamatan atau observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis.⁴⁹ Observasi aktivitas guru dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi aktivitas guru dilakukan peneliti atau pengamat untuk mencatat informasi-informasi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Observasi Aktivitas Siswa

Pengamatan atau observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis.⁵⁰ Observasi aktivitas siswa dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi aktivitas siswa dilakukan peneliti atau pengamat untuk mencatat informasi-informasi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal-

⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010) h. 30.

⁵⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 30

hal yang diamati berupa aktivitas siswa serta bagaimana hasil belajar siswa nantinya.

3. Tes

Tes sebagai teknik pengumpulan data yaitu berupa penelitian tindakan. Tes adalah seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka.⁵¹ Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang diberikan kepada siswa adalah tes akhir pertemuan yang berbentuk tulisan yang diberikan oleh guru setelah semua proses belajar mengajar selesai. Tes diberikan di setiap akhir pembelajaran pada siklus I yang berjalan, jika belum tuntas akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

E. Teknik Analisis Data

Penganalisisan data merupakan suatu proses lanjutan dari proses pengolahan data untuk melihat bagaimana menginterpretasikan data, kemudian menganalisis data dari hasil yang sudah ada pada tahap hasil pengolahan data.⁵² Analisa data adalah proses mengkaji ulang seluruh data yang telah diperoleh kemudian disimpulkan dan diperiksa kebenarannya.

⁵¹ Haryono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Pustaka Setia, Bandung, 2009, h.129.

⁵² Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), h. 184

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Analisis data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menjawab rumusan masalah. Adapun analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa

Data aktivitas guru dan siswa diperoleh dari hasil lembar observasi yang diisi oleh pengamat selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini dianalisis dengan menggunakan rumus persentase.

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

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Frekuensi aktivitas guru

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Tabel 3.1 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa⁵³

No	Nilai Persentase	Kategori Penilaian
1	80 – 100	Baik Sekali
2	66 – 79	Baik
3	56 – 65	Cukup
4	40 – 55	Kurang
5	30 – 39	Gagal

⁵³ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raga Grafindo Persada, 2008)...h.43

2. Analisis Data Hasil Belajar

Data hasil belajar diperoleh dari tes akhir yang dilakukan. Analisis data hasil belajar dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan persentase hasil belajar melalui penerapan model *role playing*. Data ini dikur menggunakan nilai tes. Nilai KKM di SD Negeri 4 Banda Aceh untuk ketuntasan belajar individual adalah 75. Sedangkan ketuntasan belajar siswa dikatakan tuntas (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya. Adapun rumus untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah:

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

Keterangan :

P = Angka persentase ketuntasan belajar siswa

F = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa keseluruhan

F. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan belajar dari penelitian ini yaitu apabila hasil yang diperoleh kurang dari kriteria tersebut maka anak belum mengenai materi pelajaran dengan baik atau kriteria tersebut dikatakan tuntas. Siswa dikatakan tuntas jika nilai peserta didik memiliki ketuntasan secara individu dan mendapat

nilai lebih dari atau sama dengan KKM yaitu 75, sedangkan tuntas belajar secara klasikal jika di kelas tersebut nilai siswa mencapai 85% yang sudah tuntas belajar.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Banda Aceh. SD ini terletak di Kota Banda Aceh. SD ini merupakan salah satu sekolah yang ada di wilayah Kecamatan Kuta Alam, Kabupaten Kota Banda Aceh, Jalan CV. Puda No.18, yang dipimpin oleh Nurul Hidayah, S.Pd.

Analisis hasil penelitian di kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh menggunakan rumus persentase untuk mendeskripsikan observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa serta hasil belajar siswa. Sebelum peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 4 Banda Aceh peneliti terlebih dahulu menemui pihak yang berwenang yaitu Ibu kepala sekolah supaya memberi izin kepada peneliti untuk dapat melakukan penelitian di sekolah tersebut. Kemudian peneliti menyerahkan surat izin penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry serta surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh pada tanggal 29 Januari 2024. Jadwal kegiatan penelitian dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Kegiatan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Jam	Kegiatan
1.	30 Januari 2024	08.30-10.00	Pembelajaran siklus I, melakukan penerapan model pembelajaran <i>Role Playing</i> , observasi aktivitas guru dan siswa, dan tes evaluasi
2.	31 Januari 2024	11.30-13.00	Pembelajaran siklus II, melakukan penerapan model pembelajaran <i>Role Playing</i> , observasi aktivitas guru dan siswa, dan tes evaluasi

3.	6 Februari 2024	08.30-10.00	Pembelajaran siklus III, melakukan penerapan model pembelajaran <i>Role Playing</i> , observasi aktivitas guru dan siswa, dan tes evaluasi
----	-----------------	-------------	--

Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus. Adapun uraian pelaksanaan setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan adalah mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan setiap melakukan sebuah penelitian. Pada tahapan ini, peneliti telah menetapkan materi yang akan dibawakan ketika penelitian yaitu tentang Keragaman Budaya Indonesiaku. Langkah selanjutnya peneliti menyusun Modul ajar (MA), membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), mempersiapkan soal tes, serta menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa sesuai dengan langkah-langkah model *Role Playing*.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan tepatnya pada hari Selasa tanggal 30 Januari 2024 di kelas V/B pada jam pertama pembelajaran PKN. Kegiatan-kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahap, yaitu kegiatan awal (pendahuluan), kegiatan inti, dan kegiatan akhir (penutup), tahapan-tahapan tersebut sesuai dengan sintak model *Role Playing* yang telah peneliti susun dalam siklus I, tahapan untuk langkah pendahuluan adalah guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian mengajak siswa untuk berdoa, memeriksa kerapian pakaian

siswa, mengkondisikan tempat duduk, mengecek kehadiran siswa, melakukan apersepsi pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran serta memotivasi siswa.

Pada tahap kegiatan inti, guru membagikan bahan bacaan lembaran komik, mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa, menjelaskan materi tentang keragaman budaya, membagikan siswa ke dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 9 orang. Membagikan naskah skenario kepada setiap kelompok, mengarahkan cara bermain peran, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan membagikan perannya, selanjutnya menyuruh siswa untuk bermain peran ke depan secara bergantian per kelompok, kemudian siswa yang belum terkena giliran dapat menyebutkan keragaman apa saja yang diperankan oleh kelompok yang sedang tampil di depan, setelah semua siswa tampil guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok, mengarahkan cara menyelesaikan LKPD, selanjutnya menyuruh siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Kegiatan penutup diawali dengan guru menanyakan kembali kepada siswa apakah sudah mengerti, kemudian guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari, memberikan penguatan, melakukan refleksi pembelajaran yang telah dicapai, memberikan soal evaluasi, memberikan pesan moral kepada siswa, dan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan dilaksanakan pada proses pembelajaran siklus I terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran sedang berlangsung. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I dipaparkan berikut ini berdasarkan pengamatan observer, juga terdapat hasil belajar siswa setelahnya.

1. Aktivitas Guru Siklus I

Pengamatan terhadap aktivitas guru pada saat siklus I berlangsung menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Aktivitas guru diamati oleh wali kelas V/B yaitu Bapak Muhammad Nazir Putra, S.Sos., M.Pd. Data hasil aktivitas guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I

Aspek Yang Diamati	Skor
Kegiatan Pendahuluan	
Guru memulai dengan salam, tegur sapa, dan berdoa	3
Guru mengkondisikan kelas dan mengecek kebersihan kelas	3
Guru mengecek kehadiran siswa	4
Guru melakukan apersepsi pembelajaran	3
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	3
Guru memberikan motivasi dan <i>Ice breaking</i> agar siswa bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran	3
Kegiatan Inti	
Guru membagikan lembaran bahan bacaan komik	3

kepada siswa	
Guru bertanya kepada siswa mengenai keragaman budaya	2
Guru menjelaskan tentang keragaman budaya	3
Guru membagikan kelompok yang terdiri dari 9 orang setiap kelompoknya	3
Guru memberitahukan siswa bahwa mereka akan bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibagikan	3
Guru menentukan skenario drama yang harus diperankan oleh siswa	3
Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan memilih perannya sesuai dengan skenario yang telah ditentukan	3
Guru meminta setiap kelompok untuk memperhatikan penampilan dari kelompok siswa yang sedang menampilkan drama	3
Guru menunjuk kelompok yang akan tampil bermain peran dengan mengacak nomor urut	3
Guru memastikan setiap siswa harus bergabung dalam penampilan skenario drama yang telah dibuat	3
Guru membagikan LKPD	3
Kegiatan Penutup	
Guru meminta siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar	2
Guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah dicapai	2
Guru memberikan soal evaluasi terkait materi pembelajaran yang telah dilakukan	2
Guru memberikan pesan moral	2
Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam	2
Jumlah	61
Persentase	69,31%

Berdasarkan data observasi aktivitas guru siklus I pada tabel menunjukkan bahwa hasil penelitian dalam mengelola pembelajaran diperoleh nilai persentase yaitu 69,31% dengan kategori baik. Kegiatan aktivitas guru dinilai oleh guru kelas dengan lembar observasi yang sudah ditetapkan. Tetapi masih terdapat beberapa aktivitas guru yang masih berada

pada rentang nilai cukup, hal ini akan diperbaiki pada siklus berikutnya. Diantara aktivitas yang perlu perbaikan yaitu pada kegiatan inti terdapat satu kegiatan yang bernilai cukup, sedangkan sepuluh kegiatan lainnya sudah berada pada nilai baik. Pada kegiatan penutup, terdapat lima kegiatan bernilai cukup.

2. Aktivitas Siswa Siklus I

Pengamatan terhadap aktivitas siswa pada siklus I menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Aktivitas siswa diamati oleh Nadiatul Jannah selaku teman sejawat peneliti. Data hasil aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus I

Aspek Yang Diamati	Skor
Kegiatan Pendahuluan	
Siswa menjawab salam dan berdoa	3
Siswa mengkondisikan kelas	3
Siswa menjawab hadir ketika di absen	3
Siswa menjawab apersepsi yang ditanyakan	2
Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran	3
Siswa mendengarkan motivasi dan melakukan <i>Ice breaking</i>	4
Kegiatan Inti	
Siswa membaca bahan bacaan komik keragaman budaya	3
Siswa menjawab pertanyaan dari guru	2
Siswa mendengarkan penjelasan dari guru	4
Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 9 orang	3
Siswa mendengarkan instruksi yang disampaikan	3
Siswa bersiap untuk menentukan peran	3
Siswa berdiskusi bersama teman kelompoknya untuk memilih peran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan	4
Siswa memperhatikan penampilan dari kelompok	2

siswa yang sedang menampilkan drama	
Siswa mempersiapkan diri untuk penampilan bermain peran yang akan dipanggil secara acak	3
Siswa memastikan dirinya sudah bergabung bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat	3
Siswa mengerjakan LKPD	3
Kegiatan Penutup	
Siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar	2
Siswa merefleksikan pembelajaran yang telah dicapai	3
Siswa menjawab soal evaluasi yang diberikan	3
Siswa mendengarkan pesan moral	3
Siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan menjawab salam	3
Jumlah	65
Persentase	73,86%

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas siswa siklus I pada tabel menunjukkan bahwa hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran diperoleh nilai persentase yaitu 73,86% dengan kategori baik. Namun masih terdapat beberapa aktivitas yang berada pada kategori cukup. Diantaranya pada kegiatan pendahuluan terdapat satu kegiatan yang masih berada pada kategori cukup, yaitu kemampuan peserta didik dalam menjawab apersepsi, sedangkan kegiatan lainnya sudah berada pada nilai baik dan sangat baik. Pada kegiatan inti terdapat dua kegiatan yang berada pada nilai cukup dan tujuh kegiatan yang berada pada nilai baik, sedangkan kegiatan lainnya berada pada nilai sangat baik. Pada kegiatan penutup terdapat satu kegiatan yang mendapat nilai cukup, dan kegiatan lainnya berada pada nilai baik.

3. Hasil belajar Siswa Siklus I

Setelah kegiatan pembelajaran pada siklus I berlangsung, guru memberikan tes yang diikuti oleh 27 siswa. Skor hasil tes belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Skor Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Nama Siswa/i	Nilai	Ketuntasan Belajar
1.	S1	60	Tidak Tuntas
2.	S2	60	Tidak Tuntas
3.	S3	40	Tidak Tuntas
4.	S4	80	Tuntas
5.	S5	60	Tidak Tuntas
6.	S6	60	Tidak Tuntas
7.	S7	60	Tidak Tuntas
8.	S8	40	Tidak Tuntas
9.	S9	60	Tidak Tuntas
10.	S10	80	Tuntas
11.	S11	40	Tidak Tuntas
12.	S12	60	Tidak Tuntas
13.	S13	60	Tidak Tuntas
14.	S14	80	Tuntas
15.	S15	60	Tidak Tuntas
16.	S16	40	Tidak Tuntas
17.	S17	100	Tuntas
18.	S18	80	Tuntas
19.	S19	80	Tuntas
20.	S20	80	Tuntas
21.	S21	60	Tidak Tuntas
22.	S22	60	Tidak Tuntas
23.	S23	60	Tidak Tuntas
24.	S24	40	Tidak Tuntas
25.	S25	80	Tuntas
26.	S26	40	Tidak Tuntas
27.	S27	60	Tidak Tuntas

Berdasarkan data hasil belajar siswa siklus I menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 8 orang atau 29,62%, sedangkan 19 orang atau 70,37% belum mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu persentase ketuntasan belajar siswa masih

berada di bawah 85%, maka ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran Pkn untuk siklus I belum mencapai ketuntasan belajar klasikal.

d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengingat dan melihat kembali semua kegiatan pada siklus pembelajaran yang telah dilakukan, untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Adapun hasil refleksi kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I

No.	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	<p>Aktivitas guru pada siklus I masih terdapat kekurangan diantaranya:</p> <p>a. Pada saat guru memberikan pertanyaan tentang keragaman budaya, guru terlihat masih ragu-ragu dan kurang percaya diri.</p> <p>b. Guru masih kurang mampu membimbing siswa untuk membuat kesimpulan hasil belajar.</p> <p>c. Terlihat guru tampak ragu-ragu pada saat melakukan refleksi pembelajaran.</p> <p>d. Guru tampak masih kurang percaya diri pada saat memberikan soal evaluasi.</p>	<p>Aktivitas guru yang perlu dilakukan perbaikan seperti berikut ini:</p> <p>a. Pada pertemuan selanjutnya, diharapkan guru lebih yakin dan percaya diri pada saat memberikan pertanyaan kepada siswa.</p> <p>b. Pada pertemuan selanjutnya, diharapkan guru dapat membimbing siswa untuk membuat kesimpulan hasil belajar.</p> <p>c. Pada pertemuan selanjutnya, diharapkan guru lebih yakin pada saat melakukan refleksi pembelajaran.</p> <p>d. Pada pertemuan selanjutnya, diharapkan guru lebih percaya diri pada saat memberikan soal evaluasi.</p> <p>e. Pada pertemuan</p>

		<p>e. Guru masih kurang dalam menyampaikan pesan moral.</p> <p>f. Guru tidak mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.</p>	<p>selanjutnya, diharapkan guru mampu dalam menyampaikan pesan moral.</p> <p>f. Pada pertemuan selanjutnya, diharapkan guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa terlebih dahulu baru mengucapkan salam.</p>
2.	Aktivitas Siswa	<p>Aktivitas siswa pada siklus I masih memiliki kekurangan diantaranya:</p> <p>a. Siswa masih kurang dalam menjawab apersepsi yang ditanyakan.</p> <p>b. Siswa masih kurang dalam menjawab pertanyaan dari guru.</p> <p>c. Siswa tidak memperhatikan penampilan dari kelompok siswa yang sedang menampilkan drama</p> <p>d. Siswa masih kurang mampu dalam membuat kesimpulan hasil belajar bersama-sama</p>	<p>Aktivitas yang perlu dilakukan yang perbaikan seperti berikut ini:</p> <p>a. Pada pertemuan selanjutnya, guru harus mampu memancing siswa untuk menjawab apersepsi yang ditanyakan.</p> <p>b. Pada pertemuan selanjutnya, guru harus mampu memancing siswa untuk menjawab pertanyaan.</p> <p>c. Pada pertemuan selanjutnya, guru harus mampu menarik perhatian siswa yang lain agar memperhatikan kelompok siswa yang sedang tampil.</p> <p>d. Pada pertemuan selanjutnya, guru harus mampu membimbing siswa dalam membuat kesimpulan hasil belajar bersama-sama.</p>
3.	Hasil Belajar Siswa	<p>Berdasarkan hasil tes evaluasi yang diberikan pada siklus I, hanya 8 siswa yang tuntas, sementara 19 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan individual. Untuk</p>	<p>Pertemuan selanjutnya, guru harus dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi dengan penerapan model pembelajaran <i>Role Playing</i>.</p>

		ketuntasan belajar klasikal baru mencapai 29,63% dan belum memenuhi ketuntasan klasikal yang sudah ditetapkan yaitu 85%.	
--	--	--	--

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan adalah mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan setiap melakukan sebuah penelitian. Pada tahapan ini, peneliti telah menetapkan materi yang akan dibawakan ketika penelitian yaitu tentang Keragaman Budaya Indonesiaku. Langkah selanjutnya peneliti menyusun Modul ajar (MA), membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), mempersiapkan soal tes, serta menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa sesuai dengan langkah-langkah model *Role Playing*.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus II dilaksanakan dalam satu kali pertemuan tepatnya pada hari Rabu tanggal 31 Januari 2024 di kelas V/B pada jam terakhir pembelajaran PKN. Kegiatan-kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahap, yaitu kegiatan awal (pendahuluan), kegiatan inti, dan kegiatan akhir (penutup), tahapan-tahapan tersebut sesuai dengan sintak model *Role Playing* yang telah peneliti susun dalam siklus II, tahapan untuk langkah pendahuluan adalah guru membuka pembelajaran dengan mengucap salam, kemudian mengajak siswa untuk berdoa, memeriksa kerapian pakaian siswa, mengkondisikan tempat duduk, mengecek kehadiran siswa, melakukan

apersepsi pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran serta memotivasi siswa.

Pada tahap kegiatan inti, guru menampilkan video pembelajaran “Beragam Kebudayaan Khas Setiap Provinsi”, mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa, menjelaskan materi tentang keragaman budaya, membagikan siswa ke dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 9 orang. Membagikan naskah skenario kepada setiap kelompok, mengarahkan cara bermain peran, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan membagikan perannya, selanjutnya menyuruh siswa untuk bermain peran ke depan secara bergantian per kelompok, kemudian siswa yang belum terkena giliran dapat menyebutkan keragaman apa saja yang diperankan oleh kelompok yang sedang tampil di depan, setelah semua siswa tampil guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok, mengarahkan cara menyelesaikan LKPD, selanjutnya menyuruh siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Kegiatan penutup diawali dengan guru menanyakan kembali kepada siswa apakah sudah mengerti, kemudian guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari, memberikan penguatan, melakukan refleksi pembelajaran yang telah dicapai, memberikan soal evaluasi, memberikan pesan moral kepada siswa, dan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan dilaksanakan pada proses pembelajaran siklus II terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran sedang berlangsung. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa menggunakan instrument yang berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus II dipaparkan berikut ini berdasarkan pengamatan observer, juga terdapat hasil belajar siswa setelahnya.

a) Aktivitas Guru Siklus II

Pengamatan terhadap aktivitas guru pada saat siklus I berlangsung menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Aktivitas guru diamati oleh wali kelas V/B yaitu Bapak Muhammad Nazir Putra, S.Sos., M.Pd. Data hasil aktivitas guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II

Aspek Yang Diamati	Skor
Kegiatan Pendahuluan	
Guru memulai dengan salam, tegur sapa dan berdoa	4
Guru mengkondisikan kelas dan mengecek kebersihan kelas	4
Guru mengecek kehadiran siswa	4
Guru melakukan apersepsi pembelajaran	4
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	4
Guru memberikan motivasi dan <i>Ice breaking</i> agar siswa bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran	4
Kegiatan Inti	
Guru menayangkan video pembelajaran kepada siswa	3
Guru bertanya kepada siswa mengenai keragaman budaya	4
Guru menjelaskan tentang keragaman budaya	3

Guru membagikan kelompok yang terdiri dari 9 orang setiap kelompoknya	4
Guru memberitahukan siswa bahwa mereka akan memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah dibagikan	3
Guru menentukan skenario drama yang harus diperankan oleh siswa	3
Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan memilih perannya sesuai dengan skenario yang telah ditentukan	4
Guru meminta setiap kelompok untuk memperhatikan penampilan dari kelompok siswa yang sedang menampilkan drama	4
Guru menunjuk kelompok yang akan tampil bermain peran dengan mengacak nomor urut	3
Guru memastikan setiap siswa harus bergabung dalam penampilan skenario drama yang telah dibuat	3
Guru membagikan LKPD	4
Kegiatan Penutup	
Guru meminta siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar	2
Guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah dicapai	2
Guru memberikan soal evaluasi terkait materi pembelajaran yang telah dilakukan	3
Guru memberikan pesan moral	2
Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam	4
Jumlah	75
Persentase	85,22%

Berdasarkan data observasi aktivitas guru siklus II pada tabel menunjukkan bahwa hasil penelitian dalam mengelola pembelajaran diperoleh nilai persentase yaitu 85,22% dengan kategori baik sekali. Kegiatan aktivitas guru dinilai oleh guru kelas dengan lembar observasi yang sudah ditetapkan. Walaupun nilai persentase telah meningkat, tetapi masih diperlukan perbaikan terhadap model pembelajaran *Role Playing* pada siklus berikutnya. Diantara aktivitas yang perlu perbaikan yaitu pada kegiatan

penutup terdapat tiga kegiatan yang bernilai cukup, namun kegiatan lain sudah berada pada nilai baik dan sangat baik.

b) **Aktivitas Siswa Siklus II**

Pengamatan terhadap aktivitas siswa pada siklus II menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Aktivitas siswa diamati oleh Nadiatul Jannah selaku teman sejawat peneliti. Data hasil aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus II

Aspek Yang Diamati	Skor
Kegiatan Pendahuluan	
Siswa menjawab salam dan berdoa	3
Siswa mengkondisikan kelas	3
Siswa menjawab hadir ketika di absen	4
Siswa menjawab apersepsi yang ditanyakan	3
Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran	3
Siswa mendengarkan motivasi dan melakukan <i>Ice breaking</i>	4
Kegiatan Inti	
Siswa menyimak video pembelajaran	4
Siswa menjawab pertanyaan dari guru	2
Siswa mendengarkan penjelasan dari guru	4
Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 9 orang	3
Siswa mendengarkan instruksi yang disampaikan	3
Siswa bersiap untuk menentukan peran	4
Siswa berdiskusi bersama teman kelompoknya untuk memilih peran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan	3
Siswa memperhatikan penampilan dari kelompok siswa yang sedang menampilkan drama	2
Siswa mempersiapkan diri untuk penampilan bermain peran yang akan dipanggil secara acak	3
Siswa memastikan dirinya sudah bergabung bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat	4
Siswa mengerjakan LKPD	4

Kegiatan Penutup	
Siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar	3
Siswa merefleksikan pembelajaran yang telah dicapai	3
Siswa menjawab soal evaluasi yang diberikan	4
Siswa mendengarkan pesan moral	4
Siswa berdoa dan menjawab salam	4
Jumlah	74
Persentase	84,09%

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas siswa siklus II pada tabel menunjukkan bahwa hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan nilai persentase yaitu 84,09% dengan kategori baik sekali. Walaupun nilai persentase telah meningkat, akan tetapi masih diperlukan adanya perbaikan terhadap penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada siklus berikutnya. Diantaranya pada kegiatan inti terdapat dua kegiatan yang berada pada nilai cukup dan empat kegiatan yang berada pada nilai baik, sedangkan kegiatan lainnya berada pada nilai sangat baik.

c) Hasil Belajar Siswa Siklus II

Setelah kegiatan pembelajaran pada siklus II berlangsung, guru memberikan tes yang diikuti oleh 27 siswa. Skor hasil tes belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Skor Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Nama Siswa/i	Nilai	Ketuntasan Belajar
1.	S1	60	Tidak Tuntas
2.	S2	80	Tuntas
3.	S3	40	Tidak Tuntas
4.	S4	80	Tuntas
5.	S5	80	Tuntas

6.	S6	60	Tidak Tuntas
7.	S7	60	Tidak Tuntas
8.	S8	80	Tuntas
9.	S9	60	Tidak Tuntas
10.	S10	80	Tuntas
11.	S11	60	Tidak Tuntas
12.	S12	60	Tidak Tuntas
13.	S13	60	Tidak Tuntas
14.	S14	80	Tuntas
15.	S15	20	Tidak Tuntas
16.	S16	60	Tidak Tuntas
17.	S17	80	Tuntas
18.	S18	80	Tuntas
19.	S19	80	Tuntas
20.	S20	80	Tuntas
21.	S21	40	Tidak Tuntas
22.	S22	60	Tidak Tuntas
23.	S23	60	Tidak Tuntas
24.	S24	40	Tidak Tuntas
25.	S25	80	Tuntas
26.	S26	20	Tidak Tuntas
27.	S27	60	Tidak Tuntas

Berdasarkan data hasil belajar siswa siklus II menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 11 orang atau 40,74%, sedangkan 16 orang atau 59,25% belum mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu persentase ketuntasan belajar siswa masih berada di bawah 85%, maka ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran Pkn untuk siklus II belum mencapai ketuntasan belajar klasikal.

d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengingat dan melihat kembali semua kegiatan pada siklus pembelajaran yang telah dilakukan, untuk

menyempurnakan pada siklus berikutnya. Adapun hasil refleksi kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus II

No.	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	<p>Aktivitas guru pada siklus I masih terdapat kekurangan diantaranya:</p> <p>a. Guru masih kurang mampu membimbing siswa untuk membuat kesimpulan hasil belajar.</p> <p>b. Terlihat guru tampak ragu-ragu pada saat melakukan refleksi pembelajaran.</p> <p>c. Guru masih kurang dalam menyampaikan pesan moral.</p>	<p>Aktivitas guru yang perlu dilakukan perbaikan seperti berikut ini:</p> <p>a. Pada pertemuan selanjutnya, diharapkan guru dapat membimbing siswa untuk membuat kesimpulan hasil belajar.</p> <p>b. Pada pertemuan selanjutnya, diharapkan guru lebih yakin pada saat melakukan refleksi pembelajaran.</p> <p>c. Pada pertemuan selanjutnya, diharapkan guru mampu dalam menyampaikan pesan moral.</p>
2.	Aktivitas Siswa	<p>Aktivitas siswa pada siklus II masih memiliki kekurangan diantaranya:</p> <p>a. Siswa masih kurang dalam menjawab pertanyaan dari guru.</p> <p>b. Siswa tidak memperhatikan penampilan dari kelompok siswa yang</p>	<p>Aktivitas yang perlu dilakukan perbaikan seperti berikut ini:</p> <p>a. Pada pertemuan selanjutnya, guru harus mampu memancing siswa untuk menjawab pertanyaan.</p> <p>b. Pada pertemuan selanjutnya, guru harus mampu menarik perhatian siswa yang</p>

		sedang menampilkan drama.	lain agar memperhatikan kelompok siswa yang sedang tampil.
3.	Hasil Belajar Siswa	Berdasarkan hasil tes evaluasi yang diberikan pada siklus II, hanya 11 siswa yang tuntas, sementara 16 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan individual. Untuk ketuntasan belajar klasikal baru mencapai 40,74% dan belum memenuhi ketuntasan klasikal yang sudah ditetapkan yaitu 85%.	Pertemuan selanjutnya, guru harus dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi dengan penerapan model pembelajaran <i>Role Playing</i> .

3. Siklus III

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan adalah mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan setiap melakukan sebuah penelitian. Pada tahapan ini, peneliti telah menetapkan materi yang akan dibawakan ketika penelitian yaitu tentang Keragaman Budaya Indonesiaku. Langkah selanjutnya peneliti menyusun Modul ajar (MA), membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), mempersiapkan soal tes, serta menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa sesuai dengan langkah-langkah model *Role Playing*.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus III dilaksanakan dalam satu kali pertemuan tepatnya pada hari Selasa tanggal 6 Februari 2024 di kelas V/B pada jam pertama pembelajaran PKN. Kegiatan-kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahap, yaitu kegiatan awal (pendahuluan), kegiatan inti, dan

kegiatan akhir (penutup), tahapan-tahapan tersebut sesuai dengan sintak model *Role Playing* yang telah peneliti susun dalam siklus III, tahapan untuk langkah pendahuluan adalah guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian mengajak siswa untuk berdoa, memeriksa kerapian pakaian siswa, mengkondisikan tempat duduk, mengecek kehadiran siswa, melakukan apersepsi pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran serta memotivasi siswa.

Pada tahap kegiatan inti, guru menampilkan video pembelajaran “Keberagaman Suku Bangsa, Sosial, dan Budaya di Indonesia dan Cara Melestarikan Budaya Agar Tidak Tergerus Zaman”, mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa, menjelaskan materi tentang keragaman budaya, membagikan siswa ke dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 9 orang. Membagikan naskah skenario kepada setiap kelompok, mengarahkan cara bermain peran, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan membagikan perannya, selanjutnya menyuruh siswa untuk bermain peran ke depan secara bergantian per kelompok, kemudian siswa yang belum terkena giliran dapat menyebutkan keragaman apa saja yang diperankan oleh kelompok yang sedang tampil di depan, setelah semua siswa tampil guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok, mengarahkan cara menyelesaikan LKPD, selanjutnya menyuruh siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Kegiatan penutup diawali dengan guru menanyakan kembali kepada siswa apakah sudah mengerti, kemudian guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari, memberikan penguatan, melakukan refleksi

pembelajaran yang telah dicapai, memberikan soal evaluasi, memberikan pesan moral kepada siswa, dan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan dilaksanakan pada proses pembelajaran siklus III terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran sedang berlangsung. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus III dipaparkan berikut ini berdasarkan pengamatan observer, juga terdapat hasil belajar siswa setelahnya.

a) Aktivitas Guru Siklus III

Pengamatan terhadap aktivitas guru pada saat siklus III berlangsung menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Aktivitas guru diamati oleh wali kelas V/B yaitu Bapak Muhammad Nazir Putra, S.Sos., M.Pd. Data hasil aktivitas guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.10 Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus III

Aspek Yang Diamati	Skor
Kegiatan Pendahuluan	
Guru memulai dengan salam, tegur sapa dan berdoa	4
Guru mengkondisikan kelas dan mengecek kebersihan kelas	4
Guru mengecek kehadiran siswa	4
Guru melakukan apersepsi pembelajaran	4
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	4
Guru memberikan motivasi dan <i>Ice Breaking</i> agar	4

siswa bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran	
Kegiatan Inti	
Guru menayangkan video pembelajaran kepada siswa	4
Guru bertanya kepada siswa mengenai keragaman budaya	4
Guru menjelaskan tentang keragaman budaya	3
Guru membagikan kelompok yang terdiri dari 9 orang setiap kelompoknya	4
Guru memberitahukan siswa bahwa mereka akan memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah dibagikan	4
Guru menentukan skenario drama yang harus diperankan oleh siswa	4
Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan memilih perannya sesuai dengan skenario yang telah ditentukan	4
Guru meminta setiap kelompok untuk memperhatikan penampilan dari kelompok siswa yang sedang menampilkan drama	4
Guru menunjuk kelompok yang akan tampil bermain peran dengan mengacak nomor urut	4
Guru memastikan setiap siswa harus bergabung dalam penampilan skenario drama yang telah dibuat	4
Guru membagikan LKPD	4
Kegiatan Penutup	
Guru meminta siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar	3
Guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah dicapai	3
Guru memberikan soal evaluasi terkait materi pembelajaran yang telah dilakukan	4
Guru memberikan pesan moral	3
Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam	4
Jumlah	84
Persentase	95,45%

Berdasarkan data observasi aktivitas guru siklus III pada tabel menunjukkan bahwa hasil penelitian dalam mengelola pembelajaran mengalami peningkatan dengan nilai persentase yaitu 95,45% dengan kategori

baik sekali. Hal ini membuktikan bahwa pada siklus III terjadi peningkatan. Semua aktivitas guru pada siklus III sudah berada pada kategori baik dan sangat baik, tidak ada lagi kegiatan guru yang berada pada kategori cukup atau kurang.

b) Aktivitas Siswa Siklus III

Pengamatan terhadap aktivitas siswa pada siklus III menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Aktivitas siswa diamati oleh Nadiatul Jannah selaku teman sejawat peneliti. Data hasil aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.11 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus III

Aspek Yang Diamati	Skor
Kegiatan Pendahuluan	
Siswa menjawab salam dan berdoa	4
Siswa mengkondisikan kelas	4
Siswa menjawab hadir ketika di absen	4
Siswa menjawab apersepsi yang ditanyakan	4
Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran	4
Siswa mendengarkan motivasi dan melakukan <i>Ice Breaking</i>	4
Kegiatan Inti	
Siswa menyimak video pembelajaran	4
Siswa menjawab pertanyaan dari guru	3
Siswa mendengarkan penjelasan dari guru	4
Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 9 orang	4
Siswa mendengarkan instruksi yang disampaikan	4
Siswa bersiap untuk menentukan peran	4
Siswa berdiskusi bersama teman kelompoknya untuk memilih peran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan	3
Siswa memperhatikan penampilan dari kelompok siswa yang sedang menampilkan drama	3
Siswa mempersiapkan diri untuk penampilan bermain peran yang akan dipanggil secara acak	4

Siswa memastikan dirinya sudah bergabung bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat	4
Siswa mengerjakan LKPD	4
Kegiatan Penutup	
Siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar	3
Siswa merefleksikan pembelajaran yang telah dicapai	3
Siswa menjawab soal evaluasi yang diberikan	4
Siswa mendengarkan pesan moral	4
Siswa berdoa dan menjawab salam	4
Jawab	83
Persentase	94.31%

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas siswa siklus III pada tabel menunjukkan bahwa hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* sudah mengalami peningkatan dengan nilai persentase yaitu 94,31% dengan kategori baik sekali. Semua aktivitas siswa pada kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup pada siklus III sudah berada pada kategori baik dan sangat baik, tidak ada lagi aktivitas siswa yang berada pada kategori cukup atau kurang.

c) Hasil Belajar Siswa Siklus III

Setelah kegiatan pembelajaran pada siklus III berlangsung, guru memberikan tes yang diikuti oleh 27 siswa. Skor hasil tes belajar siswa pada siklus III dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Skor Hasil Belajar Siswa Siklus III

No.	Nama Siswa/i	Nilai	Ketuntasan Belajar
1.	S1	80	Tuntas
2.	S2	100	Tuntas
3.	S3	80	Tuntas

4.	S4	60	Tidak Tuntas
5.	S5	80	Tuntas
6.	S6	80	Tuntas
7.	S7	80	Tuntas
8.	S8	100	Tuntas
9.	S9	80	Tuntas
10.	S10	80	Tuntas
11.	S11	80	Tuntas
12.	S12	100	Tuntas
13.	S13	80	Tuntas
14.	S14	60	Tidak Tuntas
15.	S15	60	Tidak Tuntas
16.	S16	80	Tuntas
17.	S17	80	Tuntas
18.	S18	80	Tuntas
19.	S19	80	Tuntas
20.	S20	80	Tuntas
21.	S21	80	Tuntas
22.	S22	80	Tuntas
23.	S23	100	Tuntas
24.	S24	80	Tuntas
25.	S25	80	Tuntas
26.	S26	60	Tidak Tuntas
27.	S27	100	Tuntas

Berdasarkan data hasil belajar siswa siklus III menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 23 siswa atau 85,18%, sedangkan 4 siswa atau 14,81% belum mencapai ketuntasan belajar. Terlihat jelas bahwa persentase belajar siswa sebesar lebih besar dari 85% untuk mencapai ketuntasan klasikal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk siklus III di kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal.

d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengingat dan melihat kembali semua kegiatan pada siklus pembelajaran yang telah dilakukan, untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran siklus III telah mencapai kriteria keberhasilan baik dari segi proses maupun dari segi hasil. Untuk itu disimpulkan bahwa siklus III tidak perlu diulang. Dengan demikian penelitian telah cukup. Adapun hasil refleksi kegiatan pembelajaran pada siklus III dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.13 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus III

No.	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Aktivitas guru telah ideal	Tidak ada tindakan yang perlu direvisi
2.	Aktivitas Siswa	Aktivitas siswa telah ideal	Tidak ada tindakan yang perlu direvisi
3.	Hasil Belajar Siswa	Berdasarkan hasil tes evaluasi yang diberikan pada siklus III, 23 siswa sudah tuntas, sementara 4 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan individual. Untuk ketuntasan belajar klasikal sudah mencapai 85,18%. Untuk itu hasil belajar siswa telah tuntas keseluruhan dan telah memenuhi ketuntasan klasikal yang sudah ditetapkan yaitu 85%.	Memberikan apresiasi kepada seluruh siswa

B. Analisis Hasil Penelitian

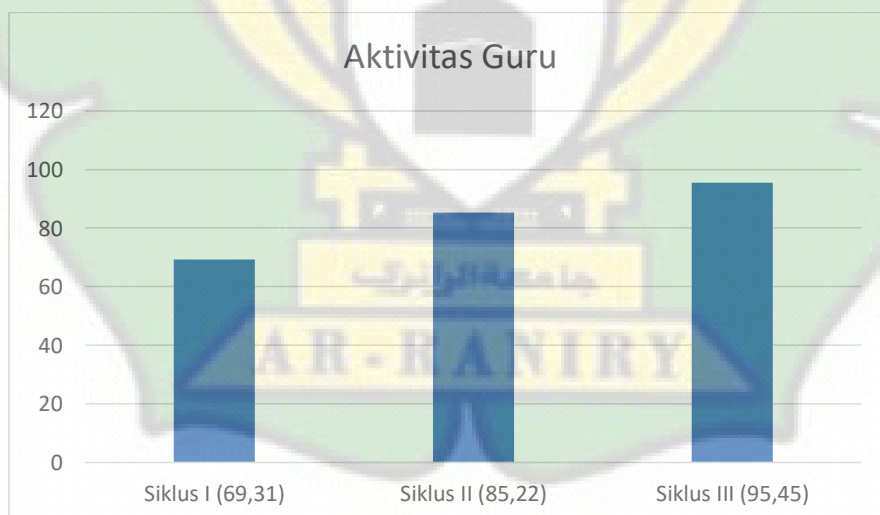
Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang sudah dilaksanakan dengan tiga siklus, yang bertujuan untuk

mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, aktivitas guru dalam mengelola kelas, dan aktivitas siswa saat proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, terdapat beberapa hal yang perlu dianalisis yaitu sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran di kelas pada siklus I, II, dan III mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar diagram 4.1 berikut:

Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Aktivitas Guru



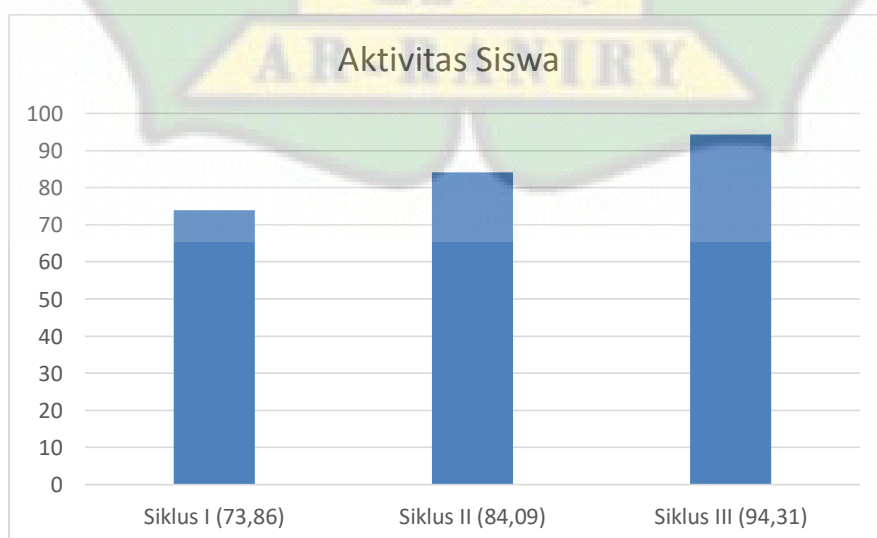
Berdasarkan gambar diagram 4.1 di atas dapat dilihat hasil aktivitas guru di dalam pengelolaan pembelajaran dari tiga siklus telah menandakan bahwa sudah adanya peningkatan, yang dapat dilihat dari nilai yang diperoleh pada siklus I yaitu 69,31% yang berkategori baik, kemudian pada siklus II

yaitu 85,22% yang berkategori baik sekali, dan pada siklus III yaitu 95,45% yang berkategori baik sekali. Pada siklus I aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran masih ada beberapa kekurangan dan kelemahan, maka dari itu guru melakukan perbaikan dari kekurangan dan kelemahan yang terdapat di siklus I dan siklus II. Pada siklus III aktivitas guru mengalami peningkatan yang sudah sesuai dengan harapan. Hal tersebut dikarenakan guru sudah lebih memperbaiki kesalahan yang terdapat pada siklus I dan siklus II. Dari hal tersebut maka bisa dikatakan bahwa model pembelajaran *role playing* setiap siklusnya mengalami peningkatan aktivitas guru.

2. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pada siklus I, II, dan III mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar diagram 4.2 berikut:

Gambar 4.2 Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa

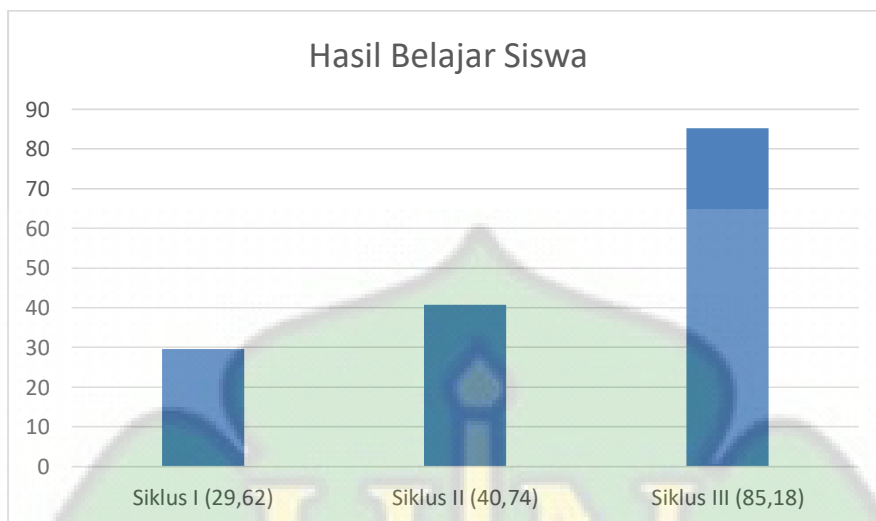


Berdasarkan gambar diagram 4.2 di atas dapat dilihat hasil aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh pada siklus I yaitu 73,86% yang berkategori baik, kemudian pada siklus II yaitu 84,09% yang berkategori baik sekali, dan pada siklus III yaitu 94,31% yang berkategori baik sekali. Dari hasil pengamatan data tersebut terlihat mengalami peningkatan dengan penerapan model pembelajaran *role playing*. Peningkatan aktivitas siswa didorong dari kemampuan guru yang selalu memperbaiki serta meningkatkan aktivitas guru disaat mengelola suatu pembelajaran. Dengan adanya peningkatan pada aktivitas siswa ini maka dapat dikatakan jika pembelajaran dapat memberikan kesan yang menyenangkan dan bermanfaat untuk siswa.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran penggunaan model *role playing* rata-rata skor hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III dapat dilihat pada gambar diagram 4.3 berikut:

Gambar 4.3 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa



Berdasarkan gambar diagram 4.3 di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa pada siklus I siswa yang tuntas dalam proses pembelajaran berjumlah 8 siswa dari 27 siswa yang ada, sedangkan yang belum tuntas 19 siswa dari 27 siswa. Pada siklus II siswa yang tuntas 11 siswa dan tidak tuntas 16 siswa. Pada siklus III siswa yang tuntas dalam proses pembelajaran berjumlah 23 siswa sedangkan yang belum tuntas hanya 4 siswa dari 27 siswa.

Dengan demikian berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dikemukakan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* saat proses pembelajaran berlangsung mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 4 Banda Aceh.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa di kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh. Peneliti dapat mengemukakan beberapa kesimpulan yaitu:

1. Aktivitas guru dalam mengelola proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh nilai persentase 69,31% dengan kategori baik dan pada siklus II memperoleh nilai persentase 85,22% dengan kategori baik sekali dan pada siklus III memperoleh nilai persentase 95,45% dengan kategori baik sekali.
2. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh nilai persentase 73,86% dengan kategori baik dan pada siklus II memperoleh nilai persentase 84,09% dengan kategori baik sekali dan pada siklus III memperoleh nilai persentase 94,31% dengan kategori baik sekali.
3. Hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada hasil tes belajar siswa pada siklus I hanya 8 siswa yang tuntas dengan persentase 29,62%,

sedangkan 19 siswa yang belum tuntas dengan persentase 70,37%. Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu terdapat 11 siswa yang tuntas dengan persentase 40,74%, sedangkan 16 siswa belum tuntas dengan persentase 59,25%. Pada siklus III mengalami peningkatan menjadi 23 siswa yang tuntas dengan persentase 85,18%, sedangkan 4 siswa belum tuntas dengan persentase 14,81%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka ada beberapa saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa diharapkan lebih memperbanyak lagi belajarnya dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan model lainnya agar meningkat daya serap belajarnya.
2. Bagi guru disarankan untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung serta meningkatkan daya serap siswa.
3. Bagi kepala sekolah agar senantiasa menghimbau, membantu, dan memberikan arahan guru untuk melaksanakan model pembelajaran yang beragam sesuai dengan pokok materi pembelajaran sehingga dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

4. Bagi peneliti lain yang ingin menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran hendaknya lebih memperhatikan jangka waktu penelitian dengan materi yang lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Adi Darma Indra, dkk. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. *Buku Panduan Siswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk SD Kelas V*. 2023.
- Ahmad Susanto. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2013).
- Anas Sudjiono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: Raga Grafindo Persada, 2008).
- Andi Kaharudi. *Pembelajaran Inovatif dan Variatif*. (Sulawesi Selatan: CV Berkah Utami, 2020).
- Arlen Tagiran. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembangari Kecamatan Ukui*. *Jurnal Primary* Vol.5, No.1.
- Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah. *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA, 2005).
- Dani Firmansyah. *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*, *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, Vol 3, No. 1, (2015).
- Dimiyanti Mujiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Djamarah, S. Bahri dan Zain Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Dwi Novita Sari. *Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi*. 2016. Skripsi Universitas Lampung.
- Endang Switr. Apriyanti, Zaimuddin, *Penerapan Metode Manhaji Pada Pembelajaran Bahasa Arab*. (Jawa Timur: Qiara Media, 2021).
- Fatih Arifah, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Mentarai Pustaka, 2012
- Firasalia Kristin, *Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS*, *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol. 8, No. 2, 2018.

- Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial (Teori Konsep dasar dan Implementasi)*, (Bandung: Alfabeta, 2014).
- Hamzah B. Uno dkk, *Menjadi Peneliti PTK Profesional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).
- Hanun Adhaninggar, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *e-modul Seni Budaya Kelas X*, 2019.
- Haryono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Pustaka Setia, Bandung, 2009.
- Heny Kusumawati, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Tematik Terpadu Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, *Buku Siswa SD/MI Kelas V*, 2017.
- Indrayanis, *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa dalam Memahami Materi Globalisasi Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 003 Pangkalan Baru Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar*. 2009. Skripsi Mahasiswa UIN Suska Riau.
- Indri Pratiwi. (2015). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Ketereampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Universitas Negeri Makassar.
- Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, and Ali Sudin, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya*, Vol.1, No. 1 (2016), h. 13
- Isrok'atun Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: bumi aksara, 2018).
- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif...*
- Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, cet 2, 2017).
- Kunandar, *Penilaian Autentik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014).
- Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010).
- Lita Ariyanti, *Model dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021).

- Masitoh dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009).
- Mulyadi, *Sistem Perencanaan dan Pengendalian Manajemen*, (Jakarta: Salemba Empat, 2011).
- Mulyasa, *Strategi Pembelajaran PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).
- Nanak, H. M. (2019). Upaya Melstarikan Budaya Indonesia di era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5 (1).
- Nana Sudjana. 2017. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010).
- Ngalim Purwanto, Psikologi Pendidikan, (Bandung: PT Rosda Karya, 2011).
- Nining Maria Ningsih, *Bukan Kelas Biasa*, (Surakarta: Kekata Group, 2018).
- Non Dwishiera Cahya Anasta, dkk. 2021. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Buku Panduan Guru Seni Tari Untuk SMP Kelas VII*.
- Nurhadi, N, 2020, *Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya dalam Pembelajaran*, *Jurnal Edukasi dan Sains*, Vol 2 No 1.
- Nuri Hidayati dkk, *Pembelajaran Lidimatika Untuk Meningkatkan Kemampuan siswa SD dalam Operasi Perkalian*, *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, Vol. 5, No. 1, (2018).
- Oemar Hamalik, *Perencanaan Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009).
- P3M, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Edisi Revisi, (Metro STAIN Jurai Siwo, 2013),
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- R. E Wijayanti, dkk., “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kleas IV Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbantuan Boneka Wayang”, *Jurnal Pendidikan*, Volume 5, No. 1. April 2019.
- Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014).

- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Sapriya, 2009, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI.
- Shilphy A. Oktavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2020).
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010).
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Suharsimi Arikunto, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).
- Sumarno, “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Ppkn Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 01 Kedungjeruk Mojogedang Karanganyar”. 2013 Skripsi Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Sutiah, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), h.2.
- Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014).
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997).
- Syah, M. *Psikologi Belajar*. (Depok: Rajawali Persada. 2017).
- Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Tukiran Taniredja Dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Winarno, (2014), *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Isi, Strategi, dan Penelitian)*, Jakarta: Bumi Aksara.

Lampiran 1



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423, Fax. 0651- 7553020. Situs: ftk.uin.ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor: B-8070/Un.06/FTK/KP.07.6/08/2023

**TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** :
- Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
 - Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud.
- Mengingat** :
- Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
 - Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2005, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** :
- Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, tanggal 02 Agustus 2023
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** :
- PERTAMA** :
- Menunjuk Saudara:
- Dr. Azhar, M. Pd sebagai pembimbing pertama
 - Darniah, MA sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi** :
- Nama : Tri Wahyuni
NIM : 200209064
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V di SD Negeri 4 Banda Aceh
- KEDUA** : Pembinaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2023/2024
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagai mana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di Banda Aceh,
Tanggal 02 Agustus 2023



Tembusan

- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Pembimbing yang bersangkutan untuk diteliti dan dilaksanakan;
- Tang bersangkutan.

Lampiran 2



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1460/Un.08/FTK.1/TL.00/1/2024
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Banda Aceh
2. Kepala SD Negeri 4 Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : TRI WAHYUNI / 200209064
Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat sekarang : Asrama TNI AD Kuta Alam Barak VIII Nomor 110

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa di Kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 19 Januari 2024
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 23 Februari
2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3



**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

JALAN. P. NYAK MAKAM NO. 23 GP. KOTA BARU TELP/FAX: (0651) 7555136, 7555137
E-mail: dikbud@bandacehkota.go.id Website: dikbud.bandacehkota.go.id

Kode Pos: 23125

**IZIN PENELITIAN
NOMOR : 074/A3/0364**

TENTANGs

PENGUMPULAN DATA PADA SD NEGERI 4 KOTA BANDA ACEH

Dasar : Surat Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh nomor : B-1460/Un.80/FTK.1/TL.00/1/2024 tanggal 19 Januari 2024, Perihal Ilmiah Mahasiswa.

MEMBERI IZIN

Kepada :
Nama : Tri Wahyuni
NPM : 200209064
Prodi : Pendidikan Guru madrasah Ibtidayah
Jenjang : S-1
Untuk : Mengumpulkan data dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul :
"Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa di Kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh."


Dengan Ketentuan Sebagai Berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Bagi mahasiswa yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copy hasil Penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar ke Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Banda Aceh.
3. Surat ini berlaku sejak 22 Januari s.d 22 Februari 2024.
4. Kepala sekolah dibenarkan mengeluarkan surat keterangan hanya untuk yang benar - benar telah melakukan pengumpulan data.

Demikianlah surat ini disampaikan untuk dapat dipergunakan semestinya.

Banda Aceh, 24 Januari 2024 M
12 Rajab 1445 H

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH
KEPALA BIDANG PEMBINAAN SD


JAILANI YUSTI, S.Ag., M.Pd
 Pembina TK I
 NIP. 197204011998011001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
2. Mahasiswa/i
3. Arsip

Lampiran 4



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 4

Jln. CV. Puda No 18 Kp. Kuta Alam Kec. Kuta Alam Banda Aceh
 E-mail : sdn4disdikbudna@gmail.com Website: www.sdn4bandaaceh.sch.id

NPSN 10105464

NSS 101066103004

Kode Pos 23121

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor :422 / SD4 /042/ 2024

Berdasarkan Surat Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh Nomor:
 074/A3/0364 Tanggal 24 Januari 2024, Perihal Pengumpulan Data:

Nama : Tri Wahyuni
 NIM : 2002209064
 Prodi : Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidayah
 Jenjang : S-1
 Untuk : Mengumpulkan data Rangka Penyusunan Karya Tulis Ilmiah Dengan Judul:
**"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM
 MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA DI KELAS V SD
 NEGERI 4 BANDA ACEH"**.

Saya selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri 4 Banda Aceh menerangkan bahwa yang Namanya
 tersebut diatas telah melakukan kegiatan pengumpulan data pada tanggal 30 Januari s.d 06
 Februari 2024 pada Sekolah Dasar Negeri 4 Banda Aceh.

Demikian surat keterangan ini kami buat, agar dapat digunakan seperlunya.

Banda Aceh, 12 Februari 2024
 Mengetahui
 Kepala Sekolah SD Negeri 4



Lampiran 5**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
SIKLUS I****I. Informasi Umum****A. Identitas Modul**

Penyusun	: Tri Wahyuni
Instansi	: SD Negeri 4 Banda Aceh
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase/Kelas	: C/V
Bab 3	: Keberagaman Budaya Indonesiaku
Topik	: Budaya Daerah Indonesia
Alokasi waktu	: 2 x 35 Menit

B. Kompetensi Awal

Memahami dan mengorganisasikan keberagaman budaya di Indonesia dan menampilkan salah satu pertunjukan seni daerah masing-masing.

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Berkebhinekaan Global
2. Kreatif
3. Bergotong Royong
4. Bernalar Kritis

D. Sarana dan Prasarana Sumber Belajar

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023. Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas V. Penulis: Adi Darma Indra, Dkk.

Media:

- Gambar
- Teks Keragaman Budaya
- LKPD

E. Deskripsi Umum

Modul ini disusun untuk membantu peserta didik dalam memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya di Indonesia.

F. Prasyarat

Peserta didik telah memiliki kebiasaan beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar, dan mengeluarkan ide-ide secara mandiri, serta bekerja sama dalam menyebutkan keragaman budaya secara lengkap.

G. Target Peserta Didik

Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS) dan memiliki keterampilan memimpin.

H. Jumlah Peserta Didik

Peserta didik dalam satu kelas berjumlah 27 orang, 19 perempuan dan 8 laki-laki.

I. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Konstruktivisme

Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan

Model : *Role Playing*

Langkah-langkah model *role playing*:

- 1) Persiapan atau pemanasan
- 2) Memilih pemain/pemeran drama
- 3) Mendekorasi panggung (ruang kelas)
- 4) Menunjuk siswa menjadi pengamat (observer)
- 5) Memainkan peran
- 6) Diskusi dan evaluasi
- 7) Berbagi pengalaman dan menyimpulkan

II. Kompetensi Inti

A. Capaian Pembelajaran (CP)

Elemen : Keragaman Budaya Indonesiaku

Capaian Pembelajaran :

1. Peserta didik dapat memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya di Indonesia sesuai dengan persebaran daerahnya masing-masing.
2. Peserta didik dapat menampilkan salah satu pertunjukan seni drama keragaman budaya.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya di Indonesia.
2. Menampilkan salah satu pertunjukan seni drama keragaman budaya.

C. Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya melalui gambar dengan tema “Keragaman Budaya” secara berkelompok.
2. Peserta didik mampu menampilkan salah satu pertunjukan seni daerah dengan bermain peran dalam sebuah drama secara berkelompok.

D. Pemahaman Bermakna

1. Meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya baik dari makanan khas, tarian, baju adat, alat musik tradisional serta keragaman budaya lainnya secara lengkap.
2. Meningkatkan kreatifitas peserta didik dengan menampilkan pertunjukan seni daerah dalam bermain peran pada drama berkelompok dengan benar.

E. Pertanyaan Pemantik

Anak-anak, apakah ada yang suka menari? Apakah ada yang pandai bermain alat musik atau bernyanyi? Apakah ada yang pandai berbahasa daerah?

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Kegiatan pendahuluan ini diawali dengan mengucapkan salam dari guru, membaca doa atau meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.
- 2) Guru mengecek kesiapan siswa sebelum belajar dengan meminta siswa merapikan pakaian dan duduk dengan rapi dan tertib, serta mengecek sampah yang ada di sekitar tempat duduk.
- 3) Guru mengecek kehadiran siswa.
- 4) Guru melakukan apersepsi pembelajaran kemarin, “Anak-anak, masih ingatkah kalian tentang pembelajaran kemarin?”.
- 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini kepada siswa.
- 6) Guru memberikan motivasi kepada siswa dan *Ice breaking* agar siswa bersemangat dalam melaksanakan model *role playing* sesuai dengan perannya.

2. Kegiatan Inti

a. Persiapan atau pemanasan

- 1) Guru membagikan lembar bahan bacaan komik yang telah disediakan kepada siswa.
- 2) Siswa membaca lembar bahan bacaan komik tersebut.
- 3) Guru mengajukan beberapa pertanyaan mengenai keragaman budaya
- 4) Guru menjelaskan tentang pengertian keragaman budaya
- 5) Guru membagikan kelompok yang terdiri dari 9 orang siswa untuk 1 kelompok.
- 6) Guru memberitahukan siswa bahwa mereka akan memainkan peran sesuai dengan skenario yang akan dibagikan guru.

b. Memilih pemain/pemeran drama

- 1) Guru menentukan skenario drama yang harus diperankan oleh siswa dengan menjalani masing-masing peran yang dibagikan.
- 2) Siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan memilih perannya sesuai dengan skenario drama yang telah ditentukan.
- 3) Jika tidak ada yang bersedia mengajukan diri, maka gurulah yang menentukan siswa sesuai dengan peran yang dibutuhkan.
- 4) Siswa mempelajari peran yang telah dibagikan.

c. Mendekorasi panggung/ruang kelas

- 1) Setelah semua pemain terpilih, guru dapat melibatkan siswa dalam kegiatan mendekorasi kelas menjadi panggung pertunjukan.
- 2) Hal ini sangat berguna untuk mengajarkan kerjasama kepada siswa.

d. Menunjuk siswa menjadi pengamat

- 1) Masing-masing kelompok memiliki tagging jawab untuk mengamati kelompok lain dalam memainkan peran.
- 2) Guru meminta setiap kelompok memperhatikan penampilan dari kelompok siswa yang sedang menampilkan drama serta memberikan penilaian dari penampilan drama pada masing-masing kelompok.

e. Memainkan peran

- 1) Guru mengacak nomor urut tampil masing-masing kelompok.
- 2) Bermain peran dilakukan masing-masing kelompok sesuai dengan urutan tampil yang telah ditentukan.
- 3) Siswa memainkan perannya sesuai dengan urutan berbicara masing-masing pemain.
- 4) Selama drama berlangsung, masing-masing kelompok yang belum tampil bertugas untuk menyimak sekaligus mencatat keragaman budaya apa yang disebutkan dalam drama yang sedang diperankan.
- 5) Setiap siswa harus bergabung dalam penampilan skenario drama yang telah dibuat.

f. Diskusi dan evaluasi

- 1) Siswa dapat menyebutkan apa saja yang telah dipelajari hari ini.
- 2) Siswa dapat mengetahui apa saja keragaman budaya yang ada di Indonesia.
- 3) Guru membagikan LKPD kepada siswa.
- 4) Siswa mengerjakan LKPD.

g. Berbagi pengalaman dan menyimpulkan

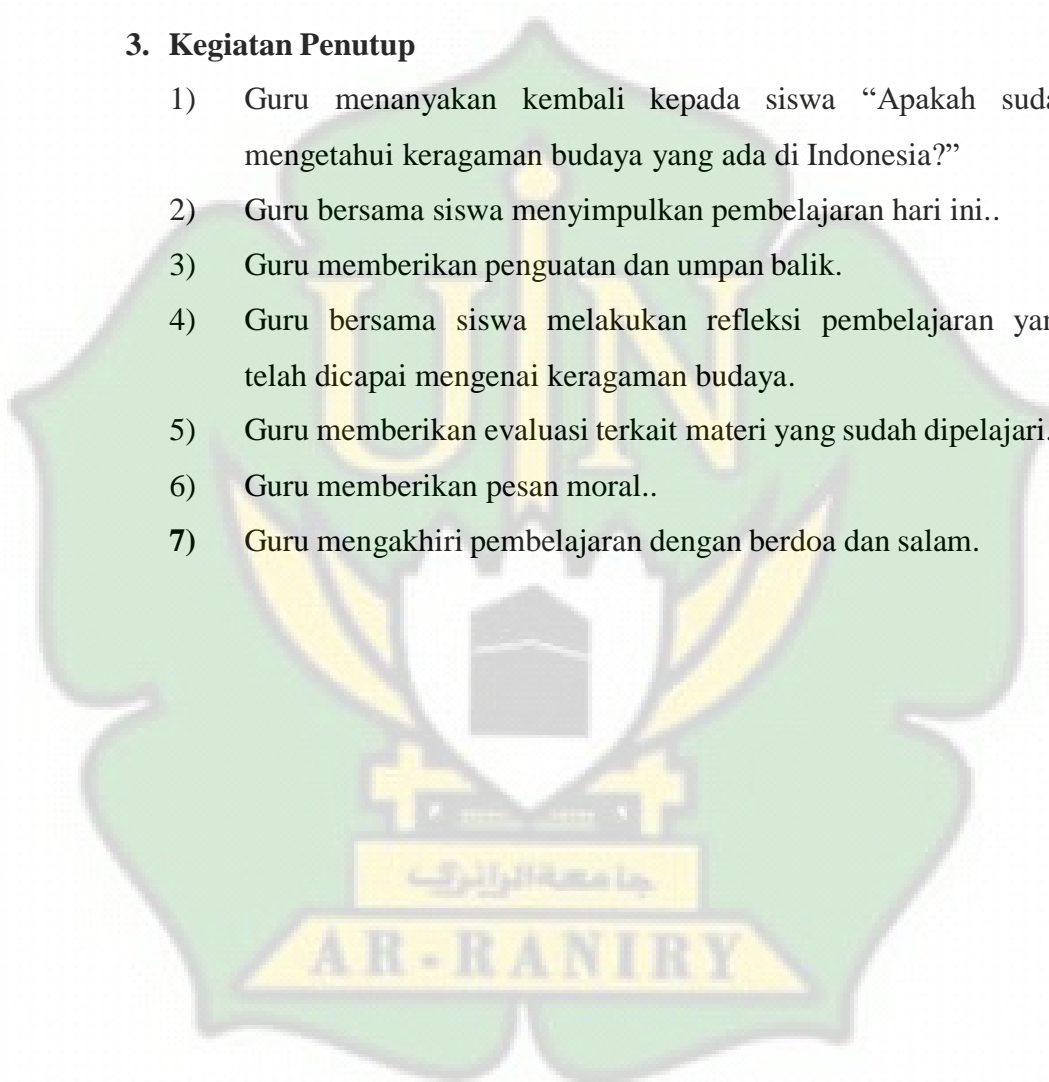
- 1) Siswa menceritakan pengalaman dan perasaannya setelah

semua kelompok selesai memainkan peran drama.

- 2) Siswa dapat menyebutkan keragaman budaya apa saja yang ada di daerah tempat tinggalnya masing-masing.
- 3) Siswa dapat mengelompokkan jenis keragaman budaya.

3. Kegiatan Penutup

- 1) Guru menanyakan kembali kepada siswa “Apakah sudah mengetahui keragaman budaya yang ada di Indonesia?”
- 2) Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini..
- 3) Guru memberikan penguatan dan umpan balik.
- 4) Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran yang telah dicapai mengenai keragaman budaya.
- 5) Guru memberikan evaluasi terkait materi yang sudah dipelajari.
- 6) Guru memberikan pesan moral..
- 7) Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam.



G. Refleksi

Tabel Refleksi Untuk Guru

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya yakin tujuan pembelajaran telah tercapai		
2.	Saya melihat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran hari ini		
3.	Saya melihat siswa antusias dalam pembelajaran hari ini		
4.	Saya melihat siswa memahami materi pembelajaran hari ini		
5.	Saya melihat hambatan dan kesulitan ketika pembelajaran hari ini		
6.	Saya harus memperbaiki pembelajaran berikutnya		

Tabel Refleksi Untuk Siswa

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya sudah dapat menyebutkan keragaman budaya yang ada di Indonesia		
2.	Saya terlibat aktif dalam pembelajaran mencontohkan kegiatan bersama peran tugasnya		
3.	Saya antusias mengikuti pembelajaran dari guru		
4.	Saya memahami materi yang diajarkan guru		
5.	Saya kesulitan ketika mengikuti pembelajaran dari guru		
6.	Saya akan lebih baik lagi dalam pembelajaran berikutnya		

H. Asesmen/Penilaian

Asesmen Formatif

1) Penilaian Non Tes (Tugas Kelompok)

Lembar Observasi Aspek Sikap

No.	Nama	Mandiri	Bernalar Kritis		Bergotong Royong
		Tidak terpengaruh orang lain dalam mengemukakan gagasan	Mengajukan pertanyaan dalam membandingkan berbagai informasi	Menunjukkan pemahaman masalah sehingga dapat menemukan solusi	Bekerjasama dalam bermain peran (<i>role playing</i>)
1					
2					
3					
4					
5					
dst.					

Keterangan:

Sangat Baik = 4

Baik = 3

Cukup = 2

Kurang = 1

2) Penilaian Tes/Tertulis (Mandiri)

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Topik : Budaya Daerah Indonesia

Jumlah Soal : 5 (Lima)

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Butir Soal
Peserta didik dapat memahami arti dan mengorganisasi keragaman budaya apa saja yang ada di Indonesia.	Memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya di Indonesia.	Memahami arti keragaman budaya	C2	1
		Mengorganisasikan keragaman budaya	C4	2
		Membedakan keragaman budaya masing-masing daerah	C2	3
		Menyebutkan sikap dalam keragaman budaya	C4	4
Peserta didik dapat menampilkan salah satu pertunjukan seni drama keragaman budaya	Menampilkan salah satu pertunjukan seni drama keragaman budaya	Mengecek keragaman budaya teman sejawat	C5	5

I. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

2. Remedial

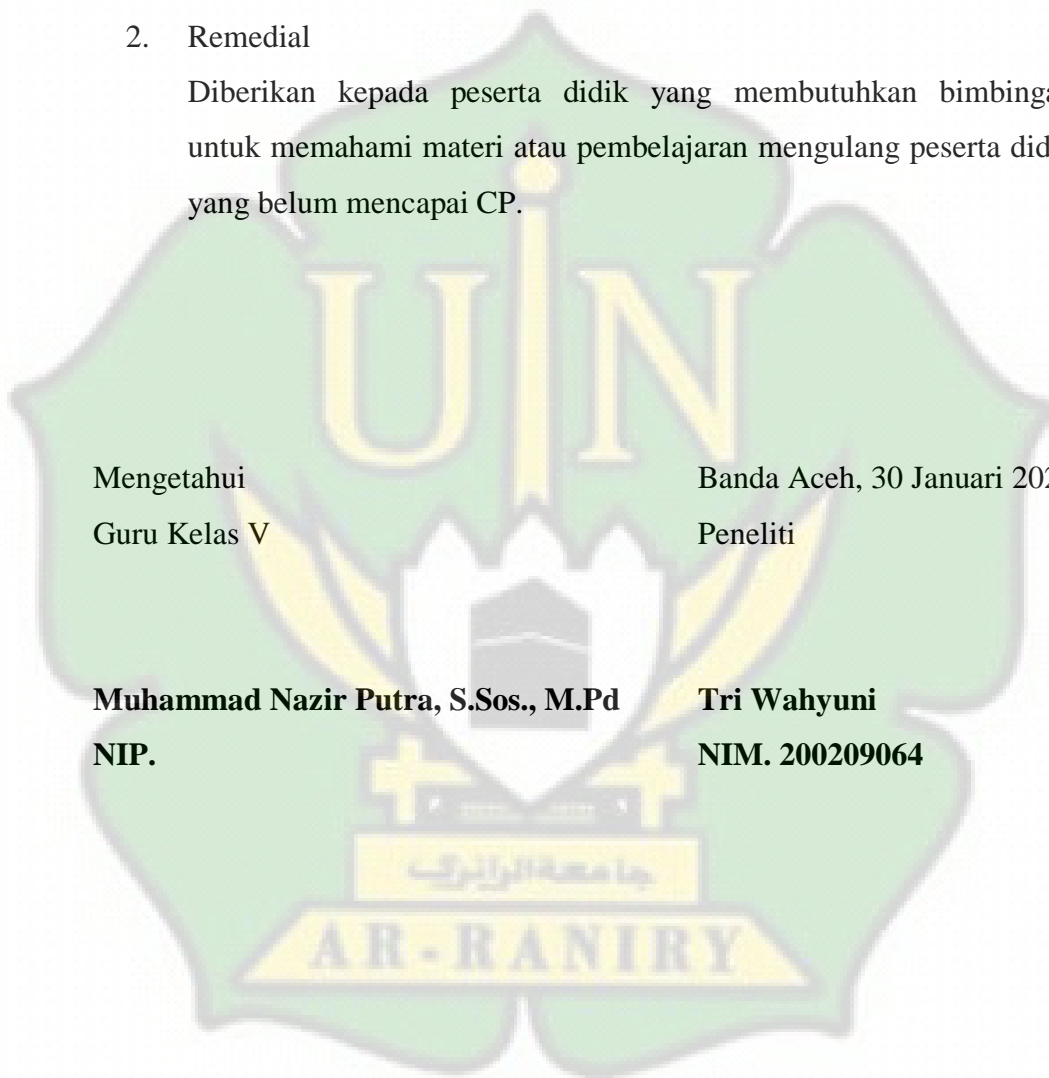
Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang peserta didik yang belum mencapai CP.

Mengetahui
Guru Kelas V

Muhammad Nazir Putra, S.Sos., M.Pd
NIP.

Banda Aceh, 30 Januari 2024
Peneliti

Tri Wahyuni
NIM. 200209064



Keberagaman Budaya Rumah Adat & Pakaian Adat di Indonesia

Bermain Peran (*Role Playing*)

Tokoh:

1. Zainal (Suku Aceh)
2. Tompul (Suku Batak)
3. Hayati (Suku Minang)
4. Trisno (Suku Jawa)
5. Dewi (Suku Sunda)
6. Abdul (Suku Betawi)
7. Astrid (Suku Madura)
8. Danum (Suku Dayak)
9. Rayna (Suku Toraja)

Adegan 1

Latar Tempat: Sanggar Kebudayaan.

Pada suatu pagi yang cerah, berkumpullah siswa-siswi kelas 5 dari SD Kebangsaan Nasional, di dalam kelas tersebut terdapat beragam murid dari berbagai daerah di Indonesia, tentu saja mereka berasal dari berbagai suku dan budaya yang berbeda, berikut kita saksikan peran dari masing-masing murid dalam memperkenalkan budaya mereka dengan berbagai murid yang berasal dari daerah lain.

Di dalam kelas sudah ada Zainal, Tompul, Hayati, Abdul dan Astrid.

Zainal : Assalamu'alaikum teman teman, selamat pagi semuanya!

Tompul : Halo wak!

Teman yang lain : Wa'alaikum salam.

Zainal : Perkenalkan nama saya Zainal, saya dari Aceh.

Tompul : Hai Zainal, Saya dari Medan

Hayati : Haloo semuanya saya dari Padang

Astrid : Saya dari Madura

Abdul : Kalau Aye dari Jakarta

Zainal : Wahh ternyata disini dari berbagai daerah yaa. Boleh deh kita sharing dengan memperkenalkan keberagaman budaya di daerah kita, kalian setuju gak?

Adegan 2

Tiba tiba datanglah 4 murid lain dengan menyapa mereka dan mereka juga mengatakan, “kami juga ikut dong menceritakan keberagaman dari daerah kami masing masing”.

Perkenalan keberagaman tersebut dimulai dari Zainal.

Zainal : Baiklah teman teman, sebelumnya aku berasal dari Aceh, aku juga berasal dari suku aceh, ngomong ngomong soal Aceh, di Aceh ada nama rumah adatnya yaitu Rumoh Aceh, Rumoh Aceh identik dengan model rumah panggung dan ukiran ukiran, sedangkan untuk pakaian adatnya namanya adalah Bajee Ulee Balang.

Astrid : Hai, aku Astrid dari Madura, tentunya aku dari suku Madura, di Madura ada rumah adat namanya Tanean Lanjhang. Tanean Lanjhang adalah rumah adat Madura yang memiliki arti halaman panjang. Merupakan hunian tradisional berupa kumpulan rumah yang terdiri beberapa keluarga yang masih berada dalam satu ikatan keluarga. Untuk pakaian adatnya sendiri yaitu Pesa'an Baju Pesa'an ini bisa digunakan pada acara-acara penting masyarakat Madura seperti acara upacara pernikahan ataupun acara penting lainnya.

Abdul : Wah menarik sekali yaaa. Kalau aku dari suku Betawi, kalau di Betawi rumah adatnya itu adalah Rumah Kebaya, naah untuk baju adatnya dinamakan Pangsi Betawi.

Hayati : Lancak bana, jadi kepingin ambo main ke Aceh dan Jakarta, kalau aku sendiri dari Padang, rumah adat Padang itu namanya Rumah Gadang, kalau pakaian adatnya Bundo Kandung.

Tompul : Waduh waduh, keren sekali lah, aku Tompul dari Medan, aku berasal dari suku Batak, kalau rumah adatku itu namanya Rumah Bolon kalau pakaian adatnya kebanyakan dari kain ulos atau kain tenun khas Batak.

Trisno : Halo nama saya Trisno, aku iki wong Jowo, asli suku Jawa nggeh, rumah adat aku adalah Joglo, pakaian adat nya itu adalah kebaya.

Dewi : Hatur nuhun teman teman, nama saya Dewi, saya dari Garut, saya berasal dari Suku Sunda, kalau di Sunda nama rumah adatnya Julang Ngapak, kalau pakaian adatnya sama aja kaya Jawa, cuma namanya kebaya Sunda.

Danum : Haloo, wah dari ke 7 teman saya semuanya menarik-menarik sekali ya ternyata adat dan budaya kita di Indonesia, begitu juga dengan daerah saya yaitu Kalimantan, kami disana memiliki rumah adat namanya rumah Betang, rumah Betang itu bentuknya seperti rumah panggung, rumah Betang ini dapat dihuni oleh beberapa keluarga, kalau baju adat suku Dayak namanya King Baba untuk laki laki dan King Bibinge untuk perempuan.

Rayna : Okeee saya terakhir ya teman teman, daritadi saya sudah cukup kagum dengan daerah teman teman, sekarang izinkan saya yang berasal dari suku Toraja dari pulau Sulawesi ini memperkenalkan daerah saya sendiri, kalau di Toraja nama rumah adatnya adalah Tongkonan, Rumah adat Tongkonan memiliki jenis yang beragam. Tiap rumah sendiri dibuat berbeda didasarkan pada peran pemimpinnya. Dahulu, rumah tongkonan hanya diperuntukkan untuk raja, kepala suku beserta keturunannya. Kalau untuk pakaian adatnya sendiri yaitu Baju Pokko.

Abdul : Wah ternyata Indonesia memiliki keberagaman yang luar biasa ya teman-teman.

Dewi : Benar sekali, Indonesia itu luas dan memiliki banyak suku suku yang menyatukan kita.

Zainal : Seperti Simbol negara kita “ Bhinneka Tunggal Ika”

Semuanya : Walaupun berbeda-beda tapi tetap Satu.

Setelah pengenalan keberagaman tersebut semua siswa tersenyum dan menepuk tangan karena sudah begitu semangat memperkenalkan keberagaman dari daerah dan beragam suku mereka.

A. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

a. Tujuan Kegiatan :

1. Memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya (C4)
2. Menampilkan seni drama keragaman budaya yang ada di Indonesia (C2)

b. Lokasi:

Ruangan kelas

c. Waktu: 30 Menit

Butir Soal

1. Guru sudah menyiapkan kotak teka teki silang
2. Peserta didik mencari 15 provinsi yang ada di dalam kotak



No.	Provinsi
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	

12	
13	
14	
15	



Soal Tes (Evaluasi)**Nama** :**Kelas** :**Petunjuk Pengerjaan Soal**

1. Tulislah nama dan kelas yang telah disediakan di atas !
2. Bacalah seluruh soal dengan baik, jika ada soal yang kurang dipahami silahkan tanyakan kepada guru !

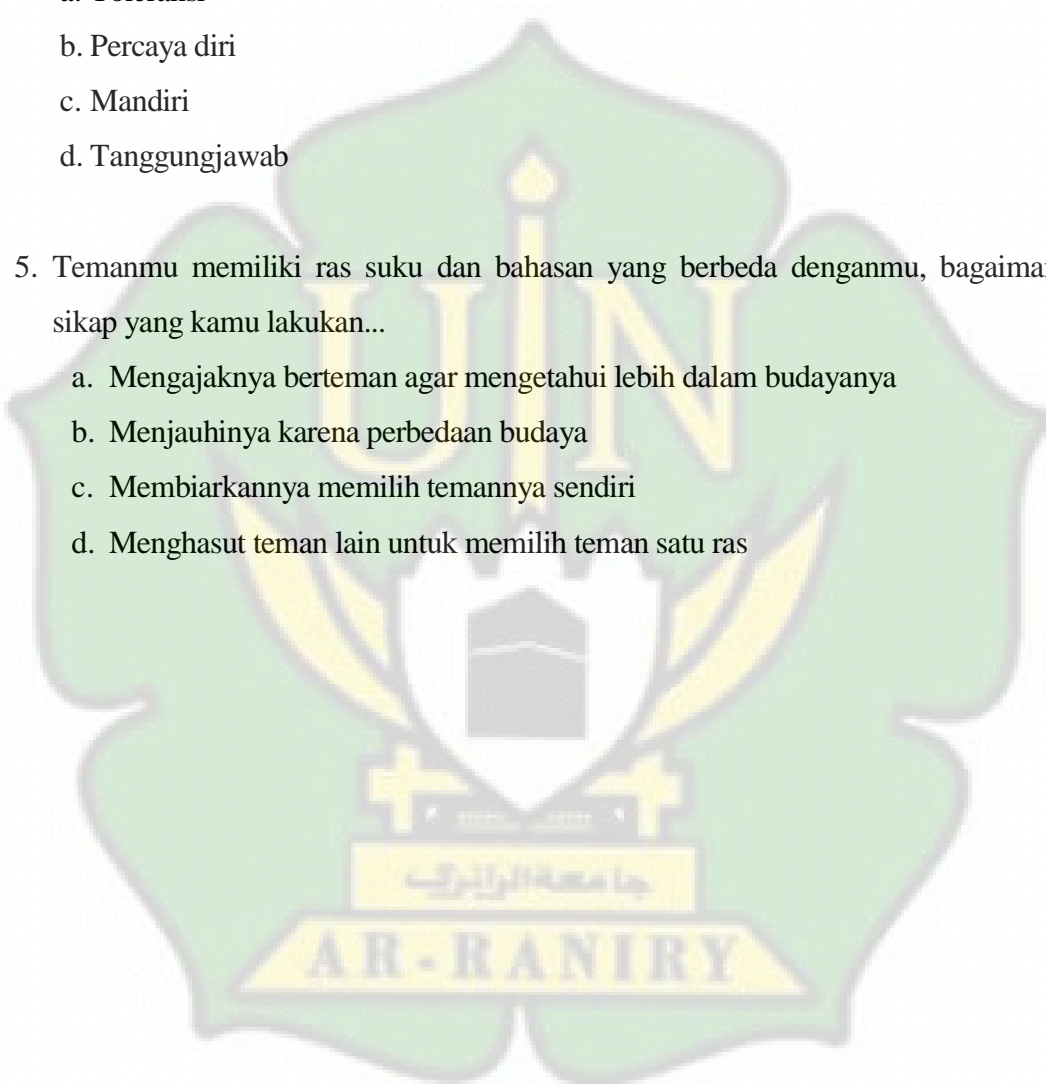
Berilah tanda Silang (X) pada huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang benar!

1. Ciri khas yang berupa keunikan, warisan dari nenek moyang, dan karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang diterapkan menjadi kebiasaan disebut...
 - a. Keseimbangan hidup
 - b. Keragaman budaya
 - c. Budaya modern
 - d. Kehidupan modern
2. Bangunan yang memiliki ciri khas khusus, digunakan untuk hunian oleh suatu suku disebut...
 - a. Pakaian adat
 - b. Tarian adat
 - c. Rumah adat
 - d. Museum
3. Gudeg merupakan makanan khas dari daerah...
 - a. Palembang
 - b. Sumatera Barat
 - c. Yogyakarta

d. Jawa Barat

4. Sikap yang timbul dengan adanya keragaman budaya di dalam masyarakat adalah...
 - a. Toleransi
 - b. Percaya diri
 - c. Mandiri
 - d. Tanggungjawab

5. Temanmu memiliki ras suku dan bahasan yang berbeda denganmu, bagaimana sikap yang kamu lakukan...
 - a. Mengajaknya berteman agar mengetahui lebih dalam budayanya
 - b. Menjauhinya karena perbedaan budaya
 - c. Membiarkannya memilih temannya sendiri
 - d. Menghasut teman lain untuk memilih teman satu ras



**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
(SIKLUS I)**

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklist (\checkmark) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian

Bapak/Ibu

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

B. Lembar Pengamatan

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan					
1.	Guru memulai dengan salam, tegur sapa dan berdoa			\checkmark	
2.	Guru mengkondisikan kelas dan mengecek kebersihan kelas			\checkmark	
3.	Guru mengecek kehadiran siswa				\checkmark
4.	Guru melakukan apersepsi pembelajaran			\checkmark	
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			\checkmark	
6.	Guru memberikan motivasi dan <i>Ice breaking</i> agar siswa bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran			\checkmark	
Kegiatan Inti					
7.	Guru membagikan lembaran bahan bacaan komik kepada siswa			\checkmark	
8.	Guru bertanya kepada siswa mengenai		\checkmark		

	keragaman budaya				
9.	Guru menjelaskan tentang keragaman budaya			√	
10.	Guru membagikan kelompok yang terdiri dari 9 orang setiap kelompoknya			√	
11.	Guru memberitahukan siswa bahwa mereka akan bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibagikan			√	
12.	Guru menentukan skenario drama yang harus diperankan oleh siswa			√	
13.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan memilih perannya sesuai dengan skenario yang telah ditentukan			√	
14.	Guru meminta setiap kelompok untuk memperhatikan penampilan dari kelompok siswa yang sedang menampilkan drama			√	
15.	Guru menunjuk kelompok yang akan tampil bermain peran dengan mengacak nomor urut			√	
16.	Guru memastikan setiap siswa harus bergabung dalam penampilan skenario drama yang telah dibuat			√	
17.	Guru membagikan LKPD			√	
Kegiatan Penutup					
18.	Guru meminta siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar		√		
19.	Guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah dicapai		√		
20.	Guru memberikan soal evaluasi terkait materi pembelajaran yang telah dilakukan		√		
21.	Guru memberikan pesan moral		√		
22.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa		√		

	dan salam				
Jumlah					
Persentase					

C. Saran dan Komentar Pengamat

.....

.....

.....

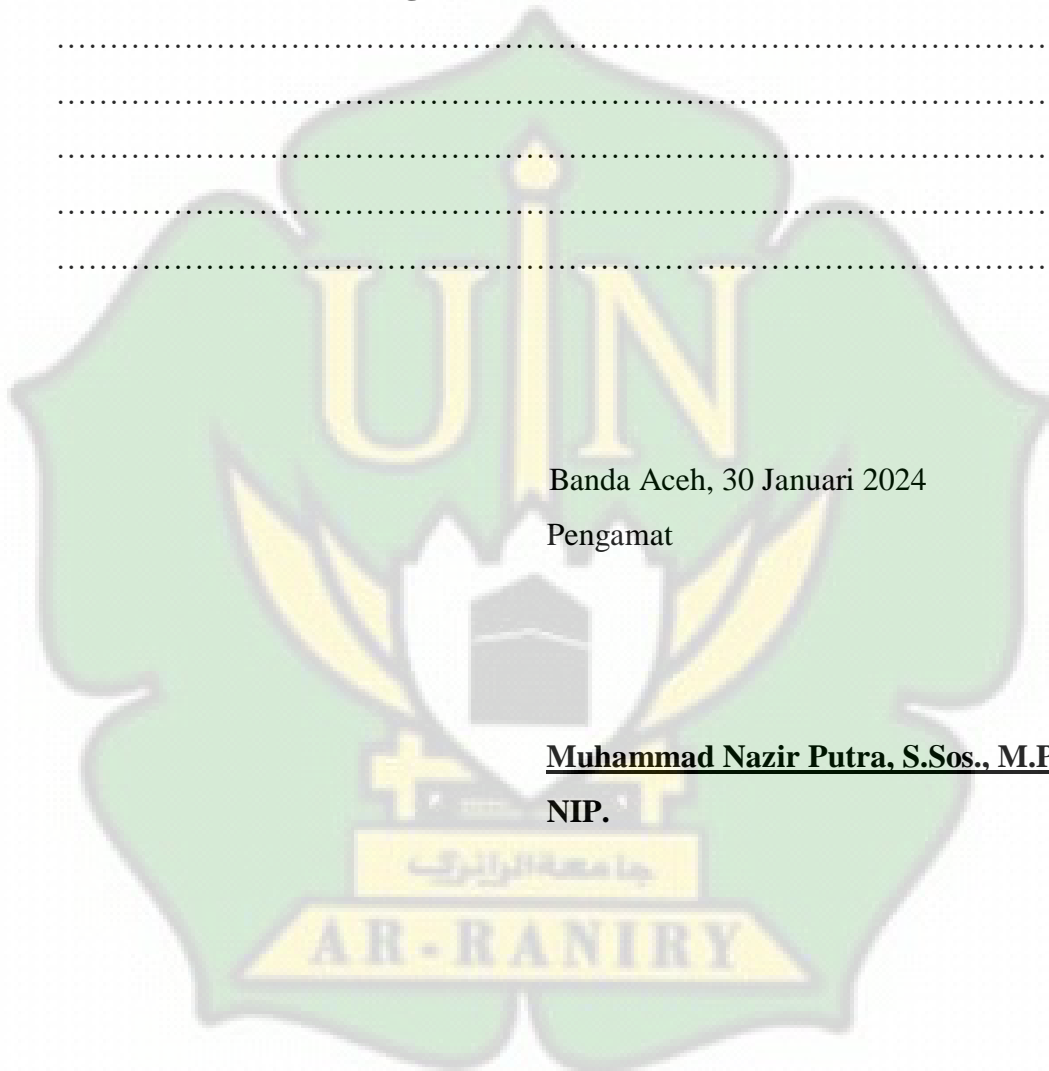
.....

.....

Banda Aceh, 30 Januari 2024

Pengamat

Muhammad Nazir Putra, S.Sos., M.Pd
NIP.



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
(SIKLUS I)

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklist (\checkmark) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu

Keterangan :

- 4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

B. Lembar Pengamatan

No.	Aspek Yang Diamati	Slor			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan					
1.	Siswa menjawab salam dan berdoa			\checkmark	
2.	Siswa mengkondisikan kelas			\checkmark	
3.	Siswa menjawab hadir ketika di absen			\checkmark	
4.	Siswa menjawab apersepsi yang ditanyakan		\checkmark		
5.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran			\checkmark	
6.	Siswa mendengarkan motivasi dan melakukan <i>Ice breaking</i>				\checkmark
Kegiatan Inti					
7.	Siswa membaca bahan bacaan komik keragaman budaya			\checkmark	
8.	Siswa menjawab pertanyaan dari guru		\checkmark		
9.	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru				\checkmark
10.	Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 9 orang			\checkmark	

11.	Siswa mendengarkan instruksi yang disampaikan			√	
12.	Siswa bersiap untuk menentukan peran			√	
13.	Siswa berdiskusi bersama teman kelompoknya untuk memilih peran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan				√
14.	Siswa memperhatikan penampilan dari kelompok siswa yang sedang menampilkan drama		√		
15.	Siswa mempersiapkan diri untuk penampilan bermain peran yang akan dipanggil secara acak			√	
16.	Siswa memastikan dirinya sudah bergabung bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat			√	
17.	Siswa mengerjakan LKPD			√	
Kegiatan Penutup					
18.	Siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar		√		
19.	Siswa merefleksikan pembelajaran yang telah dicapai			√	
20.	Siswa menjawab soal evaluasi yang diberikan			√	
21.	Siswa mendengarkan pesan moral			√	
22.	Siswa berdoa dan menjawab salam			√	
Jumlah					
Persentase					

C. Saran dan Komentar Pengamat

.....

.....

.....

.....

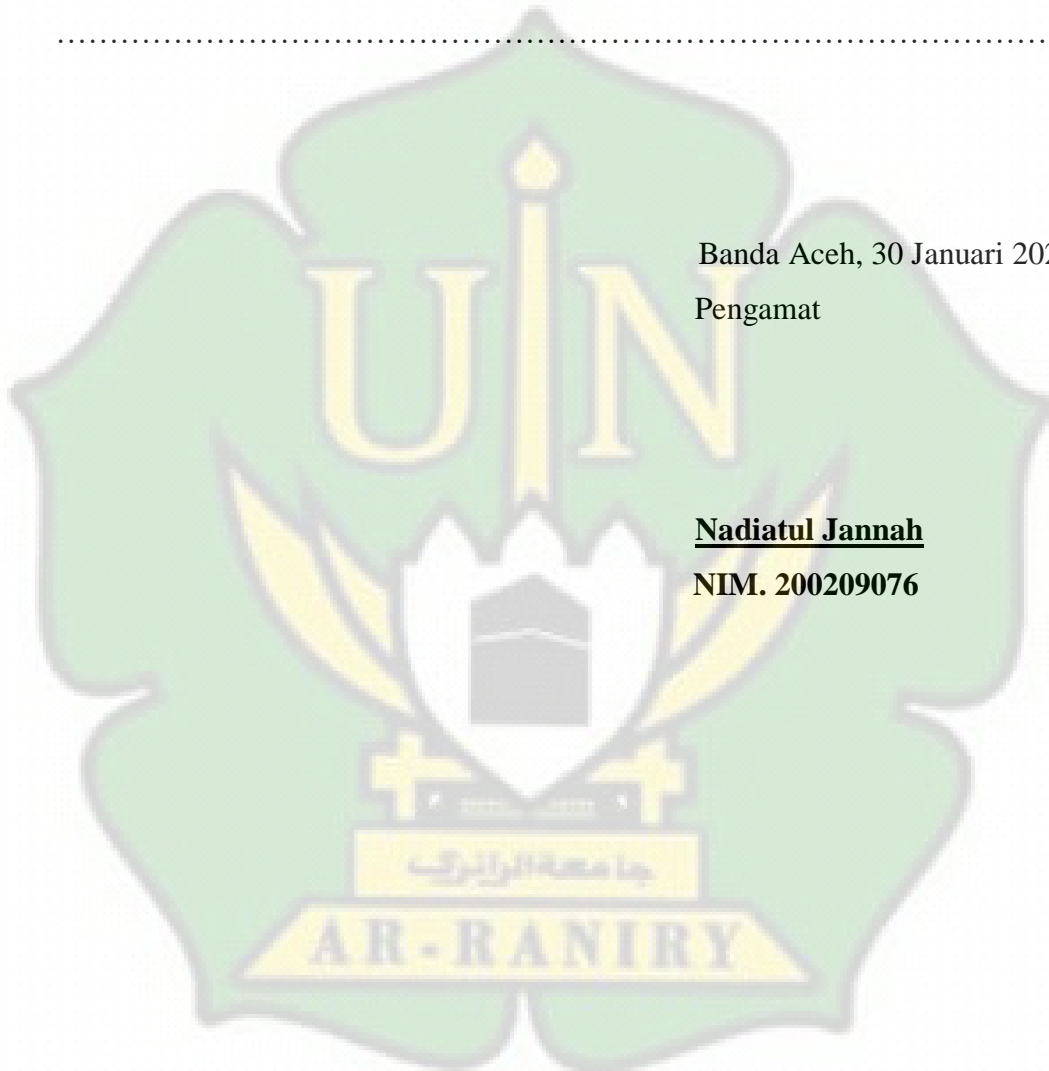
.....

Banda Aceh, 30 Januari 2024

Pengamat

Nadiatul Jannah

NIM. 200209076



Lampiran 6**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
SIKLUS II****I. Informasi Umum****A. Identitas Modul**

Penyusun	: Tri Wahyuni
Instansi	: SD Negeri 4 Banda Aceh
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase/Kelas	: C/V
Bab 3	: Keberagaman Budaya Indonesiaku
Topik	: Budaya Daerah Indonesia
Alokasi waktu	: 2 x 35 Menit

B. Kompetensi Awal

Memahami dan mengorganisasikan keberagaman budaya di Indonesia dan menampilkan salah satu pertunjukan seni daerah masing-masing.

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Berkebhinekaan Global
2. Kreatif
3. Bergotong Royong
4. Bernalar Kritis

D. Sarana dan Prasarana Sumber Belajar

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023. Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas V. Penulis: Adi Darma Indra, Dkk.
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

3. Media:

- Laptop
- LCD Proyektor
- Video Pembelajaran

E. Deskripsi Umum

Modul ini disusun untuk membantu peserta didik dalam memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya di Indonesia.

F. Prasyarat

Peserta didik telah memiliki kebiasaan beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar, dan mengeluarkan ide-ide secara mandiri, serta bekerja sama dalam menyebutkan keragaman budaya secara lengkap.

G. Target Peserta Didik

Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS) dan memiliki keterampilan memimpin.

H. Jumlah Peserta Didik

Peserta didik dalam satu kelas berjumlah 27 orang, 8 laki-laki dan 19 perempuan.

I. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Konstruktivisme

Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan

Model : *Role Playing*

Langkah-langkah model *role playing*:

- 1) Persiapan atau pemanasan
- 2) Memilih pemain/pemeran drama
- 3) Mendekorasi panggung (ruang kelas)
- 4) Menunjuk siswa menjadi pengamat (observer)
- 5) Memainkan peran
- 6) Diskusi dan evaluasi
- 7) Berbagi Pengalaman dan menyimpulkan

II. Kompetensi Inti

A. Capaian Pembelajaran (CP)

Elemen : Keragaman Budaya Indonesiaku

Capaian Pembelajaran :

1. Peserta didik dapat memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya di Indonesia sesuai dengan persebaran daerahnya masing-masing.
2. Peserta didik dapat menampilkan salah satu pertunjukan seni drama keragaman budaya.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya di Indonesia
2. Menampilkan salah satu pertunjukan seni drama keragaman budaya

C. Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya melalui video pembelajaran yang berjudul “Beragam Kebudayaan Khas Setiap Provinsi” secara berkelompok.
2. Peserta didik mampu menampilkan salah satu pertunjukan seni daerah dengan bermain peran dalam sebuah drama secara berkelompok.

D. Pemahaman Bermakna

1. Meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya baik dari makanan khas, tarian, baju adat, alat tradisional serta keragaman budaya lainnya secara lengkap.
2. Meningkatkan kreatifitas peserta didik dengan menampilkan pertunjukan seni daerah dalam bermain peran pada drama berkelompok dengan benar.

E. Pertanyaan Pemantik

Anak-anak, apakah ada yang suka menari? Apakah ada yang pandai bermain alat musik atau bernyanyi? Apakah ada yang pandai berbahasa daerah?

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Kegiatan pendahuluan ini diawali dengan mengucapkan salam dari guru, membaca doa atau meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.
- 2) Guru mengecek kesiapan siswa sebelum belajar dengan meminta siswa merapikan pakaian dan duduk dengan rapi dan tertib, dan mengecek sampah yang ada di sekitar tempat duduk.
- 3) Guru mengecek kehadiran siswa.
- 4) Guru melakukan apersepsi pembelajaran kemarin, “Anak-anak, apakah masih ingatkah kalian tentang pembelajaran kemarin?”.
- 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini kepada siswa.
- 6) Guru memberikan motivasi kepada siswa dan *ice breaking* agar siswa bersemangat dalam melaksanakan model *role playing* sesuai dengan perannya.

2. Kegiatan Inti

a. Persiapan atau pemanasan

- 1) Guru menampilkan video pembelajaran dengan judul “Beragam Kebudayaan Khas Setiap Provinsi” melalui infocus.
- 2) Siswa menyimak video pembelajaran tersebut.
- 3) Guru mengajukan beberapa pertanyaan seperti apa isi video pembelajaran tersebut? apa saja suku, alat musik atau rumah adat yang disebutkan dalam video tersebut?.
- 4) Guru menjelaskan tentang keragaman budaya yang ada di Indonesia
- 5) Guru membagikan kelompok yang terdiri dari 9 orang siswa untuk 1 kelompok.
- 6) Guru memberitahukan siswa bahwa mereka akan memainkan peran sesuai dengan drama yang akan dibagikan guru.

b. Memilih pemain/pemeran drama

- 1) Guru menentukan skenario drama yang harus diperankan oleh siswa dengan menjalani masing-masing peran yang dibagikan.
- 2) Siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan memilih perannya sesuai dengan skenario drama yang telah ditentukan.
- 3) Jika tidak ada yang bersedia mengajukan diri maka gurulah yang menentukan siswa sesuai dengan peran yang dibutuhkan.
- 4) Siswa mempelajari peran yang telah dibagikan dengan benar.

c. Mendekorasi panggung/ ruang kelas

- 1) Setelah semua pemain terpilih, guru dapat melibatkan siswa dalam kegiatan mendekorasi kelas menjadi panggung pertunjukan.
- 2) Hal tersebut sangat berguna untuk mengajarkan kerjasama kepada para siswa.

d. Menunjuk siswa menjadi pengamat

- 1) Masing-masing kelompok memiliki tanggung jawab untuk mengamati kelompok lain dalam memainkan peran.
- 2) Guru meminta setiap kelompok memperhatikan penampilan dari kelompok siswa yang sedang menampilkan drama serta memberikan penilaian dari penampilan dramatis pada masing-masing kelompok.

e. Memainkan peran

- 1) Guru mengacak nomor urut tampil masing-masing kelompok.
- 2) Bermain peran dilakukan masing-masing kelompok sesuai dengan urutan tampil yang telah ditentukan.
- 3) Siswa memainkan perannya sesuai dengan urutan berbicara masing-masing pemain.
- 4) Selama drama berlangsung, masing-masing kelompok yang belum tampil bertugas untuk menyimak sekaligus mencatat keragaman budaya apa yang disebutkan dalam drama yang sedang diperankan.
- 5) Setiap siswa harus bergabung dalam permainan skenario drama yang telah dibuat.

f. Diskusi dan evaluasi

- 1) Siswa dapat menyebutkan apa saja yang telah dipelajari hari ini.
- 2) Siswa dapat mengetahui keragaman budaya yang ada di Indonesia.
- 3) Guru membagikan LKPD kepada siswa.
- 4) Siswa mengerjakan LKPD.

g. Berbagi pengalaman dan menyimpulkan

- 1) Siswa menceritakan pengalaman dan perasaannya setelah semua kelompok selesai memainkan peran drama.
- 2) Siswa dapat mengelompokkan jenis keragaman budaya makanan khas, tarian, baju adat, alat tradisional serta keragaman budaya lainnya.

3. Kegiatan Penutup

- 1) Guru menanyakan kembali kepada siswa “Apakah sudah mengetahui keragaman budaya yang ada di Indonesia?”
- 2) Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- 3) Guru memberikan penguatan dan umpan balik.
- 4) Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran yang telah dicapai mengenai keragaman budaya.
- 5) Guru memberikan evaluasi terkait materi yang sudah dipelajari.
- 6) Guru memberikan pesan moral.
- 7) Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam.

G. Refleksi

Tabel Refleksi untuk Guru

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya yakin tujuan pembelajaran telah tercapai		
2.	Saya melihat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran hari ini		
3.	Saya melihat siswa antusias dalam pembelajaran hari ini		
4.	Saya melihat siswa memahami materi pembelajaran hari ini		
5.	Saya melihat hambatan dan kesulitan ketika pembelajaran hari ini		
6.	Saya harus memperbaiki pembelajaran berikutnya		

Tabel Refleksi untuk Siswa

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya sudah dapat menyebutkan keragaman budaya yang ada di Indonesia		
2.	Saya terlibat aktif dalam pembelajaran mencontohkan kegiatan bersama peran tugasnya		
3.	Saya antusias mengikuti pembelajaran dari guru		
4.	Saya memahami materi yang diajarkan guru		

5.	Saya kesulitan ketika mengikuti pembelajaran dari guru		
6.	Saya akan lebih baik lagi dalam pembelajaran berikutnya		

H. Asesmen/Penilaian

Asesmen Formatif

1) Penilaian Non Tes (Tugas Kelompok)

Tabel 3. Lembar Observasi Aspek Sikap

No.	Nama	Mandiri	Bernalar Kritis		Bergotong Royong
		Tidak terpengaruh orang lain dalam mengemukakan gagasan	Mengajukan pertanyaan dalam membandingkan berbagai informasi	Menunjukkan pemahaman masalah sehingga dapat menemukan solusi	Bekerjasama dalam bermain peran (<i>role playing</i>)
1					
2					
3					
4					
5					
dst.					

Keterangan:

Sangat Baik = 4

Baik = 3

Cukup = 2

Kurang = 1

2) Penilaian Tes/Tertulis (Mandiri)

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Topik : Budaya Daerah Indonesia
 Jumlah Soal : 5 (Lima)
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Butir Soal
Peserta didik dapat memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya di Indonesia sesuai dengan persebaran daerahnya masing-masing.	Memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya di Indonesia	Memahami keragaman budaya di Indonesia	C1	1
		Mengorganisasikan keragaman budaya di Indonesia	C4	2
Peserta didik dapat menampilkan salah satu pertunjukan seni drama keragaman budaya	Menampilkan salah satu pertunjukan seni drama keragaman budaya	Menerapkan keberagaman budaya yang ada di Indonesia	C3	3
		Menyimpulkan keberagaman budaya yang ada di Indonesia sesuai dengan pertunjukkan drama	C4	4
		Mempertahankan keberagaman budaya yang ada di Indonesia	C5	5

I. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

2. Remedial

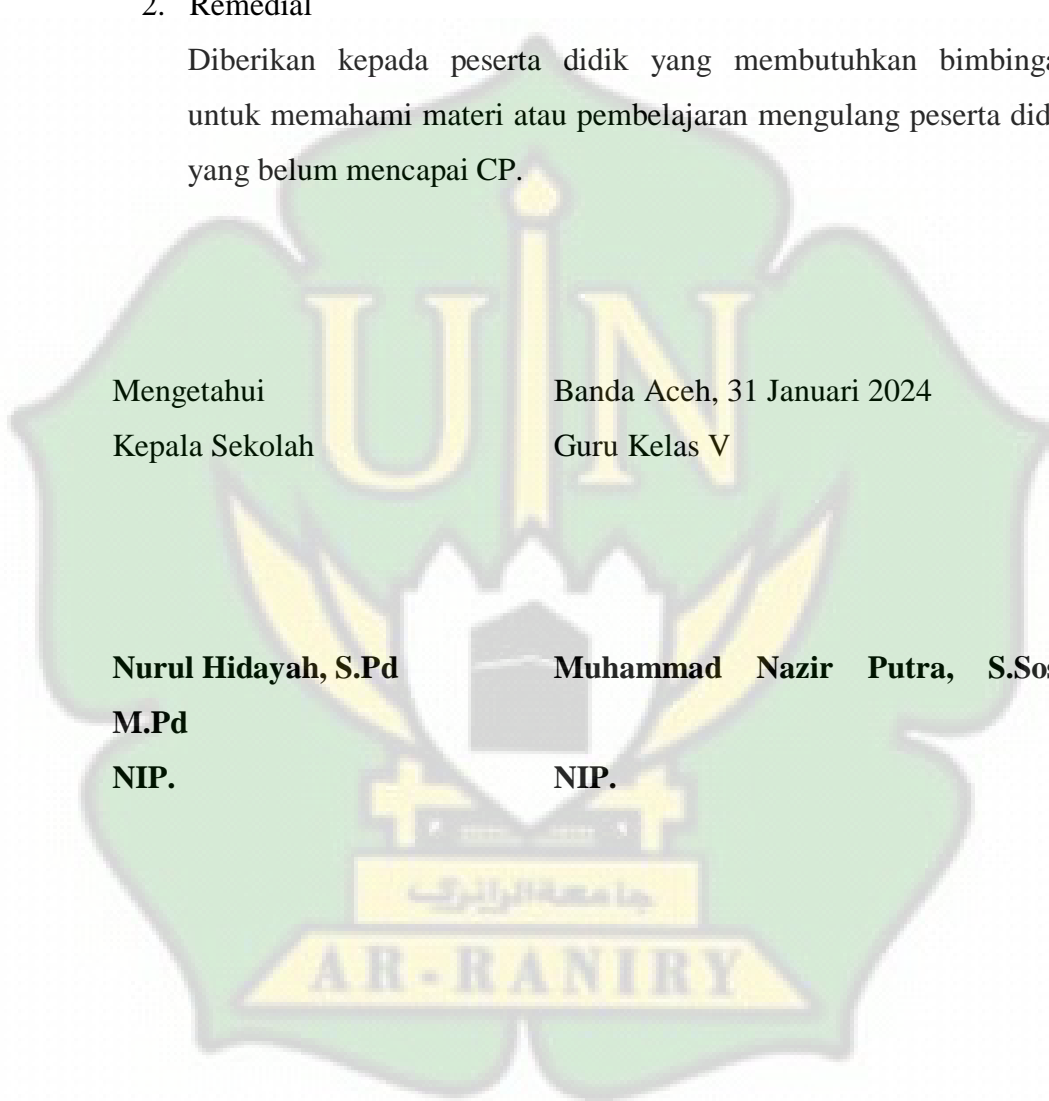
Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang peserta didik yang belum mencapai CP.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Banda Aceh, 31 Januari 2024
Guru Kelas V

Nurul Hidayah, S.Pd
M.Pd
NIP.

Muhammad Nazir Putra, S.Sos.,
NIP.



Keberagaman Budaya Tarian Daerah & Alat Musik Tradisional di Indonesia

Bermain Peran (*Role Playing*)

Tokoh:

1. Zainal (Suku Aceh)
2. Tompul (Suku Batak)
3. Hayati (Suku Minang)
4. Trisno (Suku Jawa)
5. Dewi (Suku Sunda)
6. Abdul (Suku Betawi)
7. Astrid (Suku Madura)
8. Danum (Suku Dayak)
9. Rayna (Suku Toraja)

Adegan 1

Latar Tempat: SDN Kebangsaan Nasional.

Pada suatu pagi yang cerah, berkumpullah siswa-siswi kelas 5 dari SD Kebangsaan Nasional, di dalam kelas tersebut terdapat beragam murid dari berbagai daerah di Indonesia, tentu saja mereka berasal dari berbagai suku dan budaya yang berbeda, berikut kita saksikan peran dari masing-masing murid dalam memperkenalkan budaya mereka dengan berbagai murid yang berasal dari daerah lain.

Di dalam kelas sudah ada Zainal, Tompul, Hayati, Abdul dan Astrid.

Hayati : Assalamu'alaikum, selamat pagi semuanya!

Tompul : Horas teman teman!

Teman yang lain : Wa'alaikum salam, selamat pagi!!

Astrid : Bagaimana keadaan kalian semuanya, baik kan?

Teman yang lain : Baik dong!

Zainal : Minggu kemarin kita sudah memperkenalkan rumah adat dan pakaian adat dari daerah kita masing masing, Minggu ini kita ganti topik yuk!

- Tompul : Gaskeunnnn.
- Hayati : Gimana topik Minggu ini kita ganti dengan Tarian Adat dan Musik Tradisional?
- Astrid : Ide bagus!

Adegan 2

Tiba-tiba teman yang lain datang dan menyapa, mereka ikut semangat untuk membahas topik keberagaman pada Minggu ini.

Rayna : Minggu ini siapa ni yang mau membuka topik kita?

Tompul : Aku sajalah, sudah tidak sabar ingin menceritakan bagaimana indahnya tanah kelahiranku.

Zainal : Wahh boleh banget, silahkan Pul.

Tompul : Suku Batak itu indentik dari daerah Sumatra Utara, di daerahku itu ada tarian yang paling terkenal yaitu Tari Tor-Tor, tarian tersebut dipertunjukkan sebagai sebuah tarian perayaan pada upacara tertentu. Kalau alat musik di Batak namanya gondang, tagading, terompet khas Batak, seruling, sarune kalee, hesek, odap, gordang, ogung, doal, oloan, dan panggora, itu semua pengiring tari Tor-Tor.

Danum : Wah banyak sekali yaa alat musiknya, sama juga nih kayak daerah Dayak, tarian yang paling terkenal adalah Tari Mandau. Tari Mandau adalah tari tradisional khas suku Dayak yang dikenal sebagai salah satu jenis tarian perang, untuk alat musiknya yaitu gendang, garantung, dan lain-lain. Saat pertunjukan, tari mandau diiringi alunan musik menghentak dan bersemangat yang berasal dari gendang dan garantung.

Dewi : Namanya unik-unik juga yaa, kalau dari Jawa Barat pasti kalian pernah dengar Tari Jaipong, nah itu tarian terkenal dari daerah Karawang, kalau alat musik nya adalah gendang, degung, gong, dan alat musik yang diketuk lainnya, tetapi alat musik yang paling terkenal adalah angklung kalau dari suku Sunda.

Rayna : Nah selanjutnya aku ingin menceritakan dari tanah Toraja ada namanya Tari Pa'gellu. Tari Pa'gellu adalah suatu karya seni tari tradisional di

Toraja (Tana Toraja, Toraja Utara) yang sejak dahulu dilakukan oleh gadis-gadis berjumlah 5 orang dengan iringan gendang, untuk alat musik tradisionalnya yaitu Geso gesso.

Zainal : Ternyata setiap daerah hampir sama-sama juga ya alat musiknya, kalau di Aceh yang paling terkenal adalah tarian Saman, itu biasa ditampilkan oleh laki-laki, liriknya banyak berisi shalawat dan zikir untuk kebesaran Tuhan, nah kalau alat musiknya ada serunee kale dan rapai. Serunee kalee biasa digunakan juga untuk mengiringi tarian.

Hayati : Masih daerah Sumatra ni, aku lanjut ya dari tanah Minang, kalau tarian yang paling terkenal itu Tari Piring, pasti kalian pernah dengar kan? Nah kalau untuk alat musiknya paling terkenal adalah Talempong.

Abdul : Selanjutnya aku ya, sekarang dari tanah Betawi yang paling sering kalian dengar pasti Tari Ondel-ondel bentuk seni pertunjukan rakyat Betawi yang sering kita lihat pada pesta-pesta rakyat di DKI Jakarta. Kesenian ini memiliki nilai-nilai dari leluhur atau nenek moyang masyarakat Betawi yang pada saat itu difungsikan sebagai penolak bala dan mengusir wabah penyakit. Kalau alat musiknya adalah Tanjidor.

Trisno : Wess aku sering dengernyaa, kalau dari daerahku banyak tenan tariannya Tari Gambyong merupakan salah satu bentuk tarian khas Jawa klasik yang berasal-mula dari wilayah Surakarta dan biasanya dibawakan untuk pertunjukan atau menyambut tamu, nah alat musik terkenalnya adalah Gamelan.

Astrid : Selanjutnya dari tanah Madura yaa... aku daritadi sudah menunggu loh. Nama tariannya yaitu Tari Muang Sangkal yang berasal dari Kabupaten Sumenep, Madura. Tari Muang Sangkal adalah tarian yang dilakukan untuk ritual tolak bala atau menjauhkan dari bahaya. Kalau alat musik yang paling terkenal adalah aronen, gong besar, kempul, kenong besar, kenong tengahan, kenong kecil, korca, gendang besar, dan gendang dik-gudik (gendang kecil).

Tompul : Wah bener bener Indonesia negara yang unik.

Dewi : Banyak sekali pembelajaran kita hari ini ya.

Hayati : Semoga suatu saat nanti aku bisa menyaksikan beberapa tarian dan alat musik itu.

Zainal : Jangan lupa kita juga harus melestarikan keberagaman tersebut agar tidak di ambil dan hilang dengan perkembangan zaman yaa.

Murid Lain : Setuju!!

Setelah pengenalan keberagaman tersebut semua siswa tersenyum dan menepuk tangan karena sudah begitu semangat memperkenalkan keberagaman dari daerah dan beragam suku mereka.



Keragaman Budaya Indonesiaku

Tujuan Kegiatan : Memahami dan mengorganisasikan keberagaman budaya di Indonesia.
Lokasi : Lapangan sekolah/ruangan kelas
Waktu : 30 Menit

Lengkapilah tabel berdasarkan gambar dibawah ini!



Sumatera Barat

Ibu kota
Rumah Adat
Senjata Tradisional
Tarian Tradisional
Alat Musik
Lagu Daerah
Makanan dan Minuman Khas

Soal Evaluasi Pendidikan Pancasila

Keberagaman Budaya Daerah Indonesia



Nama :

Kelas :

PETUNJUK Pengerjaan Soal!

- Tulis nama dan kelas pada kolom yang telah disediakan.
- Baca seluruh soal dengan baik jika ada soal yang kurang dipahami, Silahkan tanyakan kepada guru!
- Beri tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Keberagaman budaya bangsa sebaiknya
 - a. Diseragamkan agar tercapai kedamaian
 - b. Dipermasalahan karena dapat menimbulkan pertikaian
 - c. Dibina sebagai modal dasar pembangunan bangsa
 - d. Dihapus karena menghambat kemajuan
2. Berikut ini adalah contoh pakaian adat yang benar sesuai daerah asalnya adalah
 - a. Ulos dari Jawa Barat
 - b. Baskap dari Sumatera Utara
 - c. Baju kurung dari Sumatera Barat
 - d. Kebaya dari Kalimantan Selatan
3. Jika kita tidak saling menghormati antar suku bangsa maka akan berakibat, kecuali
 - a. Timbul permusuhan antar suku
 - b. Persatuan dan kesatuan tidak terjamin
 - c. Ancamana perpecahan Negara Kesatuan Republik Indonesia
 - d. Memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa
4. Berikut ini yang tidak termasuk nama senjata tradisional adalah
 - a. Kujang
 - b. Karih
 - c. Tifa
 - d. Parang Sawaluku
5. Kita harus melestarikan kebudayaan daerah supaya tidak mudah dipengaruhi oleh
 - a. Film asing
 - b. Musik barat
 - c. Pakaian asing
 - d. Kebudayaan asing

Skor :

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
(SIKLUS II)

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklist (\checkmark) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

B. Lembar Pengamatan

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan					
1.	Guru memulai dengan salam, tegur sapa dan berdoa				\checkmark
2.	Guru mengkondisikan kelas dan mengecek kebersihan kelas				\checkmark
3.	Guru mengecek kehadiran siswa				\checkmark
4.	Guru melakukan apersepsi pembelajaran				\checkmark
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				\checkmark
6.	Guru memberikan motivasi dan <i>Ice breaking</i> agar siswa bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran				\checkmark
Kegiatan Inti					
7.	Guru menayangkan video pembelajaran kepada siswa			\checkmark	
8.	Guru bertanya kepada siswa mengenai				\checkmark

	keragaman budaya				
9.	Guru menjelaskan tentang keragaman budaya			√	
10.	Guru membagikan kelompok yang terdiri dari 9 orang setiap kelompoknya				√
11.	Guru memberitahukan siswa bahwa mereka akan bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibagikan			√	
12.	Guru menentukan skenario drama yang harus diperankan oleh siswa			√	
13.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan memilih perannya sesuai dengan skenario yang telah ditentukan				√
14.	Guru meminta setiap kelompok untuk memperhatikan penampilan dari kelompok siswa yang sedang menampilkan drama				√
15.	Guru menunjuk kelompok yang akan tampil bermain peran dengan mengacak nomor urut			√	
16.	Guru memastikan setiap siswa harus bergabung dalam penampilan skenario drama yang telah dibuat			√	
17.	Guru membagikan LKPD				√
Kegiatan Penutup					
18.	Guru meminta siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar		√		
19.	Guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah dicapai		√		
20.	Guru memberikan soal evaluasi terkait materi pembelajaran yang telah dilakukan			√	
21.	Guru memberikan pesan moral		√		
22.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa				√

	dan salam				
Jumlah					
Persentase					

C. Saran dan Komentar Pengamat

.....

.....

.....

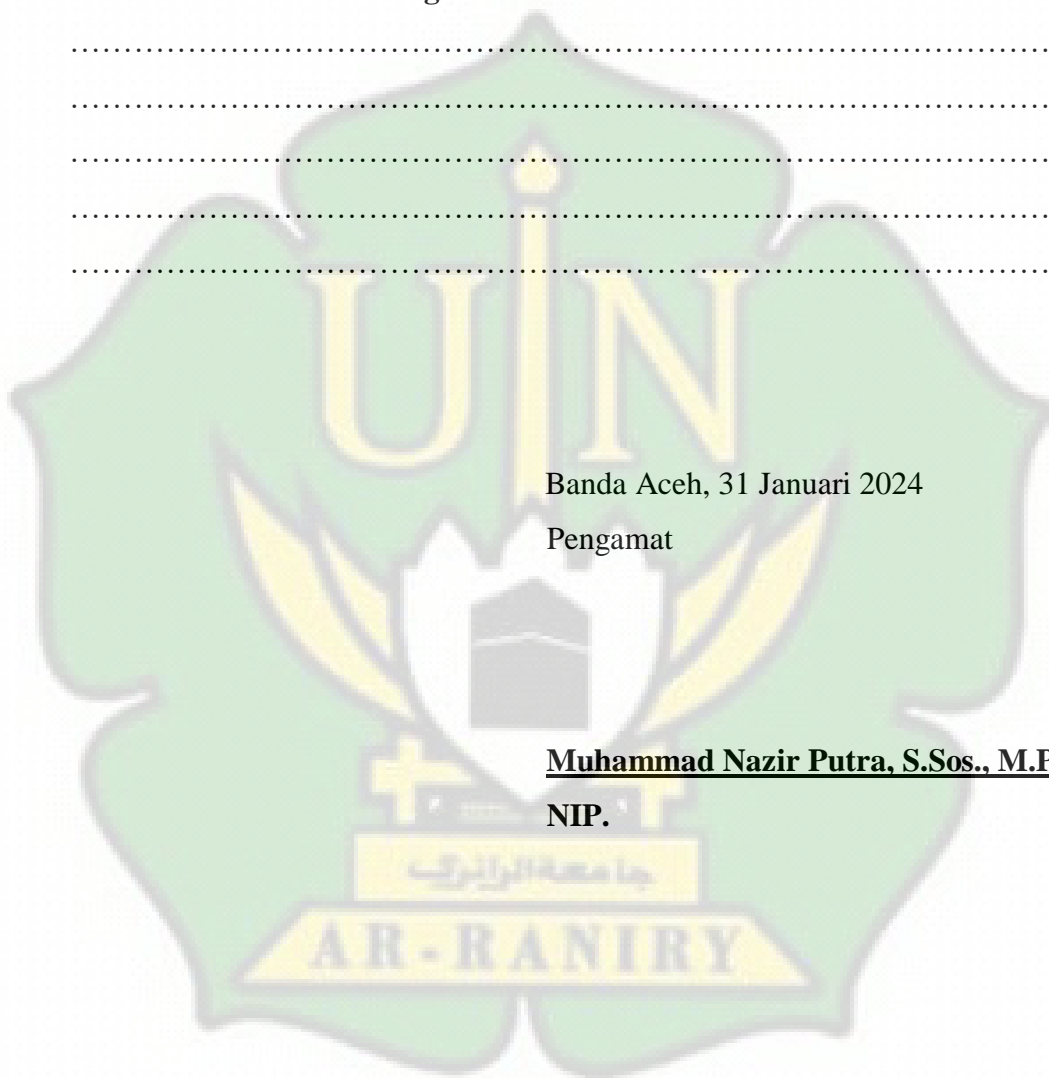
.....

.....

Banda Aceh, 31 Januari 2024

Pengamat

Muhammad Nazir Putra, S.Sos., M.Pd
NIP.



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
(SIKLUS II)

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklist (\checkmark) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu

Keterangan :

- 4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

B. Lembar Pengamatan

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan					
1.	Siswa menjawab salam dan berdoa			\checkmark	
2.	Siswa mengkondisikan kelas			\checkmark	
3.	Siswa menjawab hadir ketika di absen				\checkmark
4.	Siswa menjawab apersepsi yang ditanyakan			\checkmark	
5.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran			\checkmark	
6.	Siswa mendengarkan motivasi dan melakukan <i>Ice breaking</i>				\checkmark
Kegiatan Inti					
7.	Siswa menyimak video pembelajaran				\checkmark
8.	Siswa menjawab pertanyaan dari guru		\checkmark		
9.	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru				\checkmark
10.	Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 9 orang			\checkmark	
11.	Siswa mendengarkan instruksi yang			\checkmark	

	disampaikan				
12.	Siswa bersiap untuk menentukan peran				√
13.	Siswa berdiskusi bersama teman kelompoknya untuk memilih peran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan			√	
14.	Siswa memperhatikan penampilan dari kelompok siswa yang sedang menampilkan drama		√		
15.	Siswa mempersiapkan diri untuk penampilan bermain peran yang akan dipanggil secara acak			√	
16.	Siswa memastikan dirinya sudah bergabung bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat				√
17.	Siswa mengerjakan LKPD				√
Kegiatan Penutup					
18.	Siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar			√	
19.	Siswa merefleksikan pembelajaran yang telah dicapai			√	
20.	Siswa menjawab soal evaluasi yang diberikan				√
21.	Siswa mendengarkan pesan moral				√
22.	Siswa berdoa dan menjawab salam				√
Jumlah					
Persentase					

C. Saran dan Komentar Pengamat

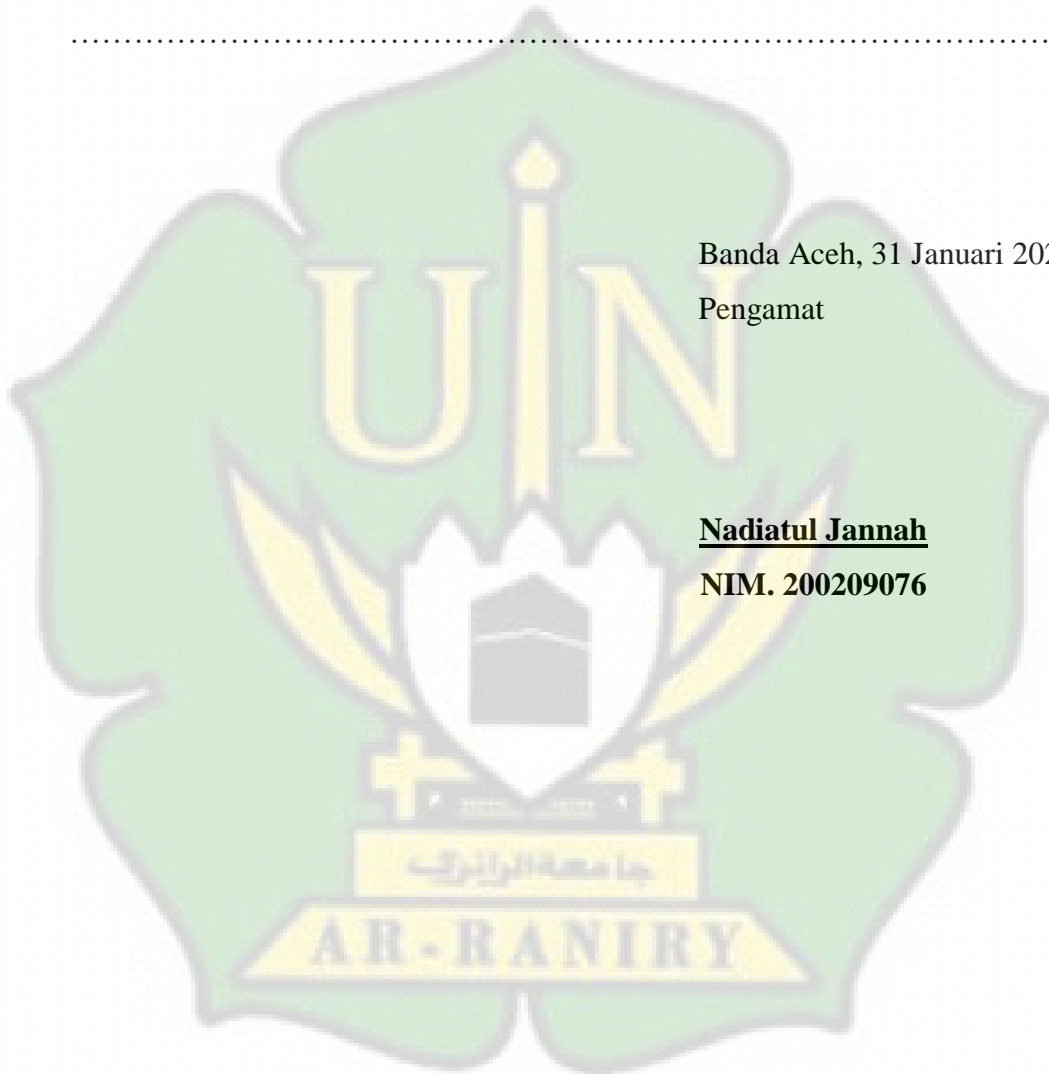
.....
.....
.....
.....
.....

Banda Aceh, 31 Januari 2024

Pengamat

Nadiatul Jannah

NIM. 200209076



Lampiran 7

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA SIKLUS III

I. Informasi Umum

A. Identitas Modul

Penyusun	: Tri Wahyuni
Instansi	: SD Negeri 4 Banda Aceh
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase/Kelas	: C/V
Bab 3	: Keberagaman Budaya Indonesiaku
Topik	: Ayo Lestarkan Budaya Daerah
Alokasi waktu	: 2 x 35 Menit

B. Kompetensi Awal

Memahami dan mengorganisasikan keberagaman budaya di Indonesia dan menampilkan salah satu pertunjukan seni daerah masing-masing.

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Berkebhinekaan Global
2. Kreatif
3. Bergotong Royong
4. Bernalar Kritis

D. Sarana dan Prasarana Sumber Belajar

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023. Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas V. Penulis: Adi Darma Indra, Dkk.

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

3. Media:

- Laptop
- LCD Proyektor

E. Deskripsi Umum

Modul ini disusun untuk membantu peserta didik dalam memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya di Indonesia.

F. Prasyarat

Peserta didik telah memiliki kebiasaan beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar, dan mengeluarkan ide-ide secara mandiri, serta bekerja sama dalam menyebutkan keragaman budaya secara lengkap.

G. Target Peserta Didik

Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS) dan memiliki keterampilan memimpin.

H. Jumlah Peserta Didik

Peserta didik dalam satu kelas berjumlah 27 orang, 8 laki-laki dan 19 perempuan.

I. Pendekatan Metode, dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Konstruktivisme

Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan

Model : *Role Playing*

Langkah-langkah model *role playing*:

- 1) Persiapan atau pemanasan
- 2) Memilih pemain/pemeran drama
- 3) Mendekorasi panggung (ruang kelas)
- 4) Menunjuk siswa menjadi pengamat (observer)
- 5) Memainkan peran
- 6) Diskusi dan evaluasi
- 7) Berbagi Pengalaman dan menyimpulkan

II. Kompetensi Inti

A. Capaian Pembelajaran (CP)

Elemen : Keragaman Budaya Indonesiaku

Capaian Pembelajaran :

1. Peserta didik dapat memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya di Indonesia dan melestarikannya.
2. Peserta didik dapat menampilkan salah satu pertunjukan seni drama keragaman budaya.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya di Indonesia dan melestarikannya.
2. Menampilkan salah satu pertunjukan seni drama keragaman budaya.

C. Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya dan melestarikannya melalui video pembelajaran yang berjudul “Keberagaman Suku Bangsa, Sosial, dan Budaya di Indonesia dan Cara Melestarikan Budaya Agar Tidak Tergerus Zaman” secara berkelompok.
2. Peserta didik mampu menampilkan salah satu pertunjukan seni daerah dengan bermain peran dalam sebuah drama secara berkelompok.

D. Pemahaman Bermakna

1. Meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya baik dari makanan khas, tarian, baju adat, alat musik tradisional serta meslestarikan keragaman budaya Indonesia secara lengkap.
2. Meningkatkan meningkatkan kreatifitas peserta didik dengan menampilkan pertunjukan seni daerah dalam bermain peran pada drama berkelompok dengan benar.

E. Pertanyaan Pemantik

Anak-anak, apakah ada yang suka menari? Apakah ada yang pandai bermain alat musik atau bernyanyi? Apakah ada yang pandai berbahasa daerah?

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Kegiatan pendahuluan ini diawali dengan mengucapkan salam dari guru, membaca doa atau meminta salah satu siswacuntuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai .
- 2) Guru mengecek kesiapan siswa sebelum belajar dengan meminta siswa merapikan pakaian dan duduk dengan rapi dan tertib, serta mengecek sampah yang ada di sekitar tempat duduk.
- 3) Guru mengecek kehadiran siswa.
- 4) Guru melakukan apersepsi pembelajaran kemarin, “Anak-anak, apakah masih ingatkah kalian tentang pembelajaran kemarin?”.
- 5) Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran hari ini kepada siswa.
- 6) Guru memberikan motivasi kepada siswa dan *ice breaking* agar siswa bersemangat dalam melaksanakan model *role playing* sesuai dengan perannya.

2. Kegiatan Inti

a. Persiapan atau pemanasan

- 1) Guru menampilkan video pembelajaran dengan judul “Keberagaman Suku Bangsa, Sosial, dan Budaya di Indonesia dan Cara Melestarikan Budaya Agar Tidak Tergerus Zaman” melalui infocus.
- 2) Siswa menyimak video pembelajaran tersebut.
- 3) Guru mengajukan beberapa pertanyaan pemantik seperti apa isi video tersebut? apa saja suku, lagu, atau tarian tradisional yang ditampilkan dalam video tersebut?.
- 4) Guru menjelaskan tentang keragaman budaya yang ada di Indonesia dan cara melestarikannya.
- 5) Guru membuat kelompok yang terdiri dari 9 orang siswa untuk 1 kelompok.
- 6) Guru memberitahukan siswa bahwa mereka akan memainkan peran sesuai dengan drama yang akan dibagikan guru.

b. Memilih pemain/pemeran drama

- 1) Guru menentukan skenario drama yang harus diperankan oleh siswa dengan menjalani masing-masing peran yang dibagikan.
- 2) Siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan memilih perannya sesuai dengan drama yang telah ditentukan.
- 3) Jika tidak ada yang bersedia mengajukan diri maka gurulah yang menentukan siswa sesuai dengan peran yang dibutuhkan.
- 4) Siswa mempelajari peran yang telah dibagikan.

c. Mendekorasi panggung/ruang kelas

- 1) Setelah semua pemain terpilih, guru dapat melibatkan siswa

dalam kegiatan mendekorasi kelas menjadi panggung pertunjukan.

- 2) Hal tersebut sangat berguna untuk mengajarkan kerjasama kepada para siswa.

d. Menunjuk siswa menjadi pengamat

- 1) Masing-masing kelompok memiliki tanggung jawab untuk mengamati kelompok lain dalam memainkan peran.
- 2) Guru meminta setiap kelompok memperhatikan penampilan dari kelompok siswa yang sedang menampilkan drama serta memberikan penilaian dari penampilan drama pada masing-masing kelompok.

e. Memainkan peran

- 1) Guru mengacak nomor urut tampil masing-masing kelompok.
- 2) Bermain peran dilakukan masing-masing kelompok sesuai dengan urutan tampil yang telah ditentukan.
- 3) Siswa memainkan perannya sesuai dengan urutan berbicara masing-masing pemain.
- 4) Selama drama berlangsung, masing-masing kelompok yang belum tampil bertugas untuk menyimak sekaligus mencatat keragaman budaya apa yang disebutkan dalam drama yang sedang diperankan.
- 5) Setiap siswa harus bergabung dalam penampilan skenario drama yang telah dibuat.

f. Diskusi dan evaluasi

- 1) Siswa dapat menyebutkan apa saja yang telah dipelajari hari ini.
- 2) Siswa dapat mengetahui apa saja keragaman budaya yang ada di Indonesia.
- 3) Guru membagikan LKPD kepada siswa.

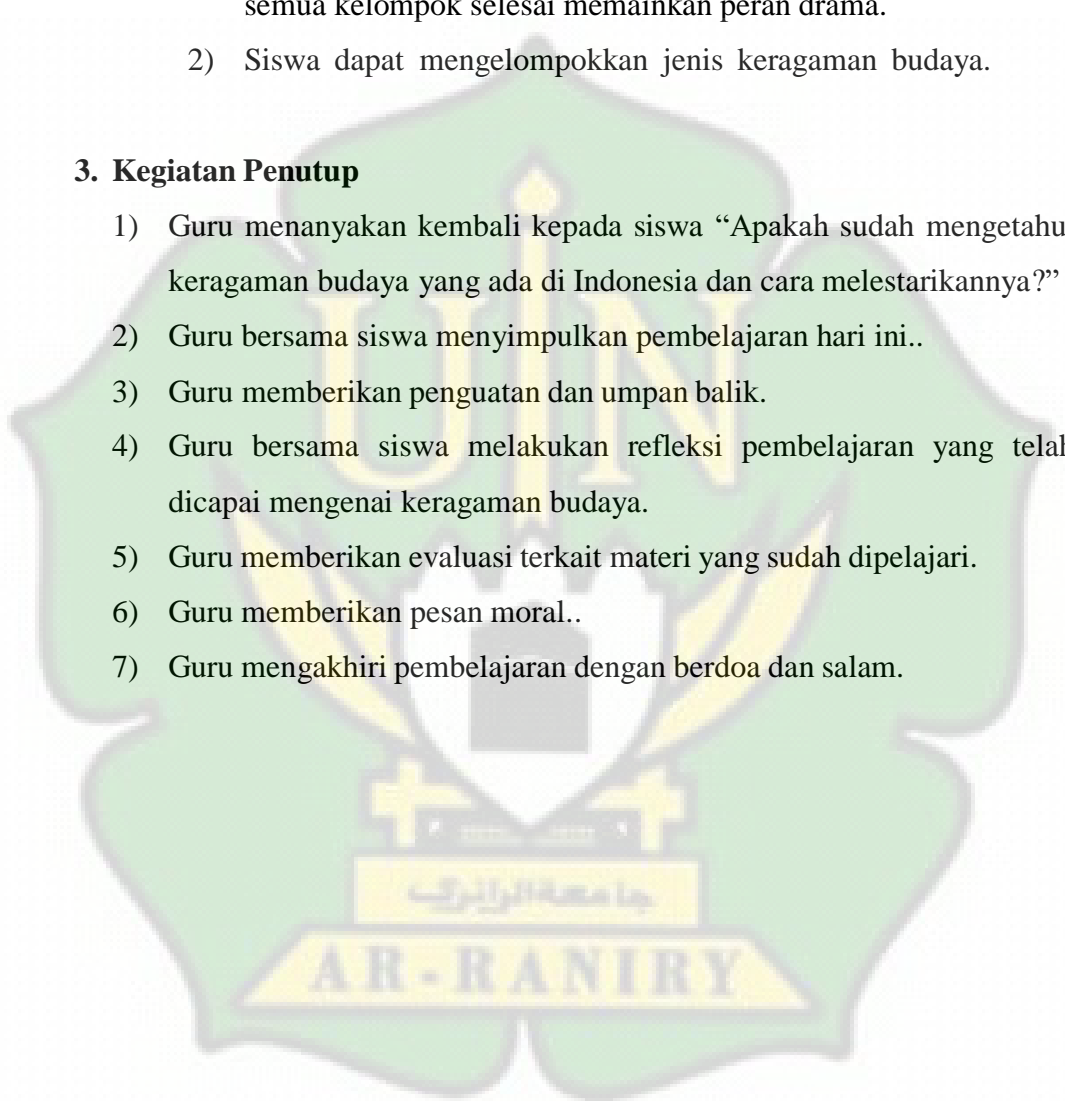
- 4) Siswa mengerjakan LKPD.

g. Berbagi pengalaman dan menyimpulkan

- 1) Siswa menceritakan pengalaman dan perasaannya setelah semua kelompok selesai memainkan peran drama.
- 2) Siswa dapat mengelompokkan jenis keragaman budaya.

3. Kegiatan Penutup

- 1) Guru menanyakan kembali kepada siswa “Apakah sudah mengetahui keragaman budaya yang ada di Indonesia dan cara melestarikannya?”
- 2) Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini..
- 3) Guru memberikan penguatan dan umpan balik.
- 4) Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran yang telah dicapai mengenai keragaman budaya.
- 5) Guru memberikan evaluasi terkait materi yang sudah dipelajari.
- 6) Guru memberikan pesan moral..
- 7) Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam.



G. Refleksi**Tabel Refleksi untuk Guru**

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya yakin tujuan pembelajaran telah tercapai		
2.	Saya melihat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran hari ini		
3.	Saya melihat siswa antusias dalam pembelajaran hari ini		
4.	Saya melihat siswa memahami materi pembelajaran hari ini		
5.	Saya melihat hambatan dan kesulitan ketika pembelajaran hari ini		
6.	Saya harus memperbaiki pembelajaran berikutnya		

Tabel Refleksi untuk Siswa

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya sudah dapat menyebutkan keragaman budaya yang ada di Indonesia dan cara melestarikannya		
2.	Saya terlibat aktif dalam pembelajaran mencontohkan kegiatan bersama, peran tugasnya		
3.	Saya antusias mengikuti pembelajaran dari guru		
4.	Saya memahami materi yang diajarkan guru		
5.	Saya kesulitan ketika mengikuti pembelajaran dari guru		
6.	Saya akan lebih baik lagi dalam pembelajaran berikutnya		

H. Asesmen/Penilaian

Asesmen Formatif

1) Penilaian Non Tes (Tugas Kelompok)

Lembar Observasi Aspek Sikap

No.	Nama	Mandiri	Bernalar Kritis		Bergotong Royong
		Tidak terpengaruh orang lain dalam mengemukakan gagasan	Mengajukan pertanyaan dalam membandingkan berbagai informasi	Menunjukkan pemahaman masalah sehingga dapat menemukan solusi	Bekerjasama dalam bermain peran (<i>role playing</i>)
1					
2					
3					
4					
5					
dst.					

Keterangan:

Sangat Baik = 4

Baik = 3

Cukup = 2

Kurang = 1

2) Penilaian Tes/Tertulis (Mandiri)

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Topik : Ayo Lestarikan Budaya Daerah!

Jumlah Soal : 5 (Lima)

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Butir Soal
Peserta didik dapat memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya di Indonesia dan melestarikannya	Memahami dan mengorganisasikan keragaman budaya di Indonesia dan melestarikannya	Memahami cara melestarikan budaya daerah di Indonesia	C1	1
		Mengorganisasikan keragaman budaya di Indonesia	C4	2
Peserta didik dapat menampilkan salah satu pertunjukan seni drama keragaman budaya	Menampilkan salah satu pertunjukan seni drama keragaman budaya	Menerapkan cara melestarikan budaya daerah yang ada di Indonesia	C3	3
		Menyimpulkan keberagaman budaya yang ada di Indonesia sesuai dengan pertunjukkan drama	C4	4
		Mempertahankan keberagaman budaya yang ada di Indonesia	C5	5

I. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

2. Remedial

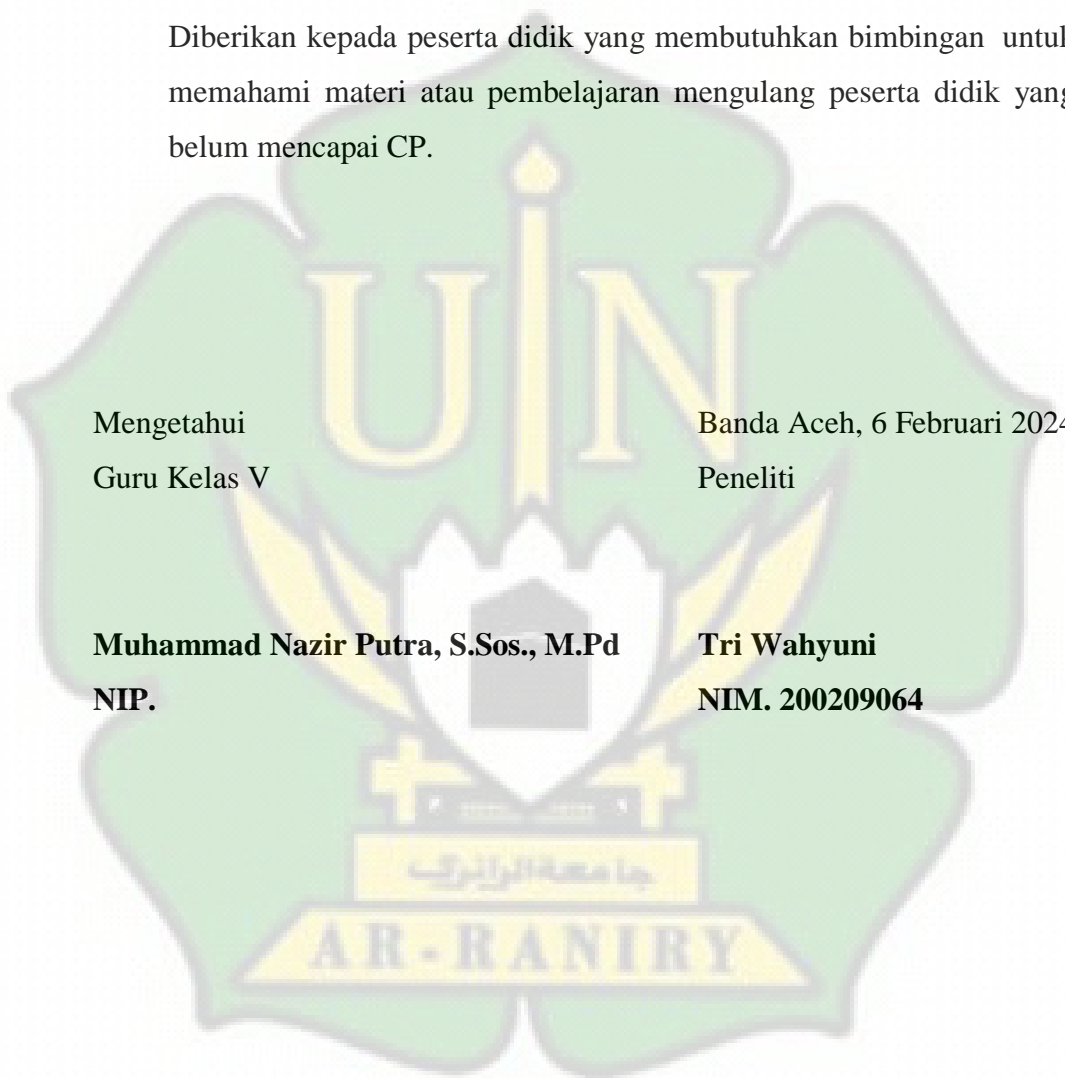
Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang peserta didik yang belum mencapai CP.

Mengetahui
Guru Kelas V

Muhammad Nazir Putra, S.Sos., M.Pd
NIP.

Banda Aceh, 6 Februari 2024
Peneliti

Tri Wahyuni
NIM. 200209064



Keberagaman budaya Senjata Tradisional & Makanan Khas Suku di Indonesia

Bermain Peran (*Role Playing*)

Tokoh:

1. Zainal (Suku Aceh)
2. Tompul (Suku Batak)
3. Hayati (Suku Minang)
4. Trisno (Suku Jawa)
5. Dewi (Suku Sunda)
6. Abdul (Suku Betawi)
7. Astrid (Suku Madura)
8. Danum (Suku Dayak)
9. Rayna (Suku Toraja)

Adegan 1

Latar Tempat: SDN Kebangsaan Nasional.

Hari ini Pagi yang cerah, seperti biasa berkumpul siswa-siswi kelas 5 dari SD Kebangsaan Nasional, di dalam kelas tersebut terdapat beragam murid dari berbagai daerah di Indonesia, tentu saja mereka berasal dari berbagai suku dan budaya yang berbeda, berikut kita saksikan peran dari masing-masing murid dalam memperkenalkan budaya mereka dengan berbagai murid yang berasal dari daerah lain.

Di dalam kelas sudah ada Rayna, Danum, Abdul, Trisno dan Dewi.

- Abdul : Assalamu'alaikum, selamat pagi semuanya!
- Trisno : Wa'alaikum salam, dalemm mas abdul!
- Teman yang lain : Selamat pagi!!
- Danum : Bagaimana keadaan kalian semuanya, baik kan?
- Teman yang lain : Baik dong!

Rayna : Minggu kemarin kita sudah memperkenalkan Tarian adat dan Alat musik dari daerah kita masing masing, Minggu ini kita ganti topik yuk!

Abdul : Boleh Rayna..

Danum : Negara kita kan dulu tidak luput dari masa penjajahan, bagaimana kalau kita bahas senjata dari daerah kita masing-masing?

Trisno : Ide bagus! Tambahkan Makanan Tradisionalnya jugaa.

Rayna : Boleh boleh.

Adegan 2

Tiba-tiba teman yang lain datang dan menyapa, mereka ikut semangat untuk membahas topik keberagaman pada Minggu ini.

Danum : Minggu ini siapa ni yang mau membuka topik kita?

Trisno : Aku saja nggeh? Ingin kuperkenalkan tanah Jawaku kepada kalian semua.

Zainal : Wahh boleh banget, silahkan Trisno.

Trisno : Senjata yang paling terkenal dari daerahku adalah Keris, Keris merupakan senjata tajam golongan belati dari suku Jawa yang memiliki ragam fungsi budaya yang dikenal di kawasan Nusantara bagian barat dan tengah. Ngomong-ngomong soal makanan khas, Jawa kan banyak ya daerahnya, ada Jawa Tengah, Jogja dan Surabaya, kalau daerahku itu yang paling terkenal lempur, kalau di Jogja ada namanya Gudeg, kalau Surabaya ada rujak cingur.

Danum : Kalau di Dayak ada nama senjatanya Mandau, Mandau memiliki akar sejarah yang dalam di kalangan suku Dayak di Kalimantan. Mandau digunakan sebagai senjata pertahanan dan seringkali sebagai lambang keberanian, untuk makanan khas Dayak sendiri yaitu Botok Mengkudu. Botok Mengkudu adalah hidangan unik yang terbuat dari daun mengkudu yang diisi

dengan campuran kelapa dan ikan. Kemudian, hidangan ini dikukus hingga matang. rasanya segar dan gurih.

Dewi : Waduhh kenapa jadi lapar gini yaa heheh, oke sekarang dari Sunda ya teman teman, untuk senjatanya yaitu Patik. Patik adalah senjata tradisional Sunda yang jika diartikan dalam bahasa Indonesia artinya kapak. Kalau makanan nya yang paling terkenal adalah Nasi Liwet. Ini dia makanan yang tak boleh dilewatkan saat keluarga kumpul, yaitu nasi liwet. Nasi harum yang disajikan dengan lauk beragam ini paling asik kalau dimakan beramai-ramai dan beralaskan daun pisang.

Rayna : Kalau dari suku Toraja ada namanya Kanta, Kanta adalah perisai ramping yang berukuran panjang, berbentuk V di sepanjang bagiannya. Senjata ini agak meruncing ke bagian bawah dan atas. Kanta dihiasi dengan rambut kambing yang dicat putih, hitam dan merah, yang digarap dengan jumbai horizontal dan dilapisi dengan cangkang kecil atau tulang putih. Jumbai rambut putih, merah dan hitam ini dipasang pada baris yang saling tumpang tindih. Kalau makanan tradisionalnya adalah Dangkot. Dangkot adalah makanan khas Toraja yang berbahan dasar bebek yang dibumbui dengan aneka bumbu tradisional khas sehingga membuat daging bebek tidak beraroma amis.

Zainal : Waduhh ngeri juga ya tanah air kita, lengkap semua senjatanya, Kalau dari tanah ku sendiri, nama senjata yang paling terkenal adalah Rencong, bahkan selain disebut dengan Serambi Mekkah, Aceh juga disebut dengan Tanah Rencong, untuk makanan Tradisional Aceh yang paling terkenal adalah Kuah Beulangong, Keumamah, Kue Bhoi, Kuah Pliiek dan yang paling fenomenal adalah Mie Aceh.

Hayati : Ya ampun jadi kepingin mie Aceh ni hehehe, jujur aku suka banget dengan Mie Aceh loh.

Abdul : Haaa iyaa aku jugaaa wkwkw

Hayati : Baiklah sekarang giliran ku yang akan menceritakan Tanah Minang yaa, untuk makanannya udah pasti kalian tau semua kan Minang itu terkenal dengan Nasi Padang, apalagi kalau dimakan sama Rendang, Rendang juga udah mendunia sekarang gais, kalau makanannya

sepertinya kalian sudah sering dengar, untuk Senjatanya yang paling populer adalah Piarit. Senjata Piarit adalah senjata tradisional Padang Sumatera Barat yang berbentuk tombak dengan tiga mata tajam. Selain di Sumatera Barat juga banyak digunakan di daerah lain seperti Sumatera Selatan dan biasa disebut dengan senjata Trisula.

Tompul : Balik lagi ke Sumatra yaa, sekarang kita ceritakan sedikit di tanah Batak, ada nama senjatanya piso sanalenggam, piso sanalenggam memiliki bentuk melebar dari gagang hingga ujung dengan satu sisi potong yang tajam. Kalau makanan khas Batak yaitu Manuk Napinadar, atau sering juga disebut sebagai ayam napinadar. Ayam napinadar adalah varian ayam bakar khas Batak Toba. Keunikan ayam napinadar terletak pada saus yang digunakan untuk mengolesi ayam setelah dipanggang.

Astrid : Wah menarik sekali ya pembahasan kita hari ini, kalau dari Madura pastinya kalian sering dengar Sate Madura, itu merupakan makanan yang berasal dari Madura, tapi ada lain ni yaitu asi serpang, yaitu menu nasi campur dengan pilihan lauk pauk cukup lengkap. Contohnya seperti telur asin, kerang tumis pedas, kerecek tahu, keripik paru, dendeng sapi Madura, pepes ikan tongkol dan sambal terasi. Selanjutnya kalau Senjata yang paling terkenal di Madura yaitu Celurit, Celurit ini adalah pisau berbentuk bulan sabit yang juga dikenal sebagai “sabit atau beliung,” dan digunakan untuk tujuan pertanian serta dalam seni bela diri Pencak Silat.

Abdul : Oke, hari ini aku sebagai penutup yaa, untuk senjata pasti kalian tidak asing deh, ada yang bisa tebak senjata paling terkenal dari Betawi?

Zainal : Parang bukan sih?

Abdul : Nah sejenis Parang, tapi namanya Golok hehe, pasti kalian tidak asing kan dengan golok, untuk makanan khas Betawi sendiri ada Soto Betawi, Kue Cucur, Gado-Gado dan Ketoprak.

Hayati : Wah bener bener Indonesia negara yang beragam.

Danum : Makanan Indonesia juga banyak banget macamnya yaa, pantes kalau kita keluar negeri kangen terus sama masakan kita.

Rayna : Benar sekali, karena banyak rempah juga.

- Tompul : Senjata dari suku-suku kita juga banyak sekali hehehe
- Dewi : Banyak sekali pembelajaran kita hari ini ya.
- Trisno : Semoga suatu saat nanti aku bisa pergi ke Meseum yang ada contoh semua senjata dari berbagai daerah di Indonesia.
- Zainal : Jangan lupa kita juga harus melestarikan keberagaman tersebut agar tidak di ambil dan hilang dengan perkembangan zaman yaa.
- Murid Lain : Setuju!!

Setelah pengenalan keberagaman tersebut semua siswa tersenyum dan menepuk tangan karena sudah begitu semangat memperkenalkan keberagaman dari daerahnya dan beragam suku mereka. Indonesia memiliki banyak sekali keragaman yang menarik untuk kita bahas, kita harus tetap menjaga budaya kita sesuai dengan simbol kita yaitu, Bhinneka Tunggal Ika, walaupun berbeda-beda tapi tetap satu.



NAMA KELOMPOK:



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

AYO LESTARIKAN BUDAYA DAERAH!

TUJUAN KEGIATAN : MEMAHAMI DAN MENGORGANISASIKAN KEBERAGAMAN BUDAYA DAERAH DI INDONESIA DAN CARA MELESTARIKANNYA.
 LOKASI : LAPANGAN SEKOLAH/RUANG KELAS
 WAKTU : 30 MENIT



PETUNJUK:

1. Bacalah soal dengan seksama!
2. Isi sesuai perintah soal dan gambar!
3. Diskusikan bersama teman sekelompokmu!

ISI SESUAI GAMBAR!

Nama tarian :
 Asal Daerah :



ISI SESUAI GAMBAR!

Nama alat musik :
 Cara bermainnya :
 Asal Daerah :

ISI SESUAI GAMBAR!

Judul lagu :
 Berasal dari Daerah :



ISI SESUAI GAMBAR!

Nama rumah adat :

Berasal dari Daerah :



ISI SESUAI GAMBAR!

Baju adat Berasal dari Daerah :

.....

ISI SESUAI GAMBAR!

Nama senjata tradisional :

Berasal dari Daerah :



TULISKAN CARA MELESTARIKAN BUDAYA DAERAH INDONESIA!

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



Soal Evaluasi Pendidikan Pancasila (Ayo Lestarikan Budaya Daerah!)



Nama :
Kelas :



Petunjuk Pengerjaan Soal:

- Tulis nama dan kelas pada kolom yang telah disediakan!
- Baca seluruh soal dengan baik jika ada yang soal kurang dipahami, silahkan tanya kepada guru!
- Beri tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Penting untuk memasukkan warisan budaya sebagai pelajaran di sekolah. Hal tersebut dilakukan agar
 - a. Warisan budaya menjadi tidak terlihat
 - b. Warisan budaya hanya dikenal di tingkat nasional
 - c. Generasi muda dapat memahami dan melestarikan warisan budaya
 - d. Warisan budaya hilang dari perhatian masyarakat
2. Lagu Ayam Den Lapeh merupakan lagu daerah yang berasal dari
 - a. Sumatera Barat
 - b. Jambi
 - c. Jawa Barat
 - d. Kalimantan Timur
3. Berikut ini yang bukan merupakan cara dalam upaya pelestarian kebudayaan daerah adalah
 - a. Mengadakan kegiatan seminar kebudayaan
 - b. Mengadakan pertukaran budaya dengan negara lain
 - c. Menyelenggarakan pentas seni daerah
 - d. Pemerintah daerah menyelenggarakan pekan budaya
4. Mengenakan pakaian adat dari daerah masing-masing merupakan keberagaman yang menunjukkan adanya perbedaan
 - a. Suku
 - b. Kegemaran
 - c. Jenis kelamin
 - d. Agama
5. Cara yang dapat dilakukan untuk mempertahankan dan melestarikan warisan budaya adalah
 - a. Melupakan warisan budaya
 - b. Pemugaran dan mempelajari warisan budaya
 - c. Membuang warisan budaya
 - d. Menggantikan warisan budaya

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
(SIKLUS III)**

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklist (√) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

B. Lembar Pengamatan

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan					
1.	Guru memulai dengan salam, tegur sapa dan berdoa				√
2.	Guru mengkondisikan kelas dan mengecek kebersihan kelas				√
3.	Guru mengecek kehadiran siswa				√
4.	Guru melakukan apersepsi pembelajaran				√
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				√
6.	Guru memberikan motivasi dan <i>Ice breaking</i> agar siswa bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran				√
Kegiatan Inti					
7.	Guru menayangkan video pembelajaran kepada siswa				√
8.	Guru bertanya kepada siswa mengenai				√

	keragaman budaya				
9.	Guru menjelaskan tentang keragaman budaya			√	
10.	Guru membagikan kelompok yang terdiri dari 9 orang setiap kelompoknya				√
11.	Guru memberitahukan siswa bahwa mereka akan bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibagikan				√
12.	Guru menentukan skenario drama yang harus diperankan oleh siswa				√
13.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan memilih perannya sesuai dengan skenario yang telah ditentukan				√
14.	Guru meminta setiap kelompok untuk memperhatikan penampilan dari kelompok siswa yang sedang menampilkan drama				√
15.	Guru menunjuk kelompok yang akan tampil bermain peran dengan mengacak nomor urut				√
16.	Guru memastikan setiap siswa harus bergabung dalam penampilan skenario drama yang telah dibuat				√
17.	Guru membagikan LKPD				√
Kegiatan Penutup					
18.	Guru meminta siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar			√	
19.	Guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah dicapai			√	
20.	Guru memberikan soal evaluasi terkait materi pembelajaran yang telah dilakukan				√
21.	Guru memberikan pesan moral			√	
22.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa				√

	dan salam				
Jumlah					
Persentase					

C. Saran dan Komentar Pengamat

.....

.....

.....

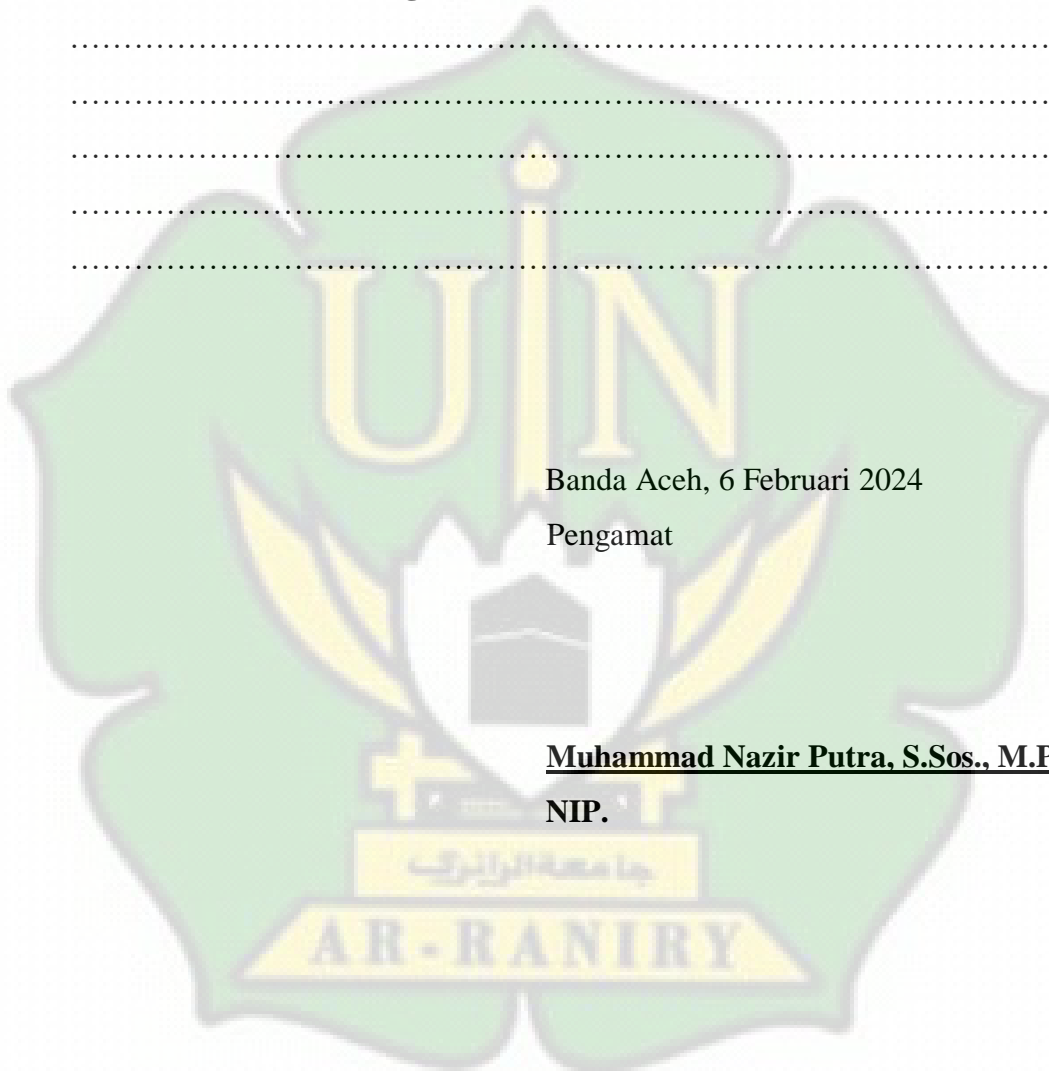
.....

.....

Banda Aceh, 6 Februari 2024

Pengamat

Muhammad Nazir Putra, S.Sos., M.Pd
NIP.



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
(SIKLUS III)

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklist (\checkmark) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu

Keterangan :

- 4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

B. Lembar Pengamatan

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan					
1.	Siswa menjawab salam dan berdoa				\checkmark
2.	Siswa mengkondisikan kelas				\checkmark
3.	Siswa menjawab hadir ketika di absen				\checkmark
4.	Siswa menjawab apersepsi yang ditanyakan				\checkmark
5.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran				\checkmark
6.	Siswa mendengarkan motivasi dan melakukan <i>Ice breaking</i>				\checkmark
Kegiatan Inti					
7.	Siswa menyimak video pembelajaran				\checkmark
8.	Siswa menjawab pertanyaan dari guru			\checkmark	
9.	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru				\checkmark
10.	Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 9 orang				\checkmark
11.	Siswa mendengarkan instruksi yang				\checkmark

	disampaikan				
12.	Siswa bersiap untuk menentukan peran				√
13.	Siswa berdiskusi bersama teman kelompoknya untuk memilih peran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan			√	
14.	Siswa memperhatikan penampilan dari kelompok siswa yang sedang menampilkan drama			√	
15.	Siswa mempersiapkan diri untuk penampilan bermain peran yang akan dipanggil secara acak				√
16.	Siswa memastikan dirinya sudah bergabung bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat				√
17.	Siswa mengerjakan LKPD				√
Kegiatan Penutup					
18.	Siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar			√	
19.	Siswa merefleksikan pembelajaran yang telah dicapai			√	
20.	Siswa menjawab soal evaluasi yang diberikan				√
21.	Siswa mendengarkan pesan moral				√
22.	Siswa berdoa dan menjawab salam				√
Jumlah					
Persentase					

C. Saran dan Komentar Pengamat

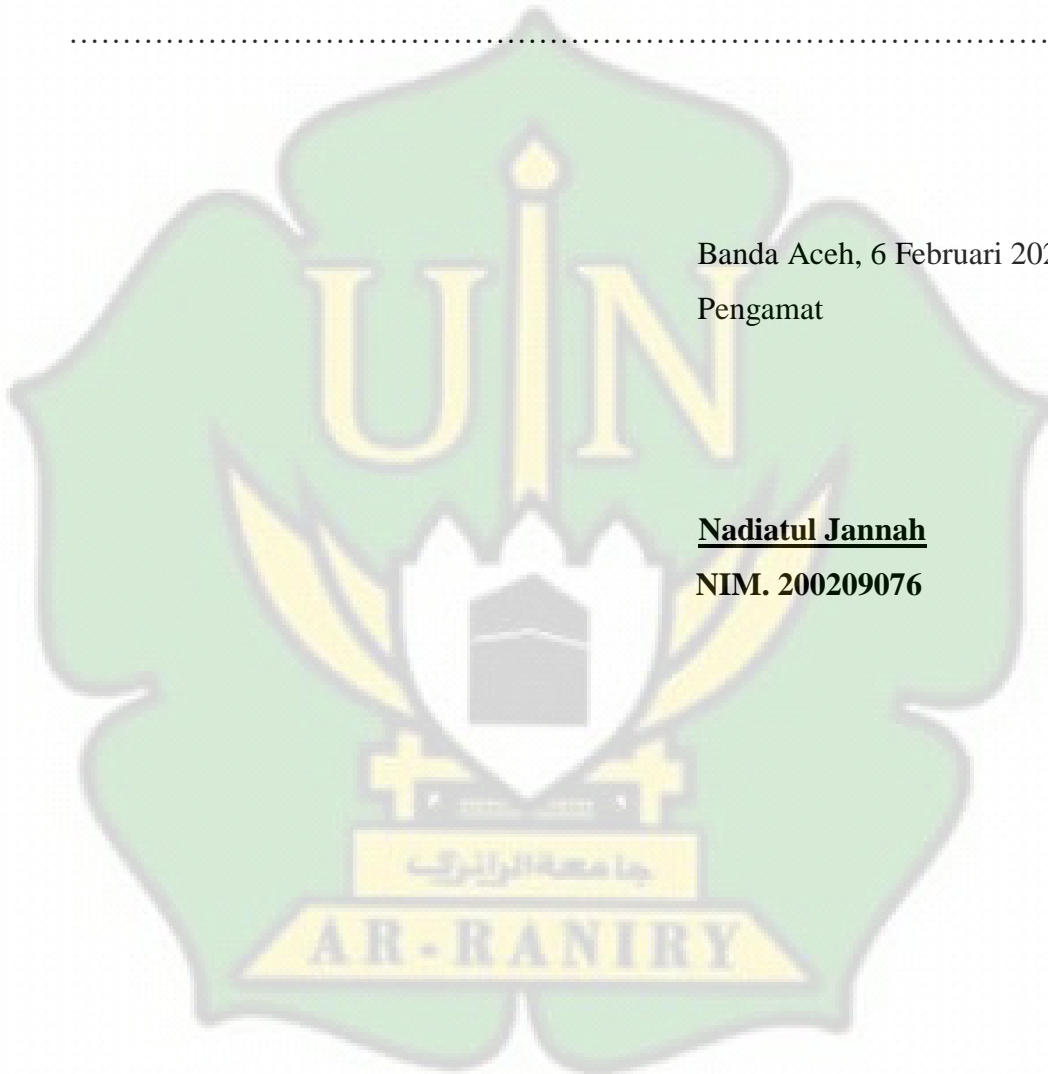
.....
.....
.....
.....
.....

Banda Aceh, 6 Februari 2024

Pengamat

Nadiatul Jannah

NIM. 200209076



Lampiran 8

DOKUMENTASI PENELITIAN



