



# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1 Pedoman Observasi Guru

#### PEDOMAN OBSERVASI ROLE PLAYING SEBAGAI METODE MAPEL P5 TEMA KEWIRAUSAHAAN DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA KELAS V SDIT UMAR BIN KHATHAB PATI

Nama peneliti : Alissa Qudrotun Nada

Narasumber : Luluk Hasanatun Ni'mah, S. Pd.

Instansi : SDIT Umar Bin Khathab Pati

Hari, Tgl : Sabtu, 18 Mei 2024

No.	Indikator <i>Role Playing</i>	Aspek yang diamati	Rating					Deskripsi
			5	4	3	2	1	
1.	Persiapan dan intruksi	<p>Guru memiliki situasi bermain peran. Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang fokus pada jenis peran, masalah dan situasi yang umum, serta pentingnya bagi siswa.</p> <p>Kesuluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus</p>	√					<p>Kegiatan ini membutuhkan persiapan yang matang, termasuk memastikan semua peralatan dan bahan sudah siap. Adanya langkah pengecekan bahan menunjukkan bahwa kegiatan ini telah direncanakan secara terstruktur. Siswa memiliki peran penting dalam kegiatan ini, salah satunya adalah memastikan ketersediaan bahan-bahan yang dibutuhkan.</p>
		<p>Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan</p>		√				<p>kegiatan yang dilakukan sebelum aktivitas utama, yaitu bermain peran. Pemanasan ini</p>

		<p>pemanasan, latihan ini diikuti oleh semua siswa baik menjadi partisipatif aktif maupun sebagai pengamat aktif;</p>					<p>bertujuan untuk mempersiapkan siswa baik secara fisik maupun mental untuk kegiatan yang akan dilakukan. Membantu siswa merasa lebih nyaman dan siap untuk berkreasi.</p>
		<p>Guru memberikan intruksi khusus kepada siswa yang bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas</p>		√			<p>Sebelum memberikan instruksi khusus, guru akan memberikan penjelasan umum kepada seluruh kelas. Penjelasan ini bisa mencakup tujuan kegiatan, aturan yang berlaku, dan gambaran umum tentang situasi yang akan diperankan. Guru akan menjelaskan situasi yang akan dihadapi oleh para pemain, termasuk konflik atau masalah yang harus dipecahkan.</p>
		<p>Guru memberitahu peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi</p>		√			<p>Guru akan menginformasikan kepada setiap siswa mengenai peran apa yang akan mereka mainkan dalam permainan. Setiap siswa akan memiliki peran yang berbeda-beda, seperti dokter, pasien, penjual, pembeli, dan sebagainya. Guru bisa memberikan arahan mengenai tindakan-tindakan yang bisa dilakukan oleh siswa sesuai dengan</p>

								perannya.
2.	Tindakan dramatik dan diskusi	Para pemain terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan pada <i>audience</i> berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.		√				Pemain akan berinteraksi satu sama lain sesuai dengan karakter dan situasi yang sedang berlangsung. Kegiatan bermain peran ini melibatkan penonton secara aktif sejak awal. Mereka tidak hanya sebagai pengamat, tetapi juga sebagai pembentuk awal dari permainan.
		Bermain peran khusus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikan drama tersebut					√	Permainan juga bisa dihentikan jika terjadi perilaku yang tidak sesuai atau membahayakan. Misalnya, jika ada siswa yang bertindak terlalu agresif, menggunakan bahasa yang tidak pantas, atau jika ada situasi yang membuat tidak nyaman peserta lain. Ketika proses pembuatan jamu semua berjalan dengan lancar, tidak ada yang menghambat seperti kompor tiba-tiba habis.
		Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada situasi bermain peran.		√				Kegiatan ini berupa pertukaran pikiran dan pendapat mengenai apa yang telah terjadi selama permainan. Seperti yang dilakukan siswa ketika akan memasukkan bahan jamu sesuai dengan urutan.

3.	Evaluasi bermain peran	Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil yang dicapai dalam berdrama	√			Siswa diminta untuk mengidentifikasi hal-hal yang berhasil mereka lakukan selama bermain peran, serta hasil yang mereka capai. Ini bisa meliputi aspek seperti penguasaan peran, kerja sama dengan teman, dan pemahaman materi pelajaran yang terkait. Siswa juga bisa menyampaikan pendapat dan pengalaman mereka secara lisan dalam diskusi kelas.
		Guru menilai kemampuan dan keberhasilan bermain peran	√			Seberapa baik siswa bekerja sama dengan teman sekelompok dalam mencapai tujuan bersama. Guru menilai proses pembuatan jamu, bagaimana mereka mengurutkan memsaknya dan kekopokan siswa.
		Guru membuat penilaian hasil bermain peran yang telah dilaksanakan.	√			Penilaian bertujuan untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai melalui aktivitas bermain peran. Penilaian dilakukan di akhir yang diletakkan hasil akhir di raport.

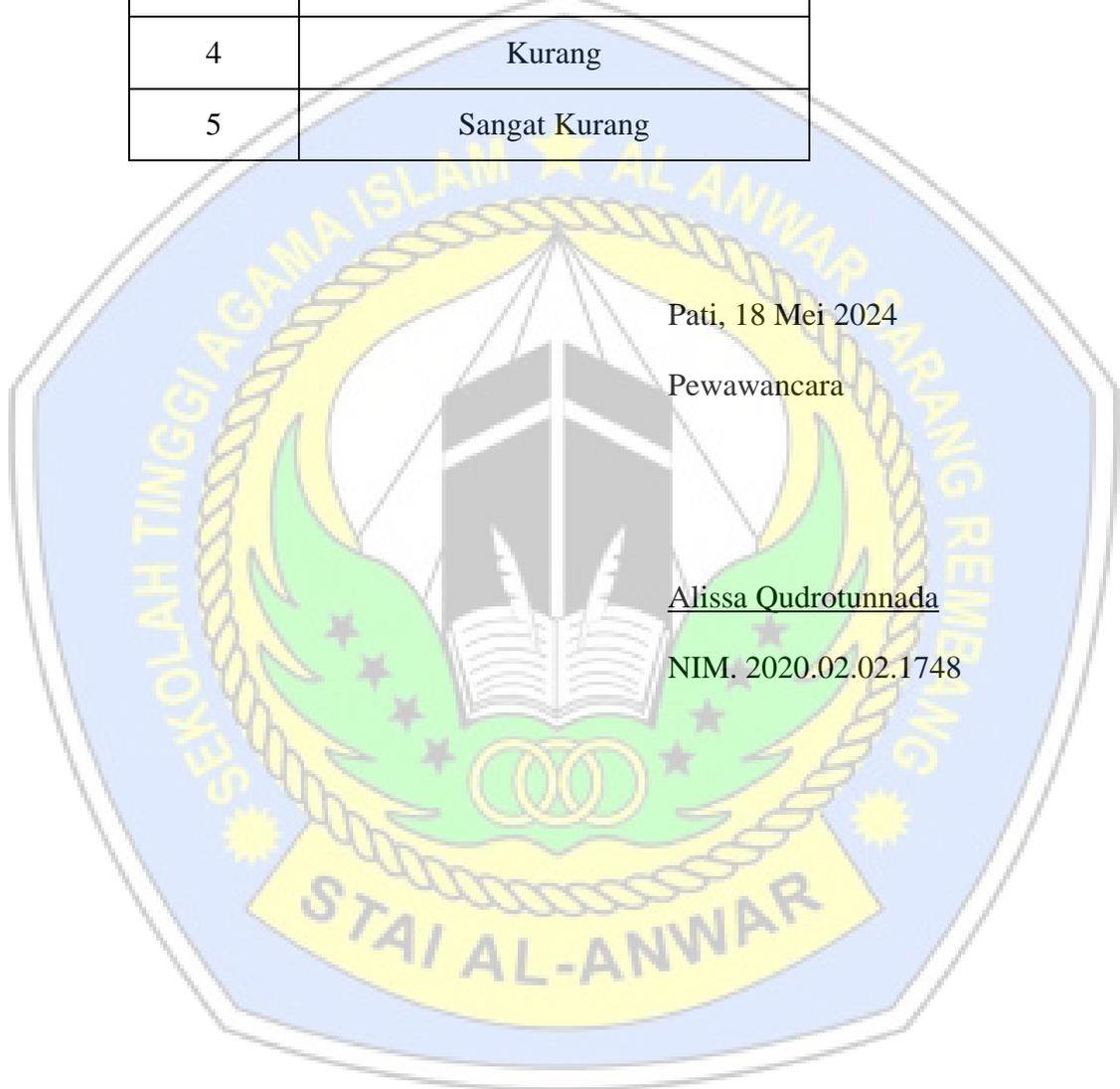
Rating	Keterangan Rating
1	Sangat Baik
2	Baik
3	Cukup
4	Kurang
5	Sangat Kurang

Pati, 18 Mei 2024

Pewawancara

Alissa Qudrotunnada

NIM. 2020.02.02.1748



## Lampiran 2. Pedoman Observasi Peserta Didik

**PEDOMAN OBSERVASI PESERTA DIDIK**

**ROLE PLAYING SEBAGAI METODE MAPEL P5 TEMA  
KEWIRAUSAHAAN DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA  
KELAS V SDIT UMAR BIN KHATHAB PATI**

Nama peneliti : Alissa Qudrotun Nada

Instansi : SDIT Umar Bin Khathab Pati

Hari, Tgl : Rabu, 22 Mei 2024

No	Indikator	Deskripsi	Rating					Deskripsi
			5	4	3	2	1	
1	Elemen kolaborasi	1) menunjukkan ekspektasi atau harapan positif kepada orang lain dalam rangka mencapai tujuan kelompok di lingkungan sekitar seperti sekolah dan rumah. 2) Memahami informasi dari berbagai sumber dan menyampaikan pesan menggunakan berbagai simbol dan media secara efektif kepada orang lain untuk mencapai tujuan. 3) Menyadari bahwa meskipun setiap orang memiliki otonominya masing-masing, setiap orang membutuhkan orang lain dalam memenuhi kebutuhannya. 4) Menyelaraskan tindakannya sesuai dengan perannya dan mempertimbangkan peran orang lain untuk	√					Siswa telah menunjukkan sikap kolaborasi dengan teman-teman atau kelompoknya dengan cara saling membantu ketika dalam proses pembuatan jamu.

		mencapai tujuan bersama.					
2	Kepedulian	<p>1) Tanggap terhadap lingkungan sosial sesuai dengan tuntutan peran sosialnya dan menjaga keselerasan dalam berelasi dengan orang lain.</p> <p>2) Menerapkan pengetahuan mengenai berbagai reaksi orang lain dan penyebabnya dalam konteks keluarga, sekolah, serta pertemanan dengan sebaya.</p>	√	√			<p>Siswa telah menunjukkan sikap tanggap terhadap lingkungannya, seperti menjaga sikap terhadap temannya agar tidak emosi sehingga kelompoknya dapat mencapai tujuan. Selain itu siswa telah menunjukkan sikap peduli terhadap kehidupan sehari-harinya dengan cara membantu ketika memotong gula merah.</p>
3	Berbagi	Memberi dan menerima hal yang dianggap penting dan berharga kepada atau dari orang-orang di lingkungan luas atau masyarakat baik yang dikenal maupun tidak dikenal.	√				<p>Siswa dapat membagi peran ketika membuat jamu, ada yang memotong gula merah, memarut kunyi</p>

Pati , 22 Mei 2024

Pewawancara

Alissa Qudrotunnada

NIM. 2020.02.02.1748

Lampiran 3. Pedoman Wawancara Guru

**PEDOMAN WAWANCARA GURU**

**ROLE PLAYING SEBAGAI METODE MAPEL P5 TEMA  
KEWIRAUSAHAAN DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA  
KELAS V SDIT UMAR BIN KHATHAB PATI**

Nama peneliti : Alissa Qudrotun Nada

Narasumber : Luluk Hasanatun Ni'mah, S.Pd.

Instansi : SDIT Umar Bin Khathab Pati

Hari, Tgl : Rabu, 22 Mei 2024

No.	Indikator	Pertanyaan	Jawabam
1.	Guru memiliki situasi bermain peran. Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi "sosiodrama" yang fokus pada jenis peran, masalah dan situasi yang umum, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus	Apa persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan membuat olahan jamu?	Guru menyiapkan bahan-bahan yang akan dibutuhkan siswa ketika membuat jamu. Bahan tersebut seperti kompor, air, baskom, pisau, kunyit, gula merah dan lain-lain.
2.	Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan ini diikuti oleh semua siswa baik menjadi partisipatif aktif maupun sebagai pengamat aktif;	Bagaimana memperkenalkan siswa dengan olahan jamu?	Sebelum praktik membuat jamu, siswa diperkenalkan materi wirausaha, lalu pembuatan jamu, setelah itu praktik pembuatan jamu.
3	Guru memberikan intruksi khusus kepada	Bagaimana cara anda melakukan intruksi	Siswa yang lupa urutan pembuatan

	siswa yang bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas	khusus kepada siswa?	jamu, diberikan arahan.
4.	Guru memberitahu peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi yang berangkaian dengan masing-masing peran aktif dalam bermain peran	Bagaimana cara membagi peran siswa?	Peran dibagi sesuai koordinasi kelompok, ada yang memrut kunyit, memotong gula dan sebagainya.
5.	Para pemain terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan pada <i>audience</i> berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.	Apakah siswa telah melakukan sesuai dengan perannya?	Semua siswa berpran dalam pembuatan jamu, akan tetapi ada juga yang menunggu bagiannya karena gantian.
6.	Bermain peran khusus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikan drama tersebut.	apakah ada salah satu siswa yang atau kelompok yang membuat proses pembuatan jamu tidak berjalan lancar?	Tidak ada yang menghambat proses pembuatan jamu, karena semua sudah dipersiapkan secara matang.
7.	Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada situasi bermain peran.	Bagaimana bentuk partisipasi kelompok dalam pembuatan jamu?	Semua siswa berpartisipasi dalam kelompok untuk membuat jamu, mereka dapat melatih dirinya menjadi produsen, serta siswa dapat menyesuaikan diri menjadi penjual ketika gelar karya
8.	Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil yang dicapai dalam	Bagaiman bentuk evaluasi yang dilakukan?	Siswa melakukan evaluasi dengan cara menyampaikan kesan dan kesulitan yang dihadapi ketika membuat jamu.

	berdrama.		
9.	Guru menilai kemampuan dan keberhasilan bermain peran	Bagaimana guru menilai hasil bermain peran?	Guru menilai hasil berdrama melalui proses pembuatan jamu.
10.	Guru membuat penilaian hasil bermain peran yang telah dilaksanakan.	Bagaimana guru membuat penilaian dari bermain drama?	Guru menilai siswa bermain drama dengan nilai akhir semester.



Pati , 22 Mei 2024

Pewawancara

Alissa Qudrotunnada

NIM. 2020.02.02.1748

Lampiran 4. Pedoman Wawancara Peserta Didik

**PEDOMAN WAWANCARA PESERTA DIDIK**

**ROLE PLAYING SEBAGAI METODE MAPEL P5 TEMA  
KEWIRAUSAHAAN DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA  
KELAS V SDIT UMAR BIN KHATTAB PATI**

Nama peneliti : Alissa Qudrotun Nada

Narasumber : Siswa

Instansi : SDIT Umar Bin Khathab Pati

Hari, Tgl : Rabu, 22 Mei 2024

No.	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1	Elemen kolaborasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Bagaimana harapanmu terhadap kelompokmu?</li> <li>2) Apakah kamu dapat memahami yang sudah kamu perankan atau cerita dari yang telah diperankan?</li> <li>3) Apakah kamu dapat membantu temanmu saat pembelajaran?</li> <li>4) Apakah kamu sudah melakukan tindakan yang kamu perankan atau yang diperankan temanmu?</li> </ol>	Siswa mampu menunjukkan kolaborasi dengan memberikan harapan yang baik untuk penampilan kelompok serta dapat bersikap baik dengan temannya ketika membutuhkan dalam kehidupan sehari-hari
2	Kepedulian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Bagaimana jika temanmu terkena musibah apakah kamu akan membantu dan menenangkannya dengan mengibur?</li> <li>2) Apakah kamu sudah menerapkan kepedulianmu dengan sesama dikehidupan sehari-harimu?</li> </ol>	Siswa dapat menunjukkan sikap kepeduliannya ketika bermian peran dengan membantu temannya yang lupa membawa properti, serta dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-harnya ketika ada temannya yang sakit akan dijenguk

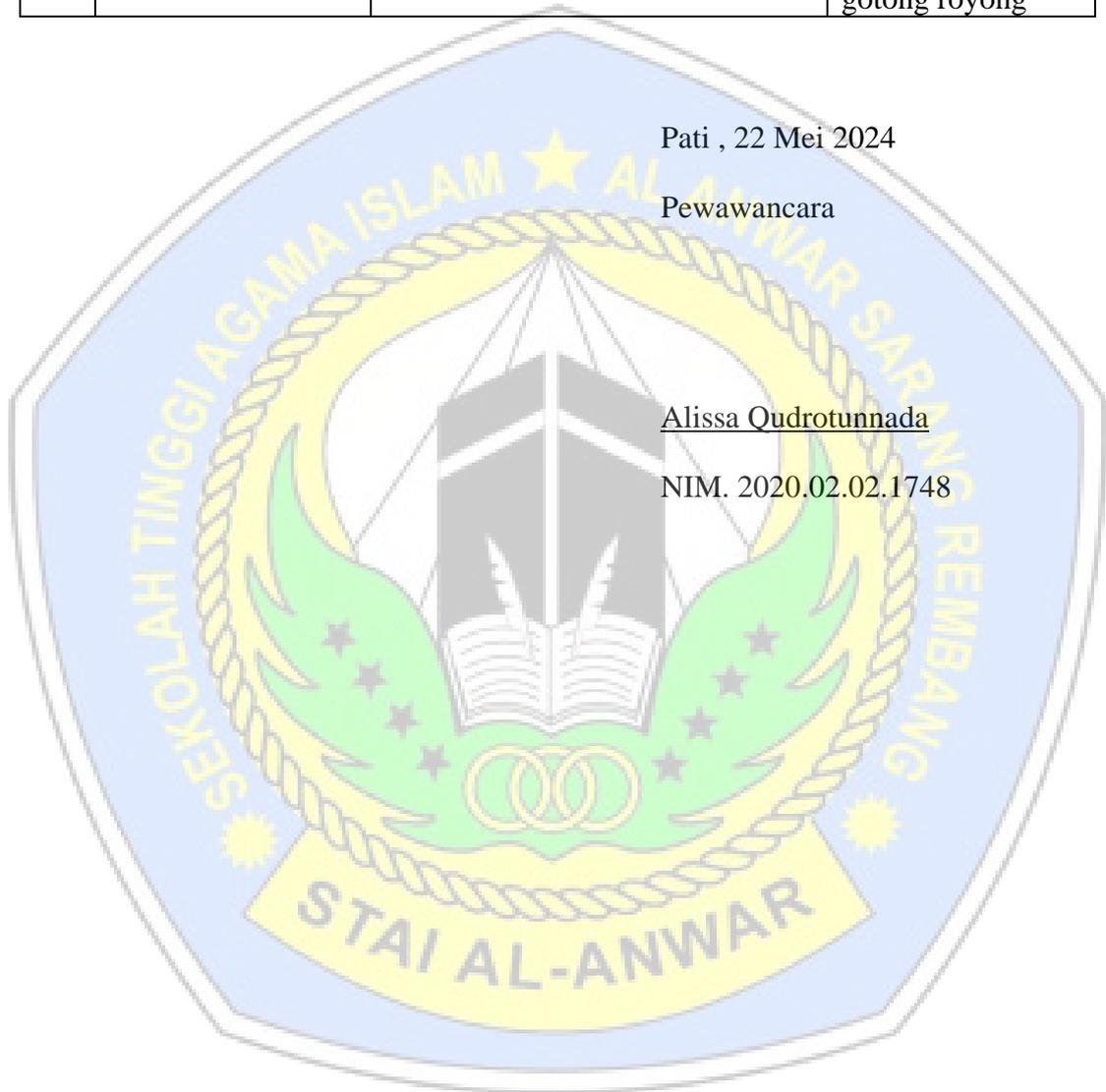
3	Berbagi	sudahkan kamu membantu atau berbagi kebaikan seperti mengajak makan bersama temanmu yang tidak membawa bekal?	Siswa mampu berkoodinasi serta dapat berbgai makanan dengan temannya adalah salah satu sikap gotong royong
---	---------	---	--

Pati , 22 Mei 2024

Pewawancara

Alissa Qudrotunnada

NIM. 2020.02.02.1748



Lampiran 5. Pedoman Dokumentasi

**PEDOMAN DOKUMENTASI**

**ROLE PLAYING SEBAGAI METODE MAPEL P5 TEMA  
KEWIRAUSAHAAN DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA  
KELAS V SDIT UMAR BIN KHATHAB PATI**

Nama peneliti : Alissa Qudrotun Nada

Instansi : SDIT Umar Bin Khathab Pati

Hari, Tanggal : Rabu, 22 Mei 2024

No.	Dokumen Arsip	Ada	Tidak Ada	Keterangan
1	profil sekolah	√		
2	visi misi dan tujuan sekolah	√		
3	struktur organisasi sekolah	√		
4	data guru dan peserta didik kelas V	√		
6	sarana dan prasarana		√	
7	prestasi sekolah bidang akademis dan non akademis		√	
8	kurikulum (silabus dan RPP)			
9	foto kegiatan pembelajaran	√		
10	dokumentasi dan wawancara	√		

Pewawancara

Alissa Qudrotunnada

NIM. 2020.02.02.1748

## Lampiran 6. Hasil Tes Sumatif

NO	NAMA	Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia				Bergotong-Royong				Kreatif			
		Mewujudkan rasa syukur dengan terbiasa berperilaku ramah lingkungan dan memahami akibat perbuatan tidak ramah lingkungan dalam lingkup kecil maupun besar.				Menunjukkan ekspektasi (harapan) positif kepada orang lain dalam rangka mencapai tujuan kelompok di lingkungan sekitar (sekolah dan rumah).				Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai dengan minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi dan mengkritik karya dan tindakan yang dihasilkan			
		B B	M B	BS H	S B	BB	M B	BS H	SB	B B	M B	BS H	SB
1	Afiifatuz Zahira			v				v			v		
2	Ahmad Nabhan 'Udhma			v				v			v		
3	Almira Nur Sabrina			v				v			v		
4	Alya Hafizhah Karismaputri			v				v			v		
5	Ayatul Khusna Mazaya			v				v		v			
6	Calisha Cinta Al Ilma			v				v		v	v		
7	Carelia Ballauranie			v				v			v		
8	Damia Latifa Nizar			v				v			v		
9	Gladys Zahratu Syifa			v				v			v		
10	Himmatul Aliyah Tafani			v				v			v		
11	Iqbal Dhiafakhri Arkananta			v				v			v		
12	Janeeta Raudhatul Qurratu'aini			v					v		v		
13	Kinara Ayunda Cahya Kamila			v				v			v		
14	Muhammad Azka			v				v			v		

NO	NAMA	Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia	Bergotong-Royong	Kreatif
	Abdulloh			
15	Muhammad Najmuddin Al Anwari	v	v	v
16	Nafisa Ainun Nahyi	v	v	v
17	Nailah Al Farafishoh	v	v	v
18	Naura Kirania Arin Putri	v	v	v
19	Qonita Khalish Nurin Imanina	v	v	v
20	Rizma Ayu Nur Syifa'	v	v	v
21	Salsa Hidayatun Ni'amah	v	v	v
22	Saskia Kholif Asalwa	v	v	v
23	Sayyidah Marisatul Maula	v	v	v
24	Shaqila Arfa Keiranika	v	v	v
25	Shellyna Azzahra Naura Sheza	v	v	v
26	Siti Nur Aisyah	v	v	v
27	Tsabita Hafeeza Ergiyani	v	v	v
28	Zahwa Naura Andini	v	v	v

## RAPOR PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA

Nama Sekolah	: SD Islam Terpadu Umar Bin Khathab	Kelas	: V Al Haitami
Alamat Sekolah	: Jl. Juwana-Jakenan KM.3, Juwana	Fase	: C
Nama Siswa	: Afifatuz Zahra	TA	: 2023/2024
NISN	: 0129411170		

### PROYEK 1 Kelola Sampah Plastik Bikin Hidup Jadi Asyik

Keberadaan sampah plastik harus diakui tidak dapat dihindarkan, hampir di setiap penjuru lingkungan sekitar kita. Sampah plastik selalu menjadi masalah utama dalam pencemaran lingkungan baik pencemaran tanah maupun laut. Oleh karena itu, diperlukan solusi alternatif agar keberadaan sampah plastik dapat ditangani dengan baik. Alternatif penanganannya antara lain dengan 6 R yaitu Reduce, Reuce, Recycle, Replace, Repair, dan Refill.

### PROYEK 2 Jamuku Hebat Tubuhku Kuat

Industri Jamu merupakan kegiatan produktif dengan mengolah bahan baku tanaman toga menjadi minuman jamu tradisional untuk mengobati berbagai macam penyakit dan menjaga kesehatan. Tanaman Obat Keluarga (TOGA) pada hakikatnya adalah jenis tanaman berkhasiat yang ditanam di pekarangan yang dikelola oleh keluarga untuk dimanfaatkan sebagai jamu.

Kelola Sampah Plastik Bikin Hidup Jadi Asyik	BB	MB	BSH	SB
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia				
Menjaga Lingkungan Alam Sekitar- Mewujudkan rasa syukur dengan terbiasa berperilaku ramah lingkungan dan memahami akibat perbuatan tidak ramah lingkungan dalam lingkup kecil maupun besar.			v	
Bergotong-Royong				
Kerja sama- Menunjukkan ekspektasi (harapan) positif kepada orang lain dalam rangka mencapai tujuan kelompok di lingkungan sekitar (sekolah dan rumah).			v	
Kreatif				
Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal- Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai dengan minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi dan mengkritik karya dan tindakan yang			v	

dihasilkan				
------------	--	--	--	--

### Catatan Proses

Dalam proyek pengolahan sampah plastik ini, ananda cukup aktif mengikuti proses pembuatan ecobrick mulai dari tahap sosialisasi sampai aksi sehingga menjadi karya nyata. Ananda juga cukup aktif bekerja sama dalam tim saat membuat ecobrick, mengecat, dan memasangnya menjadi tulisan I Love SDIT. Ananda juga saling membantu kesulitan yang dihadapi temannya.

<b>Jamuku Hebat Tubuhku Kuat</b>	<b>BB</b>	<b>MB</b>	<b>BSH</b>	<b>SB</b>
<b>Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia</b>				
Memahami Keterhubungan Ekosistem Bumi- Memahami keterhubungan antara satu ciptaan dengan ciptaan Tuhan yang lainnya			v	
<b>Bernalar Kritis</b>				
Mengajukan pertanyaan- Mengajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan dan mengkonfirmasi pemahaman terhadap suatu permasalahan mengenai dirinya dan lingkungan sekitarnya.			v	
<b>Kreatif</b>				
Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal- Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai dengan minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi karya dan tindakan yang dihasilkan			v	

### Catatan Proses

Dalam proyek kewirausahaan Jamuku Sehat tubuhku Kuat membuat ananda cukup antusias dalam mengikuti setiap tahapan proyek. Terutama saat pembuatan jamu kuyit asam bersama dengan rekan kelompoknya. Dengan proyek ini ananda bisa mengetahui beberapa jenis tanaman TOGA beserta manfaatnya, serta bisa menghasilkan produk jamu kunyit asam yang bernilai jual. Ananda cukup aktif bekerja sama dalam kelompoknya demi mencapai tujuan bersama.

### KETERANGAN TINGKAT PENCAPAIAN SISWA

<b>BB</b>	<b>MB</b>	<b>BSH</b>	<b>SB</b>
Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang sesuai harapan	Sangat Berkembang
Siswa masih membutuhkan bimbingan dalam mengembangkan kemampuan	Siswa mulai mengembangkan kemampuan namun masih belum stabil	Siswa telah mengembangkan kemampuan hingga berada dalam tahap stabil	Siswa mengembangkan kemampuannya melampaui harapan

Mengetahui,  
Orang Tua

Juwana, 22 Juni 2024  
Wali Kelas V Al Haitami

Luluk Hasanatun Ni'mah,  
S.Pd.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Endang Puji Astutik, S.T., S.Pd.

## Lampiran 7. Soal Tes Sumatif P5

ASESMEN FORMATIF P5  
GAYA HIDUP BERKELANJUTAN

Nama : Almira Nur Sabrina  
No/Kelas : 3 / Halim

1. Apa tema dan topik proyek yang akan kita lakukan?  
Tema: Gaya hidup berkelanjutan  
Topik: "kelola sampah plastik. Bekerja yuk!"
2. Apa yang dimaksud sampah organik? Berikan contohnya!  
Sampah organik yang mudah membusuk oleh bakteri, jamur dan hewan  
Contohnya: Buah, Bawang, Daun, Kotoran Hewan dan sisa-sisa sayur.
3. Apa yang dimaksud sampah anorganik? Berikan contohnya!  
Sampah anorganik yang tidak dapat diurai atau dapat membusuk  
Contohnya: Botol, Beker, Plastik, Beker, Botol, Kaleng, Toples, Beker, Steroporan, Beker.
4. Tuliskan 3 macam jenis sampah beserta warna dari tempat sampahnya!  
1. Organik: Hijau  
2. Anorganik: Kuning
5. Apa yang dimaksud dengan Reduce, Reuse, Recycle?  
Reduce: Mengurangi Sampah  
Reuse: Menggunakan kembali  
Recycle: Mendaur ulang
6. Selain memberikan efek negatif, sampah juga memiliki manfaat. Tuliskan 3 manfaat sampah menurut kalian!  
Botol, Beker, Bisa dijadikan pensil  
Plastik, Beker, Bisa dijadikan tas  
Kardus, Beker, Bisa dijadikan kerajinan
7. Menurut kalian, bagaimana cara yang harus kita lakukan untuk mengurangi sampah plastic disekitar kita!  
Mengumpulkan sampahnya dan Membekasnya
8. Apa yang kalian tahu tentang Ecobrik?  
Ecobrik: Botol plastik yang diisi sampah plastik hingga penuh
9. Tuliskan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan ecobrik!  
Alat: Gunting  
Bahan: Sampah plastik  
Tembak kayu  
Botol plastik bekas air Mineral  
Lap kering
10. Tuliskan cara pembuatan ecobrik!  
Pilih sampah plastik, Cuci dan bersihkan. Sampah plastik hingga kering  
Sedekikan botol, beker, air mineral. Masukkan sampah plastik ke dalam botol,  
Padatkan sampah plastik

(A-)

## Lampiran 8. Modul Pembelajaran

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA****KEWIRAUSAHAAN**

<b>Nama Penyusun</b>	<b>Instansi</b>	<b>Tahun</b>
Alissa Qudrotun Nada	SDIT Umar Bin Khathab	2024
Jenjang Sekolah	SD	
Mata Pelajaran	Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila	
Fase/Kelas	C/5	
Domain/Topik	Kewirausahaan	
Kata Kunci	Bermain peran berlatih berjualan	
Alokasi Waktu (menit)	35 Menit	
Jumlah Pertemuan	1 JP	
Pengetahuan/Keterampilan Prasyarat	Bermain peran Berlatih berwirausaha dengan bermain peran	
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Percaya diri</li> <li>• Gotong royong</li> <li>• Mandiri</li> </ul>	
Sarana Prasarana		
Target Peserta Didik	Regular/tipikal	
Jumlah Siswa	28	
Moda Pembelajaran	Tatap Muka	
Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran	Pendekatan <i>Scientific</i> Metode <i>Role paying</i> Metode tanya jawab, diskusi, kontekstual	
Daftar Pustaka	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.datadikdasmn.com/2022/07/modul-p5-fase-c.html">https://www.datadikdasmn.com/2022/07/modul-p5-fase-c.html</a>ISBN 978-979-068-532-1</li> </ul>	

<b>Komponen Inti</b>	
Elemen dan Capaian Pembelajaran	Memahami cara berwirausaha dengan berperan
Tujuan Pembelajaran	Melalui berperan siswa dapat mengetahui bagaimana cara berwirausaha dan memulai untuk berwirausaha Melalui diskusi siswa dapat melihat amanat dari cerita yang dipernakan Melalui bermain peran siswa dapat bergotong royong
Pemahaman Bermakna	Pada pembelajaran bermain peran tentang kewirausahaan siswa dapat memahami bagaimana cara berwirausaha

Pertanyaan Pemantik	Bertanya tentang usaha berjualan yang ada disekitar lingkungan
---------------------	--

### Gambaran Umum Modul (Rasionalisasi, Urutan Materi Pembelajaran, Rencana Asesmen)

#### Rasionalisasi

Modul ini disusun untuk satu kali pertemuan, dengan pengembangan pembelajaran melalui model pembelajaran saintifik dan menggunakan metode *role playing*. Model dan metode pembelajaran ini dipilih dengan harapan peserta didik dapat bermain peran, diskusi dan tanya jawab.

#### Urutan Materi pembelajaran

- Memberikan teks cerita
- Pembagian kelompok
- Bermain peran
- Berdiskusi dan menyampaikan kesimpulan tentang ceita yang diperankan
- Evaluasi mandiri

#### Rencana Asesmen

Penilaian atau asesmen direncanakan dilakukan melalui penilaian sikap dengan observasi, pengetahuan dengan tes formatif, dan keterampilan dengan rubrik keterampilan saat diskusi

#### Persiapan Pembelajaran

1. Guru dan peserta didik membuat kontrak belajar:
  - a. Datang tepat waktu
  - b. Berpakaian rapi
  - c. Tidak membuat gaduh
  - d. Mengerjakan tugas
  - e. Belajar dengan tertib
2. Membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil
3. Menyiapkan alat dan bahan praktik
4. Mencetak LKPD, lembar tes formatif, serta lembar remedial dan pengayaan.

### Urutan Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama (1 JP)

#### A. Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memulai kelas dengan salam dilanjutkan dengan do'a.
2. Guru melakukan presensi kehadiran peserta didik.
3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
4. Guru mengenalkan materi pembelajaran.

#### B. Kegiatan Inti

##### Orientasi Peserta didik pada masalah

1. Guru membagikan teks cerita
  2. Siswa berdiskusi tentang tokoh yang akan diperankan
- Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar**
3. Guru membentuk kelompok secara heterogen yang berjumlah 7 orang
  4. Peserta didik dalam kelompok membagi peran yang akan ditampilkan
  5. Siswa bermain peran

**Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**

6. Setiap kelompok maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusinya

**Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah**

7. Guru dan peserta didik memberikan tanggapan mengenai hasil diskusi setiap kelompok

**C. Kegiatan Penutup**

1. Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran
2. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran berikutnya
3. Guru dan peserta didik berdoa bersama.

**REFLEKSI GURU**

- a. Apakah peserta didik memahami materi yang diberikan?
- b. Apa hal baik yang didapatkan?
- c. Apakah rencana pengajaran berjalan sesuai dengan target?
- d. Apa kendala pada saat proses pembelajaran?
- e. Apakah pengalaman belajar yang disajikan dapat memotivasi peserta didik?

**REFLEKSI PESERTA DIDIK**

1. Apakah kamu sudah memahami cerita yang diperankan?
2. Coba ceritakan kembali drama yang dimainkan temanmu tadi
3. Apa amanat yang terkandung dalam cerita tadi?
4. Pernahkan kamu menemukan kisah tersebut di dalam lingkungan sekitarmu?
5. Apakah kamu dapat membantu pekerjaan rumah ibumu?

**REMEDIAL DAN PENGAYAAN**

**Remedial**

Remedial berisi informasi tentang kegiatan pembelajaran untuk peserta didik yang ingin memperkuat pemahaman pada kompetensi sebelum kompetensi yang sedang dipelajari atau untuk peserta didik yang memperlihatkan penguasaan kompetensi yang lebih rendah dibanding kompetensi yang sedang dipelajari

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	Interval			
	0-40%	41-65%	66-85%	86-100%
	belum mencapai, remedial di seluruh bagian	belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan	sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial	sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial

### Pengayaan

Pengayaan berisi informasi tentang kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk peserta didik yang memiliki minat tinggi terhadap topik/kegiatan pembelajaran atau memperlihatkan penguasaan kompetensi yang lebih tinggi disbanding kompetensi yang sedang dipelajari.

### LAMPIRAN

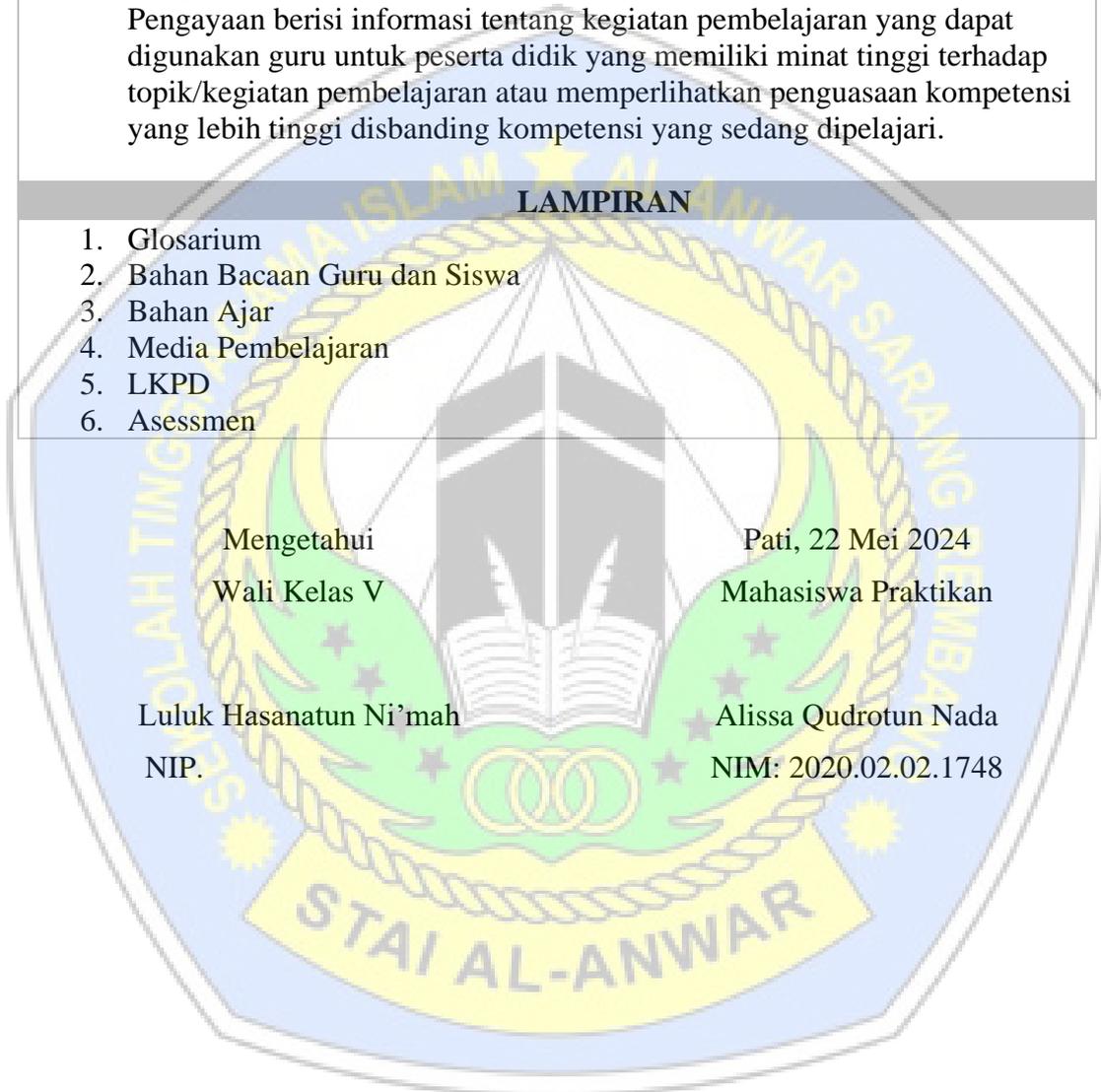
1. Glosarium
2. Bahan Bacaan Guru dan Siswa
3. Bahan Ajar
4. Media Pembelajaran
5. LKPD
6. Asessmen

Mengetahui  
Wali Kelas V

Luluk Hasanatun Ni'mah  
NIP.

Pati, 22 Mei 2024  
Mahasiswa Praktikan

Alissa Qudrotun Nada  
NIM: 2020.02.02.1748



Lampiran 9. Dokumentasi Observasi dan Wawancara



Wawancara dengan Guru kelas



Wawancara dengan siswa



Siswa melakukan evaluasi



Siswa melaksanakan *assesmen*



Siswa mulai berkelompok



Siswa menjual jamu di gelas karya P5



Gelar karya kelas V



Kelas V al-Haitami



Siswa memasukkan parutan kunyit



Siswa membagi tugas



Siswa bergantian peran



Lampiran 10. Surat Izin Penelitian



**YAYASAN AL-ANWAR III**  
**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM AL-ANWAR SARANG REMBANG**  
 Jl. Raya Gondanrojo – Kalipang Kec. Sarang Kab. Rembang Prov. Jawa Tengah  
 Website : [www.staianwar.ac.id](http://www.staianwar.ac.id) – (0295) 5391582 - Email: [pgmi@staianwar.ac.id](mailto:pgmi@staianwar.ac.id)

---

No. : Sti.Awr/PGMI.02/07.309/V/2024  
 Lamp. : -  
 Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.  
**Kepala SDIT Umar Bin Khattab Pati**  
 di-Tempat

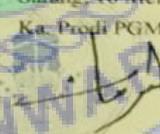
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan adanya penyusunan skripsi mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah STAI Al-Anwar Sarang Rembang yang memerlukan penelitian ke Sekolah atau Instansi yang terkait. Dengan ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan izin mahasiswa tersebut pada tanggal 17 Mei-17 Juni 2024:

Nama : Alissa Qudrotunnada  
 NIM : 2020.02.02.1748  
 Judul : ROLE PLAYING SEBAGAI METODE MAPEL P5 TEMA KEWIRAUSAHAAN DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA KELAS V SD IT UMAR BIN KHATTAB PATI

Untuk melakukan penelitian di Sekolah atau Instansi yang Bapak/Ibu pimpin.  
 Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas pemberian izin dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Sarang, 16 Mei 2024  
 Ka. Prodi PGMI  
  
**Herman Khunaivi, M. Pd.**  
 NIDN. 2110118901





## Lampiran 11. Surat Selesai Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN PATI**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SD ISLAM TERPADU UMAR BIN KHATHAB**  
**KECAMATAN JUWANA**

Jl. Juwana-Jakenan KM.3, Desa Pekuwon, Kec. Juwana, Kab. Pati. Kode Pos 59185  
 Telepon: 0295-4790506 Email : [sditumar@gmail.com](mailto:sditumar@gmail.com)  
 Faximile : - website : [sditumar.sch.id](http://sditumar.sch.id)

---

**SURAT KETERANGAN**  
 No. 421.2/149/2024

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Endang Puji Astutik, S.T, S.Pd.  
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : Alissa Qudrotunnada  
 Perguruan Tinggi : STAI Al Anwar Sarang  
 NPM : 2020.02.02.1748  
 Fakultas/Prodi : PGMI

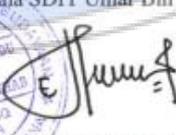
Telah melakukan riset/penelitian pada :

Tanggal : 17 Mei - 17 Juni 2024  
 Tempat : SDIT Umar Bin Khathab  
 Judul Skripsi : "Role Playing Sebagai Metode Mapel P5 Tema Kewirausahaan Dalam Membentuk Karakter Siswa Kelas V SD IT-Umar Bin Khathab Pati"

Demikian surat ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dikeluarkan di: Juwana  
 Tanggal : 17 Juni 2024  
 Kepala SDIT Umar Bin Khathab



Endang Puji Astutik, S.T, S.Pd.

