

Template Karya Tulis Ilmiah

Nadiyah Puspita Sari 03

by Park Ceye

Submission date: 07-Aug-2023 08:04PM (UTC+0800)

Submission ID: 2134886325

File name: Template_Karya_Tulis_Ilমiah_Nadiyah_Puspita_Sari_03.docx (49.91K)

Word count: 3113

Character count: 20471

Improving PKN Learning By Applying The Role-Playing Method For Class IV Students

[Peningkatan Pembelajaran PKN Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas IV]

Nadiyah Puspita Sari¹⁾, Feri Tirtoni^{*,2)} (10pt)

¹⁾Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: 198620600067@gmail.com

²⁾ Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: feri.tirtoni@umsida.ac.id

Abstract. The facts that happening in the learning process which still the same or monotonous made the researcher conducted this research. The development of aspects of each student such as psychomotor, cognitive, and affective aspects was not well developed, so it affected on learning outcomes of civics students. That problem could be solved by using a method called role-playing. To improve the civics learning process in class IV SDN Kepadangan I was the purpose of this research. collection was carried out by observing, and interviewing. The preparation, implementation, and follow-up stages were the three stages that the researcher used in this research. Based on the data that had been analyzed in this research, it showed that using the role-playing method could improve on the understanding and learning outcomes of civics students in grade IV SDN Kepadangan I. from the evaluation results that have been carried out by students in the first cycle the average value obtained by students is 65.53% and in the second cycle it has increased with an average obtained of 84.3%.

Keywords : Civics learning, Role-Playing, Elementary school students

Abstrak. Kenyataan yang terjadi yang ada pada proses pembelajaran dimana masih tergolong sama atau monoton mendorong peneliti untuk melaksanakan penelitian ini. Perkembangan aspek-aspek pada siswa seperti aspek psikomotor, kognitif, dan afektif dinyatakan kurang berkembang, sehingga mempengaruhi pada hasil belajar mata pelajaran PKN kurang sesuai dengan apa yang diharapkan. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan metode role-playing. Memperbaiki proses pembelajaran yang berlokasi di kelas IV SDN Kepadangan I untuk mata pelajaran PKN adalah tujuan dari penelitian ini. Observasi dan wawancara dilakukan sebagai metode untuk mengumpulkan data. Tahap persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut merupakan tahapan yang dilaksanakan pada penelitian ini. Berdasarkan dari data yang telah dianalisis dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa metode role-playing mampu membuat peningkatan pada pemahaman serta pada hasil belajar siswa kelas IV SDN Kepadangan I dalam mata pelajaran PKN. Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh dari para siswa, nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I adalah 65,53%. Kemudian, terjadinya peningkatan pada siswa di siklus II dengan rata-rata sebesar 84,3%.

Kata Kunci: pembelajaran PKN, role playing, siswa sekolah dasar

I. PENDAHULUAN

Sekolah dasar (SD) merupakan tahap pertama dalam memperoleh pengetahuan bagi siswa. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar ialah Pendidikan Kewarganegaraan. PKN di sekolah dasar berperan penting dalam peningkatan taraf pendidikan guna menjadikan peserta didik yang tanggap, kreatif, inovatif, serta kritis. Depdiknas (2006:16) mengungkapkan bahwa, terdapat beberapa tujuan dari pendidikan kewarganegaraan yakni: 1) Dalam menjawab pertanyaan mengenai kewarganegaraan, maka harus mampu memiliki pemikiran yang kreatif, rasional, dan kritis; 2) Bertindak cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, aktif berpartisipasi, antikorupsi, berbangsa, dan bertanggung jawab; 3) Mampu aktif dalam pembangunan serta demokratis berdasarkan ciri khas masyarakat Indonesia agar dapat hidup dengan cara berdampingan bersama Negara lain; 4) Menggunakan teknologi komunikasi ataupun informasi dalam berinteraksi secara langsung maupun tidak dalam lingkup pasar global dengan Negara lain. Kemampuan berpikir secara kritis, kreativitas, inspirasi dan interaksi dapat diciptakan melalui proses pembelajaran pada mata pelajaran PKN, pembelajaran PKN bukanlah hal yang mudah. Anggapan dari sebagian besar siswa adalah siswa harus menghafal untuk mengerti materi dari PKN tersebut [1]. Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang

dibutuhkan siswa. Sanjaya (2006:1) menegaskan bahwa, siswa diusahakan dalam mengembangkan kemampuan belajar dan berpikir mereka ketika berada di kelas dan selama proses pembelajaran berlangsung. Yang diutamakan adalah berfokus pada kemampuan siswa yang mampu mengingat informasi, tidak mengingat informasi tersebut dengan paksaan. Hal tersebut mengakibatkan siswa mempunyai beragam pengetahuan namun siswa belum mampu untuk menerapkan hal tersebut. Mempersiapkan peserta didik yang memiliki karakter kuat merupakan tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan itu sendiri. Sikap toleran dan juga hormat dapat dikembangkan dalam diri setiap peserta didik dengan menggunakan pembelajaran dari Pendidikan Kewarganegaraan, karena mata pelajaran PKn mengandung nilai-nilai moral yang terbilang baik selaras dengan yang ada pada Pancasila. Selaras dengan yang telah dijelaskan oleh Depdiknas (2006:15) mengenai kandungan nilai-nilai terdapat pada sila kelima pancasila yakni: 1) Mampu melakukan perkembangan perilaku mulia yang merefleksikan suasana serta sikap bergotong royong; 2) Adanya perkembangan tentang sikap yang adil kepada orang lain; 3) Mampu memelihara keseimbangan antara kewajiban dan hak serta dapat menghormati hak yang dimiliki oleh orang lain; 4) Gemar membantu sesama dengan tujuan agar orang tersebut dapat mandiri; 5) Hak milik tidak dipergunakan dalam upaya menindas orang lain; 6) Gemar menghormati karya dari orang lain karena kesejahteraan dan kemajuannya secara umum; 7) Gemar dalam melaksanakan kegiatan dengan tujuan untuk mendapatkan keadilan sosial serta kemajuan yang seimbang[2]. Guru seharusnya dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan dan juga berguna untuk para siswa dengan tujuan siswa mampu mengetahui serta menerapkan nilai-nilai yang menjadi dasar dari pembelajaran PKn. Dalam membuat pembelajaran yang mampu mengembangkan perilaku, nilai, dan kreativitas siswa terdapat sebuah cara yang dapat dilakukan yakni dengan penggunaan metode permainan peran. Interaksi yang terjalin dengan baik antar siswa serta adanya perkembangan pada kreativitas siswa dapat terjadi karena penggunaan dari metode role-play. Yamin (2008:152)[3]. memaparkan bahwa “adanya interaksi diantara para siswa mengenai sebuah situasi atau topik merupakan hal yang disebut dengan metode bermain peran”. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan dari metode role play ini menjadikan siswa berperan dalam sebuah situasi yang kemungkinan pernah dialami oleh para siswa tersebut. Dengan bermain peran, siswa akan mengalami proses pembelajaran yang terbilang cukup berbeda dari sebelumnya[4]. Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan tersebut, kesimpulan yang dapat ditarik ialah penggunaan dari metode bermain peran dalam proses pembelajaran membawa banyak manfaat untuk para siswa contohnya adalah adanya peningkatan kerjasama oleh para siswa dan guru, peningkatan bakat siswa serta peningkatan kreativitas yang dimiliki oleh setiap siswa. Untuk drama, siswa lebih tertarik belajar karena dapat menjalani kehidupannya sendiri, dapat mengembangkan keberanian untuk mengemukakan pendapatnya di kelas, melatih kemampuan menganalisis masalah, dalam waktu yang singkat siswa dapat membuat kesimpulan, siswa mampu memosisikan diri mereka menjadi orang lain dan memperdalam pemikiran dari tiap siswa tersebut[5]. Bahkan pada hasil wawancara dan observasi yang peneliti laksanakan bersama guru kelas IV, metode presentasi masih dipergunakan dalam memberikan informasi oleh guru mengenai pembelajaran dari PKn. Kami mungkin menemukan bahwa beberapa siswa tidak memperhatikan ketika beliau mengajar ketika menggunakan metode presentasi. Dengan memberikan materi pembelajaran, guru memberikan materi secara langsung pada siswa, dengan metode tersebut, siswa tidak cakap dalam memberikan pendapatnya akan suatu hal serta kurang teliti. Aspek psikologis, afektif, serta kognitif yang dimiliki oleh siswa seharusnya dapat dikembangkan oleh guru dalam pembelajaran PKn, namun yang mampu guru kembangkan hanyalah aspek kognitif yang ada pada siswa[6]. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mempergunakan metode bermain peran dalam proses pembelajaran mata pelajaran PKn dikarenakan metode

tersebut mampu dalam munculnya sikap berani para siswa, mewujudkan makna dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan aspek kognitif, keterampilan kognitif, emosional, serta psikomotorik para siswa[7]. Dari penjelasan yang telah dipaparkan, peneliti berkeinginan untuk menganalisis permasalahan yang terjadi dalam penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti berupa tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Pembelajaran PKN Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas IV SDN Kepadangan 1”[8]. Secara keseluruhan, tujuan dari terlaksananya penelitian ini ialah untuk memaparkan mengenai peningkatan pembelajaran PKN dengan menggunakan metode role playing pada siswa kelas 4 SDN Kepadangan 1. Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti ini khususnya memaparkan mengenai : Pembelajaran yang dirancang untuk menggunakan metode bermain peran untuk siswa kelas 4 di sekolah SDN Kepadangan 1[9]. Serta, khususnya penelitian ini memiliki tujuan untuk memaparkan mengenai : Merancang pembelajaran bermain peran kewarganegaraan untuk siswa kelas 4 di SDN Kepadangan 1[10].

II. Metode

Lokasi pencarian penulis letakkan di SDN Kepadangan 1 karena SD mudah diakses. Lokasi SD berada di kawasan strategis untuk mendukung pembelajaran aplikasi. Subyek dari penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti ialah peserta didik yang berada di kelas 4 SD Kepadangan 1 dengan total siswa yang berjumlah 30, yang mencakup 12 anak laki-laki dan 18 anak perempuan. Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti ini menggunakan metode penelitian berupa metode kualitatif. Guna memperbaiki ataupun memperkuat pembelajaran, pendekatan berupa kualitatif dapat digunakan. Penggunaan metode kualitatif ini dalam proses penelitiannya akan menghasilkan data deskriptif yang berbentuk tuturan atau teks serta perilaku dari sumber atau orang yang sedang diamati. Proses pembelajaran terbilang berhasil atau tidak, data kuantitatif digunakan untuk mendukung pendekatan kualitatif. Peneliti menggunakan penelitian berjenis tindakan kelas pada penelitian ini. Menurut Arikunto, dkk (2007:58)[11]. “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ialah penelitian guna meningkatkan kualitas dari kegiatan pembelajaran yang terjadi dalam kelas.” Pandangan ini sejalan dengan yang dipaparkan oleh Wardhani, dkk (2007:1.4) “Melalui refleksi diri, guru melaksanakan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan serta mengembangkan performanya, sehingga adanya peningkatan pada hasil dari belajar siswa.” Penelitian ini dilaksanakan melalui rancangan, penerapan, serta pencerminan dari tindakan partisipatif dan kolaboratif guna pembelajaran di kelas dapat meningkat dengan menggunakan tindakan siklus (Fadhilaturrahmi, 2017a)[12]. Untuk keberhasilan terlaksananya penelitian menggunakan tindakan kelas, diperlukan adanya dukungan bagi peneliti berupa pendamping sebagai teman bicara peneliti. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti berperan sebagai pengamat serta meminta bantuan pelaku sebagai guru dalam pembelajaran yang terjadi dalam kelas. Penelitian dilaksanakan dengan melakukan tindakan berupa observasi dan wawancara di SDN Kepadangan 1. Penelitian yang peneliti laksanakan yang berupa tindakan kelas ini dilakukan mengikuti langkah-langkah penelitian tindakan kelas yang biasa. Data kualitatif merupakan data yang sangat diperlukan dalam penelitian ini. Data ini juga merupakan data yang tidak dapat dinilai menggunakan angka dan tidak dapat langsung diukur. Pada tahap ini juga sering dikenal dengan sebutan siklus. Siklus-siklus ini mengandung unsur dari perencanaan, tindakan, observasi, evaluasi, sampai pada refleksi[13]. Kegiatan pelaksanaan penelitian dilakukan atas dasar rencana tindakan yang telah ditetapkan, yaitu untuk mencapai keberhasilan akademik yang disesuaikan dengan perencanaan studi yang sudah tersusun sebelumnya. Tindakan ini bertujuan untuk menerapkan metode bermain peran guna pembelajaran kewarganegaraan di kelas dapat meningkat. Selama berlangsungnya tindakan pada tahap ini, pembelajaran yang sedang berlangsung akan dilakukan menggunakan rancangan skenario pembelajaran kemudian rancangan tersebut dicantumkan dalam RPP. Data yang digunakan pada penelitian ini berbentuk observasi pada tiap perilaku dengan bermain peran dalam pembelajaran PKN siswa sekolah dasar. Data yang terkumpul tersebut mengandung perencanaan, pelaksanaan serta hasil belajar. Wawancara dan juga observasi digunakan sebagai alat pada penelitian ini[14]. Data yang telah diperoleh tersebut kemudian akan dianalisis menggunakan analisis kualitatif, dimana analisis ini akan menganalisis dari pengumpulan data sampai semua data terkumpul. Data akan direduksi menjadi permasalahan yang sekarang, selanjutnya data akan disajikan, pada tahap akhir adanya verifikasi atau membuat penarikan kesimpulan. Pada tiap tindakan setiap data terkumpul,

maka tahap analisis akan terus dilakukan secara berkala. Untuk menganalisis data, perlu dilakukannya analisis pada data kecil, meliputi data perencanaan, implementasi, dan evaluasi. Untuk reduksi pada data, meliputi klasifikasi dan juga klasifikasi. Data-data yang telah terkumpul kemudian diseleksi dan dilakukan pengelompokan yang sesuai dengan permasalahan pada penelitian. Setelah data tersebut dikategorikan, selanjutnya akan dipilah bagian yang sesuai dengan yang tidak sesuai. Kemudian, data yang sesuai tersebut akan dilakukan analisis lebih lanjut dan untuk data yang tidak sesuai maka akan dihilangkan (Fadhilaturrahmi, 2017b). Data yang sedang dianalisis akan dilakukan dengan terpisah. Hal tersebut dilakukan agar dapat memperoleh informasi-informasi tertentu serta perhatian akan dipusatkan pada informasi yang menghambat ataupun mendukung pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan serta perbaikan dari kesalahan-kesalahan mampu dilaksanakan secara tepat pada berbagai aspek yang relevan. Sebesar 75% kriteria keberhasilan pada tiap tindakan yang dilakukan. Berdasarkan dari keterampilan perolehan yang ada di kelas SDN Kepadangan 1 ialah sebesar 75%. Selaras dengan komentar yang dipaparkan oleh Kunandar (2008):428 "Standar ketuntasan akademik adalah 75%, sedangkan nilai ketuntasan siswa secara individu adalah 70%[15].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini terlaksana di kelas IV SDN Kepadangan 1 semester 2 mata pelajaran PKn dengan muatan mempraktikkan sikap kerja yang disiplin, jujur, dan ceria yang terjadi di kehidupan siswa dalam kesehariannya pada tahun ajaran 2016/2017. Kolaborasi dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV di sekolah yang dituju. Pada penelitian ini, guru kelas berperan sebagai pelaksana, sedangkan peneliti berperan sebagai pengamat. Langkah-langkah yang ada di pembelajaran dari tiap tindakan yang dilaksanakan oleh peneliti telah diselenggarakan dengan tiap langkah pembelajaran menggunakan metode role play. Proses pelaksanaan dari tindakan ini terdiri dari siklus I dan II. Pada siklus I, terlaksana 2 pertemuan, pada siklus II sebanyak 1 pertemuan dilakukan. Untuk memperbaiki kekurangan yang muncul pada siklus I, maka perlu dilakukan siklus II. Berikut adalah gambaran dari pembelajaran penggunaan metode bermain peran yang terjadi di 2 siklus beserta dengan rincian yang ada di tiap siklusnya:

Siklus 1

Menurut pada hasil dari penelitian pertama, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode role playing yang digunakan di kelas masih kurang terlaksana dengan baik. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui observasi pada saat pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran di kelas. Selain itu, beberapa siswa terlihat kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas serta kurangnya pemahaman pada pelajaran yang telah dipaparkan oleh guru. Hal tersebut didukung ketika guru mengajukan beberapa pertanyaan, namun tidak lebih dari tiga siswa yang mampu menjawab pertanyaan tersebut dengan baik dan juga benar. Berdasarkan hasil tes yang telah dilaksanakan, masih ada beberapa siswa yang memperoleh nilai dibawah rata-rata. Dikarenakan para siswa mempunyai kemampuan yang berbeda, maka hal tersebut dapat terjadi. Rencana yang telah tersusun serta terlaksana pada Siklus I masih kurang sesuai dengan apa yang sudah disampaikan. Terdapat langkah-langkah dalam pembelajaran yang masih belum terselesaikan dengan benar, sehingga hal tersebut mempengaruhi metode bermain peran yang digunakan pada siklus I belum maksimal. Melalui diskusi serta hasil observasi yang dilakukan bersama guru kelas IV, ditemukan sebuah faktor dari belum terlaksananya metode role playing yang ada di siklus I ialah minimnya arahan yang dijelaskan oleh guru sehingga para siswa masih belum mengetahui dengan benar mengenai permainan peran. Sebelum pembelajaran dengan metode bermain peran digunakan, guru seharusnya dapat memaparkan mengenai konsep dari bermain peran, sehingga siswa mengerti mengenai konsep tersebut. Guru juga seharusnya dapat memberikan bimbingan maupun arahan karena role playing adalah suatu hal yang cukup baru untuk para siswa.

Agar siswa dapat merasakan suatu hal yang nyata, maka guru seharusnya dapat memberikan arahan ataupun bimbingan kepada para siswa. Hal tersebut akan membuat siswa dapat memahami serta mengamalkan perilaku yang menyenangkan, disiplin, dan juga jujur dalam kehidupan siswa tersebut. Selain itu, aspek psikologis serta emosional siswa juga akan berkembang dengan menggunakan pembelajaran memainkan peran.

Dari analisis dan hasil penelitian yang ada di data Siklus I, sebesar 75% angka penilaian yang direncanakan, yang dijelaskan dalam BSNP (2006: 12) Derajat ketuntasan belajar untuk masing-masing indikator dan yang teridentifikasi dalam kompetensi inti terdapat sekitar diantara 0 sampai dengan 100%. Kriteria finishing yang ideal untuk setiap stat adalah 75%. Berdasarkan hasil penilaian ketuntasan mahasiswa sebesar 66% yang artinya presentase tersebut tergolong dibawah kriteria. Dari komentar yang telah didapatkan pada siklus I, rencana yang disusun untuk melaksanakan siklus kedua dengan tujuan agar mereka lebih tertarik belajar dan mampu berkembang dalam bermain peran. Selain itu, metode bermain peran ini memiliki tujuan dimana aspek psikomotor serta emosional siswa dapat berkembang, sehingga siswa mampu belajar dengan bahagia dan juga positif. Oleh sebab itu, pada siklus II peneliti akan melanjutkan penelitian agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai melalui penggunaan role play pada proses pembelajaran.

Siklus II

Perencanaan yang telah disusun di siklus II dilakukan dengan baik. Terlaksananya pembelajaran secara runtut dan terencana agar pembelajaran bermain peran pada siklus II berlangsung dengan benar. Dengan menggunakan metode role play ini, nampaknya siswa menunjukkan antusiasme serta lebih aktif dalam belajar. Hal ini dibuktikan dengan para siswa yang menunjukkan antusiasme saat bermain peran. Antusiasme yang siswa tunjukkan memberikan penjelasan bahwa belajar terasa menyenangkan dengan menggunakan bermain peran. Karena terlibatnya para siswa pada saat bermain peran, hal tersebut dapat menumbuhkan aktivisme serta keberanian pada masing-masing siswa. Berdasarkan dari penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran PKn selain menggunakan metode presentasi yang membuat siswa merasa bosan dan terkesan monoton, metode lain seperti bermain peran dapat digunakan karena metode tersebut juga dapat mempengaruhi perkembangan aspek psikomotorik dan emosional siswa.

Dengan bermain peran, guru dapat membimbing dan mengarahkan siswa. Guru menjelaskan terlebih dahulu mengenai konsep bermain peran. Pada saat diskusi sederhana, guru mampu menciptakan kondisi dimana dapat memicu siswa memberikan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan guru. Selain itu, siswa dapat menunjukkan keterampilan dalam pembelajaran psikomotor dan mengolah emosi agar dapat mengerti mengenai pembelajaran PKn yang sesungguhnya dengan cara para siswa dapat memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru, untuk mengharumkan nama diri, serta adanya keinginan dalam bertanya dalam bermain peran. Guru akan memberikan reward kepada para siswa yang berpartisipasi dalam role playing dengan tujuan motivasi siswa akan semakin maju selama berpartisipasi pada pembelajaran menggunakan metode bermain peran.

Metode bermain peran yang digunakan untuk menerapkan sikap yang gembira, jujur, dan disiplin pada keseharian siswa dapat membentuk kepribadian mereka. Hal tersebut terjadi karena siswa dapat mengingat sesuatu melalui meniru suatu hal berdasarkan dari yang mereka rasakan atau lihat. Oleh karena itu, siswa diharapkan untuk mempunyai sikap selaras dengan apa yang diharapkan dari mata pelajaran PKn yang dipelajarinya. Dari yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran PKn yang menggunakan role play dapat menarik siswa untuk terus mengikuti pembelajaran dan siswa juga termotivasi dengan pembelajaran tersebut. Kesimpulannya adalah guru dapat menggunakan metode bermain peran untuk membuat kondisi belajar yang menarik bagi para siswa serta dapat mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran PKn. Berdasarkan pada hasil analisis di penelitian siklus II, dari segi pelaksanaan maupun perencanaan terhadap proses daripada hasil, penilaian siswa mencapai 84,3% (baik). Hasil yang telah didapatkan di siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran dapat berlangsung dengan baik serta guru juga mampu menggunakan metode tersebut peranan dalam proses pembelajaran kewarganegaraan kelas IV SDN Kepadangan 1. Berdasarkan hasil analisis dan juga refleksi yang ada di siklus II mencapai kesimpulan dimana proses pembelajaran sudah berlangsung sesuai dengan yang diharapkan, sehingga tidak harus berlanjut pada siklus yang selanjutnya.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan data, temuan penelitian, dan pembahasan upaya peningkatan hasil belajar kewarganegaraan siswa dengan bermain peran, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Bentuk kegiatan dibuat dari penelitian lapangan/pendahuluan dan konsisten dengan tahapan pembelajaran menggunakan metode bermain peran (role-play). Agar para siswa memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran, alat dan bahan telah disiapkan dan juga disiapkan sesuai dengan materi dari pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Penggunaan metode role-play dalam pembelajaran merupakan pembelajaran yang terpusat pada siswa itu sendiri, yang diberikan oleh guru untuk para siswa mengenai warga negara dengan menggunakan metode role playing merupakan pembelajaran yang terpusat pada siswa, sehingga siswa mampu mengembangkan aspek psikologis dan juga emosionalnya.

Ucapan Terima Kasih

Puji dan syukur kepada yang Maha Esa Allah SWT. berkat rahmat hidayah-Nya saya mampu menyelesaikan tugas akhir berupa artikel yang berjudul "Peningkatan Pembelajaran PKN Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas IV" hingga selesai, sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada bapak Feri Tirtoni, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing, kedua orang tua saya, serta segenap teman-teman yang tulus selalu memberikan dukungan yang sangat berarti bagi saya sehingga saya dapat menyelesaikan artikel ini, tidak lupa juga Kepala Sekolah dan Guru Kelas IV SDN Kepadangan 1 yang membantu dalam kelancaran penelitian dan penelitian artikel ini.

REFERENSI

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Template Karya Tulis Ilmiah Nadiyah Puspita Sari 03

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jbasic.org Internet Source	7%
2	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	1%
3	www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id Internet Source	1%
4	id.scribd.com Internet Source	1%
5	zombiedoc.com Internet Source	1%
6	Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia Student Paper	1%
7	archive.umsida.ac.id Internet Source	1%
8	www.scribd.com Internet Source	1%
9	core.ac.uk	

Internet Source

<1 %

10

library.um.ac.id

Internet Source

<1 %

11

Rizki Ananda. "PENINGKATAN PEMBELAJARAN PKN DENGAN PENERAPAN METODE ROLE-PLAYING SISWA KELAS II SDN 003 BANGKINANG KOTA", Jurnal Basicedu, 2018

Publication

<1 %

12

fst.umsida.ac.id

Internet Source

<1 %

13

jurnal.fkip.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

14

digilib.uin-suka.ac.id

Internet Source

<1 %

15

adoc.pub

Internet Source

<1 %

16

eprints.uny.ac.id

Internet Source

<1 %

17

media.neliti.com

Internet Source

<1 %

18

pt.scribd.com

Internet Source

<1 %

19

blog.ruangguru.com

Internet Source

<1 %

20	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
21	docplayer.info Internet Source	<1 %
22	eprints.umk.ac.id Internet Source	<1 %
23	id.123dok.com Internet Source	<1 %
24	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
25	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Template Karya Tulis Ilmiah Nadiyah Puspita Sari 03

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6
