



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

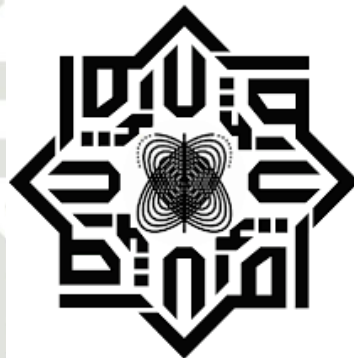


**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN KERJA SAMA SISWA PADA
MUATAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS
III SD NEGERI O36 KARYA INDAH KECAMATAN
TAPUNG KABUPATEN KAMPAR**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

Oleh

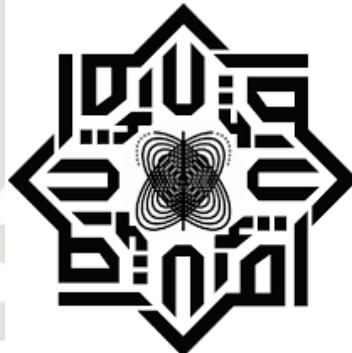
RISKY JUITA P

NIM. 11910824075

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU**

1444 H/2023 M

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN KERJA SAMA SISWA PADA
MUATAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS
III SD NEGERI O36 KARYA INDAH KECAMATAN
TAPUNG KABUPATEN KAMPAR**



UIN SUSKA RIAU

Oleh

RISKY JUITA P

NIM. 11910824075

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU**

1444 H/2023 M

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar*, yang ditulis oleh Risky Juita P, NIM. 11910824075 dapat diterima dan disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 01 Dzulhijjah 1444 H
19 Juni 2023

Menyetujui,

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah

Pembimbing

H. Subhan, S.Ag, M.Ag.

Dra.Hj. Syafi'ah, M.Ag

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul, *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa Kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tpaung Kabupaten Kampar*, yang ditulis oleh Risky Juita P NIM. 11910824075 telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 8 Dzulhijjah 1444 H/ 27 Juni 2023 skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 8 Dzulhijjah 1444 H

27 Juni 2023 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I



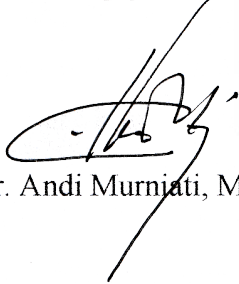
Dra. Hj. Syafrida, M.Ag

Penguji II



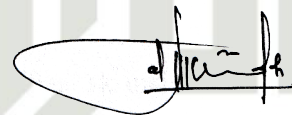
Melly Andriani, M.Pd

Penguji III



Dr. Andi Murniati, M.Pd

Penguji IV



Dr. Mimi Hariyani, M.Pd

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag

NIP. 19650521 199402 1 001


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar”**.

Ucapan penghargaan dan terima kasih dari lubuk hati terdalam penulis haturkan kepada Ayahanda Suharuddin Pulungan dan Ibunda Kesumawati Sinurat yang telah membesarkan, merawat dan mendidik dengan penuh kasih sayang, serta menghantarkan penulis menempuh studi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau hingga meraih gelar sarjana Strata Satu (S1). Atas segala usaha dan perjuangannya yang tak mengenal lelah, peneliti berdo’a semoga Allah SWT mencurahkan *rahmat, ridho* dan *inayah*-Nya kepada mereka.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen penasehat akademik Ibu Nurhayati, M.Hum. dan kepada dosen pembimbing skripsi Ibu Dra. Hj. Safi’ah., M.Ag yang telah membimbing penulis dengan meluangkan waktu, tenaga, serta pemikirannya dalam memberikan masukan dan saran dalam penulisan skripsi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Terima kasih penulis juga sampaikan Ibu Yusniar, S. Pd., selaku wali kelas III yang telah membantu dalam proses penelitian dan pengumpulan data-data yang penulis butuhkan. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dengan pahala Jariyah Amiin.

Ucapan terima kasih penulis haturkan kepada berbagai pihak yang telah berjasa kepada peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir dan merampungkan studi di Almamater UIN Suska Riau, mereka itu adalah :

Prof. Dr. Hairunas, M.Ag., selaku Rektor UIN Suska Riau, Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., selaku Wakil Rektor I, Dr. H. Mas’ud Zein, M.Pd., selaku Wakil Rektor II dan Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., selaku Wakil Rektor III.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dr. H. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Dr. Zarkasih, M.Ag., selaku Wakil Dekan I, Dr. Zubaidah M.Z, M.Pd., selaku Wakil Dekan II dan Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons., selaku Wakil Dekan III.

H. Subhan, M.Ag., dan Melly Andriyani, M.Pd., selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Bapak/Ibu Dosen Jurusan PGMI yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis selama menempuh studi di UIN Suska Riau.

Tenaga kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan PGMI bapak Zuhri Azhari, S.Sos., dan staf perpustakaan UIN Suska Riau yang memberikan pelayanan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

6. Kepala Sekolah Dasar Negeri 036 Karya Indah ibu Yusnita Epi, S.Pd., yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
 7. Kakak tercinta Nopria Herlim Pulungan, S.Pd., Rahmayani Pulungan, S.P., Mai Kurnia Pulungan, S.H. yang telah banyak memberikan dukungan serta motivasi dan semangat kepada saya.
 8. Keluarga besar mahasiswa PGMI Angkatan 2019 yang selalu memberikan dukungan, nasehat, dan kebersamaannya.
- Untuk Senja, Rimba dan Sandyakala terimakasih sudah menjadi salah satu alasanku untuk tetap bertahan.

Semoga Allah membalas kebaikan semua yang telah berjasa dalam penyelesaian skripsi ini Aamiin. Semoga skripsi ini dapat menambah khazanah pengetahuan yang bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pekanbaru, 19 Juni 2023

Peneliti

RISKY JUITA. P
NIM. 11910824075

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbilalamiin

Sujud syukurku kusembahkan kepadamu ya Allah, Tuhan yang Maha Agung dan Maha Tinggi. Atas takdirmu aku bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman dan bersabar.

Hari takkan indah tanpa Mentari dan rembulan, begitu juga hidup takkan indah tanpa tujuan, harapan serta tantangan. Meski terasa berat, namun manisnya hidup justru akan terasa apabila semuanya terlalui dengan baik, meski harus memerlukan pengorbanan.

Kupersembahkan karya kecil ini, untuk cahaya hidup yang senantiasa ada saat suka dan duka, selalu setia mendampingi, Ayah dan Mamak tercinta, yang senantiasa memanjatkan do'a dalam setiap sujudnya. Terimakasih untuk semuanya

Untuk ribuan tujuan yang harus dicapai, untuk jutaan impian yang akan digapai, untuk sebuah pengharapan, agar hidup jauh lebih bermakna, karena tragedy terbesar dalam hidup bukanlah kematian tapi hidup tanpa tujuan. Teruslah bermimpi untuk sebuah tujuan, pastinya juga harus diimbangi dengan tindakan nyata, agar mimpi dan juga angan, tidak hanya menjadi sebuah bayangan semu.

Alhamdulillahirrabil'alamini

Sebuah langkah usai sudah

Satu cita telah ku gapai

Namun...

Itu bukan akhir dari perjalanan

Melainkan awal dari satu perjuangan

Jazakumullah Khoiran Katsiron

MOTTO

"Harta yang tak pernah habis adalah ilmu pengetahuan dan ilmu yang tak ternilai adalah Pendidikan"

"Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji kekuatan akarnya" - **Ali bin Abi Thalib**

"Apapun yang menjadi takdirmu,
akan mencari jalannya menemukanmu" – **Ali bin Abi Thalib**

"Allah tidak membebani seseorang
melainkan sesuai dengan kesanggupannya" – **QS Al Baqarah 286**

"Ada yang cepat, ada yang lambat.
Tak masalah asalkan tidak diam di tempat.
Sebab perjalanan masih Panjang
Selagi tetap berjalan, suatu hari kamu akan sampai"
- **Ustadzah Halimah Alaydrus**

"Sukses adalah guru yang buruk. Sukses menggoda orang yang tekun berpikir
bahwa mereka tidak bisa gagal" – **Bill Gates**

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lampiran Surat:

Nomor : Nomor 25/2021
 Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Risky Juita P
 NIM : 11910824075
 Tempat/Tgl. Lahir : Sei Tapung, 10 Oktober 1999
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : **“Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa Kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar”**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, Juli 2023
 Yang membuat pernyataan



RISKY JUITA P
NIM. 11910824075

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Risky Juita. P, (2023): Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kerja sama siswa pada tema Praja Muda Karana di kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya Kerja Sama siswa pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Objek dalam penelitian ini adalah metode *Role Playing* dan kerja sama siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus dilakukan dalam dua pertemuan. Adapun Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah observasi dan dokumentasi. Sedangkan Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dengan presentase. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kerja sama siswa. Hal ini diketahui sebelum tindakan diperoleh rata-rata kerja sama siswa hanya mencapai 51,87 atau berada pada kategori cukup. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas pada siklus I, rata-rata kerja sama siswa meningkat menjadi 58,33 atau berada pada kategori cukup. Kemudian pada siklus II rata-rata kerja sama siswa terjadi peningkatan menjadi 72,1 atau tergolong baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kerja sama siswa pada tema praja muda karana muatan pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

Kata Kunci: *Metode Role Playing, Kerja Sama Siswa*

ABSTRACT

Riky Juita. P, (2023): The Implementation of Role-Playing Method in Increasing Student Cooperation on Indonesian Language Lesson Content at the Third Grade of State Elementary School 036 Karya Indah, Tapung District, Kampar Regency

This research aimed at increasing student cooperation on Scout theme at the third grade of State Elementary School 036 Karya Indah, Tapung District, Kampar Regency. This research was investigated with the low of student cooperation on Indonesian Language lesson content. It was classroom action research. The subjects of this research were teachers and students. The objects were Role-Playing method and student cooperation. This research was conducted for two cycles, and every cycle comprised two meetings. Observation and documentation were the techniques of collecting data. The technique of analyzing data was qualitative with percentage. Based on the research findings and data analyses, Role-Playing method could increase student cooperation. It could be identified from the mean of student cooperation that was 51.87 before the action, and it was on enough category. After the classroom action research was conducted in the first cycle, the mean of student cooperation increased to 58.33, and it was on enough category. In the second cycle, the mean of student cooperation increased to 72.1, and it was on good category. Therefore, it could be concluded that Role-Playing method could increase student cooperation on Scout theme of Indonesian Language lesson content at the third grade of State Elementary School 036 Karya Indah, Tapung District, Kampar Regency.

Keywords: *Role-Playing Method, Student Cooperation*

Hak Cipta Didukung Undang-Undang
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

رزقي جويتا ف، (٢٠٢٣): تطبيق طريقة لعب الأدوار لترقية تعاون التلاميذ في محتوى

درس اللغة الإندونيسية في الصف الثالث بالمدرسة الابتدائية

الحكومية ٠٣٦ كاريا إنداه في مديرية تابونج بمنطقة كمبار

هذا البحث يهدف إلى ترقية تعاون التلاميذ في مادة الكشافة في الصف الثالث بالمدرسة

الابتدائية الحكومية ٠٣٦ كاريا إنداه في مديرية تابونج بمنطقة كمبار. وخلفية هذا البحث هي

ضعف تعاون التلاميذ في محتوى درس اللغة الإندونيسية. وهذا البحث هو بحث إجرائي. وأفراد

البحث مدرس وتلاميذ. وموضوع البحث طريقة لعب الأدوار وتعاون التلاميذ. وتم إجراء هذا

البحث في الدورتين، وفي كل دورة لقاءان. وتقنيتان مستخدمتان لجمع البيانات وملاحظة وتوثيق.

وتقنية تحليل البيانات تحليل كفي بالنسبة المئوية. وبناء على نتيجة البحث وتحليل البيانات،

عرف بأن طريقة لعب الأدوار ترقى تعاون التلاميذ. تم ملاحظة ذلك من أن متوسط نتائج

تعاون التلاميذ قبل الإجراء 51.87 أي يكون في مستوى مقبول. وبعد تمام الإجراء في الدورة

الأولى، ترقى إلى 58.33 أي يكون في مستوى مقبول. وفي الدورة الثانية، ترقى أيضا إلى

72.1 أي تكون في مستوى جيد. لذلك، استنتج بأن تطبيق طريقة لعب الأدوار يرقى تعاون

التلاميذ في مادة الكشافة في محتوى درس اللغة الإندونيسية في الصف الثالث بالمدرسة الابتدائية

الحكومية ٠٣٦ كاريا إنداه في مديرية تابونج بمنطقة كمبار.

الكلمات الأساسية: طريقة لعب الأدوار، تعاون التلاميذ

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
PERNYATAAN	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Definisi Istilah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kerangka Teoritis	8
B. Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Berpikir	22
D. Indikator Keberhasilan	24
E. Hipotesis Tindakan	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Subjek dan Objek Penelitian	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	27

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Rancangan Penelitian	27
D. Teknik Pengumpulan Data	32
E. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Deskripsi Setting Penelitian	35
B. Hasil Penelitian	42
C. Pembahasan	76
D. Pengujian Hipotesis	82
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

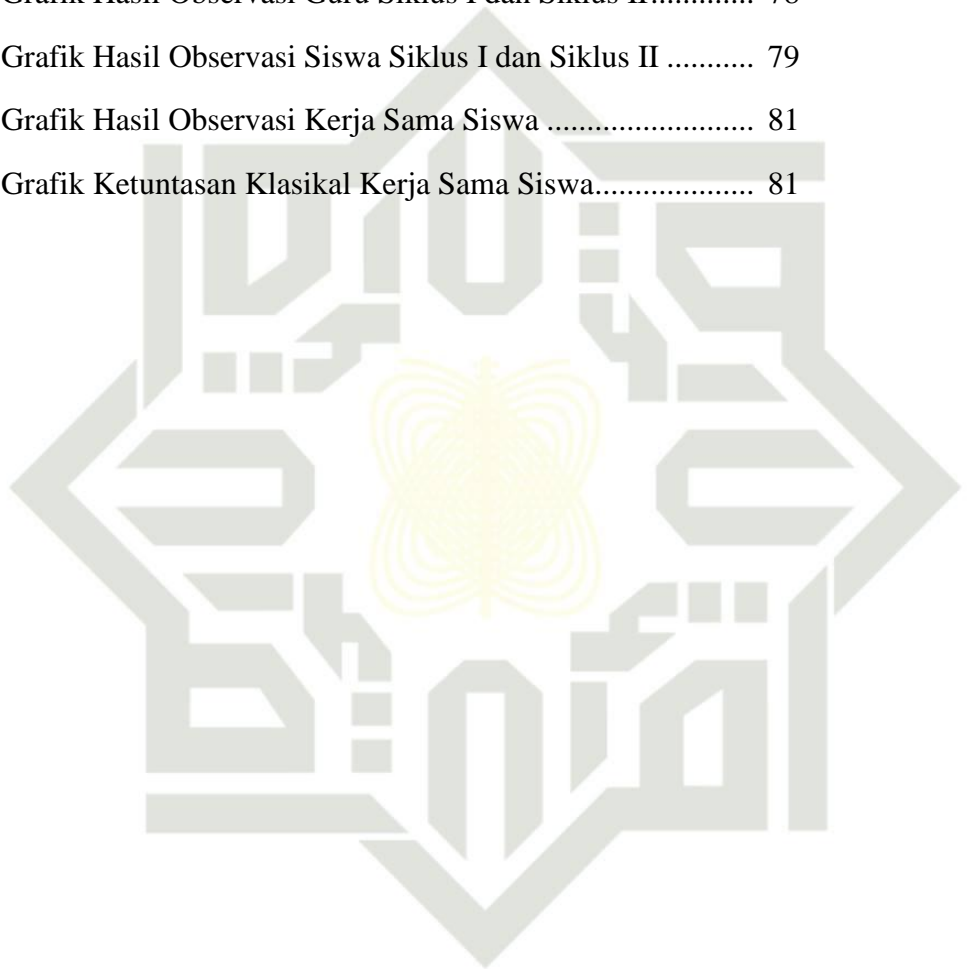
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel III.1	Interval Aktivitas Guru dan Siswa	33
Tabel III.2	Interval Kerja Sama Siswa	34
Tabel IV.1	Profil SD Negeri 036 Karya Indah	36
Tabel IV.2	Daftar Nama Guru SD Negeri 036 Karya Indah	38
Tabel IV.3	Daftar Jumlah Siswa SD Negeri 036 Karya Indah.....	39
Tabel IV.4	Dafat Nama Siswa Kelas III SD Negeri 036 Karya Indah	40
Tabel IV.5	Daftar Sarana SD Negeri 036 Karya Indah	41
Tabel IV.6	Daftar Prasarana SD Negeri 036 Karya Indah	41
Tabel IV.7	Hasil Observasi Kerja Sama Siswa Sebelum Tindakan	43
Tabel IV.8	Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1 Siklus I.....	49
Tabel IV.9	Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2 Siklus I.....	50
Tabel IV.10	Rekapitulasi Observasi Guru Siklus I Pertemuan 1 dan 2	51
Tabel IV.11	Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1 Siklus I.....	53
Tabel IV.12	Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan Siklus I.....	55
Tabel IV.13	Rekapitulasi Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1 dan 2.....	57
Tabel IV.14	Observasi Kerja Sama Siswa Siklus I.....	58
Tabel IV.15	Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 3 Siklus II.....	65
Tabel IV.16	Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 4 Siklus II.....	67
Tabel IV.17	Rekapitulasi Observasi Guru Siklus II Pertemuan 3 dan 4.....	68
Tabel IV.18	Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 3 Siklus I.....	69
Tabel IV.19	Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 4 Siklus I.....	71
Tabel IV.20	Rekapitulasi Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 3 dan 4	73
Tabel IV.21	Observasi Kerja Sama Siswa Siklus II	74
Tabel IV.22	Rekapitulasi Observasi Guru Siklus I dan Siklus II	77
Tabel IV.23	Rekapitulasi Observasi Siswa Siklus I dan Siklus II	78
Tabel IV.24	Rekapitulasi Kerja Sama Siswa Siklus I dan Siklus II	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1	Kerangka Berpikir	23
Gambar III.1	Alur Penelitian Tindakan Kelas	28
Gambar IV.1	Grafik Hasil Observasi Guru Siklus I dan Siklus II.....	78
Gambar IV.2	Grafik Hasil Observasi Siswa Siklus I dan Siklus II	79
Gambar IV.3	Grafik Hasil Observasi Kerja Sama Siswa	81
Gambar IV.4	Grafik Ketuntasan Klasikal Kerja Sama Siswa.....	81



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

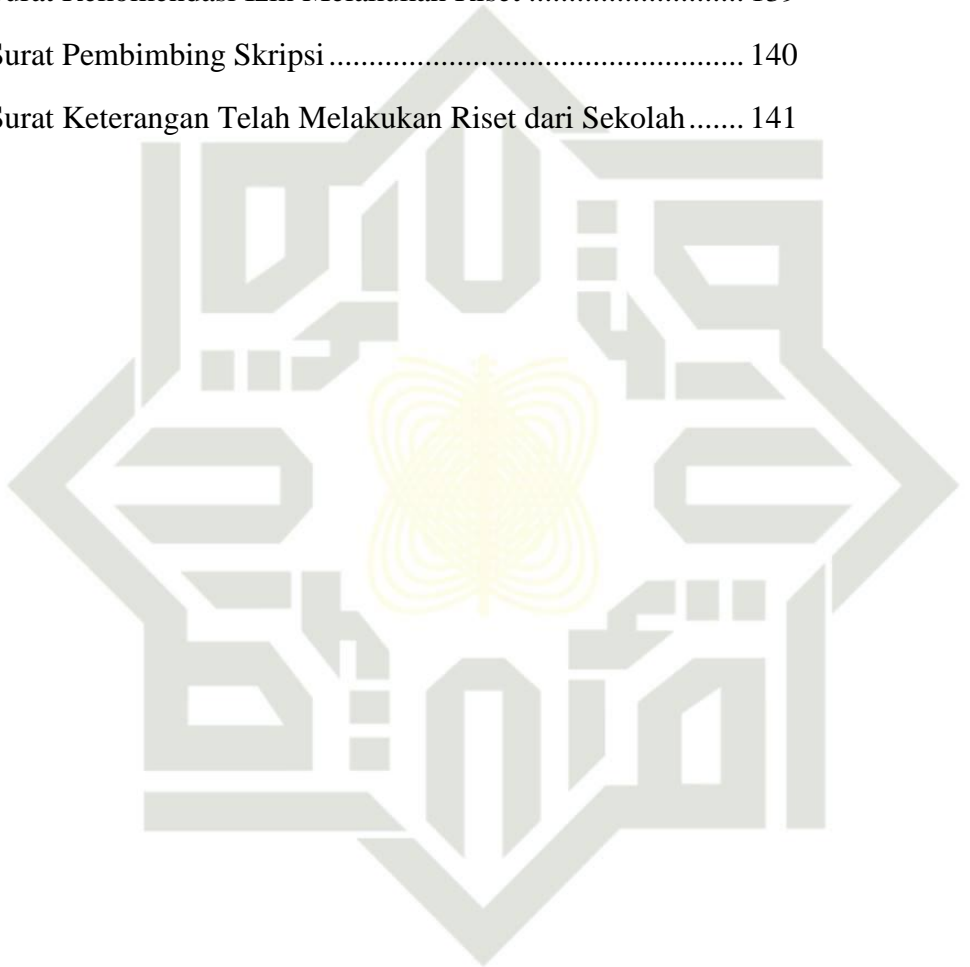
Lampiran 1 Silabus Pembelajaran.....	86
Lampiran 2 RPP Pertemuan Pertama Siklus I.....	91
Lampiran 3 RPP Pertemuan Kedua Siklus I.....	95
Lampiran 4 RPP Pertemuan Ketiga Siklus II.....	99
Lampiran 5 RPP Pertemuan Keempat Siklus II.....	103
Lampiran 6 LKPD 1.....	107
Lampiran 7 LKPD 2.....	108
Lampiran 8 LKPD 3.....	109
Lampiran 9 LKPD 4.....	110
Lampiran 10 Lembar Pedoman Penilaian Aktivitas Guru.....	111
Lampiran 11 Lembar Observasi Aktivitas Guru 1.....	114
Lampiran 12 Lembar Observasi Aktivitas Guru 2.....	115
Lampiran 13 Lembar Observasi Aktivitas Guru 3.....	116
Lampiran 14 Lembar Observasi Aktivitas Guru 4.....	117
Lampiran 15 Lembar Pedoman Penilaian Aktivitas Siswa.....	118
Lampiran 16 Lembar Observasi Aktivitas Siswa 1.....	121
Lampiran 17 Lembar Observasi Aktivitas Siswa 2.....	122
Lampiran 18 Lembar Observasi Aktivitas Siswa 3.....	123
Lampiran 19 Lembar Observasi Aktivitas Siswa 4.....	124
Lampiran 20 Lembar Pedoman Penilaian Kerja Sama Siswa.....	125
Lampiran 21 Nilai Kerja Sama Siswa Sebelum Tindakan.....	127
Lampiran 22 Nilai Kerja Sama Siswa Siklus I.....	128
Lampiran 23 Nilai Kerja Sama Siswa Siklus II.....	129
Lampiran 24 Dokumentasi.....	130
Lampiran 25 Pengesahan Perbaikan Proposal.....	134

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 26 Blangko Kegiatan Bimbingan Skripsi	135
Lampiran 27 Surat Pra Riset dari Fakultas	136
Lampiran 28 Surat Balasan Pra Riset dari Sekolah	137
Lampiran 29 Surat Izin Melakukan Riset dari Fakultas.....	138
Lampiran 30 Surat Rekomendasi Izin Melakukan Riset	139
Lampiran 31 Surat Pembimbing Skripsi	140
Lampiran 32 Surat Keterangan Telah Melakukan Riset dari Sekolah.....	141

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai upaya untuk mencapai target pengembangan dan pendidikan yang maksimal di abad 21, seorang individu harus memiliki setidaknya empat kemampuan utama yang disebut 4C yaitu kreatif (*creativity*), berpikir kritis (*critical thinking*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*). Pada dasarnya seluruh hal yang melibatkan kolaborasi dan kerja sama akan sangat menguntungkan. Terlebih aspek pentingnya adalah untuk mencapai tujuan yang sama.

Kerja sama adalah melakukan suatu pekerjaan secara bersama-sama dengan ikhlas. Orang bersikap kerja sama dapat dicirikan dengan kemampuan seseorang untuk saling menolong, suka melakukan pekerjaan secara bersama-sama, setia kawan dan ada pembagian tugas dengan orang lain secara proporsional.¹ Dengan bekerja sama siswa dapat memperhatikan hal yang terjadi di lingkungannya, dan akan melakukan sosialisasi misalnya bertanya kepada teman mengenai hal yang akan dilakukan untuk menyelesaikan tugas kelompok. Hal yang menggambarkan siswa memperoleh keberhasilan dalam berkelompok saat pembelajaran berlangsung ialah kerja sama. Kerja sama akan membuat siswa mampu melakukan banyak hal daripada bekerja sendiri.

¹ Rahmad Rosyadi, *Pendidikan Islam Dalam Pembentukan Karakter Anak*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 89.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kerja sama dapat mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran, sebab pada dasarnya suatu komunitas belajar selalu lebih baik hasilnya daripada beberapa individu yang belajar sendiri-sendiri.² Kerja sama sangat penting bagi keberlangsungan hidup manusia, karena dengan bekerja sama setiap individu dan kelompok akan lebih mudah dan cepat dalam menyelesaikan pekerjaan.

Dalam pembelajaran kerja sama sangat diperlukan bagi siswa karena dengan kerja sama dapat menata siswa dalam memahami, merasakan dan melaksanakan kerja sama agar dapat mencapai tujuan bersama. Kerja sama merupakan kemampuan yang dapat diterapkan siswa ketika proses pembelajaran, siswa dapat melakukan kerja sama melalui pengalaman belajar yang sedang berlangsung. Siswa yang memiliki sikap kerja sama dapat diketahui dari perilaku terhadap teman seusianya, contohnya membantu teman ketika mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Kerja sama mempunyai kesan negatif bagi setiap siswa, banyak siswa yang merasa terbebani ketika harus bekerja sama dalam kelompok. Karena siswa yang tekun merasa harus bekerja lebih dari temannya yang lain, sedangkan siswa yang kurang mampu merasa bahwa setiap pendapatnya belum tentu benar dan mengakibatkan malas mengemukakan pendapatnya ketika bekerja sama dalam kelompok. Sehingga pembagian tugas dalam kelompok tidak diselesaikan secara bersama-sama, Sebagian siswa hanya menumpang nama dan membebaskan tugas pada siswa yang dianggap mampu.

² Hamid dan Moh Sholeh, *Metode Edutainment*. (Jogjakarta : Diva Press, 2011), hlm. 66.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 036 Karya Indah, ditemukan gejala-gejala sebagai berikut:³

1. Dari 24 siswa, terdapat 16 atau 66,66% siswa yang tidak mau bertanggung jawab pada tugas kelompok.
2. Dari 24 siswa, terdapat 18 atau 75% siswa yang tidak mau saling membantu dalam kelompok.
3. Dari 24 siswa, terdapat 17 atau 70,83% siswa yang tidak mau mengambil giliran dan tidak berbagi tugas dalam kelompok.
4. Dari 24 siswa, terdapat 15 atau 62,5% siswa yang tidak mau berada di dalam kelompok selama kegiatan kelompok berlangsung.
5. Dari 24 siswa, terdapat 16 atau 66,66% siswa yang tidak mau menerima pendapat dan menghormati perbedaan.

Berdasarkan gejala-gejala tersebut bahwa kerja sama siswa di kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar khususnya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Guru sudah melakukan upaya agar kerja sama siswa meningkat dengan cara menerapkan metode pembelajaran berkelompok, namun pada kenyataannya kerja sama siswa masih tergolong rendah, oleh karena itu penulis menawarkan solusi untuk meningkatkan kerja sama dengan menerapkan Metode Pembelajaran *Role Playing*. Menurut Risva Anggriani dengan metode *Role Playing* siswa dapat aktif dan bekerja sama pada saat memainkan peran atau karakter.⁴

³ Observasi 7 Januari 2023 dengan guru kelas III Yusniar, S.Pd SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

⁴ Risva Anggriani, dkk, "Keefektifan Metode *Role Playing* terhadap Keaktifan dan Kerja Sama Siswa dalam pembelajaran IPS", Jurnal Pendidikan IPS (2020), hlm. 11

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Metode *Role Playing* adalah metode pembelajaran bermain peran yang menggunakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Menurut Syaiful Bahri bahwa Metode *Role Playing* dapat meningkatkan kerja sama siswa, kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-bainya.⁵

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang metode *Role Playing* pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia, hal ini bertujuan agar pembelajaran tidak meluas ke pembelajaran yang lain sehingga peneliti akan mudah dalam melaksanakan penelitian dan pengaruhnya terhadap peningkatan kerja sama siswa, dengan judul **“Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar”**

⁵ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 101

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Defenisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami penelitian ini, maka disini perlu dijelaskan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Metode *Role Playing* adalah metode bermain peran yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan perannya masing-masing sesuai dengan tokoh yang dilakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka.⁶
2. Kerja sama merupakan kepedulian satu orang atau satu pihak dengan orang atau pihak lain yang tercermin dalam suatu kegiatan yang menguntungkan semua pihak dengan prinsip saling percaya, menghargai dan adanya norma yang mengatur.⁷

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan gejala-gejala yang telah dijabarkan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu: “Bagaimana Metode *Role Playing* dapat meningkatkan kerja sama siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar?”

⁶ Arleni Tarigan, “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kemabng Sari Kecamatan Ukui”, Vol. 5 No. 3 (November 2016), 107

⁷ Ardi Wira Kusuma, “Meningkatkan Kerjasama Siswa dengan Metode Jigsaw dalam Bimbingan Klasikal, Konselor”, Vol. 7 No. 1 (2018), 29.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kerja sama siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi Lembaga Pendidikan
 - 1) Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam mengkreasikan metode dalam keberlangsungan proses pembelajaran, berupa metode *Role Playing*.
 - 2) Sebagai upaya perbaikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi Guru
 - 1) Sebagai bahan pengetahuan tentang meningkatkan kemampuan kerja sama siswa dengan menggunakan Metode *Role Playing* .
 - 2) Sebagai bahan untuk meningkatkan kemampuan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
- c. Bagi Siswa
 - 1) Sebagai bahan untuk meningkatkan kerja sama siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Sebagai pengetahuan siswa tentang *Role Playing* (Bermain Peran) yang menyenangkan serta mampu mengemabnagkan aspek kerja sama siswa.
- d. Bagi peneliti
- 1) Dapat menambah pengalaman dan wawasan peneliti khususnya yang berkaitan dengan penelitian yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.
 - 2) Untuk memenuhi salah satu persyaratan penyelesaian jenjang Pendidikan Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Trabiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode adalah suatu cara yang digunakan seorang guru dalam mengimplementasikan rencana yang telah disusun berbentuk kegiatan yang nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam proses kegiatan pembelajaran, metode yang digunakan oleh seorang guru harus bervariasi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penggunaan metode pembelajaran sangat penting karena dengan metode guru dapat merencanakan proses pembelajaran yang utuh dan bersistem dalam menyajikan materi pembelajaran.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar Pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik.⁸

Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada dalam diri anak. Dalam bermain anak memiliki nilai

⁸ Abdurrahman Ginting, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2014), hlm. 42

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan.⁹ Menurut Scoot G Eberle bahwa *Role Playing* memiliki unsur humor, keterampilan, kepura-puraan, fantasi, kontes dan perayaan yang semuanya merupakan simulasi selektif dari sebuah kenyataan.

Metode *Role Playing* berakar pada dimensi sosial yang mana metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi-situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik.¹⁰ Samuelsson mengatakan bahwa Metode *Role Playing* bertujuan agar peserta didik mampu untuk berinteraksi dengan orang lain, fokus dalam berbagai perkembangan seperti kognitif, fisik dan emosi.

Menurut Wiwid D Wijaya (dalam Rahmalina) salah satu aspek yang dikembangkan dengan menggunakan metode *Role Playing* yaitu kemampuan sosial emosional. Ketika *Role Playing* peserta didik akan mendiskusikan peran yang akan dilakoni dan naskah cerita yang akan digunakan, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar saling menghargai pendapat teman, bekerja sama dan berupaya untuk mengendalikan keinginannya sendiri karena harus saling berbagi dengan teman.¹¹

⁹ Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestrainingrum, *Bermain dan Permainan*, (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), hlm. 3.

¹⁰ Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Karakter*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hlm. 80

¹¹ Rahmalina, *Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran DI TK Cahaya Ibu Minangkabau*. Skripsi. Pendidikan Anak Usia Dini. IAIN Batusangkar 2017, hlm. 29

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa *Role Playing* adalah proses kegiatan pembelajaran yang menggunakan dimensi sosial yang menggunakan cara permainan peran dengan tujuan agar peserta didik berinteraksi dengan sesama temannya yang dapat mengembangkan aspek sosial emosional sehingga memungkinkan peserta didik untuk saling bekerja sama.

b. Manfaat Metode *Role Playing*

Terdapat empat manfaat *Role Playing* yaitu meningkatkan keterampilan berbahasa, meningkatkan keterampilan mengatur diri sendiri, meningkatkan kecerdasan dan meningkatkan keterampilan sosial. Keterampilan sosial didapat dari peserta didik yang berpura-pura menjadi orang lain, berinteraksi dan bekerjasama dalam sebuah permainan dengan teman-temannya. Keterampilan sosial ini sangat penting bagi peserta didik. *Role Playing* yang melibatkan banyak peran, cenderung akan semakin mengasah keterampilan sosialnya.¹²

Dengan metode *Role Playing* peserta didik akan belajar berkontribusi kerja sama yang baik dengan temannya baik itu dalam perencanaan saat memilih tokoh-tokoh dalam permainan peran, dalam menentukan naskah yang akan diperankan dan menentukan atribut yang perlu digunakan.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa dengan *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, dimana keterampilan

¹² Robert A Baron dan Donn Byrne, *Psikologi Sosial*, (Terbitan :Erlangga, 2012) hlm.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sosial itu didapat dari interaksi antar pemain peran yang juga dapat meningkatkan kerja sama peserta didik.

Tujuan *Role Playing* dalam proses pembelajaran adalah untuk menarik minat dan perhatian siswa sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa mengeksplorasi emosi dalam perbedaan pendapat dan permasalahan di kehidupan sosial, sehingga mampu mengembangkan kemampuan sosial dan melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

c. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Pada kegiatan yang dilakukan dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga murid-murid bisa mengetahui situasi yang diperankan. Semuanya berfokus pada pengalaman kelompok. Guru harus mengenalkan situasinya dengan jelas sehingga tokoh dan penokohnya memahami masalah yang disampaikan. Sama seperti pemainnya, penonton juga terlibat penuh dalam situasi belajar. Pada saat menganalisa dan berdiskusi, penonton harus memberikan solusi-solusi yang mungkin bisa digunakan untuk mengatasi masalah yang disampaikan.

Adapun langkah-langkah penggunaan Metode *Role Playing*, yaitu:¹³

- 1) Pemanasan, guru menjelaskan pada siswa suatu permasalahan yang perlu dipelajari dan dikuasai.

¹³ Mohamad Sumantri, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm. 97

- 2) Menentukan partisipan, guru membahas karakter dari setiap pemain. Dan siswa menentukan karakternya masing-masing bersama teman kelompok.
- 3) Menyiapkan pengamatan, guru menunjuk atau memilih siswa yang bersedia menjadi pengamat. Pengamat harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.
- 4) Menata panggung, guru mendiskusikan kepada siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta peralatan yang diperlukan.
- 5) Memainkan peran, permainan peran mulai dilaksanakan secara spontan.
- 6) Diskusi dan evaluasi, guru bersama siswa mendiskusikan permainan peran dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.
- 7) Memainkan peran ulang.
- 8) Diskusi dan evaluasi kedua, pembahasan diskusi dan evaluasi diarahkan pada realitas.
- 9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan, siswa diajak untuk berbagi pengalaman terkait permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

- 1) Kelebihan yang terdapat didalam Metode *Role Playing*, yaitu:¹⁴
 - a) Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan di dramakan. Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi.
 - b) Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
 - c) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
 - d) Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
 - e) Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi Bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.
- 2) Kekurangan yang terdapat didalam metode *Role Playing* yaitu:¹⁵
 - a) Jika guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini akan mengacaukan kegiatan berlangsungnya permainan peran.
 - b) Memakan waktu yang cukup lama.
 - c) Sebagian besar anak yang tidak ikut *Role Playing* mereka menjadi kurang aktif.
 - d) Memerlukan tempat yang cukup luas.
 - e) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton.

¹⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Loc.Cit

¹⁵ Taniredja, *Model Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 42.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Kerja Sama

a. Pengertian Kerja Sama

Kerja sama adalah pengelompokan yang terjadi antara makhluk-makhluk hidup yang kita kenal.¹⁶ Kerja sama atau belajar bersama adalah proses beregu (berkelompok) setiap anggota-anggotanya mendukung dan saling mengandalkan untuk mencapai suatu hasil mufakat.¹⁷ Menurut Hurlock Perilaku yang umum terjadi pada anak diantaranya: meniru, persaingan, kerja sama, simpati, empati, dukungan sosial, berbagi, perilaku akrab.

Karakter kerja sama dapat ditanamkan, dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran. Kerja sama dalam pembelajaran dapat dilakukan oleh dua peserta didik atau lebih yang saling berinteraksi, menggabungkan tenaga, ide atau pendapat dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai kepentingan bersama.¹⁸

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa kerja sama dapat mengurangi hambatan akibat terbatasnya pengalaman dan cara pandang yang sempit. Dengan kerja sama dalam suatu kelompok akan mampu mengatasi berbagai persoalan, mampu bertindak dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diterima, dapat

¹⁶ Isjoni, *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 46

¹⁷ Lewis Thomas dan Elaine B Johnson, *Contextual Teaching Learning*, (Jakarta: Kaifa, 2014), hlm. 164.

¹⁸ Rukiyati, dkk, "Penanaman Nilai Karakter dan Kerja sama Terintegrasi Dalam Perkuliahan Ilmu Pendidikan", *Jurnal Pendidikan*. No 2 (2014), 10.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memanfaatkan bakat atau pemikiran setiap anggota kelompok, mampu menumbuhkan rasa saling percaya dan mampu mengeluarkan pendapat serta mengambil keputusan bersama.

b. Tujuan Kerja Sama

Kerja sama dapat dilihat dari sikap siswa yang terbuka terhadap teman sekelompok, menghargai hasil pekerjaan teman, memberikan gagasan dan perhatian kepada teman, saling ketergantungan dalam bekerja kelompok.¹⁹ Kerja sama dilakukan dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan secara bersama, baik dengan menyatukan ide-ide yang ada dari setiap anggota, bertanggung jawab terhadap kelompok dan kompak.

Tujuan dari kerja sama adalah agar peserta didik dapat mengembangkan tingkat pemikiran yang tinggi, keterampilan komunikasi, meningkatkan minat, percaya diri, kesadaran bersosial dan sikap toleransi terhadap perbedaan individu. Dalam kerja sama, setiap individu memiliki kesempatan untuk mengungkapkan gagasan, mendengarkan pendapat orang lain, serta saling pengertian.²⁰

¹⁹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 205.

²⁰ Elsje Theodora Maasawet, "Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Belajar Biologi Melalui Penerapan Strategi Inkuiri Terbimbing Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri VI Kota Samarinda", *Jurnal Pendidikan Biologi FKIP Universitas Mulawarman* Vol.2 No. 1 (2010)

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun kerja sama sendiri memiliki empat tujuan yang terdiri atas:²¹

- 1) Dapat mengembangkan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah.
- 2) Dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan komunikasi siswa.
- 3) Dapat menumbuhkan rasa percaya diri terhadap kemampuan peserta didik.
- 4) Dapat meningkatkan pemahaman dan rasa menghargai satu sama lain antar teman.

Dari beberapa pendapat di atas, kerja sama memiliki tujuan untuk memudahkan siswa menghadapi permasalahan dalam proses pembelajaran. Baik itu antar siswa saling mengeluarkan pendapatnya sehingga mampu meningkatkan sosial dan komunikasi siswa serta rasa saling menghargai.

c. Indikator Kerja Sama

Indikator kerja sama meliputi tanggung jawab secara bersama-sama menyelesaikan pekerjaan, saling berkontribusi, mengerahkan kemampuan secara maksimal sehingga dengan demikian hasil kerja sama semakin berkualitas.²²

²¹ Damayanti dan Syamsudin, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakaya, 2011), hlm. 15

²² A. Herwanto, *Peningkatan Kerja Sama Siswa dan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Siswa Kelas III SD Negeri Dengung Yogyakarta*, (Yogyakarta: Universitas Sanata Darma, 2015), hlm. 15.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Davis dalam Fenny Permata Gucha bahwa indikator kerja sama terdiri dari Tanggung jawab, secara bersama-sama menyelesaikan pekerjaan, dengan adanya tanggung jawab dapat menciptakan kerja sama yang baik. Kemudian Saling berkontribusi, yaitu dengan saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran akan terciptanya kerja sama. Dan yang terakhir Pengarahan kemampuan secara maksimal, yaitu dengan mengerahkan kemampuan atau kekompakan masing-masing anggota tim secara maksimal.²³

Pembelajaran yang menekankan pada prinsip kerja sama setiap siswa harus memiliki keterampilan khusus. Keterampilan khusus ini berfungsi untuk memperlancar hubungan kerja sama dalam kelompok. Keterampilan tersebut terdiri dari indikator yang dikemukakan oleh Lungdren dalam Isjoni sebagai berikut:²⁴

- 1) Bertanggung jawab pada tugas kelompok.
- 2) Saling membantu dalam kelompok.
- 3) Mengambil giliran dan berbagi tugas.
- 4) Berada dalam kelompok selama kegiatan kelompok berlangsung.
- 5) Menerima pendapat dan menghormati perbedaan.

²³ Fenny Permata Gucha, Loc.Cit.

²⁴ Isjoni, Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok, (Bandung: Alfabeta, 2019), Hlm. 46

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Johnson indikator kerja sama yaitu sebagai berikut:²⁵

- 1) Saling mengerti dan percaya satu sama lain.
- 2) Berkomunikasi dengan jelas dan tidak ambigu.
- 3) Saling menerima dan mendukung satu sama lain.
- 4) Mendamaikan setiap perdebatan yang sekiranya menyebabkan konflik.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, penulis menggunakan pendapat dari Lungdren yang mengatakan bahwa indikator kerja sama terdiri dari Bertanggung jawab menyelesaikan tugas kelompok, Saling membantu dalam kelompok, Mengambil giliran dan berbagi tugas, Berada dalam kelompok selama kegiatan kelompok berlangsung, Menerima pendapat dan menghormati perbedaan.

3. Hubungan Metode *Role Playing* Dengan Kerja Sama

Hubungan metode *Role Playing* memberi pengaruh terhadap kemampuan kerja sama anak yaitu: “Metode pembelajaran *Role Playing* merujuk kepada dimensi pribadi dan dimensi sosial kependidikan. Ditinjau dari dimensi pribadi manfaat metode *Role Playing* diupayakan untuk membantu peserta didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat dan dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya, dan juga dikatakan metode ini membantu individu dalam proses sosialisasi. Ditinjau dari dimensi sosial, metode ini

²⁵ Suhardi, *Peningkatan Partisipasi dan Kerja Sama Siswa menggunakan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Materi Protozoa Kelas X SMAN Pengasih*, Jurnal Pendidikan Matematika dan sains Tahun I, No.2, Desember 2013, hlm. 141

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam menghadapi situasi sosial terutama hubungan antara pribadi mereka.²⁶

Hubungan metode *Role Playing* dengan meningkatkan kerja sama siswa dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia didasarkan pada kegemaran peserta didik yang senang dalam kegiatan *Role Playing* atau berperan seperti orang lain. Metode *Role Playing* menekankan siswa agar mampu percaya diri, berani, kreatif, imajinasi serta kompak antar sesama pemeran atau pemain.

Penerapan metode *Role Playing* dengan mengikuti alur cerita yang digunakan, sehingga siswa di haruskan untuk saling bekerja sama tim atau kelompoknya. Baik itu dalam menentukan peran utama, peran pendukung dan lain sebagainya. Siswa juga harus saling menjaga komunikasi dan menyampaikan ide-ide yang digunakan dalam *Role Playing*. Berdasarkan hal tersebut maka dengan menerapkan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kerja sama siswa di dalam kelas.

²⁶ Mulyasa, Op.Cit. hlm. 180

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Penelitian yang Relevan

Suatu kajian penelitian tentang penerapan metode pembelajaran yang pernah dilakukan sehingga dapat dijadikan sebagai tolak ukur sebagai penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Arifah Khairani. 2021. Penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema Kewajiban Dan Hakku Kelas III Sekolah Dasar Negeri 130 Pekanbaru Kecamatan Tampan”.²⁷ Persamaan penelitian ini dengan Arifah terletak pada variable x yaitu sama-sama menggunakan metode *Role Playing*. Perbedaannya terdapat pada variabel y yaitu pada penelitian saya untuk meningkatkan kerja sama siswa, sedangkan penelitian Arifah yaitu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
2. Nova Novita Sari. 2017. Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD Negeri 006 Dusun Pelanduk Kabupaten Rokan Hulu”.²⁸ Persamaan penelitian ini dengan Nova terletak pada variabel x yaitu pada metode pembelajaran *Role Playing*. Kemudian perbedaannya terdapat pada variabel y yaitu

²⁷ Arifah Khairani, Skripsi: *Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema Kewajiban dan Hakku Kelas III Sekolah Dasar Negeri 130 Pekanbaru Kecamatan Tampan*, (Pekanbaru: UIN SUSKA RIAU, 2021), hlm.7

²⁸ Nova Novita Sari, Skripsi: *Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Sekolah Dasar Negeri 006 di Dusun Pelanduk Kabupaten Rokan Hulu*, (Pekanbaru: UIN SUSKA RIAU, 2017), hlm.6

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian saya untuk meningkatkan kerja sama siswa, sedangkan penelitian nova yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Tin-tin Nuriah Hati Siregar. 2021. Penelitian dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Point Counterpoint* Untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa Pada Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Muatan Pelajaran PPKN Di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 0212 Sihaborgoan Kecamatan Barumun Tengah Kabupaten Padang Lawas Sumatera Utara”.²⁹ Persamaan penelitian terletak pada variabel y, yaitu meningkatkan kemampuan kerja sama siswa. Kemudian perbedaannya terdapat pada variabel x, penelitian saya menggunakan metode *Role Playing*, sedangkan Tin-tin melakukan penelitian dengan menggunakan Metode *Point Counterpoint*.
4. Risma Hidayati. 2022. Penelitian dengan judul ”Penerapan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Pada Tema Ekosistem Kelas V Sd Negeri 005 Rambah Hilir”³⁰ Persamaan penelitian terletak pada variabel y yaitu kerja sama siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel x, peneliti menggunakan metode *Role Playing*, sedangkan Risma menggunakan model *Picture And Picture*.

²⁹ Tin-tin Nuriah Hati Siregar, Skripsi: *Penerapan Strategi Pembelajaran Point Counterpoint Untuk Meningkatkan Kerja sama Siswa Pada Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Muatan Pelajaran PPKN di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 0212 Sihaborgoan Kecamatan Barumun Tengah Kabupaten Padang Lawas Sumatera Utara*, (Pekanbaru: UIN SUSKA RIAU, 2021), hlm.5

³⁰ Risma Hidayati, Skripsi: *Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Pada Tema Ekosistem Kelas V Sd Negeri 005 Rambah Hilir*, (Pekanbaru: UIN SUSKA RIAU, 2022), hlm.6

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar yang sering digunakan guru yaitu metode ceramah yang cenderung pasif. Sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran, proses pembelajaran yang terjadi hanya berpusat pada guru saja. Pada kenyataan yang harus terjadi adalah interaksi dalam pembelajaran bukan hanya sekedar hubungan antara guru dengan peserta didik, bukan hanya penyampaian materi pelajaran, akan tetapi juga bagaimana menanamkan sikap dan nilai pada siswa yang sedang belajar.³¹ Sehingga untuk meningkatkan kerja sama peserta didik, guru dapat menggunakan metode-metode yang bervariasi dan semenarik mungkin.

Kerangka berpikir disusun berdasarkan variabel penelitian yang dipakai dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dan untuk meningkatkan kerja sama peserta didik. Berdasarkan kondisi awal yang diperoleh dari hasil observasi di kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Tahun Ajaran 2022/2023, diperoleh bahwa kerja sama siswa masih rendah. Selain itu banyak siswa yang hanya bergantung pada satu orang teman yang dianggap mampu dalam menyelaikan saja, enggan turut andil dalam menyelesaikan tugas-tugas yang bersifat kelompok.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengambil Tindakan sebagai solusi untuk menjawab permasalahan tersebut yaitu dengan melibatkan siswa pada kegiatan pembelajaran kerja sama yang menarik dan

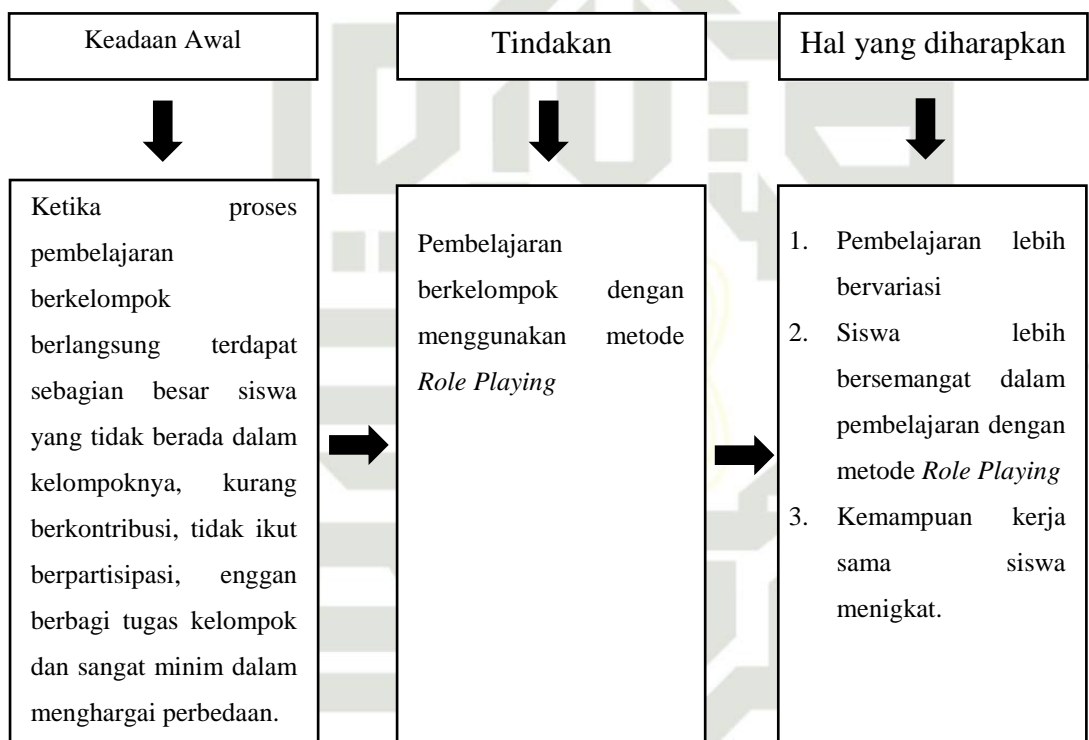
³¹ Supardi, *Sekolah Efektif Konsep Dasar dan Praktiknya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 90.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyenangkan dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing*. Hasil yang diharapkan dengan penerapan metode ini akan meningkatkan kerja sama siswa III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar mampu mencapai hasil yang maksimal.

Dengan demikian gambaran pola pemecahannya melalui tahap sebagai berikut:



Gambar II.1: Kerangka Berpikir Metode *Role Playing*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Adapun indikator aktivitas guru dalam pembelajaran penerapan metode pembelajaran *Role Playing*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan pada siswa suatu permasalahan yang perlu dipelajari dan kuasai.
- 2) Guru membahas karakter dan mengarahkan siswa menentukan peran yang akan dimainkan.
- 3) Guru menunjuk atau memilih siswa yang bersedia sebagai pengamat di dalam kelompoknya.
- 4) Guru dan siswa mendiskusikan dimana dan bagaimana tempat bermain peran dan peralatan yang dibutuhkan.
- 5) Guru mengarahkan siswa untuk memulai permainan peran secara spontan.
- 6) Guru mendiskusikan dan mengevaluasi permainan peran yang telah dilakukan secara spontan.
- 7) Guru mengarahkan siswa untuk melakukan permainan peran ulang.
- 8) Guru mendiskusikan dan mengevaluasi permainan peran bersama siswa.
- 9) Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman terkait permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Aktivitas Siswa

Adapun indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran penerapan metode *Role Playing* (bermain peran), yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa menyimak serta memahami penjelasan yang disampaikan guru.
- 2) Siswa berada didalam kelompoknya bermusyawarah menentukan tokoh atau peran yang akan dimainkan, serta mendalami karakter.
- 3) Siswa menerima atau sukarela menjadi pengamat serta bertanggung jawab pada tugasnya.
- 4) Siswa bersama guru menentukan tempat bermain peran dan saling membantu mempersiapkan property sederhana bersama kelompoknya.
- 5) Siswa saling mengambil giliran dalam melaksanakan permainan peran secara spontan.
- 6) Siswa saling menerima pendapat ketika mendiskusikan dan mengevaluasi permainan peran yang telah dimainkan.
- 7) Siswa mengambil gilirannya dalam melakukan permainan ulang untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.
- 8) Siswa saling menerima pendapat ketika mendiskusikan dan mengevaluasi permainan peran yang telah dimainkan.
- 9) Siswa berada didalam kelompoknya masing-masing berbagi pengalaman pada teman kelompok lainnya dan membuat kesimpulan bersama.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Indikator Keberhasilan Kerja Sama

Aspek-aspek yang dinilai untuk mengukur kemampuan kerja sama siswa berdasarkan indikator sebagai berikut:

- a. Bertanggung jawab menyelesaikan tugas kelompok.
- b. Saling membantu dalam kelompok.
- c. Mengambil giliran dan berbagi tugas.
- d. Berada dalam kelompok selama kegiatan kelompok berlangsung.
- e. Menerima pendapat dan menghormati perbedaan.

E. Hipotesis Tindakan Kelas

Berdasarkan uraian kerangka teoritis di atas, maka hipotesis Tindakan penelitian ini adalah Metode Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kerja sama siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar dengan jumlah 24 siswa, 10 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan kerja sama siswa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar pada semester genap Tahun Ajaran 2022/2023.

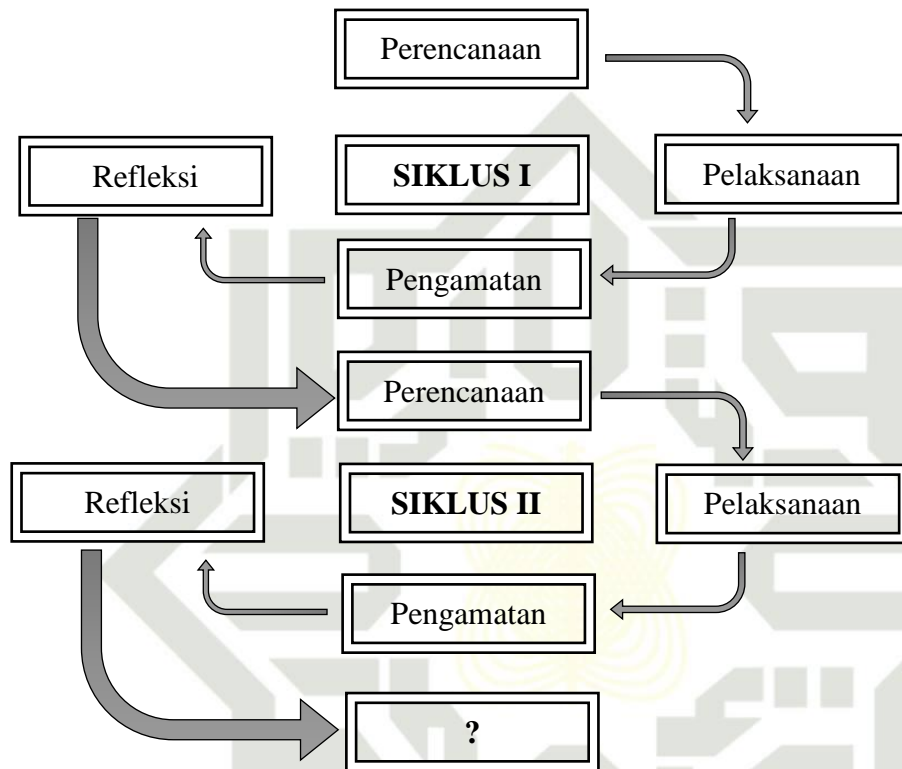
C. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu jenis penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti didalam kelas guna mengetahui berbagai faktor Tindakan yang dilakukan akibat metode dalam pendidikan.³²

Kurt Lewin (dalam Kunandar) mengatakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu rangkaian Langkah-langkah yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini ini dilakukan dalam beberapa siklus dan tiap siklus dilaksanakan dua kali

³² Sulipan, *Penelitian Tindakan Kelas*. (Bandung: Widyaaiswara, 2009), hlm. 35.

pertemuan. Tahap-tahap yang dilalui dalam penelitian Tindakan kelas adalah sebagai berikut:³³



Gambar III. 1: Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

³³ Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hlm. 16.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahap persiapan Tindakan. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:³⁴

- a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus yang memuat penyesuaian Kompetensi Dasar (KD) dengan tindakan.
- b. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa.
- c. Menentukan kolaborator sebagai observer.

2. Tindakan

Pada pelaksanaan Tindakan ini, Adapun Langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan metode *Role Playing* sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Memberi salam dan menyapa siswa.
- 2) Salah satu siswa memimpin do'a belajar
- 3) Memerhatikan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 4) Mengecek kehadiran siswa.
- 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

³⁴ Helmiati, Azwir Salam & Hariono, at all, *Penulisan Skripsi Penelitian Tindakan Kelas*, (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2010) hlm. 39.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru memberikan penjelasan awal terkait materi yang akan dipelajari tentang lambang negara Republik Indonesia.
- 2) Siswa berada didalam kelompoknya masing-masing sesuai dengan yang sudah ditentukan guru.
- 3) Guru memberikan teks scenario yang akan diperagakan oleh siswa.
- 4) Sebelum memulai permainan peran, siswa memahami karakter, dimana dan bagaimana peran akan dimainkan. Kemudian Setiap siswa berbagi tugas mempersiapkan kebutuhan yang diperlukan bersama teman kelompoknya.
- 5) Setiap kelompok menentukan satu orang sebagai pengamat.
- 6) Pada awal permainan dilakukan secara spontan, setiap siswa mengambil gilirannya masing-masing sesuai dengan peran yang sudah ditentukan. Lalu siswa dan guru mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi
- 7) lalu memulai permainan peran untuk kedua kalinya, setiap siswa mengambil gilirannya masing-masing sesuai dengan peran yang sudah ditentukan.
- 8) Lalu siswa dan guru mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi yang lebih mengarah pada realita.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 9) Selanjutnya siswa bersama-sama berbagi pengalamannya terkait materi yang dilakukan dengan bermain peran dan membuat kesimpulan bersama guru

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru memberikan penguatan kesimpulan
- 2) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya
- 3) Pembelajaran di akhiri dengan do'a dan salam

3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan untuk mengumpulkan informasi atau untuk mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan peneliti dan siswa dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing*. Pengamatan atau observasi dilakukan oleh guru dan teman sejawat yang bertugas sebagai observer, yaitu 1 orang untuk mengamati aktivitas guru, dan 1 orang untuk mengamati aktivitas siswa.

4. Refleksi

Untuk mengetahui kekurangan pada pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan melalui data yang diperoleh melalui observasi apakah kerja sama siswa meningkat atau tidak. Jika kerja sama siswa tidak tuntas, maka hasil observasi dianalisis untuk mengetahui letak kekurangan dalam proses pembelajaran. Hasil refleksi digunakan untuk melakukan perbaikan pada tahapan siklus berikutnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D Teknik Pengumpulan Data

Adapun data dalam penelitian ini adalah data tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa serta data tentang kerja sama siswa yang dikumpulkan dengan cara:

1. Observasi

Observasi dilakukan oleh guru dan teman sejawat, yang bertujuan untuk mengamati serta mencatat aktivitas guru, siswa dan kerja sama siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan Metode *Role Playing*.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan informasi terkait data sekolah seperti guru, siswa, kurikulum yang digunakan serta sarana dan prasarana.

E Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh secara langsung dilapangan saat proses penelitian, berupa data aktivitas guru, aktivitas siswa dan data kemampuan kerja sama siswa. Kemudian data dihitung dengan menggunakan rumus tertentu.

1. Aktivitas Guru dan Siswa

Setelah data terkumpul melalui teknik observasi, data tersebut kemudian diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu:³⁵

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

³⁵Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Wali Pers, 2014), hlm. 43.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan:

F = Frekuensi aktivitas siswa/guru

N = Jumlah frekuensi

P = Angka persentase aktivitas siswa dan guru

100% = Bilangan tetap.

Dalam menentukan kriteria penilaian terkait aktivitas guru dan aktivitas siswa, maka dilakukan pengelompokan atas lima kriteria penilaian. Kriteria penilaian tersebut adalah sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang³⁶

Tabel III.1

Interval Aktivitas Guru dan Siswa

Interval %	Kategori
81-100	Sangat baik
61-80	Baik
40-60	Cukup
<40	Kurang

2. Kerja Sama

Keberhasilan kemampuan kerja sama siswa selama pembelajaran dengan metode *Role Playing* dikatakan berhasil apabila meningkat dari sebelumnya. Untuk memperoleh persentase dari pengelolaan data kemampuan kerja sama, peneliti menggunakan rumus:

³⁶ Zainal Aqib, Penelitian Tindakan Kelas, (Bandung: Yrama Widya, 2009), Hlm. 48.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$NP = \frac{R}{S} \times 100$$

S

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang kemampuan kerja sama siswa, maka dikelompokkan presentase sebagai berikut.³⁷

Tabel III.2
Interval Kerja Sama Siswa

Interval %	Kategori
81-100	Sangat baik
61-80	Baik
40-60	Cukup
<40	Kurang

UIN SUSKA RIAU

³⁷ KKM Kurikulum 2013 SD Negeri 036 Karya Indah

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kerja sama siswa pada tema praja muda karena pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata kerja sama siswa sebelum Tindakan hanya mencapai 51,87 dengan ketuntasan klasikal 25% atau masih tergolong “cukup” karena berada pada rentang 40-60 Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, rata-rata kerja sama siswa meningkat menjadi 59,79 dengan ketuntasan klasikal 58,33% atau tergolong cukup karena berada pada rentang 40-60. Kemudian pada siklus II rata-rata kerja sama siswa terjadi peningkatan menjadi 72,1 Dengan ketuntasan klasikal 75% atau tergolong “baik” karena berada pada rentang 61-80.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, berkaitan dengan penerapan metode *Role Playing* yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi seperti metode *Role Playing*, karena dapat menarik perhatian siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
2. Didalam penelitian ini mengalami kendala dengan waktu yang digunakan dalam menerapkan metode *Role Playing*, diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat memmanagement waktu dengan baik

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman Ginting. (2014). *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora
- Anas Sudijono. (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Wali Pers
- Ardi Wira Kusuma. (2018). *Meningkatkan Kerjasama Siswa dengan Metode Jigsaw dalam Bimbingan Klasikal Konselor*. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Arifah Khairani. (2021). *Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema Kewajiban dan Hakku Kelas III Sekolah Dasar Negeri 130 Pekanbaru Kecamatan Tampan*. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Arlen Tarigan. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang*. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Damayanti, Syamsudin. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakaya
- Elsje Theodora Maasawet. (2010). *Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Belajar Biologi Melalui Penerapan Strategi Inkuiri Terbimbing Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri VI Kota Samarinda*. Samarinda: Universitas Mulawarman
- Hamid, Moh Sholeh. (2011). *Metode Edutainment*. Jogjakarta : Diva Press
- Helmiati, Azwir Salam, Hariono. (2010) *Penulisan Skripsi Penelitian Tindakan Kelas*. Pekanbaru: Zanafa Publishing
- Herwanto. (2015) *Peningkatan Kerja Sama Siswa dan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Siswa Kelas III SD Negeri Dengung Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Sanata Darma
- Isjoni. (2019). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Mohamad Sumantri. (2016). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Mulyasa. (2012). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Nova Novita Sari. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Sekolah Dasar Negeri 006*. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Pupung Puspa Ardini, Anik Lestrainingrum. (2018). *Bermain dan Permainan*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara
- Rahmad Rosyadi. (2013). *Pendidikan Islam Dalam Pembentukan Karakter Anak*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Rahmalina. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran DI TK Cahaya Ibu*. Batusangkar: IAIN Batusangkar
- Risma Hidayati. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Pada Tema Ekosistem Kelas V Sd Negeri 005 Rambah Hilir*. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Robert. (2012). *Psikologi Sosial*. Terbitan :Erlangga
- Rusman,. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Suharsimi Arikunto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sulipan. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Widyaiswara
- Supardi. (2013). *Sekolah Efektif Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Syaiful Bahri. (2010) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Taniredja. (2013). *Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Thomas Lewis, Jhonson Elaine. (2014). *Contextual Teaching Learning*. Jakarta: Kaifa
- Tin-tin Nuriah Hati Siregar. (2021). *Penerapan Strategi Pembelajaran Point Counterpoint Untuk Meningkatkan Kerja sama Siswa Pada Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Muatan Pelajaran PPKN di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 0212 Sihaborgoan*. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Zainal Aqib. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya



LAMPIRAN 1

SILABUS

Tema : Praja Muda Karana
Subtema : Aku Anggota Pramuka

Kompetensi Inti (KI)

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



Hak Cipta dan Hak Moral
 1. Dilarang menggali, sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerbitan, atau siaran mass media elektronik, atau untuk keperluan lain yang tidak bersifat komersial, dengan mencantumkan sumber.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menerima simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa di rumah 2.1 Menerima sikap sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” di rumah. 3.1 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar. 4.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”. 3.9 Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas,	1.1.1 Mengidentifikasi tempat terpasang lambang negara Garuda Pancasila dengan benar. 2.1.1 Menyimulasikan sikap-sikap sesuai sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila di rumah. 3.1.1 Menceritakan gambar dan simbol apa saja yang terdapat pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar. 4.1.1 Mengidentifikasi bagian-bagian dari lambang negara Garuda Pancasila. 3.9.1. Mengidentifikasi informasi terkait lambang negara	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian-Bagian Burung Garuda. • Simbol sila-sila pancasil. • Makna Keberagaman Arti lambang Negara. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal lambang Negara Garuda Pancasila. • Mengenal arti bagian dari lambang negara Garuda Pancasila. • Mengenal arti Semboyan Bhinneka Tunggal Ika. • Mengenal arti warna yang ada pada lambang negara Garuda Pancasila. • Bermain tepuk Pramuka. • Mengenal simbol 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri. • Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <p>Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain.</p> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis mengenai ide pokok dan pokok-pokok informasi dari suatu bacaan. • Tes tertulis mengenai luas permukaan suatu benda dengan satuan tidak baku 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru. • Buku Siswa. • Internt. • Lingkungan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan atau sarana informasi;
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

<p>pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual</p> <p>4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</p> <p>3.4 Memahami bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>4.4 Mempraktikkan bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani</p>	<p>dengan benar.</p> <p>4.9.1 Menceritakan kembali informasi terkait lambang negara dengan benar.</p> <p>3.4.1. Menjelaskan gerak seimbang dominan dinamis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan tradisional dengan benar.</p> <p>4.4.1 Mempraktikkan gerak seimbang dominan dinamis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan</p>	<p>Kepramukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arti lagu Garuda Pancasila. • Arti bagian-bagian Burung Garuda Pancasila. • Latihan Keseimbangan • Pengembangan Kebugaran Jasmani. 	<p>negara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan hasil bacaan. • Menuliskan hasil bacaan arti lagu Garuda Pancasila. • Mengenal kebhinekaan yang ada di kelas. • Membuat simbol kelompok dan memilih warna yang sesuai. • Bermain lompat dengan satu kaki. • Berjalan merangkak majudan mundur. 	<p>menggunakan benda konkret</p> <p>Pengetahuan: Tes tertulis: Skor a. Mengisi tabel tentang lambang negara dan lambang gerakan pramuka b. Skor: jumlah benar × 20 = nilai a. Menggambar contoh sudut. Dapat berbagai macam jawaban, yang terpenting dapat menunjukkan sudut dari gambar yang dibuat. b. Skor : jumlah benar 4 × 100 = nilai</p> <p>Keterampilan:</p>		
--	--	--	--	---	--	--



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang Matematika

Seni dan Budaya Prakarya

1. Diarangi menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan atau keperluan lain yang sah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

<p>melalui permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>3.11 Menjelaskan sudut, jenis sudut (sudut siku-siku, sudut lancip, dan sudut tumpul), dan satuan pengukuran tidak baku</p> <p>4.11 Mengidentifikasi jenis sudut (sudut siku-siku, sudut lancip, dan sudut tumpul), dan satuan.</p> <p>3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.</p> <p>4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.</p>	<p>tradisional dengan benar.</p> <p>3.11.1 Menjelaskan tentang sudut dengan benar.</p> <p>4.11.1 Menentukan sudut melalui gambar atau menggunakan benda konkret dengan benar.</p> <p>3.2.1 Menunjukkan variasi pola irama yang sama, mirip, dan berbeda pada lagu berbentuk ABA' dengan benar</p> <p>4.2.1 Memeragakan pola irama dengan variasi pola irama yang sama, mirip, dan berbeda melalui menyuarakan atau memainkannya dengan benar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian-bagian sudut • Sudut Siku-siku • Jenis-Jenis Sudut. • Perbedaan tinggi rendah irama pada lagu • Variasi pola irama pada sebuah lagu 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal sudut. • Mengenal berbagai jenis sudut • Menentukan dan menggambar berbagai jenis sudut. • Bernyanyi lagu Pantun Pramuka • Mengenal variasi pola irama 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan sudut. • Penilaian: Unjuk Kerja Diskusi Menyimpulkan artikata sudut • Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis: Identifikasi tentang lambang Negara Garuda Pancasila dari teks yang dibaca. • Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan informasi tentang lambang negara. • Berlatih Keseimbangan. • Bercerita • Pengetahuan Menghitung Bulu pada Lambang Negara Garuda Pancasila dan 		
---	--	--	---	--	--	--

Hubungan dengan hari Kemerdekaan Indonesia.				
---	--	--	--	--

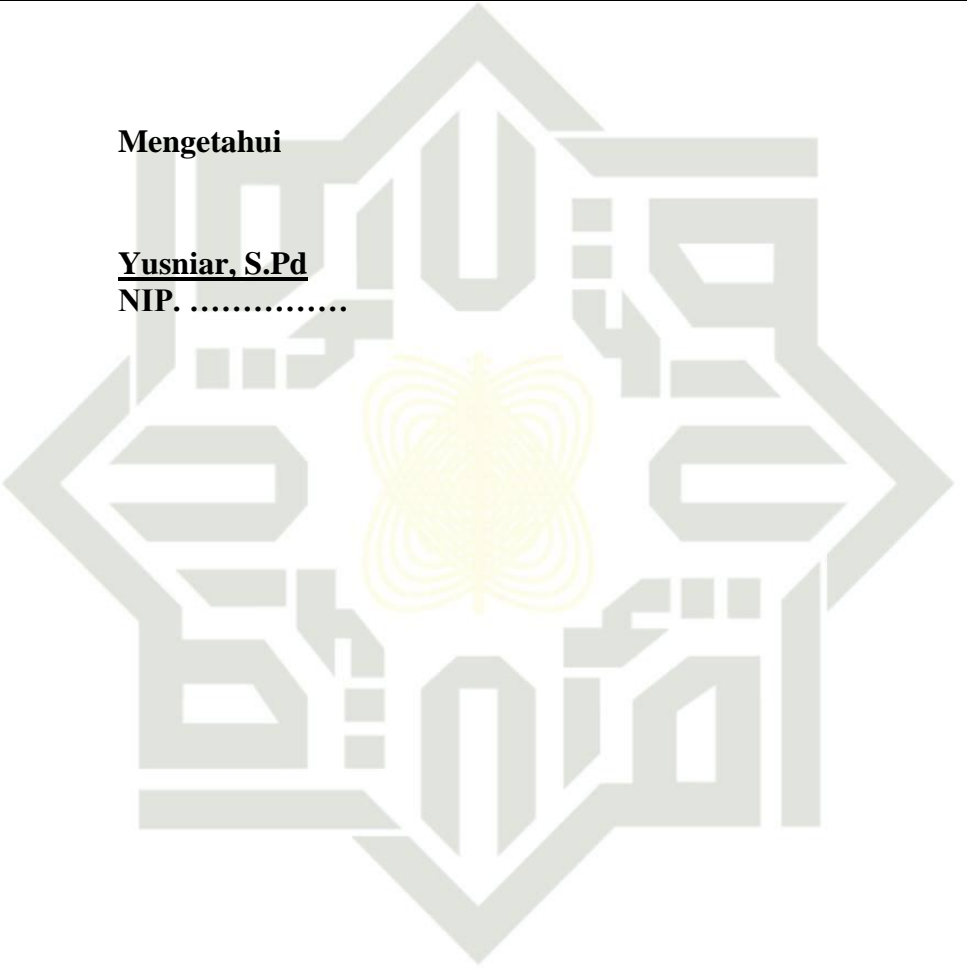
Karya Indah, 22 Mei 2023

Peneliti

Risky Juita. P
NIM. 11910824075

Mengetahui

Yusniar, S.Pd
NIP.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Univ

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. ~~Pengutipan tidak merugikan~~ kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP 1)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 036 Karya Indah
Kelas/ Semester	: III/ Genap
Tema 8	: Praja Muda Karana
Subtema 1	: Aku Anggota Pramuka
Pembelajaran	: 1
Muatan Pembelajaran	: Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.

KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tau tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah dan tempat bermain.

KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.9 Mengidentifikasi Lambang Negara Republik Indonesia beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual.	3.9.1. Mengidentifikasi informasi terkait Lambang Negara Republik Indonesia.
4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang Lambang Negara Republik Indonesia beserta artinya dalam bentuk visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.9.1 Menceritakan kembali informasi terkait Lambang Negara Republik Indonesia.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan bermain peran siswa dapat mengidentifikasi informasi terkait Lambang Negara Republik Indonesia dengan benar.
2. Setelah bermain peran siswa dapat menceritakan kembali informasi terkait Lambang Negara Republik Indonesia dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Lambang Negara Republik Indonesia

Ayo Membaca



Masih ingatkah kamu dengan lambang negara kita?

Lambang negara kita adalah Garuda Pancasila. Lambang negara adalah suatu bentuk yang digunakan sebagai lambang resmi negara. Lambang negara Indonesia adalah burung Garuda.



Lambang burung Garuda menggambarkan kebesaran dan kekuatan. Indonesia ingin menjadi negara yang besar dan kuat. Sebagai warga negara, kita juga harus kuat dan sehat. Sebagai warga negara, kita harus menjadikan negara Indonesia menjadi negara yang besar dan kuat.

Lambang negara Garuda Pancasila terdiri atas beberapa bagian. Kepala burung Garuda menoleh ke sebelah kanan. Pada leher burung Garuda terdapat perisai yang menyerupai jantung. Leher,

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Bermain Peran, Ceramah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi salam dan menyapa siswa. - Salah satu siswa memimpin do'a belajar - Memerhatikan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. - Mengecek kehadiran siswa. - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penjelasan awal terkait materi yang akan dipelajari tentang lambang negara Republik Indonesia. - Siswa berada dalam kelompoknya masing-masing. - Guru memberikan teks skenario yang akan diperagakan oleh siswa dengan tema Lambang Negara Republik Indonesia. - Sebelum memulai permainan peran, siswa memahami karakter peran, menentukan dimana tempatbermain peran dan bagaimana peran akan dimainkan. Kemudian Setiap siswa berbagi tugas mempersiapkan kebutuhan yang diperlukan bersama teman kelompoknya. - Setiap kelompok menentukan satu orang sebagai pengamat. - Pada awal permainan dilakukan secara spontan, setiap siswa mengambil gilirannya masing-masing sesuai dengan peran yang sudah ditentukan. Lalu siswa dan guru mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi - lalu memulai permainan peran untuk kedua kalinya, setiap siswa mengambil gilirannya masing-masing sesuai dengan peran yang sudah ditentukan. Lalu siswa dan guru mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi yang lebih mengarah pada realita. - Selanjutnya siswa bersama-sama berbagi pengalamannya terkait materi yang dilakukan dengan bermain peran 	60 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	dan membuat kesimpulan bersama guru	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penguatan kesimpulan - Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya - Pembelajaran di akhiri dengan do'a dan salam 	5 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema 8 Praja Muda Karana Kelas III
- Buku Siswa Tema 8 Praja Muda Karana Kelas III
- Teks drama untuk bermain peran atau *role playing*

Mengetahui
Wali Kelas III

Yusniar, S.Pd
NIP.

Karya Indah, 3 Mei 2023

Peneliti

Risky Juita. P
NIM. 11910824075



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP 2)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 036 Karya Indah
Kelas/ Semester	: III/ Genap
Tema 8	: Praja Muda Karana
Subtema 1	: Aku Anggota Pramuka
Pembelajaran	: 3
Muatan Pembelajaran	: Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.

KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tau tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah dan tempat bermain.

KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.9 Mengidentifikasi Simbol Sila Pancasila beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual.	3.9.1. Mengidentifikasi informasi terkait Simbol Sila Pancasila.
4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang Simbol Sila Pancasila beserta artinya dalam bentuk visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.9.1 Menceritakan kembali informasi terkait Simbol Sila Pancasila.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan bermain peran siswa dapat mengidentifikasi informasi terkait Simbol Sila Pancasila dengan benar.
2. Setelah bermain peran siswa dapat menceritakan Kembali informasi terkait Simbol Sila Pancasila dengan benar.

3. MATERI PEMBELAJARAN

- Simbol-simbol sila Pancasila



Mengenal Arti Lagu Garuda Pancasila

Anggota pramuka harus mengenal baik negaranya. Anggota pramuka harus mengenal bahasa dan lambang negara. Anggota pramuka juga harus mengenal lagu kebangsaan. Mengenal lambang negara untuk melatih rasa cinta terhadap tanah air. Mengenal lagu kebangsaan juga untuk melatih rasa cinta terhadap tanah air

Salah satu kegiatan mengenal negara adalah memahami arti lagu Garuda Pancasila. Syair lagu Garuda Pancasila memiliki arti bahwa kita sebagai warga negara akan selalu mendukung Pancasila. Warga negara Indonesia berjiwa patriot. Berjiwa patriot berarti siap berjuang dan rela berkorban

4. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Bermain Peran, Ceramah.

5. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi salam dan menyapa siswa. - Salah satu siswa memimpin do'a belajar - Memerhatikan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. - Mengecek kehadiran siswa. - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	6 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penjelasan awal terkait materi yang akan dipelajari tentang Simbol Sila Pancasila. - Siswa berada didalam kelompoknya masing-masing - Guru memberikan teks scenario yang akan diperagakan oleh siswa tentang Simbol Sila Pancasila. - Sebelum memulai permainan peran, siswa memahami karakter, dimana dan bagaimana peran akan dimainkan. - Kemudian Setiap siswa berbagi tugas mempersiapkan kebutuhan yang diperlukan bersama teman kelompoknya. - Setiap kelompok menentukan satu orang sebagai pengamat. - Pada awal permainan dilakukan secara spontan, setiap siswa mengambil gilirannya masing-masing sesuai dengan peran yang sudah ditentukan. Lalu siswa dan guru mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi - lalu memulai permainan peran untuk kedua kalinya, setiap siswa mengambil gilirannya masing-masing sesuai dengan peran yang sudah ditentukan. Lalu siswa dan guru mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi yang lebih mengarah pada realita. - Selanjutnya siswa bersama-sama berbagi pengalamannya terkait materi yang dilakukan dengan bermain peran dan membuat kesimpulan bersama guru 	60 menit

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penguatan kesimpulan - Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya - Pembelajaran di akhiri dengan do'a dan salam 	5 menit
----------------	---	----------------

6. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema 8 Praja Muda Karana Kelas III
- Buku Siswa Tema 8 Praja Muda Karana Kelas III
- Teks drama untuk bermain peran atau *role playing*

7. REFLEKSI GURU

**Mengetahui
Wali Kelas III**

**Yusniar, S.Pd
NIP.**

Karya Indah, 5 Mei 2023

Peneliti

**Risky Juita. P
NIM. 11910824075**

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 4
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP 3)**

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 036 Karya Indah
Kelas/ Semester	: III/ Genap
Tema 8	: Praja Muda Karana
Subtema 3	: Aku Suka Berpetualang
Pembelajaran	: 1
Muatan Pembelajaran	: Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.

KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tau tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah dan tempat bermain.

KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.9 Mengidentifikasi Rambu Lalu Lintas beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual.	3.9.1. Mengidentifikasi informasi terkait Rambu Lalu Lintas.
4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang Rambu Lalu Lintas beserta artinya dalam bentuk visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.9.1 Menceritakan kembali informasi terkait Rambu Lalu Lintas.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan bermain peran siswa dapat mengidentifikasi informasi terkait Rambu Lalu Lintas dengan benar.
2. Setelah bermain peran siswa dapat menceritakan Kembali informasi terkait Rambu Lalu Lintas dengan benar.

3. MATERI PEMBELAJARAN

- Rambu Lalu Lintas



Hari ini Udin dan kawan-kawan akan bertualang. Mereka akan mencari tahu tentang lingkungan sekolah. Kegiatan dilakukan melalui permainan mencari jejak.

Udin memperhatikan tanda yang sudah disepakati agar aman bertualang. Tanda yang digunakan berupa bendera kertas berwarna. Bendera berwarna merah menunjukkan perintah belok kiri. Bendera berwarna kuning menunjukkan perintah belok kanan. Bendera warna hijau menunjukkan perintah berjalan lurus.

Semua anggota kelompok juga mematuhi rambu-rambu lalu lintas. Mereka menyeberang jalan di zebra cross. Mereka selalu berjalan di sebelah kiri jalan. Mereka juga memperhatikan keadaan lalu lintas saat menyeberang jalan.

4. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Bermain Peran, Ceramah.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi salam dan menyapa siswa. - Salah satu siswa memimpin do'a belajar - Memerhatikan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. - Mengecek kehadiran siswa. - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	6 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penjelasan awal terkait materi yang akan dipelajari tentang Rambu Lalu Lintas. - Siswa berada didalam kelompoknya masing-masing sesuai dengan yang sudah ditentukan guru. - Guru memberikan teks scenario yang akan diperagakan oleh siswa tentang Rambu Lalu Lintas. - Sebelum memulai permainan peran, siswa memahami karakter, dimana dan bagaimana peran akan dimainkan. Kemudian Setiap siswa berbagi tugas mempersiapkan kebutuhan yang diperlukan bersama teman kelompoknya. - Setiap kelompok menentukan satu orang sebagai pengamat. - Pada awal permainan dilakukan secara spontan, setiap siswa mengambil gilirannya masing-masing sesuai dengan peran yang sudah ditentukan. Lalu siswa dan guru mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi - lalu memulai permainan peran untuk kedua kalinya, setiap siswa mengambil gilirannya masing-masing sesuai dengan peran yang sudah ditentukan. Lalu siswa dan guru mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi yang lebih mengarah pada realita. - Selanjutnya siswa bersama-sama berbagi pengalamannya terkait materi yang dilakukan dengan bermain peran dan membuat kesimpulan bersama guru 	60 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penguatan kesimpulan - Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya - Pembelajaran di akhiri dengan do'a dan salam 	5 menit
----------------	---	----------------

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema 8 Praja Muda Karana Kelas III
- Buku Siswa Tema 8 Praja Muda Karana Kelas III
- Teks drama untuk bermain peran atau *role playing*

7. REFLEKSI GURU

**Mengetahui
Wali Kelas III**

**Yusniar, S.Pd
NIP.**

Karya Indah, 16 Mei 2023

Peneliti

**Risky Juita. P
NIM. 11910824075**

UIN SUSKA RIAU


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 5
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 036 Karya Indah
Kelas/ Semester	: III/ Genap
Tema 8	: Praja Muda Karana
Subtema 3	: Aku Suka Berpetualang
Pembelajaran	: 2
Muatan Pembelajaran	: Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.

KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tau tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah dan tempat bermain.

KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. KOMPETENSI DASAR (KD)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.9 Mengidentifikasi Rambu Petunjuk Arah beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual.	3.9.1. Mengidentifikasi informasi terkait Rambu Petunjuk Arah.
4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang Rambu Petunjuk Arah beserta artinya dalam bentuk visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.9.1 Menceritakan kembali informasi terkait Rambu Petunjuk Arah.

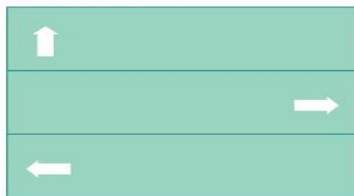
B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan bermain peran siswa dapat mengidentifikasi informasi terkait Rambu Petunjuk Arah dengan benar.
2. Setelah bermain peran siswa dapat menceritakan Kembali informasi terkait Rambu Petunjuk Arah dengan benar.

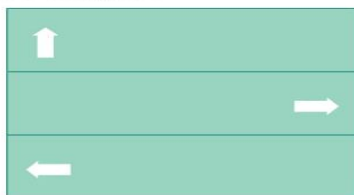
3. MATERI PEMBELAJARAN

- Rambu Petunjuk Arah

1. Untuk menuju Taman Bermain harus belok kiri. Untuk menuju masjid Agung harus belok kanan. Untuk menuju sekolah Nusantara harus lurus mengikuti arah jalan.



2. Untuk menuju Kebun binatang harus belok kiri. Untuk menuju Rumah Sakit Indah harus belok kanan. Untuk menuju Pasar Ikan harus lurus mengikuti arah jalan.



4. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Bermain Peran, Ceramah.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi salam dan menyapa siswa. - Salah satu siswa memimpin do'a belajar - Memerhatikan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. - Mengecek kehadiran siswa. - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penjelasan awal terkait materi yang akan dipelajari tentang Rambu Petunjuk Arah. - Siswa berada didalam kelompoknya masing-masing sesuai dengan yang sudah ditentukan guru. - Guru memberikan teks scenario yang akan diperagakan oleh siswa tentang Rambu Petunjuk Arah. - Sebelum memulai permainan peran, siswa memahami karakter, dimana dan bagaimana peran akan dimainkan. - Kemudian Setiap siswa berbagi tugas mempersiapkan kebutuhan yang diperlukan bersama teman kelompoknya. - Setiap kelompok menentukan satu orang sebagai pengamat. - Pada awal permainan dilakukan secara spontan, setiap siswa mengambil gilirannya masing-masing sesuai dengan peran yang sudah ditentukan. Lalu siswa dan guru mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi - lalu memulai permainan peran untuk kedua kalinya, setiap siswa mengambil gilirannya masing-masing sesuai dengan peran yang sudah ditentukan. Lalu siswa dan guru mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi yang lebih mengarah pada realita. - Selanjutnya siswa bersama-sama berbagi pengalamannya terkait materi yang dilakukan dengan bermain peran dan membuat kesimpulan bersama guru 	60 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penguatan kesimpulan - Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya - Pembelajaran di akhiri dengan do'a dan salam 	5 menit
----------------	---	----------------

6. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema 8 Praja Muda Karana Kelas III
- Buku Siswa Tema 8 Praja Muda Karana Kelas III
- Teks drama untuk bermain peran atau *role playing*

7. REFLEKSI GURU

Mengetahui
Wali Kelas III

Yusniar, S.Pd
NIP.

Karya Indah, 19 Mei 2023

Peneliti

Risky Juita. P
NIM. 11910824075

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 6

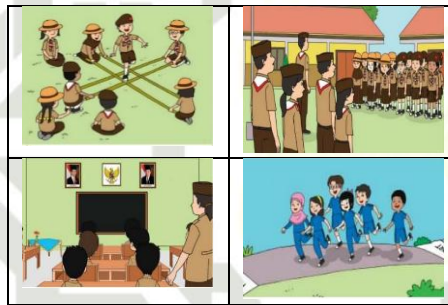
Lembar Kerja Peserta Didik 1

Nama Anggota Kelompok:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

Petunjuk:

1. Diskusikan pertanyaan ini bersama teman kelompokmu
2. Tuliskan hasil diskusi pada kolom yang telah disediakan



Apa saja kegiatan siswa yang ditujukan pada gambar di atas?



Mengapa siswa melakukan kegiatan seperti pada gambar?



Apa saja kewajibanmu sebagai siswa di sekolah?



Apa saja yang dilakukan seorang anggota pramuka?



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
 1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 7

Lembar Kerja Peserta Didik 2

Nama Anggota Kelompok:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

Petunjuk:

1. Diskusikan pertanyaan ini bersama teman kelompokmu
2. Tuliskan hasil diskusi pada kolom yang telah disediakan

Apa yang dimaksud dengan pramuka?



Apa saja yang dilakukan sebagai anggota pramuka?



Sebutkan simbol-simbol sila Pancasila?



Apa saja kegiatan yang menarik didalam pramuka?



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 8

Lembar Kerja Peserta Didik 3

Nama Anggota Kelompok:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

Petunjuk:

1. Diskusikan pertanyaan ini bersama teman kelompokmu
2. Tuliskan hasil diskusi pada kolom yang telah disediakan

Apa manfaat
berpetualang bagi
anggota pramuka?



Apa kegiatan yang
dilakukan dalam
berpetualang



Apa arti tanda di atas?



Apa arti tanda di atas?



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 9





Lembar Kerja Peserta Didik 4

Nama Anggota Kelompok:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

Petunjuk:

1. Diskusikan pertanyaan ini bersama teman kelompokmu
2. Tuliskan hasil diskusi pada kolom yang telah disediakan

 <p>Apa arti petunjuk arah di atas? Dan dimana biasa ditemukan?</p>	→	
 <p>Apa arti petunjuk arah di atas? Dan dimana biasa ditemukan?</p>	→	
 <p>Apa arti petunjuk arah di atas? Dan dimana biasa ditemukan?</p>	→	
 <p>Apa arti petunjuk arah di atas? Dan dimana biasa ditemukan?</p>	→	



LAMPIRAN 10

Pedoman Penilaian Observasi Guru dalam Penerapan Metode Role Playing

No	Aktivitas	Deskripto	Skor	
1	Pemanasan	1. Guru menjelaskan materi dengan jelas 2. Guru menjelaskan dengan tegas 3. Guru menjelaskan dengan kalimat yang mudah dipahami 4. Guru menjelaskan dengan tidak berbelit-belit	4	Jika semua deskriptor terlihat pada aktivitas guru
			3	Jika hanya 3 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			2	Jika hanya 2 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			1	Jika hanya 1 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
2	Memilih partisipan	1. Guru membahas karakter yang akan dimainkan dengan jelas 2. Guru membahas karakter dengan tepat 3. Guru membahas karakter dengan memberikan contoh yang sesuai dialog 4. Guru mengarahkan siswa untuk menentukan tokoh yang akan dimainkan dalam kelompoknya masing-masing	4	Jika semua deskriptor terlihat pada aktivitas guru
			3	Jika hanya 3 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			2	Jika hanya 2 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			1	Jika hanya 1 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
3	Menyiapkan pengamatan	1. Guru memilih pengamat dengan tepat 2. Guru memilih pengamat dengan teliti 3. Guru memilih siswa yang bersedia menjadi pengamat 4. Guru memilih pengamat yang sesuai	4	Jika semua deskriptor terlihat pada aktivitas guru
			3	Jika hanya 3 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			2	Jika hanya 2 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			1	Jika hanya 1 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerbitan buku, dan sebagainya.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



4	Menata panggung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mendiskusikan tempat yang akan digunakan untuk bermain peran 2. Guru mengajak siswa untuk bergotong royong menata tempat bermain peran 3. Guru mendiskusikan bagaimana peran akan dimainkan 4. Guru mengarahkan siswa untuk mempersiapkan kebutuhan yang diperlukan dalam bermain peran 	4	Jika semua deskriptor terlihat pada aktivitas guru
			3	Jika hanya 3 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			2	Jika hanya 2 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			1	Jika hanya 1 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
5	Memainkan peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memerintahkan siswa untuk memulai permainan ulang 2. Guru menyampaikan Batasan waktu permainan peran dalam setiap kelompok 3. Guru mengarahkan siswa agar melakukan permainan peran sesuai dengan urutan kelompok yang sudah di acak 4. Guru mengarahkan siswa agar memainkan peran sesuai dengan gilirannya 	4	Jika semua deskriptor terlihat pada aktivitas guru
			3	Jika hanya 3 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			2	Jika hanya 2 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			1	Jika hanya 1 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
6	Diskusi dan evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa untuk mendiskusikan permainan peran tadi 2. Guru mengarahkan siswa agar terlibat aktif dalam diskusi 3. Guru mengajak siswa untuk melakukan evaluasi 4. Guru mengarahkan siswa untuk memperbaiki cara permainan peran agar lebih baik 	4	Jika semua deskriptor terlihat pada aktivitas guru
			3	Jika hanya 3 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			2	Jika hanya 2 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			1	Jika hanya 1 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

7	Memainkan peran ulang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memerintahkan siswa untuk memulai permainan ulang 2. Guru menyampaikan Batasan waktu permainan peran dalam setiap kelompok 3. Guru mengarahkan siswa agar melakukan permainan peran sesuai dengan urutan kelompok yang sudah di acak 4. Guru mengarahkan siswa agar memainkan peran sesuai dengan gilirannya 	4	Jika semua deskriptor terlihat pada aktivitas guru
			3	Jika hanya 3 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			2	Jika hanya 2 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			1	Jika hanya 1 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
8	Diskusi dan evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa untuk mendiskusikan permainan peran untuk yang kedua kalinya 2. Guru mengarahkan siswa agar terlibat aktif dalam diskusi 3. Guru mengajak siswa untuk melakukan evaluasi 4. Guru turut mengevaluasi permainan yang sesuai dengan realita 	4	Jika semua deskriptor terlihat pada aktivitas guru
			3	Jika hanya 3 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			2	Jika hanya 2 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			1	Jika hanya 1 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
9	Berbagi pengalaman dan kesimpulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman setelah terkait permainan peran 2. Guru membuat suasana yang menyenangkan agar setiap siswa terlibat aktif dalam berbagi pengalaman 3. Guru mengajak siswa agar dapat membuat kesimpulan bersama 4. Guru memberikan penguatan terkait pembelajaran 	4	Jika semua deskriptor terlihat pada aktivitas guru
			3	Jika hanya 3 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			2	Jika hanya 2 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			1	Jika hanya 1 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 11

Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam
Penerapan Metode *Role Playing*
Pertemuan 1 Siklus I

Hari/Tanggal : Rabu, 3 Mei 2023
Petunjuk : Isilah dengan memberikan tanda (√) pada kolom kriteria sesuai dengan pedoman observasi

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan 1				Skor
		Skala Nilai				
		4	3	2	1	
1	Guru menjelaskan kepada siswa suatu permasalahan yang perlu dipelajari		√			3
2	Guru membahas karakter peran yang akan dimainkan		√			3
3	Guru memilih beberapa siswa untuk menjadi pengamat		√			3
4	Guru dan siswa mendiskusikan dimana dan bagaimana peran akan dimainkan			√		2
5	Guru mengarahkan siswa untuk memulai permainan secara spontan			√		2
6	Guru dan siswa mendiskusikan dan evaluasi permainan peran yang telah dilakukan		√			3
7	Guru mengarahkan siswa untuk melakukan permainan ulang		√			3
8	Guru bersama-sama mendiskusikan dan evaluasi yang lebih mengarah pada realitas			√		2
9	Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman dan membuat kesimpulan terkait permainan peran yang telah dilakukan.		√			3
Jumlah		24				
Presentase		66,66%				
Kategori		Baik				

Keterangan yang dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

- 4 = Dilakukan dengan sangat baik
3 = Dilakukan dengan baik
2 = Dilakukan dengan cukup
1 = Dilakukan dengan kurang

Karya Indah, 3 Mei 2023
Observer

Yusniar, S.Pd

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 12

Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Penerapan Metode *Role Playing* Pertemuan 2 Siklus I

Hari/Tanggal : Jum'at, 5 Mei 2023
 Petunjuk : Isilah dengan memberikan tanda (√) pada kolom kriteria sesuai dengan pedoman observasi

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan 2				Skor
		Skala Nilai				
		4	3	2	1	
1	Guru menjelaskan kepada siswa suatu permasalahan yang perlu dipelajari	√				4
2	Guru membahas karakter peran yang akan dimainkan		√			3
3	Guru memilih beberapa siswa untuk menjadi pengamat		√			3
4	Guru dan siswa mendiskusikan dimana dan bagaimana peran akan dimainkan		√			3
5	Guru mengarahkan siswa untuk memulai permainan secara spontan		√			3
6	Guru dan siswa mendiskusikan dan evaluasi permainan peran yang telah dilakukan		√			3
7	Guru mengarahkan siswa untuk melakukan permainan ulang	√				4
8	Guru bersama-sama mendiskusikan dan evaluasi yang lebih mengarah pada realitas			√		2
9	Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman dan membuat kesimpulan terkait permainan peran yang telah dilakukan.		√			3
Jumlah		28				
Presentase		77,77%				
Kategori		Baik				

Keterangan yang dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

- 4 = Dilakukan dengan sangat baik
- 3 = Dilakukan dengan baik
- 2 = Dilakukan dengan cukup
- 1 = Dilakukan dengan kurang

Karya Indah, 5 Mei 2023
 Observer

Yusniar, S.Pd

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 13

Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Penerapan Metode *Role Playing* Pertemuan 3 Siklus II

Hari/Tanggal : Selasa, 16 Mei 2023
 Petunjuk : Isilah dengan memberikan tanda (√) pada kolom kriteria sesuai dengan pedoman observasi

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan 3				Skor
		Skala Nilai				
		4	3	2	1	
1	Guru menjelaskan kepada siswa suatu permasalahan yang perlu dipelajari	√				4
2	Guru membahas karakter peran yang akan dimainkan		√			3
3	Guru memilih beberapa siswa untuk menjadi pengamat		√			3
4	Guru dan siswa mendiskusikan dimana dan bagaimana peran akan dimainkan		√			3
5	Guru mengarahkan siswa untuk memulai permainan secara spontan		√			3
6	Guru dan siswa mendiskusikan dan evaluasi permainan peran yang telah dilakukan		√			3
7	Guru mengarahkan siswa untuk melakukan permainan ulang	√				4
8	Guru bersama-sama mendiskusikan dan evaluasi yang lebih mengarah pada realitas		√			3
9	Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman dan membuat kesimpulan terkait permainan peran yang telah dilakukan.		√			3
Jumlah		29				
Presentase		80,55%				
Kategori		Baik				

Keterangan yang dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

- 4 = Dilakukan dengan sangat baik
- 3 = Dilakukan dengan baik
- 2 = Dilakukan dengan cukup
- 1 = Dilakukan dengan kurang

Karya Indah, 16 Mei 2023
Observer

Yusniar, S.Pd

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 14

Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Penerapan Metode *Role Playing* Pertemuan 4 Siklus II

Hari/Tanggal : Jum'at, 19 Mei 2023
 Petunjuk : Isilah dengan memberikan tanda (√) pada kolom kriteria sesuai dengan pedoman observasi

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan 4				Skor
		Skala Nilai				
		4	3	2	1	
1	Guru menjelaskan kepada siswa suatu permasalahan yang perlu dipelajari	√				4
2	Guru membahas karakter peran yang akan dimainkan	√				4
3	Guru memilih beberapa siswa untuk menjadi pengamat		√			3
4	Guru dan siswa mendiskusikan dimana dan bagaimana peran akan dimainkan	√				4
5	Guru mengarahkan siswa untuk memulai permainan secara spontan	√				4
6	Guru dan siswa mendiskusikan dan evaluasi permainan peran yang telah dilakukan		√			3
7	Guru mengarahkan siswa untuk melakukan permainan ulang	√				4
8	Guru bersama-sama mendiskusikan dan evaluasi yang lebih mengarah pada realitas		√			3
9	Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman dan membuat kesimpulan terkait permainan peran yang telah dilakukan.	√				3
Jumlah		32				
Presentase		88,88%				
Kategori		Sangat Baik				

Keterangan yang dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

- 4 = Dilakukan dengan sangat baik
- 3 = Dilakukan dengan baik
- 2 = Dilakukan dengan cukup
- 1 = Dilakukan dengan kurang

Karya Indah, 19 Mei 2023
Observer

Yusniar, S.Pd



LAMPIRAN 15

Pedoman Penilaian Observasi Siswa dalam Penerapan Metode Role Playing

No	Aktivitas	Deskriptor	Skor	
1	Pemanasan	1. Siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru dengan teliti 2. Siswa menyimak penjelasan guru dengan seksama 3. Siswa mencerna dengan baik penjelasan yang disampaikan guru 4. Siswa	4	Jika semua deskriptor terlihat pada aktivitas guru
			3	Jika hanya 3 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			2	Jika hanya 2 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			1	Jika hanya 1 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
2	Memilih partisipan	1. Siswa menyimak pembahasan yang disampaikan guru 2. Siswa meniru guru ketika mencontohkan karakter peran 3. Siswa dapat menentukan peran sesuai dialog 4. Siswa mendiskusikan tokoh yang akan diperankan dalam kelompoknya masing-masing	4	Jika semua deskriptor terlihat pada aktivitas guru
			3	Jika hanya 3 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			2	Jika hanya 2 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			1	Jika hanya 1 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
3	Menyiapkan pengamatan	1. Siswa mampu untuk menjadi pengamat 2. Siswa yang menjadi pengamat sesuai dengan ucapannya 3. Siswa yang menjadi pengamat sesuai dengan tindakannya 4. Siswa yang menjadi pengamat turut aktif dalam permainan peran	4	Jika semua deskriptor terlihat pada aktivitas guru
			3	Jika hanya 3 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			2	Jika hanya 2 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			1	Jika hanya 1 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

4	Menata panggung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendiskusikan bersama guru tempat yang cocok digunakan untuk bermain peran 2. Siswa bergotong royong membersihkan dan mempersiapkan tempat 3. Siswa mendiskusikan bersama guru bagaimana peran akan dimainkan 4. Siswa saling berbagi tugas mempersiapkan peralatan yang diperlukan untuk bermain peran 	4	Jika semua deskriptor terlihat pada aktivitas guru
			3	Jika hanya 3 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			2	Jika hanya 2 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			1	Jika hanya 1 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
5	Memainkan peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan permainan peran dengan spontan 2. Siswa bermain peran sesuai dengan batasan waktu yang sudah ditentukan 3. Siswa bermain peran peran semaksimal mungkin sesuai dengan dialog 4. Siswa bermain peran sesuai dengan gilirannya dalam dialog 	4	Jika semua deskriptor terlihat pada aktivitas guru
			3	Jika hanya 3 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			2	Jika hanya 2 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			1	Jika hanya 1 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
6	Diskusi dan evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berdiskusi terkait permainan yang telah dilakukan 2. Setiap siswa aktif terlibat dalam diskusi 3. siswa mendiskusikan agar permainan lebih sesuai dengan dialog 4. Siswa mengevaluasi permainan yang telah dilakukan 	4	Jika semua deskriptor terlihat pada aktivitas guru
			3	Jika hanya 3 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			2	Jika hanya 2 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
			1	Jika hanya 1 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru
7	Memainkan peran ulang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan permainan ulang 2. Siswa bermain peran sesuai dengan 	4	Jika semua deskriptor terlihat pada aktivitas guru

		<p>batasan waktu yang sudah ditentukan</p> <p>3. Siswa bermain peran semaksimal mungkin sesuai dengan realita</p> <p>4. Siswa bermain peran sesuai dengan gilirannya dalam dialog</p>	<p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	<p>Jika hanya 3 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru</p> <p>Jika hanya 2 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru</p> <p>Jika hanya 1 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru</p>
8	Diskusi dan evaluasi	<p>1. Siswa berdiskusi terkait permainan yang telah dilakukan</p> <p>2. Setiap siswa aktif terlibat dalam diskusi</p> <p>3. siswa mendiskusikan permainan sesuai dengan ralita</p> <p>4. Siswa mengevaluasi permainan yang telah dilakukan</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	<p>Jika semua deskriptor terlihat pada aktivitas guru</p> <p>Jika hanya 3 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru</p> <p>Jika hanya 2 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru</p> <p>Jika hanya 1 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru</p>
9	Berbagi pengalaman dan kesimpulan	<p>1. Siswa berbagi pengalaman terkait permainan peran yang telah dilakukan</p> <p>2. Setiap siswa terlibat dalam mengemukakan pendapatnya.</p> <p>3. Siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran</p> <p>4. Siswa menyimak kesimpulan yang disampaikan guru</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>	<p>Jika semua deskriptor terlihat pada aktivitas guru</p> <p>Jika hanya 3 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru</p> <p>Jika hanya 2 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru</p> <p>Jika hanya 1 deskriptor yang terlihat pada aktivitas guru</p>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 16

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam
Penerapan Metode Role Playing
Pertemuan 1 Siklus I**

Hari/Tanggal : Rabu, 3 Mei 2023
 Petunjuk : Berilah penilaian atas aktivitas siswa dengan
 angka: 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup), 1
 (kurang)

No	Kode Siswa	Skor Aktivitas Siswa P 1 Siklus I									Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	Siswa 001	2	3	2	2	3	3	2	3	2	22
2	Siswa 002	2	3	3	2	2	3	3	2	2	22
3	Siswa 003	2	2	2	3	3	2	2	2	3	21
4	Siswa 004	3	3	3	3	2	3	2	3	3	25
5	Siswa 005	2	2	2	3	2	2	2	2	2	19
6	Siswa 006	3	2	3	2	3	3	2	3	3	24
7	Siswa 007	2	2	2	2	3	2	2	3	2	20
8	Siswa 008	3	2	3	2	2	2	2	2	2	20
9	Siswa 009	3	3	3	3	2	2	3	3	2	24
10	Siswa 010	2	2	2	2	2	3	3	3	2	21
11	Siswa 011	2	3	3	3	2	3	2	2	2	22
12	Siswa 012	3	2	2	2	3	2	3	3	2	22
13	Siswa 013	3	3	3	2	3	2	2	3	4	25
14	Siswa 014	3	2	3	2	2	2	3	2	2	21
15	Siswa 015	3	2	3	2	3	3	3	3	2	24
16	Siswa 016	2	3	3	3	3	2	3	2	3	24
17	Siswa 017	2	3	2	3	2	2	3	3	3	23
18	Siswa 018	2	2	3	2	3	3	2	2	3	22
19	Siswa 019	3	2	3	3	2	3	2	3	2	23
20	Siswa 020	2	2	2	3	3	2	2	2	3	21
21	Siswa 021	3	2	2	2	3	3	3	3	3	24
22	Siswa 022	2	2	3	2	3	2	3	2	2	21
23	Siswa 023	3	2	2	3	2	3	2	3	3	23
24	Siswa 024	3	3	3	2	3	4	2	3	3	26
Jumlah		60	57	62	58	61	61	58	62	60	539
Presentase(%)		62,5 %	59,3 8%	64,5 8%	60,4 2%	63,5 4%	63,5 4%	60,4 %	64,5 8%	62,5	62,3 8%
Kategori		Baik	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik	Baik

Karya Indah, 3 Mei 2023
Observer

Salamah Agustina

LAMPIRAN 17

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam
Penerapan Metode Role Playing
Pertemuan 2 Siklus I**

Hari/Tanggal : Jum'at, 5 Mei 2023
Petunjuk : Berilah penilaian atas aktivitas siswa dengan
angka: 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup), 1
(kurang)

No	Kode Siswa	Skor Aktivitas Siswa P 2 Siklus I									Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	Siswa 001	3	3	3	2	3	3	2	3	3	25
2	Siswa 002	2	3	3	2	3	3	3	2	2	23
3	Siswa 003	2	3	2	3	3	2	3	2	3	23
4	Siswa 004	3	3	3	3	2	3	3	4	3	27
5	Siswa 005	2	3	2	3	2	2	3	3	2	22
6	Siswa 006	3	2	3	2	3	2	3	3	3	24
7	Siswa 007	3	2	2	2	3	2	3	3	2	22
8	Siswa 008	3	2	3	2	2	2	3	2	3	22
9	Siswa 009	3	3	3	3	3	3	3	3	2	26
10	Siswa 010	2	2	3	2	2	3	3	3	2	22
11	Siswa 011	2	3	3	3	2	3	3	2	2	23
12	Siswa 012	3	2	2	3	3	2	3	3	2	23
13	Siswa 013	3	3	3	2	3	2	3	3	4	26
14	Siswa 014	3	2	3	3	2	2	3	2	3	23
15	Siswa 015	3	2	3	2	3	3	3	3	2	24
16	Siswa 016	3	3	3	3	3	2	3	2	4	26
17	Siswa 017	2	3	2	3	3	3	3	3	3	25
18	Siswa 018	2	3	3	2	3	3	2	2	3	23
19	Siswa 019	3	2	3	3	2	3	3	3	2	24
20	Siswa 020	3	2	2	3	3	2	3	2	3	23
21	Siswa 021	3	3	2	4	3	3	3	3	3	27
22	Siswa 022	2	3	3	2	3	3	3	2	3	24
23	Siswa 023	3	3	2	3	2	3	3	3	3	25
24	Siswa 024	3	3	4	2	3	4	2	3	3	27
Jumlah		64	63	65	62	64	63	69	64	65	579
Presentase (%)		66,6 7%	65,6 %	67,7 %	64,5 8%	66,6 7%	65,6 3%	71,9 %	66,6 7%	67,7 %	67,0 1%
Kategori		Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik

Karya Indah, 5 Mei 2023
Observer

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Salamah Agustina

LAMPIRAN 18

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam
Penerapan Metode Role Playing
Pertemuan 3 Siklus II**

Hari/Tanggal : Selasa, 16 Mei 2023
 Petunjuk : Berilah penilaian atas aktivitas siswa dengan angka: 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup), 1 (kurang)

No	Kode Siswa	Skor Aktivitas Siswa P 3 Siklus II									Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	Siswa 001	3	3	3	3	3	3	2	3	3	26
2	Siswa 002	3	3	3	2	3	3	3	2	3	25
3	Siswa 003	3	3	2	3	2	3	3	3	3	25
4	Siswa 004	3	3	4	3	3	3	3	4	3	29
5	Siswa 005	2	3	3	3	2	2	3	3	3	24
6	Siswa 006	3	2	3	2	3	3	3	3	3	25
7	Siswa 007	3	3	2	2	3	2	3	3	3	24
8	Siswa 008	3	2	3	3	2	2	3	2	3	23
9	Siswa 009	3	4	3	3	3	3	3	3	3	28
10	Siswa 010	2	3	3	2	3	3	3	3	2	24
11	Siswa 011	3	3	3	3	2	3	3	2	3	25
12	Siswa 012	3	3	2	4	3	2	3	3	3	26
13	Siswa 013	4	3	3	2	3	3	3	3	4	28
14	Siswa 014	3	3	2	3	3	3	3	3	4	27
15	Siswa 015	3	3	3	2	3	3	4	3	2	26
16	Siswa 016	4	3	3	3	3	2	3	3	4	28
17	Siswa 017	3	3	2	3	3	3	3	4	3	27
18	Siswa 018	2	3	3	3	3	3	2	3	3	25
19	Siswa 019	3	3	3	3	2	4	4	3	2	27
20	Siswa 020	3	3	2	3	3	3	3	2	3	25
21	Siswa 021	4	3	2	4	3	3	4	3	3	29
22	Siswa 022	4	3	3	4	3	3	4	4	3	31
23	Siswa 023	3	3	3	3	3	4	4	3	3	29
24	Siswa 024	3	4	4	3	3	4	3	3	3	30
Jumlah		73	72	67	69	67	70	75	71	72	636
Presentase		76,0	75	69,7	71,8	69,7	72,9	78,1	73,9	75	73,6
Kategori		4%	%	9%	8%	9%	%	%	5%	%	1%

Karya Indah, 16 Mei 2023
Observer

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Salamah Agustina

LAMPIRAN 19

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam
Penerapan Metode Role Playing
Pertemuan 4 Siklus II**

Hari/Tanggal : Jum'at, 19 Mei 2023
 Petunjuk : Berilah penilaian atas aktivitas siswa dengan
 angka: 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup), 1
 (kurang)

No	Kode Siswa	Skor Aktivitas Siswa P 4 Siklus II									Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	Siswa 001	4	3	3	3	3	3	3	4	4	30
2	Siswa 002	4	4	3	3	3	3	3	3	3	29
3	Siswa 003	3	3	3	3	3	3	3	4	3	28
4	Siswa 004	3	3	4	3	3	3	4	4	3	30
5	Siswa 005	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
6	Siswa 006	3	3	3	3	3	4	3	3	3	28
7	Siswa 007	3	3	3	3	4	3	4	4	3	30
8	Siswa 008	4	3	3	3	3	4	3	3	3	29
9	Siswa 009	3	4	3	3	3	3	4	3	3	29
10	Siswa 010	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
11	Siswa 011	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28
12	Siswa 012	3	3	3	4	3	3	3	3	3	28
13	Siswa 013	4	3	3	2	3	3	4	3	4	29
14	Siswa 014	3	3	3	3	4	3	3	3	4	29
15	Siswa 015	3	3	3	3	3	3	4	3	3	28
16	Siswa 016	4	3	3	3	3	3	3	3	4	29
17	Siswa 017	3	4	3	3	4	3	3	3	3	29
18	Siswa 018	3	4	3	3	3	3	3	3	4	29
19	Siswa 019	4	3	3	4	3	4	4	3	3	31
20	Siswa 020	3	3	3	3	3	3	3	4	3	28
21	Siswa 021	4	3	4	4	3	3	4	3	3	31
22	Siswa 022	4	3	3	4	4	3	4	3	3	31
23	Siswa 023	3	4	3	3	3	4	4	3	3	30
24	Siswa 024	3	4	4	3	4	4	3	3	3	31
Jumlah		81	78	75	75	77	77	81	77	77	698
Presentase		84,3	81,3	78,1	78,1	80,2	80,2	84,3	80,2	80,2	80,7
Kategori		7%	%	%	%	1%	1%	7%	1%	1%	8%

Karya Indah, 19 Mei 2023
Observer

Salamah Agustina



LAMPIRAN 20

Pedoman Penilaian Observasi Kerja Sama Siswa

No	Aktivitas	Deskriptor	Skor	
2	Bertanggung jawab menyelesaikan tugas kelompok	<ul style="list-style-type: none"> - Apabila siswa ikut serta dalam menyelesaikan setiap masalah dalam kelompok. - Siswa bersedia Ketika terpilih menjadi pengamat - Siswa berdiskusi dengan tenang. - Siswa tidak bercerita dengan teman sebelahnya 	4	Jika semua deskriptor terlihat
			3	Jika 3 deskriptor yang terlihat
			2	Jika 2 deskriptor yang terlihat
			1	Jika 1 deskriptor yang terlihat
2	Saling membantu dalam kelompok	<ul style="list-style-type: none"> - Apabila siswa saling membantu dalam mempersiapkan peralatan yang diperlukan untuk bermain peran - Siswa bergotong royong dalam mempersiapkan tempat bermain peran - Siswa memberikan masukan ketika berdiskusi - Siswa tidak bremain-main dalam kelompoknya 	4	Jika semua deskriptor terlihat
			3	Jika 3 deskriptor yang terlihat
			2	Jika 2 deskriptor yang terlihat
			1	Jika 1 deskriptor yang terlihat
3	Mengambil giliran	<ul style="list-style-type: none"> - Apabila siswa memainkan peran sesuai dengan giliran yang sudah ditentukan - Siswa paham kapan saatnya memulai permainan - Siswa turut mengambil giliran mengemukakan pendapatnya ketika diskusi dan evaluasi - Siswa turut mengambil giliran ketika berbagi pengalaman dan membuat kesimpulan 	4	Jika semua deskriptor terlihat
			3	Jika 3 deskriptor yang terlihat
			2	Jika 2 deskriptor yang terlihat
			1	Jika 1 deskriptor yang terlihat

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



4 Hak cipta milik UIN Suska Riau	Berada dalam kelompok selama kegiatan kelompok berlangsung	<ul style="list-style-type: none"> - Apabila siswa berada dalam kelompok saat permainan peran berlangsung - Siswa berada dalam kelompok ketika mendiskusikan peran yang akan dimainkan - Siswa berada dalam kelompok ketika mendiskusikan permainan peran yang telah dilakukan - Siswa tidak mengganggu didalam kelompok lain 	4	Jika semua deskriptor terlihat
			3	Jika 3 deskriptor yang terlihat
			2	Jika 2 deskriptor yang terlihat
			1	Jika 1 deskriptor yang terlihat
Hak UIN Suska Riau	Menerima pendapat dan menghormati perbedaan	<ul style="list-style-type: none"> - Apabila siswa menerima saran yang membangun dari teman ketika diskusi - Siswa menerima kritikan yang membangun dari teman ketika diskusi - Siswa saling mengapresiasi ketika berdiskusi - Siswa saling menghormati ketika teman saling berbagi pengalaman 	4	Jika semua deskriptor terlihat
			3	Jika 3 deskriptor yang terlihat
			2	Jika 2 deskriptor yang terlihat
			1	Jika 1 deskriptor yang terlihat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 21

Nilai Kerja Sama Sebelum Tindakan

Hari/Tanggal :
 Petunjuk : Berilah penilaian atas aktivitas siswa dengan angka: 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup), 1 (kurang)

No	Kode Siswa	Indikator Kerja Sama						Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6		
1	Siswa 001	2	3	2	2	3	3	15	Baik
2	Siswa 002	2	2	2	2	2	2	12	Cukup
3	Siswa 003	2	2	2	1	1	2	10	Cukup
4	Siswa 004	2	2	3	3	3	2	15	Baik
5	Siswa 005	2	2	1	1	2	2	10	Cukup
6	Siswa 006	2	2	3	2	2	2	13	Cukup
7	Siswa 007	2	2	3	2	2	2	13	Cukup
8	Siswa 008	2	2	2	2	2	2	12	Cukup
9	Siswa 009	2	3	2	2	3	3	15	Baik
10	Siswa 010	2	2	2	1	1	2	10	Cukup
11	Siswa 011	2	2	2	2	2	2	12	Cukup
12	Siswa 012	2	3	2	2	2	2	13	Cukup
13	Siswa 013	3	2	2	2	3	3	15	Baik
14	Siswa 014	2	2	1	2	2	2	11	Cukup
15	Siswa 015	3	2	2	2	3	3	15	Baik
16	Siswa 016	2	2	2	2	2	2	12	Cukup
17	Siswa 017	2	2	3	2	2	2	13	Cukup
18	Siswa 018	3	2	2	2	3	3	15	Baik
19	Siswa 019	2	2	2	2	2	2	12	Cukup
20	Siswa 020	2	2	2	2	3	2	13	Cukup
21	Siswa 021	3	2	3	2	2	3	15	Baik
22	Siswa 022	2	2	2	3	2	2	13	Cukup
23	Siswa 023	2	2	3	2	2	2	13	Cukup
24	Siswa 024	3	3	2	2	2	3	15	Baik
Jumlah		53	52	52	47	53	55	312	Cukup
Rata-rata		55,20	54,16	54,16	48,95	55,20	57,29	54,16	

LAMPIRAN 22

Lembar Observasi Nilai Kerja Sama Siswa Siklus I

Hari/Tanggal :
 Petunjuk : Berilah penilaian atas aktivitas siswa dengan angka: 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup), 1 (kurang)

No	Kode	Indikator Kerja Sama Siklus I						Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6		
1	Siswa 001	2	3	2	2	3	2	14	Cukup
2	Siswa 002	2	2	3	2	3	2	14	Cukup
3	Siswa 003	2	3	2	2	3	3	15	Baik
4	Siswa 004	2	2	2	2	2	2	12	Cukup
5	Siswa 005	3	3	2	2	3	2	15	Baik
6	Siswa 006	3	2	3	3	2	3	16	Baik
7	Siswa 007	2	3	3	2	2	2	14	Cukup
8	Siswa 008	3	3	2	2	3	3	16	Baik
9	Siswa 009	3	2	2	3	2	3	15	Baik
10	Siswa 010	2	2	2	3	2	3	14	Cukup
11	Siswa 011	3	2	2	2	3	3	15	Baik
12	Siswa 012	2	2	2	3	2	2	13	Cukup
13	Siswa 013	3	2	2	3	2	3	15	Baik
14	Siswa 014	2	3	2	3	2	2	14	Cukup
15	Siswa 015	3	2	3	2	3	3	16	Baik
16	Siswa 016	2	2	2	2	3	3	14	Cukup
17	Siswa 017	2	2	2	2	2	2	12	Cukup
18	Siswa 018	3	3	2	3	2	2	15	Baik
19	Siswa 019	2	2	3	3	2	2	14	Cukup
20	Siswa 020	3	3	2	2	3	3	16	Baik
21	Siswa 021	2	3	2	2	2	2	13	Cukup
22	Siswa 022	2	3	2	2	3	3	15	Baik
23	Siswa 023	3	2	3	3	3	3	17	Baik
24	Siswa 024	3	3	2	3	2	3	16	Baik
Jumlah		59	59	54	58	59	61	350	Cukup
Presentase		61,45	61,45	56,25	60,41	61,45	63,54	60,76	

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 23

Lembar Observasi Nilai Kerja Sama Siswa Siklus II

Hari/Tanggal :
 Petunjuk : Berilah penilaian atas aktivitas siswa dengan angka: 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup), 1 (kurang)

No	Kode	Indikator Kerja Sama Siklus II						Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6		
1	Siswa 001	3	3	3	3	3	4	19	Baik
2	Siswa 002	2	2	3	2	3	2	14	Cukup
3	Siswa 003	2	2	3	2	3	2	14	Cukup
4	Siswa 004	3	2	2	3	3	3	16	Baik
5	Siswa 005	3	3	2	3	3	4	18	Baik
6	Siswa 006	3	3	3	3	3	3	18	Baik
7	Siswa 007	2	3	3	2	2	2	14	Cukup
8	Siswa 008	3	3	2	4	2	3	17	Baik
9	Siswa 009	3	3	3	3	3	4	19	Baik
10	Siswa 010	3	2	3	2	3	3	16	Baik
11	Siswa 011	3	3	3	3	3	3	18	Baik
12	Siswa 012	3	3	4	2	3	4	19	Baik
13	Siswa 013	4	3	3	2	4	3	19	Baik
14	Siswa 014	3	3	3	3	3	3	18	Baik
15	Siswa 015	3	3	3	3	4	3	19	Baik
16	Siswa 016	3	3	3	3	3	4	19	Baik
17	Siswa 017	3	3	3	3	2	3	17	Baik
18	Siswa 018	3	3	2	2	2	2	14	Cukup
19	Siswa 019	2	2	2	2	3	2	13	Cukup
20	Siswa 020	2	2	2	3	2	2	13	Cukup
21	Siswa 021	3	3	3	3	4	3	19	Baik
22	Siswa 022	3	3	2	2	2	3	15	Baik
23	Siswa 023	4	3	3	3	3	3	19	Baik
24	Siswa 024	3	3	3	3	3	3	18	Baik
Jumlah		69	66	66	64	69	71	405	Baik
Presentase		71,87	68,75	68,75	66,66	71,87	73,95	70,31	

LAMPIRAN 24

DOKUMENTASI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

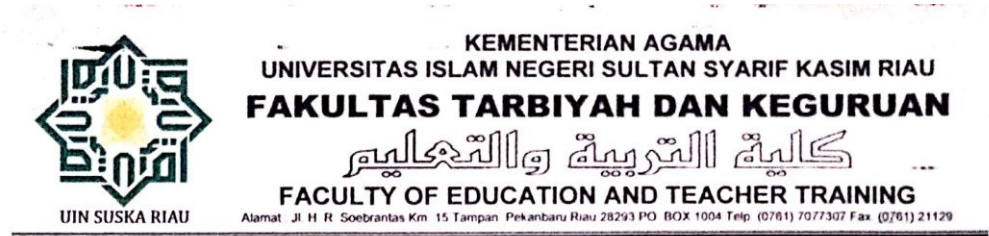
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN 25




**PENGESAHAN PERBAIKAN
UJIAN PROPOSAL**


Nama Mahasiswa : Risky Juita. P
 Nomor Induk Mahasiswa : 11910824075
 Hari/Tanggal Ujian : 07 Februari 2023
 Judul Proposal Ujian : Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Herlina, M.Ag	PENGUJI I		
2.	Melly Andriani, M.Pd	PENGUJI II		

Mengetahui
 a.n. Dekan
 Wakil Dekan I

 Dr. Zarkasih, M.Ag.
 NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, 15 Maret 2023
 Peserta Ujian Proposal


 Risky Juita. P
 NIM. 11910824075

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 26

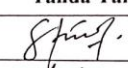
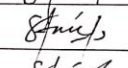
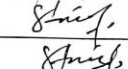
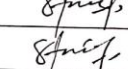
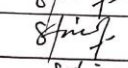
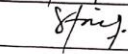
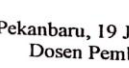


UIN SUSKA RIAU

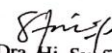
KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعاليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Alamat: Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax (0761) 21129

**KEGIATAN BIMBINGAN
 SKRIPSI MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing
 - a. Seminar Usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian : Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar
2. Nama Pembimbing : Dra.Hj. Syafi'ah, M.Ag
3. Nama Mahasiswa : Risky Juita. P
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11910824075
5. Kegiatan : Bimbingan Skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Ket
1	14 Januari 2023	Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah		
2	17 Januari 2023	Indikator, Metode Penelitian		
3	19 Januari 2023	Acc Proposal		
4	1 Juni 2023	Laporan Penelitian		
5	8 Juni 2023	Penyajian Data		
6	13 Juni 2023	Revisi		
7	19 Juni 2023	Acc Skripsi		



Pekanbaru, 19 Juni 2023
 Dosen Pembimbing


 Dra. Hj. Syafi'ah, M.Ag
 NIP.196408121990012002

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 27

 UIN SUSKA RIAU	<p>KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN كلية التربية والتعليم FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING</p> <p><small>Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647 Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id</small></p>	
Nomor	: Un.04/F.II.4/PP.00.9/233/2023	Pekanbaru, 06 Januari 2023
Sifat	: Biasa	
Lamp.	: -	
Hal	: <i>Mohon Izin Melakukan PraRiset</i>	
 Kepada Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 036 Karya Indah Kec. Tapung Kab. Kampar di Tempat		
 <i>Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh</i> Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :		
Nama	: Risky Juita.P	
NIM	: 11910824075	
Semester/Tahun	: VII (Tujuh)/ 2023	
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau	
 ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.		
 Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.		
 Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.		
 a.n. Dekan Wakil Dekan III  Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons. NIP. 19751115 200312 2 001		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 28



PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR
DINAS PENDIDIKAN KEMUDAAN DAN OLAH RAGA
UNIT PELAYANAN TEKNIS
SEKOLAH DASAR NEGERI 036 KARYA INDAH

KECAMATAN TAPUNG
Terakreditasi B

Alamat : Jl. Garuda Sakti KM. 11 email; sdn_036@yahoo.com KodePos : 28464

N P S N 1 0 4 9 4 8 6 2

N 5 5 1 0 1 1 4 0 6 4 0 0 3 6

SURAT REKOMENDASI

Nomor : 424/UPTSDN036/TPG/1/2023/0002

Yang Bertanda tangan di bawah ini

Nama : Yunita Epi, S.Pd
NIP : 19700709 199504 2 001
Pangkat/Golongan : Pembina Tk.I / IV b
Jabatan : Kepala UPT SD Negeri 036 Karya Indah

Dengan ini memberikan rekomendasi/persetujuan mencrima permohonan izin melakukan PraRiset kepada:

Nama : Risky Juita. P
NIM : 11910824075
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Dengan ini kami tidak keberatan menerima mahasiswi tersebut untuk melakukan kegiatan prariset di UPT SD Negeri 036 Karya Indah guna mendapatkan data keperluan penelitian.

Demikian surat rekomendasi ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Karya Indah, 07 Januari 2023
Kepala UPT SD Negeri 036 Karya Indah




Yunita Epi, S.Pd
NIP : 19700709 199504 2 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 29



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrandt No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web www.itk.uinsuska.ac.id E-mail: etk@uinsuska@yahoo.co.id

Pekanbaru, 15 Maret 2023 M

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/6201/2023
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal
 Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Kepada
 Yth. Gubernur Riau
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
 Satu Pintu
 Provinsi Riau
 Di Pekanbaru


Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
 Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Risky Juita.P**
 NIM : 11910824075
 Semester/Tahun : VIII (Delapan) / 2023
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar
 Lokasi Penelitian : SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (15 Maret 2023 s.d 15 Juni 2023)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Dr. H. Kadar, M.Ag.
 NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
 Rektor UIN Suska Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 30



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
 Email : dpmtsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/0
 TENTANG

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**



1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/6201/2023 Tanggal 15 Maret 2023, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

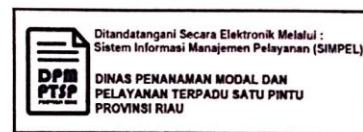
- | | |
|----------------------|--|
| 1. Nama | : RISKY JUITA.P |
| 2. NIM / KTP | : 119108240750 |
| 3. Program Studi | : PGMI |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KERJA SAMA SISWA PADA MUATAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD NEGERI 036 KARYA INDAH KECAMATAN TAPUNG KABUPATEN KAMPAR |
| 7. Lokasi Penelitian | : SD NEGERI 036 KARYA INDAH KECAMATAN TAPUNG KABUPATEN KAMPAR |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 16 Maret 2023



Tembusan :


Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Bupati Kampar
 Up. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik di Bangkinang
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 31



UIN SUSKA RIAU

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telo. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail. eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/425/2023 Pekanbaru, 10 Januari 2023

Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi*

Kepada
Yth. Dra. Hj. Syafi'ah, M.Ag.


Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru


Assalamu 'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : RISKY JUITA.P
NIM : 11910824075
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa Kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

Wassalam
an. Dekan
Wakil Dekan I

Zulkasik, M.Ag.
IP. 197210171997031004





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 32



PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR
 DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
UNIT PELAYANAN TEKNIS
SEKOLAH DASAR NEGERI 036 KARYA INDAH

KECAMATAN TAPUNG
 Terakreditasi B

Alamat : Jl. Garuda Sakti KM. 11 email: sdn_036@yahoo.com KodePos : 28464

N P S N 1 0 4 9 4 8 6 2

N 5 5 1 0 1 1 4 0 6 4 0 0 3 6

SURAT IZIN PENELITIAN

NOMOR : 424/UPTSDN036/TPG/IV/2023/0012

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPT SD Negeri 036 Karya Indah
 Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar,

Nama : **YUNITA EPI, S.Pd**
 NIP : 19700709 199504 2 001
 Tempat Bertugas : UPT SD Negeri 036 Karya Indah
 Jabatan : Kepala UPT SD Negeri 036 Karya Indah

Dengan ini menyatakan bahwa Saudara :

Nama : **RISKY JUITA. P**
 NIM : 11910824075
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif
 Kasim Riau

Telah diberikan izin untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan
 dengan judul skripsinya yaitu Penerapan Metode Role Playing untuk meningkatkan
 Kemampuan Kerja sama Siswa pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri
 036 Karya Indah selama 3 Bulan (15 Maret – 15 Juni 2023)

Demikianlah Izin ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Karya Indah
 Pada tanggal : 06 April 2023
 Kepala UPT

YUNITA EPI, S.Pd
 NIP. 19700709 199504 2 001

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RIWAYAT HIDUP PENULIS



RISKY JUITA PULUNGAN, lahir di Sei Tapung, pada tanggal 10 Oktober 1999. Anak keempat dari empat bersaudara, dari pasangan Ayahanda Suharuddin Pulungan dan Ibunda Kesumawati Sinurat. Penulis mulai menempuh pendidikan di Sekolah Dasar pada tahun 2006 dan menyelesaikan Pendidikan di SD Negeri 002 Tandun pada tahun 2012. Penulis melanjutkan pendidikan di SMP N 1 Tandun dan lulus pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA 1 Meranti dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2019, penulis diterima sebagai mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN SUSKA RIAU melalui jalur Mandiri. Pada tahun 2023 penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa Kelas III SD Negeri 036 Karya Indah”** sebagai salah satu syarat untuk mengikuti ujian Munaqasyah guna meraih gelar Sarjana Pendidikan dibawah bimbingan Ibu Dra. Hj. Syafi’ah, M.Ag. Penulis dapat menyelesaikan studi selama 4 tahun yang dinyatakan lulus pada sidang munaqasyah tanggal 8 Dzulhijjah 1444 H/27 Juli 2023 M, dengan IPK 3,71 predikat Cum Laude dan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)