

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA PEMBELAJARAN PPKN DI KELAS V  
MADRASAH IBTIDAIYAH RAUDLATUL 'ULUUM  
AEK NABARA KECAMATAN BILAH HULU  
KABUPATEN LABUHANBATU**



**Skripsi**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Bidang Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh**

**FADHILAH MUHARLIMAH**  
NIM. 18 205 00 013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKHALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2025**

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA PEMBELAJARAN PPKN DI KELAS V  
MADRASAH IBTIDAIYAH RAUDLATUL ‘ULUUM  
AEK NABARA KECAMATAN BILAH HULU  
KABUPATEN LABUHANBATU**



**SKIRIPSI**

*Diajukan sebagai syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd. ).  
Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh**

**FADHILAH MUHARLIMAH  
NIM: 1820500013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANG SIDIMPUAN  
2025**

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA PEMBELAJARAN PPKN DI KELAS V  
MADRASAH IBTIDAIYAH RAUDLATUL ‘ULUUM  
AEK NABARA KECAMATAN BILAH HULU  
KABUPATEN LABUHANBATU**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd. ).  
Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh**

**FADHILAH MUHARLIMAH  
NIM: 1820500013**

**PEMBIMBING I**

**PEMBIMBING II**

**Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd  
NIP.19701231 200312 1 016**

**Hj. Hamidah, M.Pd  
NIP.19720602 200701 2 029**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANG SIDIMPUAN  
2025**

## SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi  
An. **Fadhilah Muharlimah**  
Lampiran : 7 (tujuh) Exemplar

Padangsidempuan, 04 Juni 2025  
Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan  
di-  
Padangsidempuan

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. **Fadhilah Muharlimah** yang berjudul, **Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKN di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul 'Uluum Aek Nabara Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu**. maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi-nya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

**PEMBIMBING I**



**Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd**  
NIP.19701231 200312 1 016

**PEMBIMBING II**



**Hj. Hamidah, M.Pd**  
NIP.19720602 200701 2 029

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadhilah Muharlimah  
NIM : 1820500013  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKN di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul 'Uloom Aek Nabara Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syahada Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syahada Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 4 Juni 2025  
Saya yang menyatakan,  
  
  
Fadhilah Muharlimah  
NIM.1820500013

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

---

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadhilah Muharlimah  
NIM : 1820500013  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalty Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKN di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu.”** Dengan Hak Bebas Royalty Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 4 Juni 2025  
Yang menyatakan



Fadhilah Muharlimah  
NIM.1820500013

## SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DOKUMEN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Fadhilah Muharlimah**  
NIM : **1820500013**  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Semester : XIV (Empat Belas )  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Alamat : Aek Nabara, Kabupaten Labuhanbatu

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwasanya dokumen yang Saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang palsu, maka Saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, sebagai salah satu syarat mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidempuan, 4 Juni 2025  
Saya yang menyatakan,



Fadhilah Muharlimah  
NIM.1820500013





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022


---

---

**DEWAN PENGUJI**  
**SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Fadhilah Muharlimah  
NIM : 1820500013  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKN di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul 'Ulum Aek Nabara Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu


Ketua

  
Nursyaidah, M. Pd  
NIP. 19770726 200312 2 001

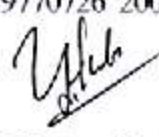
Sekretaris

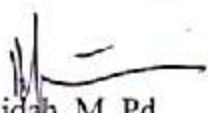
  
Nur Azizah Putri Hasibuan, M. Pd  
NIP. 19930731 202203 2 001

Anggota

  
Nursyaidah, M. Pd  
NIP. 19770726 200312 2 001

  
Nur Azizah Putri Hasibuan, M. Pd.  
NIP. 19930731 202203 2 001

  
Yenni Khairani Lubis, M. Sc.  
NIP. 19920815 2022032 003

  
Hamidah, M. Pd  
NIP. 19720602 200701 2 029

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah  
Di : Ruang C Aula FTIK Lantai 2  
Tanggal : 10 Juni 2025  
Pukul : 10.00 WIB s/d Selesai  
Hasil/Nilai : Lulus/80 (A)  
Indeks Prestasi Kumulatif : Pujian





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

---

**PENGESAHAN**

**JUDUL SKRIPSI : Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKN di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu**

**NAMA : Fadhilah Muharlimah**  
**NIM : 1820500013**

Telah dapat diterima untuk memenuhi  
salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh  
gelar sarjana pendidikan (S.Pd)



Padangsidempuan, Juni 2025  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

**Prof. Dr. Nilda, M.Si.**  
**NIP. 19720920 200003 2 002**

## ABSTRAK

**Nama : Fadhilah Muharlimah**

**NIM : 1820500013**

**Judul Skripsi: Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKN di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu**

Latar belakang masalah dari penelitian ini kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar, rendahnya hasil belajar siswa yang dapat dilihat dengan rendahnya hasil belajar PPKN, dan Siswa tidak tertarik pada pembelajaran PPKN, ditandai dengan banyaknya siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 75, sehingga kemampuan dan hasil belajar harus ditingkatkan. Rumusan masalah dalam penelitian ini apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKN di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara? Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu yang berjumlah 20 siswa. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dimana siklus I terdiri atas dua pertemuan dan Siklus II terdiri dari II pertemuan. Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini adalah butir soal berupa pilihan berganda dan observasi. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan analisis kuantitatif dan Sedangkan pada siklus II pertemuan I persentase ketuntasan siswa sebesar 70% (14 dari 20 siswa). Pada siklus II pertemuan I persentase ketuntasan siswa sebesar 80% (17 dari 20 siswa). Dari data siklus II yang diperoleh sudah mencapai nilai yang diharapkan dengan persentase paling tinggi yaitu 80%, maka penelitian ini dapat dihentikan dengan nilai memuaskan dengan nilai rata-rata 83.25 (80%). Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, implikasi dari penelitian ini adalah perlunya guru untuk menerapkan metode *role playing* dalam kegiatan pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep yang mendalam.

**Kata Kunci :** Hasil Belajar, Metode , PPKN, Role Playing

## **ABSTRACT**

**Name : Fadhilah Muharlimah**

**NIM : 1820500013**

**Thesis Title : Application of the Role Playing Method to Improve Student Learning Outcomes in PPKN Learning in Class V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul 'Uluum Aek Nabara District Bilah Hulu Labuhanbatu Regency**

*The background of the problem of this study is the lack of teacher creativity in using learning methods in the teaching and learning process, the low learning outcomes of students which can be seen by the low learning outcomes of PPKN, and students are not interested in PPKN learning, marked by the large number of students who have not met the minimum completeness criteria of 75, so that learning abilities and outcomes must be improved. The formulation of the problem in this study is whether the application of the role playing method can improve student learning outcomes in Civics learning in class V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul 'Uluum Aek Nabara? The purpose of this study was to determine the use of the role playing method in improving student learning outcomes. The type of research is Classroom Action Research (PTK). This research was conducted in the fifth grade of Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul 'Uluum Aek Nabara, Bilah Hulu District, Labuhanbatu Regency, totaling 20 students. This research consists of two cycles, where cycle I consists of two meetings and Cycle II consists of two meetings. Data collection instruments in this study are multiple choice questions and observations. The data analysis technique in this study is to use quantitative analysis and while in cycle II meeting I the percentage of student completeness is 70% (14 out of 20 students). In cycle II meeting I the percentage of student completeness is 80% (17 out of 20 students). From the cycle II data obtained, it has reached the expected value with the highest percentage of 80%, so this research can be stopped with a satisfactory score with an average score of 83.25 (80%). This study shows that the application of the role playing method can improve student learning outcomes. Therefore, the implication of this research is the need for teachers to apply the role playing method in learning activities, especially for subjects that require a deep understanding of concepts.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Method, PPKN, Role Playing*

## ملخص البحث

الاسم  
رقم التسجيل  
عنوان البحث  
فضيلة محارمة  
١٨٢٠٥٠٠٠١٣:  
تطبيق أسلوب لعب الأدوار لتحسين نواتج التعلم لدى الطلاب في التعلم بالصف  
الخامس في مدرسة ابتدائية رودلات أولوم عك نبارا بيللا في منطقة هولو مقاطعة  
لابوهانباتو

خلفية مشكلة هذه الدراسة هي نقص إبداع المعلم في استخدام أساليب التعلم في عملية التدريس والتعلم، وانخفاض نتائج تعلم الطلاب التي يمكن رؤيتها من انخفاض نتائج التعلم في بانكاسيلا وتعليم المواطنين، وعدم اهتمام الطلاب بتعلم بانكاسيلا وتعليم المواطنين، والذي يتميز بعدد الطلاب الذين لم يستوفوا معايير الإكمال الدنيا البالغة ٧٥، بحيث يجب تحسين القدرة ونتائج التعلم. صياغة المشكلة في هذه الدراسة هي ما إذا كان تطبيق أسلوب لعب الأدوار يمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب في تعلم بانكاسيلا وتعليم المواطنين في الصف الخامس من مدرسة الابتدائية رودلاتول علوم أيك نبارا؟ كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد استخدام أسلوب لعب الأدوار في تحسين نتائج تعلم الطلاب. نوع البحث هو بحث عملي في الفصل الدراسي. تم إجراء هذا البحث في الصف الخامس من مدرسة الابتدائية رودلاتول علوم أيك نبارا، منطقة بيللا هولو، ريجنسي لابوهانباتو، بإجمالي ٢٠ طالبًا. تتكون هذه الدراسة من دورتين، حيث تتكون الدورة الأولى من اجتماعين والدورة الثانية من اجتماعين. كانت أداة جمع البيانات في هذه الدراسة أسئلة الاختيار من متعدد والملاحظات. استخدمت تقنية تحليل البيانات في هذه الدراسة التحليل الكمي. بينما في الدورة الثانية، كانت نسبة إكمال الطلاب ٧٠٪ (١٤ من أصل ٢٠ طالبًا). في الدورة الثانية، كانت نسبة إكمال الطلاب ٨٠٪ (١٧ من أصل ٢٠ طالبًا). من البيانات التي تم الحصول عليها في الدورة الثانية، تم تحقيق القيمة المتوقعة بأعلى نسبة مئوية وهي ٨٠٪، لذلك يمكن إيقاف هذه الدراسة بقيمة مرضية بمتوسط قيمة ٨٣.٢٥ (٨٠٪). توضح هذه الدراسة أن تطبيق أسلوب لعب الأدوار يمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب. لذلك، فإن الآثار المترتبة على هذه الدراسة هي حاجة المعلمين إلى تطبيق أسلوب لعب الأدوار في أنشطة التعلم، وخاصة للمواد التي تتطلب فهماً عميقاً للمفاهيم. الكلمات المفتاحية: نتائج التعلم، الأساليب، بانكاسيلا وتعليم المواطنين، لعب الأدوار

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Rasulullah SAW, yang merupakan *Uswatum Hasanah* bagiamat manusia dan semoga kita mendapatkan syafaat beliau di kemudian hari, Aamiin.

Skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKN di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu”. Ini disusun untuk memenuhi persyaratan dan melengkapi tugas-tugas untuk menyelesaikan perkuliahan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S, Pd) pada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan dan kendala yang dihadapi penulis karena kurangnya ilmu pengetahuan dan literatur yang ada pada penulis. Akan tetapi, berkat kerja keras dan bantuan semua pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

Sehubung dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang sudah membantu, diantaranya sebagai berikut:

1. Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M. Pd, selaku Pembimbing I, dan Ibu Hj. Hamidah, M. Pd, selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan,

bimbingan dengan penuh kesabaran serta kebijaksanaan pada penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini

2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag, selaku Rektor Universitas Islam, Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, beserta Bapak Prof. Dr. Erawadi, M. Ag. Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar, M. A, Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencana dan Keuangan, Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M. Ag, Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
4. Ibu Dr. Lis Yuslianti Syafrida Siregar, S. Psi. M. A, Wakil Dekan Bidang Akademik Dan Pengembangan Lembaga, Bapak Ali Asrun, S. Ag, M. Pd, Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan Dan Keuangan, Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M. Pd, Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
5. Ibu Nursyaidah, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
6. Ibu Sri Kamaliawati, S. Pd. I., selaku Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabaradan Bapak/Ibu guru khususnya Ibu Sugiem, S. Pd.I, selaku Wali Kelas V yang telah memberikan izin dan membantu peneliti



dalam pengumpulan data yang diperlukan dalam penyelesaian skripsi ini. Serta siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu.

7. Terkhusus dan teristimewa kepada Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Herdiyanto dan Ibunda Supriatin., yang tiada hentinya dan bosannya memberikan kasih sayang, pengorbanan, perjuangan, selalu mendoakan, selalu menjadi motivasi dan inspirasi serta memberikan banyak dukungan moril dan materil kepada penulis, adik-adikku tersayang Zulmi dan Ranji Ramadhanu serta kepada keluarga besar yang senantiasa memotivasi penulis dan memberikan do’a demi keberhasilan dan kesuksesan penulis.
8. Untuk Sahabat terbaik seperjuangan untuk mengejar gelar S.Pd., Kemi Argianti, S. Pd., Aulia Maharani, S. Pd., Wildani Firdaus, S. Pd., Mahdalena Silitonga, S. Pd., Rini Maya Sari Lubis, S. Pd., Sazli Hidayat Ritonga, S. Pd., Yenni, S. Pd., dan sahabat seperjuangan sepanjang hayat penulis Maya Kusuma Mawarni, Fazrin Awalia Ramadhani dan Syaiful Rahmanto, S. Hut., yang selalu memberi semangat dan turut mendampingi penulis sejak awal kuliah hingga skripsi ini selesai. Begitu pula dengan sahabat-sahabat lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
9. Untuk rekan-rekan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkata 2018 khususnya Keluarga Besar PGMI-3.

Semoga kebaikan dari semua pihak mendapatkan imbalan dari Allah Subhanahu Wata’ala. Atas bantuan, dorongan dan bimbingan dari semua pihak, sekali lagi penulis ucapkan Terima Kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat

bagi penulis dan juga bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca.

Padangsidempuan, Juni 2025  
Penulis

Fadhilah Muharlimah  
NIM. 1820500013

## DAFTAR ISI

COVER

PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

SURAT MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI

KEABSAHAN DOKUMEN

DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH

PENGESAHAN DEKAN

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Batasan Istilah.....	6
E. Rumusan Masalah.....	9
F. Tujuan Penelitian .....	9
G. Kegunaan Penelitian .....	9
H. Indikator Keberhasilan Tindakan .....	10
I. Sistematika Pembahasan.....	11

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori .....	12
1. Metode <i>Role Playing</i> .....	12
a. Pengertian Metode <i>Role Playing</i> .....	12
b. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i> .....	13
c. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i> .....	14
2. Hasil Belajar.....	15
a. Pengertian Hasil Belajar.....	15
b. Fungsi dan Tujuan Hasil Belajar .....	16
c. Indikator Hasil Belajar .....	17
3. Pendidikan Kewarganegaraan /PPKn .....	19
a. Pengertian PPKn .....	19
B. Penelitian Yang Relevan.....	20

C. Kerangka Berfikir .....	21
D. Hipotesis Tindakan .....	23

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	24
B. Jenis dan Metode Penelitian .....	24
C. Latar dan Subjek Penelitian .....	25
D. Prosedur Penelitian .....	25
E. Sumber Data .....	28
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	29
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	32
H. Teknik Analisis Data .....	32

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	34
1. Kondisi Awal .....	34
2. Siklus 1.....	36
3. Siklus II.....	46
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	57
C. Keterbatasan Penelitian .....	62

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	63
B. Saran .....	64

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Observasi Nilai Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Aek Nabara .....	3
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Butir Soal Tes .....	30
Tabel 3.2	Kategori Aktivitas Siswa .....	33
Tabel 4.1	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I Pertemuan 1 .....	39
Tabel 4.2	Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan 2 .....	44
Tabel 4.3	Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II Pertemuan 1 ..	49
Tabel 4.4	Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II Pertemuan 2 ...	55
Tabel 4.5	Perbandingan Persentase <i>Pre Test</i> , Siklus I dan Siklus II .....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....	22
Gambar 3.1 Proses Siklus Penelitian Tindakan Model <i>Kurt Lewin</i> .....	25
Gambar 4.1 Diagram Hasil Belajar Siswa Prasiklus .....	35
Gambar 4.2 Guru Menjelaskan Skenario Yang Akan Diperagakan .....	38
Gambar 4.3 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I .....	40
Gambar 4.4 Guru Membentuk Kelompok Siswa .....	43
Gambar 4.5 Diagram hasil belajar siswa siklus I pertemuan II .....	45
Gambar 4.6 Guru Membimbing Kelompok Bermain Peran Pada Skenario ..	46
Gambar 4.7 Diagram hasil belajar siswa siklus II pertemuan I .....	50
Gambar 4.8 Guru menunjuk Siswa untuk menyampaikan kesimpulan pada drama yang telah diperankan kelompok lain .....	54
Gambar 4.9 Diagram hasil belajar siswa siklus I pertemuan II .....	56
Gambar 4.10 Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa, <i>Pra Siklus</i> , Siklus I dan Siklus II .....	59
Gambar 4.11 Diagram Nilai Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II .....	60



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	<i>TIME SCHEDULE</i>
Lampiran II	DATA OBSERVASI
Lampiran III	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
Lampiran IV	Materi Pendidikan Kewarganegaraan /PPKN
Lampiran V	Hasil Wawancara
Lampiran VI	Hasil Observasi Guru
Lampiran VII	Hasil Observasi Siswa
Lampiran VIII	Hasil Tes Siklus
Lampiran IX	SOAL
Lampiran X	Kunci Jawaban
Lampiran XI	DOKUMENTASI

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang hanya dapat dilakukan oleh manusia, memiliki lapangan yang sangat luas. Ruang lingkup lapangan pendidikan mencakup semua pengalaman dan pemikiran manusia tentang pendidikan. Pendidikan sebagai suatu kegiatan manusia dapat diamati sebagai suatu praktik dalam kehidupan, seperti halnya dengan kegiatan manusia lainnya. Seperti dalam kegiatan dalam bidang ekonomi, kegiatan dalam hukum dan kegiatan dalam beragama.<sup>1</sup> Pendidikan sangat berguna bagi manusia terutama di pendidikan dasar, untuk membangun generasi yang mapan dan juga cinta tanah air sehingga bisa menghadapi masalah masalah sosial di dunia nyata.

Pendidikan berfungsi sebagai sarana pembelajaran bagi peserta didik untuk mempelajari, memahami, serta menetapkan berbagai macam ilmu pengetahuan di dalam kehidupan sehari-hari. Pada hakikatnya pendidikan dapat mengembangkan potensi dalam diri siswa, dan dapat mencapai tujuan pendidikan sesuai dengan undang-undang tentang sistem pendidikan nasional.

Dalam UU No. 14 tahun 2005 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

---

<sup>1</sup> Syafril, Zelhendri Zen, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Depok: Kencana, 2017), hlm 24.

<sup>2</sup> Arina Restian, *Pembelajaran seni budaya SD*, (Malang: UMM Press, 2017), hlm 132

<sup>3</sup> Muhammad Jafar dan Dini, *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*, (Surabaya : Jakad Publising, 2019), hlm.92

<sup>4</sup> Guspira Mawarni, Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan titik awal dalam tahap proses keilmuan, dengan demikian harus dilakukan penanaman mendasar bagi siswa agar dapat menyerap berbagai pengetahuan yang baik. Terutama dalam penanaman nilai-nilai kehidupan sehari-hari. Dengan demikian diperlukan kreatifitas seorang pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan agar siswa lebih bersemangat dan memiliki hasil belajar serta minat belajar yang tinggi.

Seorang pendidik harus bijak dalam mengambil tindakan, karena sekecil apapun tindakan Guru nantinya akan menimbulkan dampak positif dan negatif pada siswa. Guru seharusnya menerapkan metode dan model pembelajaran agar siswa semakin berhasil belajar khususnya pada materi PPKN.

Namun fakta di lapangan tidak menunjukkan hal yang di harapkan, dapat dilihat pembelajaran PPKN di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Uluum Aek Nabara tidak menggunakan metode belajar yang bervariasi sehingga semangat dan hasil belajar masih rendah, menurut study pendahuluan yang sudah dilakukan pada tanggal 23 November 2022 hasil belajar siswa yang rendah dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa masih banyak di bawah KBM (Ketuntasan Belajar Minimum) :

**Tabel 1.1**  
**Data Observasi Nilai Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Aek Nabara**

No	Tahun pelajaran 2021/2022	Kelas	KBM	Kategori	Jumlah siswa	Presentase
1	Ganjil	V	$\leq 75$	Belum tuntas	17	85%
2	Ganjil	V	$\geq 75$	Tuntas	3	15%

Dapat diketahui dari persentase nilai siswa tersebut, sebanyak 17 siswa dengan hasil belajar yang diperoleh di bawah Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) dan hasil belajar siswa yang mencapai KBM sebanyak 3 siswa. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar PPKN siswa di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Uluum Aek Nabara karena rendahnya hasil belajar.

Rendahnya hasil belajar dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang tidak efektif, guru hanya menekankan metode yang mengacu pada pembelajaran konvensional dimana guru hanya menggunakan metode ceramah, serta pembelajaran hanya berpusat pada guru sedangkan siswa hanya menjadi objek di dalam kelas. Hal tersebut memicu rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru seharusnya memegang peranan penting dalam proses pembelajaran dan hendaknya guru dalam memberikan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik belajar, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Dilihat dari permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah metode pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik lagi sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode *role playing*.

Menurut Mulyono *Role Playing* juga disebut dengan metode bermain peran yang merupakan salah satu proses belajar yang tergolong metode simulasi. Simulasi yang dimaksud disini yaitu suatu kegiatan yang bukan sebenarnya biasanya dilakukan untuk bahan latihan sebelum menjalani suatu kegiatan yang akan disimulasikan. Pendapat lain menurut Syaiful Bahri bahwa metode *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi anak terhadap cerita yang akan diperankan dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.<sup>2</sup> Metode *role playing* dapat diterapkan di beberapa pelajaran khususnya pembelajaran PPKN.

Pembelajaran PPKN adalah seleksi dan adaptasi dari disiplin ilmu ilmu sosial, ilmu kewarganegaraan, *humaniora*, dan kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk ikut mencapai salah satu tujuan pendidikan.<sup>3</sup> Namun pembelajaran PPKN di Sekolah Dasar lebih disederhanakan berdasarkan nilai-nilai Pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri diwujudkan dengan bentuk perilaku di dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran PPKN sangat cocok diterapkan menggunakan metode *role playing*.

Metode *role playing* merupakan salah satu metode yang interaktif dan inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Guspira Mawarni dengan judul penelitian “penerapan Metode

---

<sup>2</sup>Arina Restian, *Pembelajaran seni budaya SD*, (Malang: UMM Press, 2017), hlm 132

<sup>3</sup>Muhammad Jafar dan Dini, *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*, (Surabaya : Jakad Publishing, 2019), hlm.92

pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran tematik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatul Iman Kota Jambi”, hasil penelitian menjelaskan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan metode *role playing*.<sup>4</sup> Siswa lebih memiliki hasil belajar dalam proses pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga hasil belajar belajar siswa meningkat. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam artian bahwa, suasana yang menyenangkan dan melibatkan keaktifan siswa agar siswa dapat mengalami pembelajaran yang bermakna dan benar-benar memahami apa yang dipelajari.

Dengan memadukan metode *role playing* dengan pembelajaran PPKN kegiatan pembelajaran tersebut dapat menimbulkan hasil belajar setiap siswa, karena siswa memiliki peran yang dapat mereka pertanggungjawabkan masing-masing.

Berdasarkan uraian diatas, perlu melakukan penelitian menerapkan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara pada Pembelajaran PPKN

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

---

<sup>4</sup>Guspira Mawarni, Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatul Iman Kota Jambi, Hasil Penelitian Menjelaskan Bahwa Adanya Peningkatan Motivasi Siswa Setelah Penggunaan Metode *Role Playing*., *Skripsi*, Jambi; Uin Sutan Thaha Saifuddin, 2022, hlm. 1-143.



1. Kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
2. Rendahnya hasil belajar siswa yang dapat dilihat dengan rendahnya hasil belajar PPKN.
3. Siswa tidak tertarik belajar PPKN

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar permasalahan tidak meluas dan menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian yang berjudul: "Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKN di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu’”.

### **D. Batasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahan persepsi dalam memahami istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini, maka peneliti terlebih dahulu memberikan batasan istilah yang berkaitan dengan judul peneliti ini antara lain:

1. Metode pembelajaran *Role Playing*

Menurut Rahmawati dan Puspasari Metode pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran merupakan metode yang dalam proses menerapkannya mampu menghadirkan peran dari kehidupan sehari-hari yang sengaja dipentaskan di suatu kelas maupun pertemuan.<sup>5</sup> Metode pembelajaran *Role*

---

<sup>5</sup>Rahmawati, A. P, dkk, *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas Dan Keprotokolan Di SMKN Mojoagung, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 8 (No.20) 2020, 227. <https://doi.org/10.23960/jpp.v8.i1.201804>

*Playing* artinya mendramatisasi cara bertingkah laku dalam hubungan sosial dengan peserta didik diikutsertakan dalam memainkan peran dalam dramatisasi tersebut. Metode pembelajaran *role playing* dirasa efektif apabila digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa karena dalam metode ini siswa melakukan kegiatan untuk bermain peran sesuai dengan bagiannya masing-masing.<sup>6</sup> Metode pembelajaran *role playing* pada dasarnya merupakan pembelajaran untuk “menghadirkan” peran-peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu pertunjukan “pertunjukan” dalam kelas/pertemuan, dan dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Pembelajaran ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam “pertunjukan”, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

## 2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar.<sup>7</sup> Menurut Bloom hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Hasil belajar adalah daya penggerak dari dalam diri atau dorongan dari luar yang menimbulkan kegiatan belajar untuk menciptakan perubahan tingkah laku demi tercapainya tujuan yang ingin dicapai. Indikator hasil belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: Tekun menghadapi tugas.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Nur Ayni, *Metode Bermain Peran* (Riau: Doptplus Publisher, 2021), hm. 17.

<sup>7</sup> Ahmad, *Pengaruh Penilaian Kelas & Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS* (Malang: YPSIM, 2020).

<sup>8</sup> Murniana, *Vidio Pembelajaran Dan problematika Motivasi Belajar Di Masa Pandemi*, (Lombok Tengah: Yayasan Insan Cendikia Indonesia Raya, 2021), hlm. 68.

### 3. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional telah mengatur Pendidikan Kewarganegaraan bagi pendidikan formal mulai dari pendidikan dasar, menengah dan tinggi, dan juga untuk pendidikan non-formal.<sup>9</sup>

Menurut Muhammad Yamin Pancasila dalam Bahasa Sanskerta terdapat dua istilah, yaitu Panca yang berarti lima dan Sila yang berarti sendi, alas, dasar, prinsip atau asas, atau peraturan tingkah laku yang penting dan baik. Maka demikian Pancasila merupakan lima dasar yang berisi pedoman atau peraturan tentang tingkah laku yang penting dan baik.<sup>10</sup>

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dalam Pendidikan formal untuk membina sikap dan moral peserta didik agar memiliki karakter dan kepribadian yang positif sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.<sup>11</sup> Pendidikan kewarganegaraan memiliki peran yang strategis dalam mempersiapkan warga negara yang cerdas, bertanggung jawab dan berkeadaban.<sup>12</sup> Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kita perlu mengupayakan kepribadian peserta didik agar lebih mantap, agar siswa memiliki empati yang lebih, dan mempunyai nilai-nilai pancasila yang lebih mantap. Agar nantinya menjadikan siswa yang lebih kritis, nasional, serta

---

<sup>9</sup>Josef M Monteiro, *Pendidikan Kewarganegaraan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hlm.

1.

<sup>10</sup> Maulana Arafat Lubis, dkk, *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan SD/MI*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2020), hlm. 46.

<sup>11</sup> Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPKn Teori Pengajaran Abad 21 Di SD/MI*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), hlm. 24.

<sup>12</sup> Muhammad Tohir, *Intisari Pendidikan dan Kewarganegaraan*, (Jakarta: Kencana, 2019), hlm.5.

kreatif dalam merespon dari permasalahan yang ada didalam masyarakat, menjadi peserta didik yang lebih pasip karna memiliki karakter tersendiri.

#### **E. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:  
Apakah Penerapan Metode *Role Playing* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKn di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara?

#### **F. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut : Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam Penerapan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran PPKN di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara.

#### **G. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan masalah dan hasil tujuan penelitian tersebut, maka manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Kegunaan Secara Teoritis**

Memberi informasi ilmiah tentang fenomena Penerapan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Ppkn di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara, yang selanjutnya dapat dijadikan bahan masukan dan pertimbangan bagi pengelola pendidikan dalam mengembangkan metode pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara.

## 2. Kegunaan Secara Praktis

### a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan informasi bagi para guru dan bisa mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan metode pembelajaran sehingga akan selalu bersemangat untuk memperbaiki sistem mengajar secara terus menerus di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara dengan metode *roleplaying*.

### b. Bagi siswa

Bagi siswa yaitu diharapkan penelitian ini mampu meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKN di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara.

### c. Bagi Sekolah

Sebagai salah satu masukan untuk meningkatkan prestasi sekolah dan mutu pendidikan

### d. Bagi Peneliti

Persyaratan penyelesaian Sarjana Pendidikan SI Jurusan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary (UIN Syahada) Padangsidempuan .

## H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah, maka indikator keberhasilan tindakan yang digunakan untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKN di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara Labuhan Batu untuk

mengukur tingkat pengetahuan (*knowledge*), dan analisis (*analysys*) siswa. Siswa dapat dikatakan meningkat pada aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis apabila nilai siswa meningkat dari satu tindakan ke tindakan lain melalui hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan mencapai hasil 80 dengan kategori baik.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah memahami penulisan dan penyusunan skripsi ini, maka peneliti menjabarkan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I adalah Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, masalah identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, indikator keberhasilan tindakan, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka, yang terdiri dari kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berfikir dan hipotesis.

Bab III Metodologi Penelitian diantaranya lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar belakang dan subjek penelitian, prosedur penelitian, sumber data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV Penjabaran Hasil Penelitian dan Pembahasan.

Bab V Penutup, terdiri dari Kesimpulan dan Saran dari hasil penelitian.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. KajianTeori

##### 1. Metode *Role Playing*

###### a. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran artinya mendramatisasi cara bertingkah laku dalam hubungan sosial dengan peserta didik diikutsertakan dalam memainkan peran dalam dramatisasi tersebut. Metode pembelajaran *role playing* dirasa efektif apabila digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa karena dalam metode ini siswa melakukan kegiatan untuk bermain peran sesuai dengan bagiannya masing-masing.<sup>1</sup>

Metode pembelajaran *role playing* pada dasarnya merupakan pembelajaran untuk “menghadirkan” peran-peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu pertunjukan “pertunjukan” dalam kelas/ pertemuan, dan dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Pembelajaran ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam “pertunjukan”, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. Dalam *role playing* murid diperlakukan sebagai subjek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid.

---

<sup>1</sup>Nur Ayni, *Metode Bermain Peran* (Riau: Doptplus Publisher, 2021), hm. 17.

b. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Pada hakekatnya sebuah ilmu yang tercipta oleh manusia tidak ada yang sempurna. Semua ilmu ada kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dari metode pembelajaran *role playing* menurut Djamarah, yaitu:

- 1) Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- 2) Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatifitas.
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya.
- 5) Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi Bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Berikut kekurangan dalam penggunaan metode pembelajaran *role playing*:

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
- 2) Banyak memakan waktu.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas
- 4) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang

kadang-kadang bertepuk tangan.<sup>2</sup>

c. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Hanafiyah dan Suhana menyebutkan bahwa metode pembelajaran *role playing* memiliki langkah langkah pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan Belajar Mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang terdiri dari beberapa siswa.
- 4) Memberika penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk mencalonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing masing kelompok.
- 8) Masing masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulanya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi.
- 11) Penutup.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup>Rony Wirachman dan Ike Kurniawati, *Study Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogic Kreatif*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 7, (No. 1) 2023, 43.  
[https://jurnal.unipasby.ac.id/jurnal\\_inventa/article/download/6996/4686/23401](https://jurnal.unipasby.ac.id/jurnal_inventa/article/download/6996/4686/23401)

<sup>3</sup>Amin dan Linda Yurike, *Model Pembelajaran Kontemporer*, (Bandung : Penerbit LPPM, 2022), hlm. 70.

## 2. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran yaitu untuk memperoleh hasil belajar. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar diperoleh jika terjadi perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan perkembangan lebih baik dari sebelumnya, sedangkan menurut Agus Suprijono hasil belajar merupakan pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Dengan demikian hasil belajar tidak hanya berdasarkan nilai atau skor yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar menurut pemikiran Gagne berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Informasi verbal merupakan kemampuan dalam mengungkapkan pengetahuan baik dan bentuk bahasa, lisan maupun tertulis. Jika dikaitkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pemahaman materi yang dikuasai siswa dapat dengan memberikan pertanyaan secara lisan maupun pertanyaan tertulis.<sup>4</sup> Namun jika siswa dapat menjawab secara tertulis belum tentu dapat menjawab dengan lisan begitu pula sebaliknya untuk itu perlu diperhatikan perkembangan siswa dalam mengukur informasi verbal.

Sedangkan kemampuan intelektual merupakan kegiatan yang melibatkan aktivitas kognitif seperti menganalisis suatu permasalahan dan

---

<sup>4</sup>Asriana Harahap, Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan  
[https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=51p9exg&citation\\_for\\_view=51p9exgAAAAJ:M3ejUd6NZC8C](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=51p9exg&citation_for_view=51p9exgAAAAJ:M3ejUd6NZC8C)

kemampuan mengkategorikan. Hampir sama dengan kemampuan intelektual, strategi kognitif lebih menekankan pada konsep dalam memecahkan masalah. Kemudian keterampilan motorik merupakan kemampuan melakukan gerak jasmani. Hasil belajar juga mencakup keterampilan dalam bersikap yang dapat dijadikan acuan dalam berperilaku.

Dari pengertian hasil belajar yang sudah dipaparkan di atas dapat dinyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan sikap dan tingkah laku manusia yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Hasil belajar di tandai dengan proses tidak tahu menjadi tahu.

#### **b. Fungsi dan Tujuan Hasil Belajar**

Menurut Nana Sudjana fungsi dan tujuan penilaian hasil belajar yaitu:

##### **1) Fungsi penilaian hasil belajar**

Penilaian hasil belajar berfungsi sebagai alat untuk mengetahui tujuan pembelajaran. Dengan melakukan penilaian maka guru dapat mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Apabila terdapat tujuan yang belum tercapai maka dapat dilakukan perbaikan. Perbaikan yang dilakukan dalam pembelajaran merupakan suatu umpan balik dari penilaian yang dilakukan.

Perbaikan dapat dilakukan dalam hal tujuan pembelajaran, kegiatan belajar siswa, strategi atau cara mengajar guru dan lain-lain.

Penilaian hasil belajar juga berfungsi sebagai dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa yang akan ditunjukkan kepada wali murid.<sup>5</sup> Dengan adanya laporan hasil belajar, guru dapat memberikan informasi kepada wali murid dalam kemampuan belajar siswa pada masing-masing bidang mata pelajaran. Laporan belajar disajikan dalam bentuk nilai prestasi yang dicapai siswa.

## 2) Tujuan penilaian hasil belajar

Tujuan penilaian hasil belajar yaitu untuk mendeskripsikan kecakapan belajar siswa. Dalam hal ini dapat diketahui kelebihan serta kekurangan mata pelajaran yang ditempuh dari nilai yang diperoleh siswa. Kemudian tujuan lain dari penilaian belajar untuk mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran disekolah. Keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah juga dapat diperoleh dari hasil penilaian, jika nilai siswa tinggi serta tujuan pembelajaran tercapai maka dapat dikatakan proses pembelajaran berhasil.<sup>6</sup>

### c. Indikator Hasil Belajar

#### 1) Ranah Kognitif

Ranah Kognitif Adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkup aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: *knowledge* (pengetahuan/ hafalan/ ingatan),

---

<sup>5</sup>Asriana Harahap, Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/CEJ/article/view/3622>

<sup>6</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2017), hlm 3-4.

*compherehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *syntetis*(sintetis), *evaluation* (penilaian).<sup>7</sup>

## 2) Ranah Afektif

Ranah afektif Taksonomi untuk daerah afektif dikeluarkan mula-mula oleh David R. Krathwohl dan kawan-kawan dalam buku yang diberi judul *taxsonomy of educational objective: affective domain*. Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.<sup>8</sup> Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkahlaku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

## 3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik, hasil belajar psikomotor dikemukakan oleh simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerakgerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-laian, kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan skill, mulai keterampilan sederhana sampai

---

<sup>7</sup> Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar, (Jakarta: PT. Bumi Aksara: 2018), hlm. 30.

<sup>8</sup> Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar, (Jakarta: PT. Bumi Aksara : 2018), hLm 30

pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *nondecursive*, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.<sup>9</sup>

### 3. Pendidikan Kewarganegaraan /PPKn

#### a. Pengertian PPKn

Pendidikan PPKn di tingkat SD merupakan salah satu sarana yang tepat untuk mengimplementasikan nilai-nilai pendidikan karakter apabila diterapkan pada usia dini. Hal tersebut sesuai dengan tujuan PPKn sendiri, yaitu menciptakan warga negara yang demokratis dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.<sup>10</sup>

Pendidikan kewarganegaraan menurut Mansoer merupakan pendidikan yang memiliki peran yang strategis dalam mempersiapkan warga negara yang cerdas, bertanggung jawab dan berkeadaban.<sup>11</sup> Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kita perlu mengupayakan kepribadian peserta didik agar lebih mantap, agar siswa memiliki empati yang lebih, dan mempunyai nilai-nilai pancasila yang lebih mantap. Agar nantinya menjadikan siswa yang lebih kritis, nasional, serta kreatif dalam merespon dari permasalahan yang ada didalam masyarakat, menjadi peserta didik yang lebih pasip karna memiliki karakter tersendiri.

Pembelajaran adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Pembelajaran merupakan suatu proses, suatu kegiatan bukan

---

<sup>9</sup> Syaiful Bahri Djamaroh Dan Arwan Zain, "Strategi Belajar Mengajar", Jakarta: Rineka Cipta, 2022, hlm 120.

<sup>10</sup> Anggota IKAPI, *Metode Pembelajaran Guru*, (Kepanjeng: AE Publishing, 2019), hlm. 38.

<sup>11</sup> Muhammad Tohir, *Intisari Pendidikan dan Kewarganegaraan* (Jakarta:Kencana,2019), hlm. 5.



suatu hasil atau tujuan. Pembelajaran bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan. Pembelajaran adalah kegiatan seorang anak untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan.<sup>12</sup>

## B. Penelitian Yang Relevan

Berikut merupakan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Husni Hidayah yang berjudul *“Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Di SDN XI Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat”*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Pada siklus I keterampilan berbicara siswa mencapai 52% dan pada siklus II meningkat menjadi 92%.<sup>13</sup>
2. Ammi Thoibah Nasution yang berjudul *“Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara”*. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terbukti pada kondisi awal hasil belajar berupa nilai rata-rata kelas hanya sebesar 58,57, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 73,92 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 80,71, persentase ketuntasan belajar pada kondisi

---

<sup>12</sup>Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*. (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), hlm. 6.

<sup>13</sup>Husni Hidayah, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Di SDN XI Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat*, Skripsi, (Padangsidempuan: UIN, 2023), hlm.92.

awal/pratindakan hanya sebesar 14,29%, lalu meningkat pada siklus I menjadi 57,14%, dan meningkat lagi menjadi 92,86% pada akhir siklus II.<sup>14</sup>

3. Suci Prianti, *“Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas IV SDN 200508 Padangsidempuan Tenggara”*.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Pada siklus I pertemuan I dengan rata-rata 63,83% dengan persentase 36,66%. Siklus I pertemuan II 67,33% dengan persentase 56,66%. Siklus II pertemuan I rata-rata 70,83% dengan persentase 76,66%. Siklus II pertemuan II mengalami peningkatan dengan rata-rata 70% dengan persentase 86,66%.<sup>15</sup>

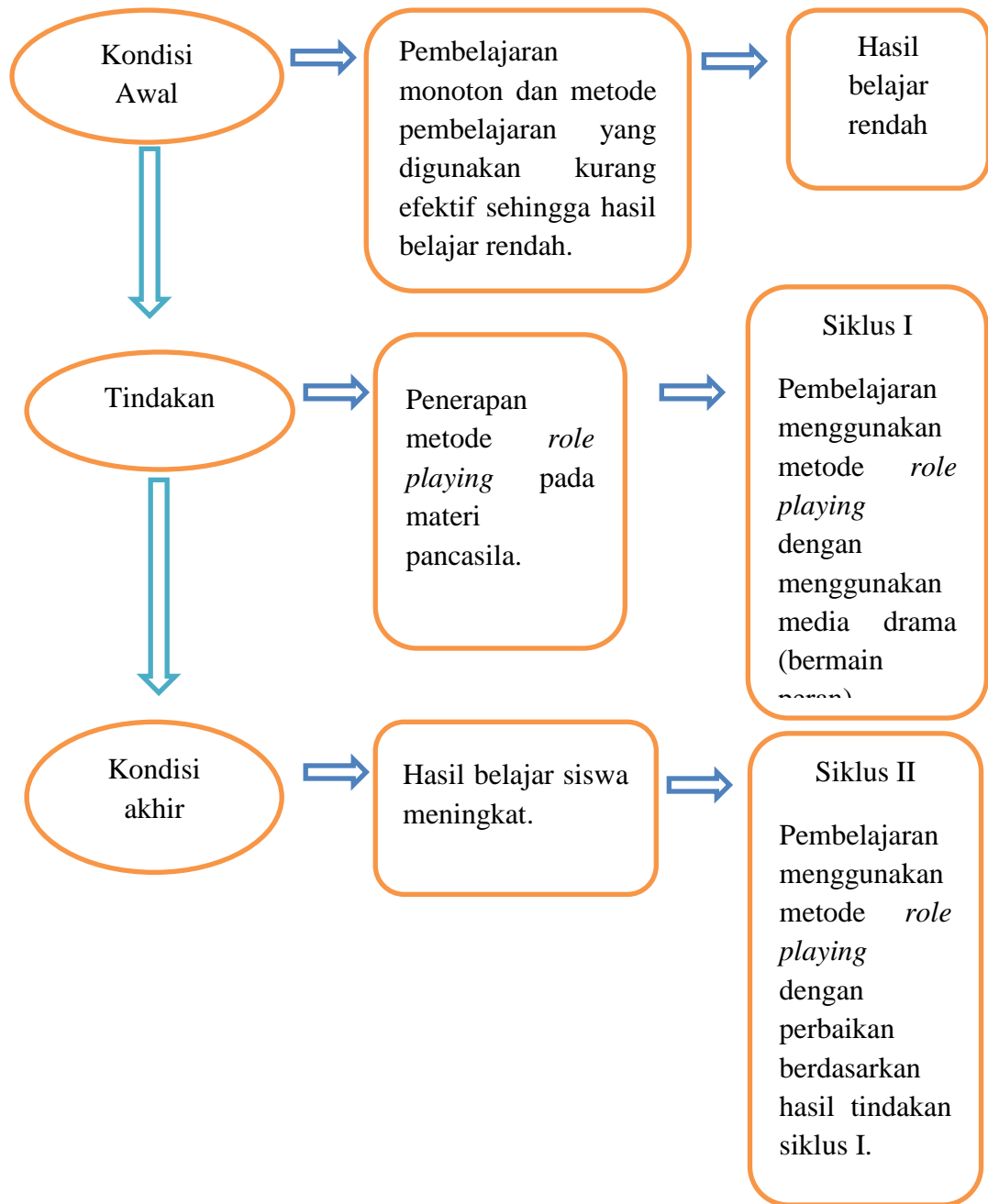
### C. Kerangka Berfikir

Pendidikan di Indonesia umumnya masih menggunakan pendekatan klasik dengan menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran. Maka dari itu diperlakukan pendekatan yang baru dengan menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran yang mampu menciptakan suasana menyenangkan serta mampu meningkatkan hasil belajar dan prestasi belajar siswa dan solusinya merupakan penelitian ini yang dimana memasukkan unsur-unsur keterlibatan siswa secara langsung. Oleh karena itu, diharapkan menerapkan metode yang tepat dan menyenangkan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

---

<sup>14</sup>Ammi Thoibah Nasution, *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara*, Skripsi, (Padangsidempuan: IAIN, 2021), hlm.89.

<sup>15</sup>Suci Prianti, *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas IV SDN 200508 Padangsidempuan Tenggara*, Skripsi, (Padangsidempuan: UIN, 2023), hlm.77.



**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berfikir**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Arikunto menyatakan bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>16</sup> Hipotesis merupakan pernyataan yang belum tentu benar atau masih lemah dan perlu dibuktikan maka dari penelitian ini megambil jawaban sementara dari masalah yang ada.

Berdasarkan pernyataan yang disebutkan hipotesis penelitian ini adalah “ada peningkatan hasil belajar motivasi siswa dengan nilai rata rata  $\geq 75$  dari 75% siswa dengan jumlah siswa 20 orang pada materi PPKN dengan penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Aek Nabara.

---

<sup>16</sup>Muslich Anshori and Sri Iswati, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (surabaya: AUP, 2009). hlm. 60.

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

##### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

###### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini berlokasi di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara Labuhanbatu yang beralamat di jalan Bambu Kuning NO. 68, Kecamatan Bilah Hulu, Kabupaten Labuhan Batu.

###### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 24 April 2024 - 25 Mei 2024.

##### **B. Jenis dan Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dimana datanya secara langsung dihimpun berdasarkan adanya perlakuan yang diberikan seorang pendidik (peneliti). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian dengan mengembangkan temuan, kajian, tindakan maupun keterampilan yang bersifat refleksi oleh peneliti untuk meningkatkan tindakan-tindakan mereka dalam melakukan tugas-tugas dan memperdalam pemahaman terhadap tindakan serta memperbaiki kondisi dengan penerapan langsung.<sup>1</sup>

Penelitian tindakan kelas yang digunakan yaitu dengan menggunakan model penelitian yang dikemukakan oleh Kurt Lewin, model penelitian ini menggunakan empat proses penelitian yaitu: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*).<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Benidiktus Tanujaya, *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Belajar, Mengajar, dan Meneliti* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), hlm.19-20.

<sup>2</sup> Cholid Narbuku and Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm, 55.

### C. Latar dan Subjek Penelitian

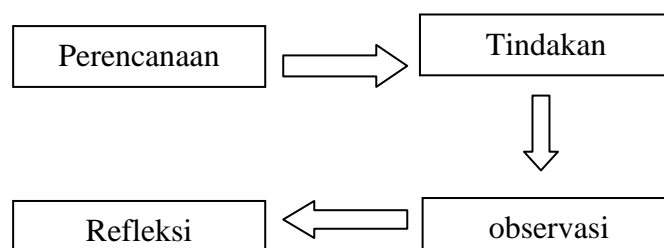
Latar penelitian ini di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara Labuhan Batu.

Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara Labuhan Batu yang berjumlah 20 siswa.

### D. Prosedur Penelitian

Berdasarkan jenis penelitian yang dilakukan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan menggunakan langkah-langkah yang terukur dan terencana dalam setiap siklus. Rancangan dalam penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa siklus dan akan berhenti apabila sudah mencapai hasil yang diharapkan. Sesuai model *Kurt Lewin* di setiap siklus penelitian tindakan kelas memiliki 4 tahapan yang harus dilakukan, yakni perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observasi*), refleksi (*reflecting*).<sup>3</sup>

Prosedur penelitian yang akan dilaksanakan dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini:



**Gambar 3.1**  
**Proses Siklus Penelitian Tindakan Model *Kurt Lewin***

---

<sup>3</sup>Anjani Pandiangan, Belawati, Putri, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm. 28.

Berikut langkah langkah prosedur penelitian menurut *Kurt Lewin*<sup>4</sup>

### 1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan (*Planning*) yaitu tahap yang dilakukan oleh guru ketika akan memulai tindakannya. Ada beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam kegiatan ini yakni: membuat RPP, membuat lembar observasi, dan mendesain alat evaluasi.

### 2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan Tindakan (*Action*) yaitu tahapan dilakukan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat dalam tahap perencanaan. Dalam pelaksanaan tindakan ada beberapa hal yang harus diperhatikan guru antara lain :

- a. Apakah ada kesesuaian antara pelaksanaan dengan perencanaan
- b. Apakah proses tindakan dilakukan pada siswa cukup lancar
- c. Bagaimana situasi proses tindakan
- d. Apakah siswa melaksanakan pembelajaran dengan bersemangat
- e. Bagaimana hasil keseluruhan dari tindakan itu

### 3. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan (*Observing*) adalah proses mencermati jalannya pelaksanaan tindakan. Kegiatan ini merupakan realisasi dari lembar observasi yang telah dibuat pada saat tahap perencanaan. Artinya bahwa setiap pengamatan harus menyertakan lembar observasi.

---

<sup>4</sup>Hani Subakti and Dkk, *Pedoman Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Bandung: Yayasan Kita Menulis, 2022), hlm. 70.

#### 4. Refleksi (*reflecting*)

Refleksi (*reflecting*) dikenal dengan melihat berbagai kekurangan yang dilaksanakan guru selama tindakan. Refleksi dilakukan dengan memulai diskusi dengan observer yang biasa dilakukan oleh teman sejawat. Dari hasil refleksi guru mencatat kekurangan yang perlu diperbaiki sehingga menjadi dasar penyusunan rencana kembali.

Penelitian ini dilaksanakan dengan melalui beberapa siklus diantaranya:

#### Gambaran Pelaksanaan Siklus 1:

##### 1. Perencanaan

Perencanaan merupakan tahapan berupa menyusun rangkaian tindakan yang meliputi:

- a) Merencanakan pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian.
- b) Menentukan tema/materi yang akan diajarkan, yaitu tentang pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari
- c) Menyiapkan RPP mengenai materi dengan menggunakan metode *role playing*
- d) Menyiapkan soal tes belajar siswa.

##### 2. Tahapan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan realisasi dari tahapan perencanaan yaitu proses pembelajaran dengan materi PPKn di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara Labuhanbatu dengan menerapkan metode *role playing* dilaksanakan sesuai RPP yang telah disusun dalam tahap perencanaan.



### 3. Pengamatan

Pengamatan atau observasi merupakan pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui efektifitas tindakan atau pengumpulan obeservasi yang dilakukan yaitu:

- a. Mengamati tindakan, dengan menerapkan metode *role playing* pembelajaran lebih efektif atau tidak.
- b. Menilai hasil belajar siswa selama pembelajaran berlangsung, apakah dengan cara tersebut hasil belajar siswa dapat meningkat.

### 4. Refleksi

Refleksi yaitu tahapan yang dilakukan setelah menganalisis kegiatan observasi sehingga dapat diketahui apa yang harus disempurnakan pada perencanaan pembelajaran selanjutnya. Tahapan refleski mengevaluasi tindakan yang dilakukan dengan melihat kekurangan, menganalisis tes hasil belajar, memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi. Untuk digunakan pada siklus selanjutnya dengan menggunakan metode *role playing*.

Apabila pelaksanaan siklus 1 hasilnya belum mencapai indikator keberhasilan tindakan, maka akan dilakukan siklus berikutnya hingga mencapai keberhasilan tindakan yang ingin dicapai.

## E. Sumber Data

Sumber data yang terdapat dalam penelitian ini adalah primer dan skunder dimana:

1. Data Primer merupakan data yang didapat langsung dari sumber utama yaitu guru kelas V dan siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Uluum Aek Nabara.
2. Data Skunder merupakan semua rujukan yang didapat dari buku, jurnal, skripsi, dokumen dan lainnya.

#### **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data yang dapat dilakukan yaitu:

##### **1. Butir Soal Tes**

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa yaitu soal tes kognitif yang berbentuk soal pilihan ganda kemudian dikerjakan oleh siswa dengan memberikan jawaban secara tertulis. Instrumen pada bentuk tes ini bisa dipakai untuk mengukur kompetensi dalam semua tingkat ranah kognitif.

Kaidah penulisan instrumen adalah sebagai berikut:<sup>5</sup>

- a. Gunakan kata-kata seperti mengapa, uraikan, jelaskan, bandingkan, tafsirkan, hitunglah dan buktikan.
- b. Hindari penggunaan pertanyaan seperti apa, siapa dan kapan.
- c. Gunakan bahasa baku.
- d. Buat petunjuk mengerjakan soal.
- e. Buat kunci jawaban.
- f. Buat pedoman penskoran.

---

<sup>5</sup>Faradhila Ayu, Hadi Windia, and Selamat Soro, *Evaluasi Proses Hasil Belajar&Matematika* (Jakarta: Uhamka Press, 2020).

$$\text{Nilai tiap soal} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$Ni = \frac{a_i}{c} \times b$$

Keterangan

Ni = Nilai untuk setiap satu soal

$a_i$  = Skor perolehan siswa

c = Skor maksimal siswa

b = bobot soal tertentu

**Tabel 3.1**  
**Kisi-Kisi Butir Soal Tes**

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Penilaian		
		Bentuk Soal	Tingkat Kognitif	Butir Soal
Peserta didik mampu mengidentifikasi perilaku yang mencerminkan sila dalam pancasila	Mengidentifikasi perilaku yang mencerminkan sila dalam pancasila dengan tepat.	PG	C-3	1,2
Peserta didik mampu menganalisis penerapan nilai-nilai pancasila dalam lingkungan sekolah dan masyarakat	Menganalisis penerapan nilai-nilai pancasila dalam lingkungan sekolah dan masyarakat dengan tepat	PG	C-4	3,4
Peserta didik mampu mengidentifikasi pengalaman dalam penerapan nilai-nilai pancasila	Mengidentifikasi pengalaman dalam penerapan nilai-nilai pancasila dengan tepat	PG	C-3	5
Peserta didik mampu Mengakategorikan pelaksanaan nilai-nilai pancasila	Mengakategorikan pelaksanaan nilai-nilai pancasila dilaksanakan oleh masyarakat dengan tepat	PG	C-6	6

Peserta didik mampu mengidentifikasi penerapan nilai-nilai pancasil di lingkungan sekolah	Mengidentifikasi penerapan nilai-nilai pancasil di lingkungan sekolah dengan tepat	PG	C-3	7, 8
Peserta didik mampu memperjelas pelaksanaan nilai-nilai pancasila	Memperjelas pelaksanaan nilai-nilai pancasila dengan tepat	PG	C-5	9
Peserta didik mampu menentukan pengamalan nilai-nilai pancasila	Menentukan pengamalan nilai-nilai pancasila dengan tepat	PG	C-1	10

## 2. Observasi

Lembar observasi adalah sebuah teknik pengumpulan data dengan cara melihat mengamati dan melakukan interpretasi. Pengamatan dilakukan di dalam suatu proses atau objek dengan maksud memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan gagasan yang diketahui sebelumnya untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk hasil suatu penelitian.<sup>6</sup> Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung dengan materi Pancasila.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data dari

---

<sup>6</sup>Muhammad ismail, ilyas, *Evaluasi Pembelajaran*, (Depok: Rajawali Press, 2020), hlm. 50.

sumber dokumentasi dan rekaman.<sup>7</sup> Bentuk dokumentasi yang diperlukan untuk mengumpulkan data-data dalam penelitian ini adalah catatan-catatan guru wali kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara Labuhan Batu, biografis peraturan dan dokumen berupa gambar atau foto-foto yang berada dilingkungan sekolah.

#### **G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Teknik-Teknik keabsahan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Memperpanjang waktu pengamatan dan membangun kepercayaan antara siswa dan peneliti untuk menguji keaslian data mereka sendiri.
2. Ketekunan pengamatan untuk menemukan sifat-sifat yang sangat relevan dengan masalah yang diteliti.
3. Keterkaitan melibatkan pendekatan analisis data dari berbagai sumber.
4. Tringulasi adalah melakukan pendekatan analisis dari berbagai sumber dengan pencarian yang cepat untuk memperkokoh tafsiran dan meningkatkan kebijakan program yang berbasis bukti.

#### **H. Teknik Analisis Data**

Analisis data pada penelitian ini adalah reduksi dengan cara mencari rata-rata siswa dengan teknik persentase. Setelah data terkumpul melalui teknik observasi, data tersebut kemudian diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu:

---

<sup>7</sup>Lexy J. Maleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Rosda Karya, 2000), hlm. 175-179.

Menentukan kriteria penilaian aktivitas siswa maka dilakukan 4 penilaia kriteria yaitu: sangat baik, baik, cukup, kurang. Adapun kriteria persentase tersebut sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Kategori Aktivitas Siswa**

No	Interval(%)	Kategori
1.	81-100%	Sangat Baik
2.	61-80%	Baik
3.	40-60%	Cukup
4.	>40	Kurang

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

##### **1. Kondisi Awal**

Sebelum dilaksanakan tindakan, peneliti melakukan prasiklus untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran PPKn sebelum dilaksanakannya tindakan. Prasiklus ini dilaksanakan pada hari Rabu, 23 November 2022. Pada prasiklus ini guru mengajar seperti biasa tanpa menggunakan metode maupun media dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kurang aktif dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Guru menjelaskan materi tanpa menggunakan metode kemudian guru menyuruh siswa untuk menjawab soal yang telah dipersiapkan. Siswa kurang berpartisipasi aktif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan suasana kelas menjadi ribut dan ada beberapa teman yang mengganggu temannya sehingga mengganggu konsentrasi siswa.

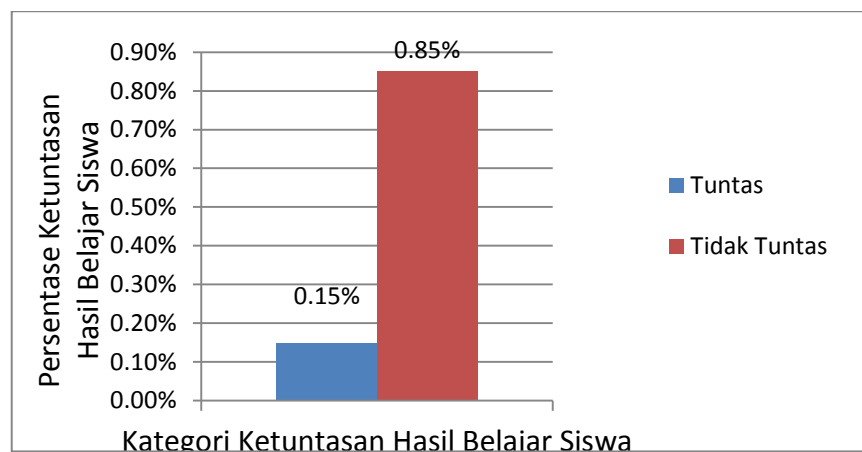
Dalam prasiklus ini dilaksanakan tes untuk mengetahui pemahaman pada materi nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul 'Uluum Aek Nabara Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu. Sebelum dilaksanakan penelitian ini peneliti pertama-tama melakukan pengamatan atau observasi dengan tujuan untuk mengetahui keadaan yang nyata yang ada di lapangan.

Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan terhadap proses pembelajaran PPKN pada materi nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari didapatkan informasi sebagai berikut:

- Hasil belajar kognitif siswa masih rendah, yaitu dari 20 siswa yang tuntas hanya 3 orang dan 17 orang yang belum tuntas.
- Kurangnya penggunaan metode dalam proses pembelajaran
- penggunaan metode ceramah tanpa disandingkan dengan alat peraga lain sehingga pembelajaran sangat monoton dan kurang menarik.

Berdasarkan pengamatan tersebut usaha yang dapat dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa materi nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berikut disajikan data hasil tes belajar siswa dijadikan dalam bentuk diagram di bawah ini:



**Gambar 4.1**  
**Diagram Hasil Belajar Siswa Prasiklus**



Berdasarkan hasil tersebut dapat dikemukakan bahwa siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan awal minimalnya ialah 75 masih tergolong rendah, yaitu persentase ketuntasan siswa 15% yaitu 3 siswa yang memiliki nilai tuntas dari 20 siswa. Sehingga peneliti ingin meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu.

Dalam penelitian ini terdiri 2 siklus, setiap siklus terdiri empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

## **2. Siklus 1**

### **a. Pertemuan I**

Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Rabu, 24 April 2024, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan materi nilai-nilai pancasil dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan RPP yang telah direncanakan dan disusun. Penelitian dibantu oleh wali kelas dalam mengamati aktivitas yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran

#### **1) Perencanaan Siklus I Pertemuan I**

Pada tahap perencanaan tindakan yang dilaksanakan, terdiri 2 pertemuan. Sebelum dilaksanakan tindakan peneliti,

- e) Merencanakan pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian.
- f) Menentukan tema/materi yang akan diajarkan, yaitu tentang pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari
- g) Menyiapkan RPP mengenai materi dengan menggunakan metode *role playing*

h) Menyiapkan soal tes belajar siswa.

## 2) Tindakan Siklus I Pertemuan I

Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan pada hari Rabu, 24 April 2024. Pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan-tindakan yaitu: melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan prosedur metode yang peneliti lakukan seperti berikut:

### a) Kegiatan Awal

- (1) Memberikan salam pembuka dan mengajak siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran
- (2) Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa
- (3) Menyiapkan psikis siswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran menggunakan ice breaking
- (4) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- (5) Guru menjelaskan tentang penggunaan metode *role playing* dalam proses pembelajaran agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

### b) Kegiatan Inti

- (1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- (2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan Belajar Mengajar.

- (3) Guru membentuk kelompok siswa yang terdiri dari beberapa siswa.
- (4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- (5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk mencalonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- (6) Masing masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- (7) Setelah selesai ditampilkan, masing masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing masing kelompok.
- (8) Masing masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulanya.
- (9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- (10) Guru melakukan evaluasi



**Gambar 4.2**  
**Guru Menjelaskan Skenario Yang Akan Diperagakan**

**c) Kegiatan Akhir**

- (1) Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran. Kemudian guru

memberikan pembenaran berupa penjelasan kesimpulan yang diberikan siswa.

(2) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya.

(3) Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam.

### 3) Observasi Siklus I Pertemuan I

Observasi dilakukan untuk memperoleh data saat kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing*, Guru mengamati proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode ini. Data yang diperoleh berupa lembar observasi siswa dalam proses pembelajaran. Observasi pada siklus I memberikan tes konsep materi yang diajarkan pada siswa menggunakan metode *role playing*.

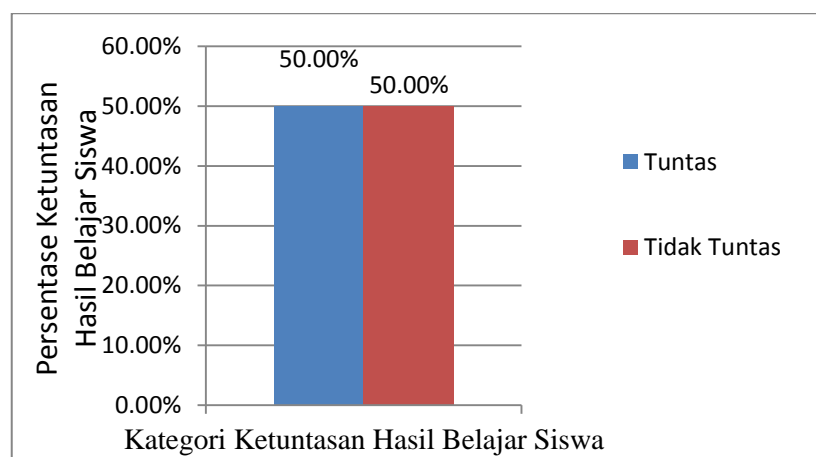
Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 aspek yang diamati ada 10 item lembar observasi siswa. Pada tahap ini peneliti dibantu oleh wali kelas V dalam penelitian ini. Data dikumpulkan dalam bentuk lembar observasi siswa yang telah diisi. Berikut hasil observasi yang disajikan dalam bentuk tabel:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa**  
**Pada Siklus I Pertemuan 1**

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	Kategori
1	Abid Eye Alfaqih	85	Baik
2	Alif Noah Azzikri	75	Cukup
3	Amanda Yunita Zahra	65	Kurang
4	Anugrah Habib Fannyku	75	Cukup
5	Asi Kurnia Ningsih	65	Kurang

6	Avika Kirana	85	Baik
7	Azizah Rahma Dewi	75	Cukup
8	Faathir Agha Abiya	75	Cukup
9	Farhan Ardiansyah	65	Kurang
10	Fariz Shidqia Irawan	75	Cukup
11	Khoiriyah Alhusna Harahap	85	Baik
12	Louis Alexander Munthe	75	Cukup
13	M. Said Hudhry Ayyasyi Rambe	85	Baik
14	Mhd. Fawwaz Al Muiz Rambe	75	Cukup
15	Mhd. Habib Ibrahim	75	Cukup
16	Mirza Habib Alfarabi	85	Baik
17	Mu'arif Bagas Aryostiyo	85	Baik
18	Muhammad Abid Abdurrahman	65	Kurang
19	Muhammad Adli Azhari	65	Kurang
20	Nadhira Mikayla Rafanda	75	Cukup
Jumlah seluruh nilai siswa		1.512	
Nilai rata-rata kelas		75,62	Cukup

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 dengan nilai rata-rata 75,62 dengan kategori cukup. melainkan untuk ketuntasan belajar siswa melalui penerapan metode *role playing* untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 bisa dilihat dalam diagram berikut ini:



**Gambar 4.3**  
**Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I**

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siklus I pertemuan 1 adalah 74,25 jumlah siswa yang tuntas adalah 10 orang dengan persentase 50% dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 orang dengan persentase 50% , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa belum mencapai hasil yang maksimal sehingga diharapkan dapat ditingkatkan pada pertemuan berikutnya.

#### 4) Refleksi Siklus I Pertemuan I

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I dengan hasil yang sangat rendah, maka disini peneliti akan memperbaiki dan melanjutkan pada pertemuan kedua.

### **b. Pertemuan 2**

Siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari kamis 25 April 2024, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan materi nilai-nilai pancasil dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan RPP yang telah direncanakan dan disusun. Penelitian dibantu oleh wali kelas dalam mengamati aktivitas yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran.

#### 1) Perencanaan Siklus I pertemuan II

Pada tahap perencanaan tindakan yang dilaksanakan,

- a) Merencanakan pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian.
- b) Menentukan tema/materi yang akan diajarkan, yaitu tentang pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari

c) Menyiapkan RPP mengenai materi dengan menggunakan metode *role playing*

d) Menyiapkan soal tes belajar siswa.

## 2) Tindakan Siklus I pertemuan II

### a) Kegiatan Awal

- (1) Memberikan salam pembuka dan mengajak siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran
- (2) Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa
- (3) Menyiapkan psikis siswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran menggunakan ice breaking
- (4) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- (5) Guru menjelaskan tentang penggunaan metode *role playing* dalam proses pembelajaran agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

### b) Kegiatan Inti

- (1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- (2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan Belajar Mengajar.
- (3) Guru membentuk kelompok siswa yang terdiri dari beberapa siswa.
- (4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.

- (5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk mencalonkan scenario yang sudah dipersiapkan.
- (6) Masing masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- (7) Setelah selesai ditampilkan, masing masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing masing kelompok
- (8) Masing masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulanya.
- (9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- (10) Guru melakukan evaluasi



**Gambar 4.4**  
**Guru Membentuk Kelompok Siswa**

**c) Kegiatan Akhir**

- (1) Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran. Kemudian guru memberikan pembenaran berupa penjelasan kesimpulan yang diberikan siswa.
- (2) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya.



- (3) Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam

### 3) Observasi Siklus I pertemuan II

Observasi dilakukan untuk memperoleh data saat kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Guru mengamati proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode ini. Data yang diperoleh berupa lembar observasi siswa dalam proses pembelajaran. Observasi pada siklus I memberikan tes konsep materi yang diajarkan pada siswa menggunakan metode *role playing*.

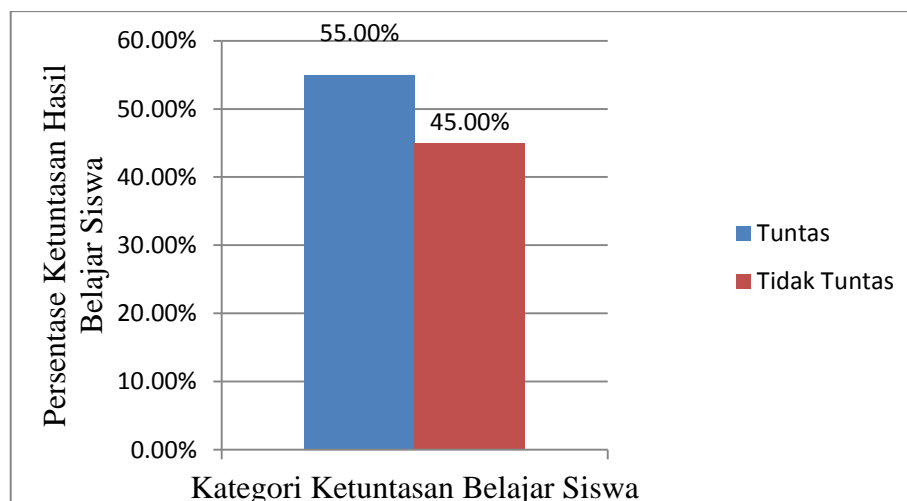
Berdasarkan hasil observasi siswa pada siklus I pertemuan 1 dapat dilihat pada lampiran, aspek yang diamati ada 10 item pada lembar observasi siswa. Pada tahap ini peneliti dibantu oleh wali kelas V dalam penelitian ini. Berikut hasil observasi yang disajikan dalam bentuk tabel:

**Tabel 4.2**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa**  
**pada Siklus I Pertemuan 2**

No	Nama Siswa	Nilai Akhir	Kategori
1	Abid Eye Alfaqih	87,5	Baik
2	Alif Noah Azzikri	62,5	Kurang
3	Amanda Yunita Zahra	75	Kurang
4	Anugrah Habib Fannyku	75	Cukup
5	Asi Kurnia Ningsih	87,5	Baik
6	Avika Kirana	87,5	Baik
7	Azizah Rahma Dewi	87,5	Baik
8	Faathir Agha Abiya	75	Cukup
9	Farhan Ardiansyah	62,5	Kurang
10	Fariz Shidqia Irawan	75	Cukup
11	Khoiriyah Alhusna Harahap	75	Cukup
12	Louis Alexander Munthe	87,5	Baik
13	M. Said Hudhry Ayyasyi Rambe	87,5	Baik
14	Mhd. Fawwaz Al Muiz Rambe	75	Cukup
15	Mhd. Habib Ibrahim	75	Cukup

16	Mirza Habib Alfarabi	87,5	Baik
17	Mu'arif Bagas Aryostiyo	87,5	Baik
18	Muhammad Abid Abdurrahman	62,5	Kurang
19	Muhammad Adli Azhari	62,5	Kurang
20	Nadhira Mikayla Rafanda	75	Cukup
Jumlah seluruh nilai siswa		1.537,5	
Rata-rata kelas		76,87	Cukup

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 2 dengan nilai rata-rata kelas 76,87 dalam kategori Cukup. Untuk melihat persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I pertemuan 2 dapat dilihat diagram di bawah ini:



**Gambar 4.5**  
**Diagram hasil belajar siswa**  
**siklus I pertemuan II**

Pada tabel diatas diketahui bahwa rata-rata nilai siswa pada tes siklus I pertemuan 2 adalah 73,5 banyak siswa, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 orang dengan persentase 55% dan 9 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 45%.

#### 4) Refleksi Siklus I pertemuan II

Berdasarkan hasil tes pada pertemuan ini menunjukkan bahwa hanya 55% siswa yang mencapai nilai KBM, yaitu sekitar 11 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa belum mencapai nilai KBM, yakni 75, namun persentase ketuntasan masih tergolong rendah, sehingga perlu dilaksanakan penelitian pada siklus selanjutnya.

Melalui refleksi yang dilakukan peneliti dan berdasarkan hasil observasi yang dikumpulkan oleh peneliti maka peneliti membutuhkan waktu yang lebih intensif dan efektif lagi pada siklus selanjutnya, terlebih lagi berdasarkan tes hasil belajar dan lembar observasi siswa yang menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran menggunakan metode *role playing* siklus I belum maksimal.

### 3. Siklus II

#### a. Pertemuan I

Siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari Sabtu 11 Mei 2024, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan materi nilai-nilai pancasil dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan RPP yang telah direncanakan dan disusun. Penelitian dibantu oleh wali kelas dalam mengamati aktivitas yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran

##### 1) Perencanaan Siklus II Pertemuan I

Pada tahap perencanaan tindakan yang dilaksanakan,

- a) Merencanakan pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian.

- b) Menentukan tema/materi yang akan diajarkan, yaitu tentang pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari
- c) Menyiapkan RPP mengenai materi dengan menggunakan metode *role playing*
- d) Menyiapkan soal tes belajar siswa.

## 2) Tindakan Siklus II Pertemuan I

### a) Kegiatan Awal

- (1) Memberikan salam pembuka dan mengajak siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran
- (2) Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa
- (3) Menyiapkan psikis siswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran menggunakan ice breaking
- (4) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- (5) Guru menjelaskan tentang penggunaan metode *role playing* dalam proses pembelajaran agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

### b) Kegiatan Inti

- (1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- (2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan Belajar Mengajar.
- (3) Guru membentuk kelompok siswa yang terdiri dari beberapa

siswa.

- (4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- (5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk mencalonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- (6) Masing masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- (7) Setelah selesai ditampilkan, masing masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing masing kelompok
- (8) Masing masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- (9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- (10) Guru melakukan evaluasi



**Gambar 4.6**  
**Guru Membimbing Kelompok Bermain Peran Pada Skenario**

c) Kegiatan Akhir

- (1) Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran. Kemudian guru memberikan pbenaran berupa penjelasan kesimpulan yang diberikan siswa.

(2) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya.

(3) Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam

### 3) Observasi Siklus II Pertemuan I

Observasi dilakukan untuk memperoleh data saat kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Guru mengamati proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode ini. Data yang diperoleh berupa lembar observasi siswa dalam proses pembelajaran. Observasi pada siklus I memberikan tes konsep materi yang diajarkan pada siswa menggunakan metode *role playing*.

Berdasarkan hasil observasi siswa pada siklus II pertemuan 1 dapat dilihat pada lampiran, aspek yang diamati ada 10 item pada lembar observasi siswa. Pada tahap ini peneliti dibantu oleh wali kelas V dalam penelitian ini.

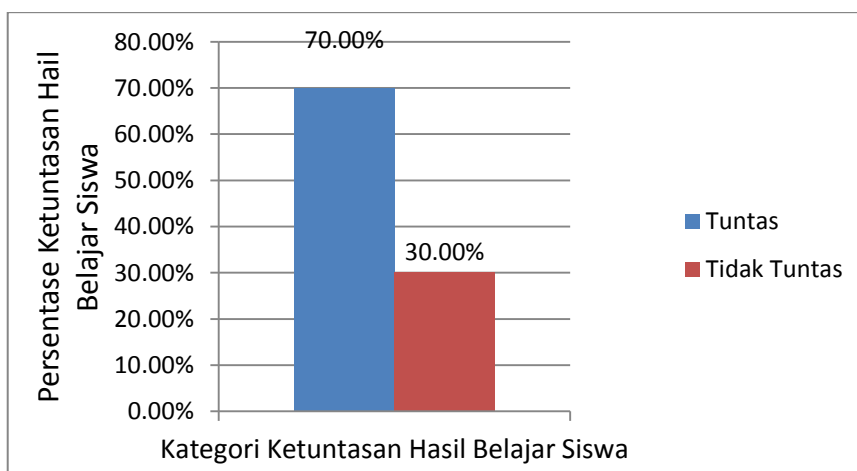
Data dikumpulkan dalam bentuk lembar observasi siswa yang telah diisi. Berikut hasil observasi yang disajikan dalam bentuk tabel:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa**  
**pada Siklus II Pertemuan 1**

No	Nama Siswa	Nilai Akhir	Kategori
1	Abid Eye Alfaqih	100	Sangat Baik
2	Alif Noah Azzikri	75	Cukup
3	Amanda Yunita Zahra	87,5	Baik
4	Anugrah Habib Fannyku	87,5	Baik
5	Asi Kurnia Ningsih	75	Cukup
6	Avika Kirana	87,5	Baik
7	Azizah Rahma Dewi	87,5	Baik

8	Faathir Agha Abiya	75	Cukup
9	Farhan Ardiansyah	87,5	Baik
10	Fariz Shidqia Irawan	75	Cukup
11	Khoiriyah Alhusna Harahap	87,5	Baik
12	Louis Alexander Munthe	87,5	Baik
13	M. Said Hudhry Ayyasyi Rambe	75	Cukup
14	Mhd. Fawwaz Al Muiz Rambe	75	Cukup
15	Mhd. Habib Ibrahim	87,5	Baik
16	Mirza Habib Alfarabi	87,5	Baik
17	Mu'arif Bagas Aryostiyo	87,5	Baik
18	Muhammad Abid Abdurrahman	75	Cukup
19	Muhammad Adli Azhari	75	Cukup
20	Nadhira Mikayla Rafanda	87,5	Baik
Jumlah nilai seluruh siswa		1.662,5	
Nilai rata-rata		83,12	Baik

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa pada siklus II pertemuan 1 dengan nilai rata-rata kelas 83,12 dengan kategori baik. Sedangkan untuk ketuntasan belajar siswa melalui penggunaan alat peraga dapat diketahui melalui analisis soal tes yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan metode *role playing*. Untuk melihat persentase ketuntasan siswa pada siklus II pertemuan 1 dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



**Gambar 4.7**  
**Diagram hasil belajar siswa**  
**siklus II pertemuan I**

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas siswa pada tes siklus II pertemuan 1 adalah 80,25 banyak siswa yang tuntas sebanyak 14 orang dengan persentase 70% dan banyak siswa yang tidak tuntas sebanyak 6 orang dengan persentase 30% .

#### **4) Refleksi Siklus II Pertemuan I**

Berdasarkan hasil tes pada pertemuan ini menunjukkan bahwa hanya 65% siswa yang mencapai nilai KBM, yaitu sekitar 13 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sudah mencapai nilai KBM, yakni 75, namun persentase ketuntasan masih tergolong rendah, sehingga perlu dilaksanakan penelitian pada siklus selanjutnya.

Melalui refleksi yang dilakukan peneliti dan berdasarkan hasil observasi yang dikumpulkan oleh peneliti maka peneliti membutuhkan waktu yang lebih intensif dan efektif lagi pada siklus selanjutnya, terlebih lagi berdasarkan tes hasil belajar dan lembar observasi siswa yang menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran menggunakan metode *role playing* siklus II pertemuan I belum maksimal.

Penguasaan materi dan pengaplikasi siswa belum maksimal dalam pembelajaran menggunakan metode ini, sehingga masih perlu dilakukan penelitian pada siklus selanjutnya dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai pancasil dalam kehidupan sehari-hari. Siklus selanjutnya, Guru harus lebih efektif lagi dalam pengajaran, yaitu dengan memperbaiki cara pengajaran dan sistem pembelajaran.



## **b. Pertemuan 2**

Siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari Sabtu 18 Mei 2024, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan materi nilai-nilai pancasil dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan RPP yang telah direncanakan dan disusun. Penelitian dibantu oleh wali kelas dalam mengamati aktivitas yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran.

### **1) Perencanaan Siklus II Pertemuan II**

Pada tahap perencanaan tindakan yang dilaksanakan,

- a) Merencanakan pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian.
- b) Menentukan tema/materi yang akan diajarkan, yaitu tentang pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Menyiapkan RPP mengenai materi dengan menggunakan metode *role playing*.
- d) Menyiapkan soal tes belajar siswa.

### **2) Tindakan Siklus II Pertemuan II**

#### **a) Kegiatan Awal**

- (1) Memberikan salam pembuka dan mengajak siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran.
- (2) Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa.
- (3) Menyiapkan psikis siswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran menggunakan ice breaking.
- (4) Menyampaikan tujuan pembelajaran.

- (5) Guru menjelaskan tentang penggunaan metode *role playing* dalam proses pembelajaran agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

**b) Kegiatan Inti**

- (1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- (2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan Belajar Mengajar.
- (3) Guru membentuk kelompok siswa yang terdiri dari beberapa siswa.
- (4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- (5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk mencalonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- (6) Masing masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- (7) Setelah selesai ditampilkan, masing masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing masing kelompok.
- (8) Masing masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- (9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- (10) Guru melakukan evaluasi.



**Gambar 4.8**  
**Guru menunjuk Siswa untuk menyampaikan kesimpulan**  
**pada drama yang telah diperankan kelompok lain**

**d) Kegiatan Akhir**

- (1) Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran. Kemudian guru memberikan pembenaran berupa penjelasan kesimpulan yang diberikan siswa.
- (2) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya.
- (3) Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam.

**3) Observasi Siklus II Pertemuan II**

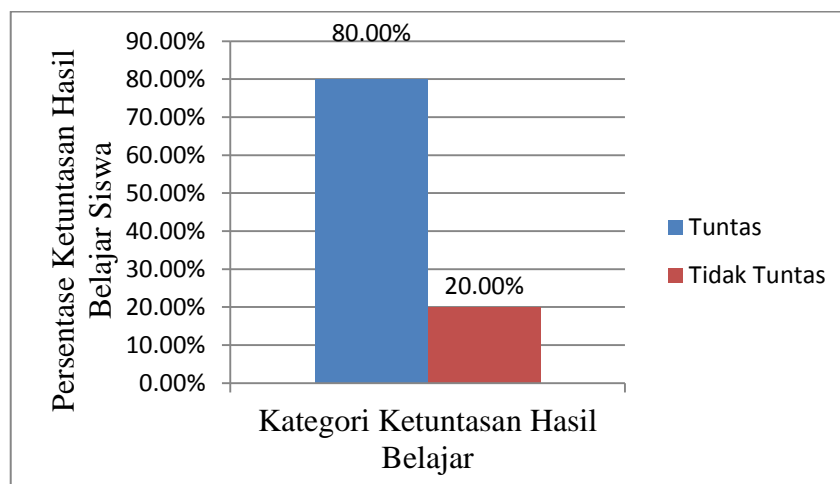
Observasi aktivitas siswa dan guru tentang pelaksanaan belajar mengajar berlangsung saat peneliti menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran. Observasi aktivitas siswa menggunakan instrument berupa lembar observasi.

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa**  
**pada Siklus II Pertemuan 2**

No	Nama Siswa	Nilai Akhir	Kategori
1	Abid Eye Alfaqih	100	Sangat Baik
2	Alif Noah Azzikri	87,5	Baik
3	Amanda Yunita Zahra	87,5	Baik
4	Anugrah Habib Fannyku	100	Sangat Baik
5	Asi Kurnia Ningsih	87,5	Baik
6	Avika Kirana	87,5	Baik
7	Azizah Rahma Dewi	87,5	Baik
8	Faathir Agha Abiya	87,5	Sangat Baik
9	Farhan Ardiansyah	87,5	Sangat Baik
10	Fariz Shidqia Irawan	87,5	Baik
11	Khoiriyah Alhusna Harahap	87,5	Baik
12	Louis Alexander Munthe	87,5	Baik
13	M. Said Hudhry Ayyasyi Rambe	87,5	Baik
14	Mhd. Fawwaz Al Muiz Rambe	87,5	Baik
15	Mhd. Habib Ibrahim	87,5	Baik
16	Mirza Habib Alfarabi	100	Sangat Baik
17	Mu'arif Bagas Aryostiyo	87,5	Baik
18	Muhammad Abid Abdurrahman	87,5	Baik
19	Muhammad Adli Azhari	87,5	Baik
20	Nadhira Mikayla Rafanda	87,5	Baik
Jumlah nilai seluruh siswa		1.788	
Nilai rata-rata kelas		89,4	Baik

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa pada siklus II pertemuan 1 dengan nilai rata-rata kelas 89,4 dengan kategori baik. Sedangkan untuk ketuntasan belajar siswa melalui penggunaan alat peraga dapat diketahui melalui analisis soal tes yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan metode *role playing*. Untuk melihat persentase ketuntasan siswa pada siklus II pertemuan II dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



**Gambar 4.9**  
**Diagram hasil belajar siswa**  
**siklus I pertemuan II**

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas siswa pada tes siklus II pertemuan 1 adalah 83,25 banyak siswa yang tuntas sebanyak 16 orang dengan persentase 80% dan banyak siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 orang dengan persentase 20% .

#### 4) Refleksi Siklus II Pertemuan II

Setelah melalui beberapa tahap perencanaan, pelaksanaan, dan observasi, serta peneliti melakukan refleksi dari kegiatan pada pertemuan I siklus II, berdasarkan hasil pengamatan terhadap masalah-masalah selama pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II, hasil observasi dan hasil tes menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* telah mampu meningkat hasil belajar siswa siswa. Terdapat 3 siswa yang belum mencapai nilai KBM. Semua siswa sudah terlibat langsung dalam penerapan metode *role playinvg*, respon siswa berdasarkan hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan hasil siklus sebelumnya.

Maka pada siklus II pertemuan II dapat disimpulkan bahwa adanya keberhasilan melalui penggunaan metode *role playing*. Sehingga penelitian ini hanya sampai pada siklus II pertemuan II dan tidak melakukan tindakan-tindakan untuk pertemuan selanjutnya sesuai dengan tes hasil belajar siswa yang telah diujikan kepada siswa.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa hasil penelitian dimulai dari prasiklus masih sangat rendah, karena kurangnya penggunaan metode pembelajaran. Proses pembelajaran membutuhkan metode dalam penyampaian materi, salah satu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran *role playing* dirasa efektif apabila digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa karena dalam metode ini siswa melakukan kegiatan untuk bermain peran sesuai dengan bagiannya masing-masing.<sup>1</sup> Dengan adanya permainan peran ini mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, dimana siswa akan berlomba lomba untuk memahami apa yang mereka pelajari guna mampu memainkan suatu peran yang diberikan oleh guru. *Role playing* juga memberikan motivasi atau dorongan bagi siswa agar lebih semangat dalam proses pembelajaran, dengan demikian siswa lebih semangat dan timbul motivasi yang tinggi.

Dengan adanya motivasi yang bagus siswa akan terbiasa dalam proses pembelajaran yang aktif, dan siswa akan termotivasi untuk melakukan sesuatu

---

<sup>1</sup>Nur Ayni, *Metode Bermain Peran* (Riau: Doptplus Publisher, 2021), hm. 17.

secara terus menerus sampai siswa mampu melakukannya dengan baik.<sup>2</sup> Sejalan dengan penelitian terdahulu yang menerapkan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Ammi Thoibah Nasution yang berjudul “*Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara*”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terbukti pada kondisi awal hasil belajar berupa nilai rata-rata kelas hanya sebesar 58,57, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 73,92 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 80,71, persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 14,29%, lalu meningkat pada siklus I menjadi 57,14%, dan meningkat lagi menjadi 92,86% pada akhir siklus II.<sup>3</sup>

Dengan demikian metode ini dapat dijadikan sebagai metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang menghasilkan data pada siklus I pertemuan I sampai siklus II pertemuan II, dapat diketahui teknik hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan metode *role playing*. Sesuai dengan hasil yang diharapkan yaitu 80% siswa memperoleh nilai di atas KBM yaitu 75. Peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian ini telah mencapai 80%, maka penelitian ini dihentikan pada siklus II pertemuan II.

Adapun peningkatan hasil belajar siswa kelas V terlihat pada tabel di bawah ini;

---

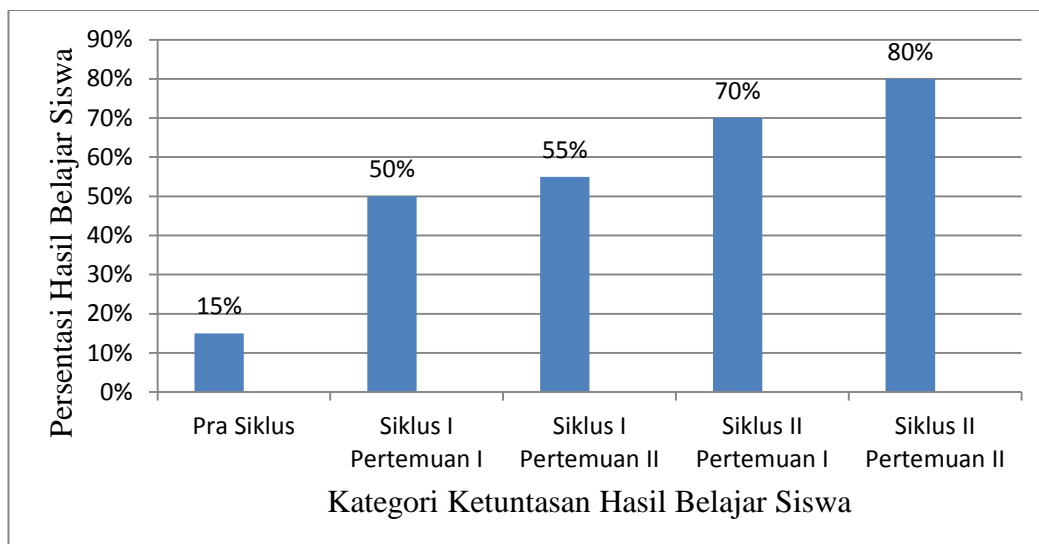
<sup>2</sup> Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 7-8.

<sup>3</sup> Ammi Thoibah Nasution, *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara, Skripsi*, (Padangsidempuan: IAIN, 2021), hlm. 89.

**Tabel 4.5**  
**Perbandingan Persentase *Pre Test*, Siklus I dan Siklus II**

Kategori	<i>Pre Test</i>		Siklus I				Siklus II			
			Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan I		Pertemuan II	
	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%
Tuntas	3	15	10	50	11	55	14	70	17	80
Tidak Tuntas	17	85	10	50	9	45	6	30	3	20
Rata-rata	40		73,50		74,50		80,25		83,25	

Pada setiap siklus hasil belajar siswa sudah signifikan meningkat, sebagaimana dapat dilihat dalam bentuk tabel diagram berikut ini:



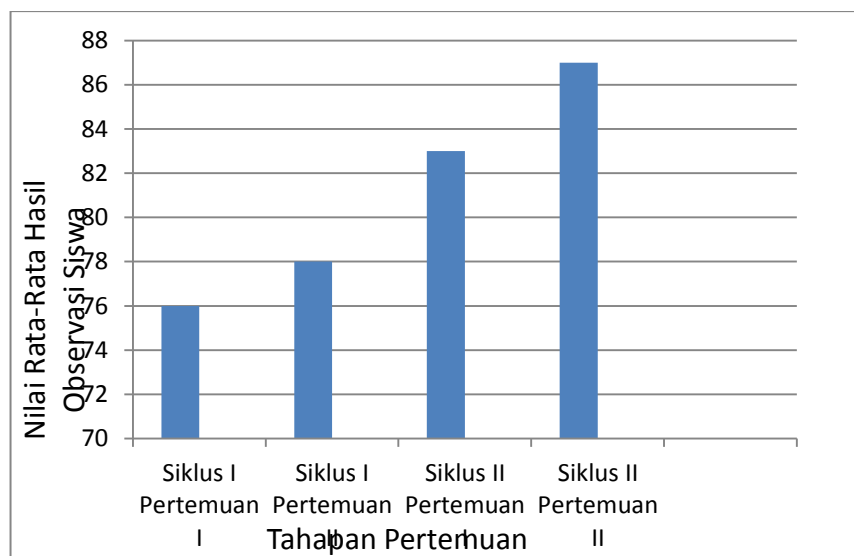
**Gambar 4. 10**  
**Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa, *Pra Siklus*, Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan hasil penelitian ini, penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan persentase jumlah siswa yang mengikuti *pre test* dengan kategori tuntas 3 siswa (15%), sedangkan yang kategori tidak tuntas 17 siswa (85%) dengan nilai rata-rata 40. Siklus I pertemuan I kategori tuntas sebanyak 10 siswa (50%), sedangkan kategori tidak tuntas 10 siswa (50%) dengan rata-rata 73,50. Pertemuan II kategori tuntas 11



siswa (55%), sedangkan kategori tidak tuntas 9 siswa (45%), dengan rata-rata nilai 74.50, dapat dikatakan bahwa kondisi ini, cukup baik di awal permulaan, selanjutnya pada siklus II pertemuan I kategori tuntas 14 siswa (70%), sedangkan kategori tidak tuntas 6 siswa (30%) dengan rata-rata nilai 80.25, pertemuan II kategori tuntas 17 siswa (80%), sedangkan kategori tidak tuntas 3 siswa (20%), dengan rata-rata nilai 83.25.

Dilihat berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa dari siklus I dan siklus II setiap pertemuan mengalami peningkatan dari hasil observasi siswa sebagaimana dapat dilihat dalam bentuk diagram berikut ini:



**Gambar 4.11**  
**Diagram Nilai Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih aktif, dan tumbuhnya rasa percaya diri serta semangat

dalam kelompok saat belajar, kekompakan dan kerja sama untuk memecahkan masalah, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uji hipotesis penelitian ini, diperoleh kesimpulan bahwa; peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu penelitian menunjukkan bahwa hasil observasi sudah maksimal, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Husni Hidayah yang berjudul *“Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V di SDN XI Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat”*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Pada siklus I keterampilan berbicara siswa mencapai 52% dan pada siklus II meningkat menjadi 92%<sup>4</sup>.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suci Prianti, *“ Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas IV SDN 200508 Padangsidempuan Tenggara”*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Pada siklus I pertemuan I dengan rata-rata 63,83% dengan persentase 36,66%. Siklus I pertemuan II 67,33% dengan persentase 56,66%. Siklus II pertemuan I rata-rata 70,83% dengan persentase 76,66%. Siklus

---

<sup>4</sup>Husni Hidayah, Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Di SDN XI Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat, *Skripsi*, (Padangsidempuan: UIN, 2023), hlm.92.

II pertemuan II mengalami peningkatan dengan rata-rata 70% dengan persentase 86,66%.<sup>5</sup>

Dari pembahasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### C. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur tindakan kelas yang direncanakan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang semaksimal mungkin, namun untuk mendapatkan hasil yang sempurna sulit dilakukan, karena dalam pelaksanaan penelitian ini masih terdapat keterbatasan.

Keterbatasan ini meliputi:

1. Masih ada beberapa siswa yang nilainya dibawah kriteria ketuntasan maksimal dengan persentase 20% yakni 3 orang siswa yang belum tuntas.
2. Penelitian ini hanya menggunakan sampel siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu, yang artinya data diperoleh tidak bersifat menyeluruh.
3. Sulitnya mengelola kelas, kurangnya partisipasi aktif oleh sebagian siswa.

---

<sup>5</sup> Suci Prianti, *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas IV SDN 200508 Padangsidempuan Tenggara, Skripsi*, (Padangsidempuan: UIN, 2023), hlm.77.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang mulanya (pra siklus) diperoleh persentase ketuntasan 15% dan nilai rata rata 40. Kemudian pada siklus I pertemuan I persentase ketuntasan naik menjadi 50% dengan nilai rata rata kelas sebesar 73.25. Pada siklus I pertemuan II diperoleh persentase ketuntasan 55% dengan nilai rata rata kelas sebesar 74.50. Kemudian setelah dilakukan refleksi dan perbaikan, hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan I mengalami peningkatan dengan persentase ketuntasan menjadi 70% dan nilai rata rata kelas 80.25. Kemudian pada siklus II pertemuan dua persentase ketuntasan mencapai 80% dan nilai rata rata kelas mencapai 83.25. Dikarenakan hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditargetkan, maka penelitian ini dihentikan pada siklus II pertemuan II.

Dengan demikian hipotesis yang dirumuskan terbukti, yaitu penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul ‘Uluum Aek Nabara Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu.

## **B. Saran**

Melihat hasil penelitian dan kesimpulan yang telah di uraikan, peneliti dapat mengemukakan saran saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan khususnya pada bidang pendidikan guru madrasah ibtidaiyah.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih baik serta dapat menjadi refrensi metode *role playing*.
3. Bagi siswa, diharapkan dengan penerapan metode ini siswa menjadi lebih aktif dan semangat, serta dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
4. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan umpan balik untuk meningkatkan efektivitas dan efesiensi pembelajaran serta dapat mendorong prestasi belajar siswa dan kinerja guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, *Pengaruh Penilaian Kelas & Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS* Malang: YPSIM, 2020.
- Amin dan Linda Yurike, *Model Pembelajaran Kontemporer*, Bandung : Penerbit LPPM, 2022.
- Ammi Thoibah Nasution, Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara, *Skripsi*, Padangsidimpuan: IAIN, 2021.
- Anggota IKAPI, *Metode Pembelajaran Guru*, Kepanjeng: AE Publishing, 2019.
- Ani Sri Rahayu, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*, Jakarta: PT Bumi Aksara: 2017.
- Anjani Pandiangan, Belawati, Putri, *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Arina Restian, *Pembelajaran seni budaya SD*, Malang: UMM Press, 2017.
- Asriana Harahap, Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan , <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/CEJ/article/view/3622>
- Asriana Harahap, Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=51p9exg&citation\\_for\\_view=51p9exgAAAAJ:M3ejUd6NZC8C](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=51p9exg&citation_for_view=51p9exgAAAAJ:M3ejUd6NZC8C)
- Benidiktus Tanujaya, *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Belajar, Mengajar, dan Meneliti*, Yogyakarta: Media Akademi, 2016.
- Cholid Narbuku and Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Faradhila Ayu, Hadi Windia, and Selamat Soro, *Evaluasi Proses Hasil Belajar & Matematika*, Jakarta: Uhamka Press, 2020.
- Guspira Mawarni, Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pembelajaran Tematik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatul Iman Kota Jambi, Hasil Penelitian Menjelaskan Bahwa Adanya Peningkatan Motivasi Siswa Setelah Penggunaan Metode *Role Playing*, *Skripsi*, Jambi; UIN Sutan Thaha Saifuddin, 2022.

- Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Hani Subakti and Dkk, *Pedoman Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Bandung: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Husni Hidayah, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Di SDN XI Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat*, Skripsi, Padangsidempuan: UIN, 2023.
- Irwan Gesmi dan Yun Hendri, *Buku Ajar Pendidikan Pancasila*, Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2018.
- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan:Media Persada,2011.
- Josef M Monteiro, *Pendidikan Kewarganegaraan*, Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Lexy J. Maleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Rosda Karya, 2000.
- Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2019.
- Maulana Arafat Lubis, Sabri, Hamidah, Nashran Azizan, *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan SD/ MI*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2020
- Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPKn Teori Pengajaran Abad 21 Di SD/MI*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2018
- Muhammad ismail, ilyas, *Evaluasi Pembelajaran*, Depok: Rajawali Press, 2020.
- Muhammad Jafar dan Dini, *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*, Surabaya : Jakad Publhising, 2019.
- Muhammad Japar, dkk, *Media Dan Teknologi*, Surabaya: Jakad Media, 2019.
- Muhammad Tohir, *Intisari Pendidikan dan Kewarganegaraan*, Jakarta:Kencana, 2019.
- Murniana. *Vidio Pembelajaran Danproblematika Motivasi Belajar Di Masa Pandemi*, Lombok Tengah: Yayasan Insan Cendikia Indonesia Raya, 2021.
- Muslich Anshori and Sri Iswati, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Surabaya: AUP, 2009.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2017.

- Nur Ayni, *Metode Bermain Peran*, Riau: Doptplus Publisher, 2021.
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara : 2018.
- P.N.H. Simanjuntak, *Pendidikan Kewarganegaraan PKN*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indosia, 2017.
- Rahmawati, A. P, dan Puspasari, D., *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas Dan Keprotokolan Di SMKN Mojoagung*, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 8 (No.20) 2020, 227.  
<https://doi.org/10.23960/jpp.v8.i1.201804>
- Rony Wirachman dan Ike Kurniawati, *Study Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogic Kreatif*, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 7, (No. 1) 2023, 43.  
[https://jurnal.unipasby.ac.id/jurnal\\_inventa/article/download/6996/4686/23401](https://jurnal.unipasby.ac.id/jurnal_inventa/article/download/6996/4686/23401)
- Suci Prianti, *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas IV SDN 200508 Padangsidempuan Tenggara*, *Skripsi*, Padangsidempuan: UIN, 2023.
- Syafril, Zelhendri Zen, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, Depok: Kencana, 2017.
- Syaiful Bahri Djamaroh Dan Arwan Zain, “Strategi Belajar Mengajar”, Jakarta:Rineka Cipta, 2022.
- Umi Kulsum, *Model Problem-Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik*, Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia,2021.



## Lampiran I

### *TIME SCHEDULE*

No	Nama Kegiatan	Keterangan Waktu
1.	Studi Pendahuluan	23 November 2022
2.	Penyusunan Proposal	01 Desember 2022
3.	Seminar Proposal	20 September 2023
4.	Penelitian	24 April 2024- 25 Mei 2024
5.	Seminar Hasil	27 Mei 2025
6.	Sidang Munaqosyah	10 Juni 2025

## Lampiran II

**DATA OBSERVASI STUDI PENDAHULUAN**  
**TABEL NILAI ULANGAN SISWA MIS RAUDLATUL ‘ULUUM AEK**  
**NABARA KECAMATAN BILA HULU KABUPATEN LABUHANBATU**

**Kelas :V**

**Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn)**

No	Nama Siswa	Nilai Ulangan			Jumlah Skor	Rata-Rata	Ket	
		I	II	III			T	Tt
1.	Abid Eye Alfaqih	68	65	60	193	64,3		✓
2.	Alif Noah Azzikri	70	65	65	200	66,7		✓
3.	Amanda Yunita Zahra	70	65	60	195	65		✓
4.	Anugrah Habib Fannyku	70	65	68	203	67,7		✓
5.	Asi Kurnia Ningsih	65	60	65	190	63,3		✓
6.	Avika Kirana	68	68	70	206	68,7		✓
7.	Azizah Rahma Dewi	60	70	65	200	66,7		✓
8.	Faathir Agha Abiya	65	68	70	203	67,7		✓
9.	Farhan Ardiansyah	70	75	72	217	72,3	✓	
10.	Fariz Shidqia Irawan	85	85	87	257	85,7	✓	
11.	Khoiriyah Alhusna Harahap	65	65	60	190	63,3		✓
12.	Louis Alexander Munthe	78	80	78	236	78,7	✓	
13.	M. Said Hudhry Ayyasyi Rambe	70	65	60	195	65		✓
14.	Mhd. Fawwaz Al Muiz Rambe	68	68	68	204	68		✓
15.	Mhd. Habib Ibrahim	87	85	85	257	85,7	✓	
16.	Mirza Habib Alfarabi	60	60	60	180	60		✓
17.	Mu'arif Bagas Aryostiyo	80	85	80	245	81,7	✓	
18.	M. Abid Abdurrahman	75	75	75	225	75	✓	
19.	Muhammad Adli Azhari	68	65	70	203	67,7		✓
20.	Nadhira Mikayla Rafanda	70	60	68	198	66		✓
Jumlah							3	17
Persentase Ketuntasan							3 0 %	70 %

**Padangsidimpun, Desember 2022**

**Wali Kelas**

**Sugiem, S. Pd**

### Lampiran III

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

##### SIKLUS I PERTEMUAN I

Satuan pendidikan : MIS Raudlatul 'Uluum Aek Nabara  
Kelas/ Semester : V / 1 (Satu)  
Pembelajaran : Pengamalan Nilai Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari- Hari  
Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit

#### A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdsarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya dan benda benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembanganya.

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Penyampaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1.1 Bersyukur kepada tuhan yang maha esa atas nilai nilai pancasila dalam kehidupan sehari hari	1.1.1 Menyebutkan nilai nilai pancasila dalam kehidupan sehari hari.
2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai nilai sila pancasila.	2.1.2 Mencontohkan sikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai nilai sila pancasila.

3.1 Mengidentifikasi nilai nilai pancasila dalam kehidupan sehari hari	3.1.3 Menerapkan nilai nilai pancasila dalam kehidupan sehari hari.
4.1 menyajikan hasil identifikasi nilai nilai pancasila dalam kehidupan sehari hari.	4.1.4 Menganalisis hasil identifikasi nilai nilai pancasila dalam kehidupan sehari hari

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati teks, siswa mampu mengidentifikasi sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila pancasila secara tepat.
2. Dengan berdiskusi, siswa mampu menganalisa sikap-sikap yang sesuai dengan sila-sila pancasila dengan percaya diri.
3. Dengan membaca teks, siswa menemukan contoh perubahan alam yang diakibatkan karena perilaku manusia secara benar.
4. Dengan membaca dan menulis, siswa mampu menentukan ide pokok dari teks secara benar.

### D. Materi Pembelajaran

1. Nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari
2. Pengalaman nilai-nilai pancasila
3. Nilai-nilai dalam sila-sila pancasila

### E. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran: Metode *Role Playing*

### F. Alat dan Media Pembelajaran

Buku guru, buku siswa (edisi revisi) tema 1 Organ gerak hewan dan manusia.

### G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan salam pembuka dan mengajak siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran</li> <li>• Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa</li> <li>• Menyiapkan psikis siswa agar fokus</li> </ul>	10 menit

	<p>dalam kegiatan pembelajaran menggunakan ice breaking</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>• Guru menjelaskan tentang penggunaan metode <i>role playing</i> dalam proses pembelajaran agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.</li> <li>• Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan Belajar Mengajar.</li> <li>• Guru membentuk kelompok siswa yang terdiri dari beberapa siswa.</li> <li>• Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.</li> <li>• Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk mencalonkan skenario yang sudah dipersiapkan.</li> <li>• Masing masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.</li> <li>• Setelah selesai ditampilkan, masing masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing masing kelompok</li> <li>• Masing masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.</li> <li>• Guru memberikan kesimpulan secara umum.</li> <li>• Guru melakukan evaluasi</li> </ul>	50 menit
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran. Kemudian guru memberikan pbenaran berupa penjelasan kesimpulan yang diberikan siswa.</li> <li>• Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya.</li> <li>• Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam</li> </ul>	10 menit

## H. Instrumen Penilaian

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Menjelaskan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Mampu menjelaskan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Mampu menjelaskan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Mampu menjelaskan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Kurang mampu nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari
Menyampaikan nilai-nilai pancasila melalui metode bermain peran	Menyampaikan nilai-nilai pancasila melalui metode bermain peran	Menyampaikan nilai-nilai pancasila melalui metode bermain peran		
Menjawab soal	Mampu menjawab 10 soal yang diberikan dengan benar	Mampu menjawab 8 soal yang diberikan dengan benar	Mampu menjawab 5 soal yang diberikan dengan benar	Mampu menjawab 3 soal yang diberikan dengan benar

Catatan centang ( ) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Wakil Kelas

Padangdimpuan, April 2024  
Peneliti

Sugiem, S. Pd

Fadhilah Muharlimah  
NIM. 1820500013

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Sri Kamaliawati, S. Pd

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### SIKLUS I PERTEMUAN II

Satuan pendidikan : MIS Raudlatul 'Uluum Aek Nabara  
Kelas/ Semester : V / 1 (Satu)  
Pembelajaran : Pengamalan Nilai Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari- Hari  
Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit

#### A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdsarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya dan benda benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Penyampaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1.1 Bersyukur kepada tuhan yang maha esa atas nilai nilai pancasila dalam kehidupan sehari hari	1.1.1 Menyebutkan nilai nilai pancasila dalam kehidupan sehari hari.
2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai nilai sila pancasila.	2.1.2 Mencontohkan sikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai nilai sila pancasila.
3.1 Mengidentifikasi nilai nilai	3.1.3 Menerapkan nilai nilai pancasila

pancasila dalam kehidupan sehari hari	dalam kehidupan sehari hari.
4.1 menyajikan hasil identifikasi nilai nilai pancasila dalam kehidupan sehari hari.	4.1.4 Menganalisis hasil identifikasi nilai nilai pancasila dalam kehidupan sehari hari

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati teks, siswa mampu mengidentifikasi sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila pancasila secara tepat.
2. Dengan berdiskusi, siswa mampu menganalisa sikap-sikap yang sesuai dengan sila-sila pancasila dengan percaya diri.
5. Dengan membaca teks, siswa menemukan contoh perubahan alam yang diakibatkan karena perilaku manusia secara benar.
6. Dengan membaca dan menulis, siswa mampu menentukan ide pokok dari teks secara benar.

### D. Materi Pembelajaran

1. Nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari
2. Pengalaman nilai-nilai pancasila
3. Nilai-nilai dalam sila-sila pancasila

### E. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran: Metode *Role Playing*

### F. Alat dan Media Pembelajaran

Buku guru, buku siswa (edisi revisi) tema 1 Organ gerak hewan dan manusia.

### G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan salam pembuka dan mengajak siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran</li> <li>• Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa</li> <li>• Menyiapkan psikis siswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran</li> </ul>	10 menit



	<p>menggunakan ice breaking</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>• Guru menjelaskan tentang penggunaan metode <i>role playing</i> dalam proses pembelajaran agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.</li> <li>• Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan Belajar Mengajar.</li> <li>• Guru membentuk kelompok siswa yang terdiri dari beberapa siswa.</li> <li>• Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.</li> <li>• Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk mencalonkan skenario yang sudah dipersiapkan.</li> <li>• Masing masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.</li> <li>• Setelah selesai ditampilkan, masing masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing masing kelompok</li> <li>• Masing masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.</li> <li>• Guru memberikan kesimpulan secara umum.</li> <li>• Guru melakukan evaluasi</li> </ul>	50 menit
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran. Kemudian guru memberikan pbenaran berupa penjelasan kesimpulan yang diberikan siswa.</li> <li>• Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya.</li> <li>• Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam</li> </ul>	10 menit

## H. Instrumen Penilaian

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Menjelaskan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Mampu menjelaskan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Mampu menjelaskan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Mampu menjelaskan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Kurang mampu nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari
Menyampaikan nilai-nilai pancasila melalui metode bermain peran	Menyampaikan nilai-nilai pancasila melalui metode bermain peran	Menyampaikan nilai-nilai pancasila melalui metode bermain peran		
Menjawab soal	Mampu menjawab 10 soal yang diberikan dengan benar	Mampu menjawab 8 soal yang diberikan dengan benar	Mampu menjawab 5 soal yang diberikan dengan benar	Mampu menjawab 3 soal yang diberikan dengan benar

Catatan centang ( ) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Wakil Kelas

Padangdimpuan, April 2024  
Peneliti

Sugiem, S. Pd

Fadhilah Muharlimah  
NIM. 1820500013

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Sri Kamaliawati, S. Pd

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### SIKLUS II PERTEMUAN I

Satuan pendidikan : MIS Raudlatul 'Uluum Aek Nabara  
Kelas/ Semester : V / 1 (Satu)  
Pembelajaran : Pengamalan Nilai Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari- Hari  
Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit

#### A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdsarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya dan benda benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Penyampaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1.1 Bersyukur kepada tuhan yang maha esa atas nilai nilai pancasila dalam kehidupan sehari hari	1.1.1 Menyebutkan nilai nilai pancasila dalam kehidupan sehari hari.
2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai nilai sila pancasila.	2.1.2 Mencontohkan sikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai nilai sila pancasila.
3.1 Mengidentifikasi nilai nilai	3.1.3 Menerapkan nilai nilai pancasila

pancasila dalam kehidupan sehari hari	dalam kehidupan sehari hari.
4.1 menyajikan hasil identifikasi nilai nilai pancasila dalam kehidupan sehari hari.	4.1.4 Menganalisis hasil identifikasi nilai nilai pancasila dalam kehidupan sehari hari

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati teks, siswa mampu mengidentifikasi sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila pancasila secara tepat.
2. Dengan berdiskusi, siswa mampu menganalisa sikap-sikap yang sesuai dengan sila-sila pancasila dengan percaya diri.
3. Dengan membaca teks, siswa menemukan contoh perubahan alam yang diakibatkan karena perilaku manusia secara benar.
4. Dengan membaca dan menulis, siswa mampu menentukan ide pokok dari teks secara benar.

### D. Materi Pembelajaran

1. Nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari
2. Pengalaman nilai-nilai pancasila
3. Nilai-nilai dalam sila-sila pancasila

### E. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran: Metode *Role Playing*

### F. Alat dan Media Pembelajaran

Buku guru, buku siswa (edisi revisi) tema 1 Organ gerak hewan dan manusia.

### G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan salam pembuka dan mengajak siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran</li> <li>• Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa</li> <li>• Menyiapkan psikis siswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran</li> </ul>	10 menit

	<p>menggunakan ice breaking</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>• Guru menjelaskan tentang penggunaan metode <i>role playing</i> dalam proses pembelajaran agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.</li> <li>• Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan Belajar Mengajar.</li> <li>• Guru membentuk kelompok siswa yang terdiri dari beberapa siswa.</li> <li>• Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.</li> <li>• Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk mencalonkan skenario yang sudah dipersiapkan.</li> <li>• Masing masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.</li> <li>• Setelah selesai ditampilkan, masing masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing masing kelompok</li> <li>• Masing masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.</li> <li>• Guru memberikan kesimpulan secara umum.</li> <li>• Guru melakukan evaluasi</li> </ul>	50 menit
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran. Kemudian guru memberikan pbenaran berupa penjelasan kesimpulan yang diberikan siswa.</li> <li>• Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya.</li> <li>• Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam</li> </ul>	10 menit

## H. Instrumen Penilaian

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Menjelaskan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Mampu menjelaskan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Mampu menjelaskan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Mampu menjelaskan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Kurang mampu nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari
Menyampaikan nilai-nilai pancasila melalui metode bermain peran	Menyampaikan nilai-nilai pancasila melalui metode bermain peran	Menyampaikan nilai-nilai pancasila melalui metode bermain peran		
Menjawab soal	Mampu menjawab 10 soal yang diberikan dengan benar	Mampu menjawab 8 soal yang diberikan dengan benar	Mampu menjawab 5 soal yang diberikan dengan benar	Mampu menjawab 3 soal yang diberikan dengan benar

Catatan centang ( ) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Wakil Kelas

Padangdimpuan, April 2024  
Peneliti

Sugiem, S. Pd

Fadhilah Muharlimah  
NIM. 1820500013

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Sri Kamaliawati, S. Pd

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### SIKLUS II PERTEMUAN II

Satuan pendidikan : MIS Raudlatul 'Uluum Aek Nabara  
Kelas/ Semester : V / 1 (Satu)  
Pembelajaran : Pengamalan Nilai Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari- Hari  
Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit

#### A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri peduli dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdsarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya dan benda benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Penyampaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1.1 Bersyukur kepada tuhan yang maha esa atas nilai nilai pancasila dalam kehidupan sehari hari	1.1.1 Menyebutkan nilai nilai pancasila dalam kehidupan sehari hari.
2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai nilai sila pancasila.	2.1.2 Mencontohkan sikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai nilai sila pancasila.
3.1 Mengidentifikasi nilai nilai	3.1.3 Menerapkan nilai nilai pancasila

pancasila dalam kehidupan sehari-hari	dalam kehidupan sehari-hari.
4.1 menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	4.1.4 Menganalisis hasil identifikasi nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati teks, siswa mampu mengidentifikasi sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila pancasila secara tepat.
2. Dengan berdiskusi, siswa mampu menganalisa sikap-sikap yang sesuai dengan sila-sila pancasila dengan percaya diri.
3. Dengan membaca teks, siswa menemukan contoh perubahan alam yang diakibatkan karena perilaku manusia secara benar.
4. Dengan membaca dan menulis, siswa mampu menentukan ide pokok dari teks secara benar.

### D. Materi Pembelajaran

1. Nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari
2. Pengalaman nilai-nilai pancasila
3. Nilai-nilai dalam sila-sila pancasila

### E. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran: Metode *Role Playing*

### F. Alat dan Media Pembelajaran

Buku guru, buku siswa (edisi revisi) tema 1 Organ gerak hewan dan manusia.

### G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan salam pembuka dan mengajak siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran</li> <li>• Mengecek kehadiran dan kesiapan siswa</li> <li>• Menyiapkan psikis siswa agar fokus dalam kegiatan pembelajaran</li> </ul>	10 menit



	<p>menggunakan ice breaking</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>• Guru menjelaskan tentang penggunaan metode <i>role playing</i> dalam proses pembelajaran agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.</li> <li>• Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan Belajar Mengajar.</li> <li>• Guru membentuk kelompok siswa yang terdiri dari beberapa siswa.</li> <li>• Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.</li> <li>• Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk mencalonkan skenario yang sudah dipersiapkan.</li> <li>• Masing masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.</li> <li>• Setelah selesai ditampilkan, masing masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing masing kelompok</li> <li>• Masing masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.</li> <li>• Guru memberikan kesimpulan secara umum.</li> <li>• Guru melakukan evaluasi</li> </ul>	50 menit
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran. Kemudian guru memberikan pbenaran berupa penjelasan kesimpulan yang diberikan siswa.</li> <li>• Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya.</li> <li>• Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam</li> </ul>	10 menit

## H. Instrumen Penilaian

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Menjelaskan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Mampu menjelaskan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Mampu menjelaskan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Mampu menjelaskan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Kurang mampu nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari
Menyampaikan nilai-nilai pancasila melalui metode bermain peran	Menyampaikan nilai-nilai pancasila melalui metode bermain peran	Menyampaikan nilai-nilai pancasila melalui metode bermain peran		
Menjawab soal	Mampu menjawab 10 soal yang diberikan dengan benar	Mampu menjawab 8 soal yang diberikan dengan benar	Mampu menjawab 5 soal yang diberikan dengan benar	Mampu menjawab 3 soal yang diberikan dengan benar

Catatan centang ( ) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Wakil Kelas

Padangdimpuan, April 2024  
Peneliti

Sugiem, S. Pd

Fadhilah Muharlimah  
NIM. 1820500013

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Sri Kamaliawati, S. Pd

## Lampiran IV

### Materi Pendidikan Kewarganegaraan /PPKN

#### a. Pengertian PPKN

Pendidikan PPKN di tingkat SD merupakan salah satu sarana yang tepat untuk mengimplementasikan nilai-nilai pendidikan karakter apabila diterapkan pada usia dini. Hal tersebut sesuai dengan tujuan PPKN sendiri, yaitu menciptakan warga negara yang demokratis dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.<sup>1</sup>

Pendidikan kewarganegaraan menurut Mansoer merupakan pendidikan yang memiliki peran yang strategis dalam mempersiapkan warga negara yang cerdas, bertanggung jawab dan berkeadaban.<sup>2</sup> Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kita perlu mengupayakan kepribadian peserta didik agar lebih mantap, agar siswa memiliki empati yang lebih, dan mempunyai nilai-nilai pancasila yang lebih mantap. Agar nantinya menjadikan siswa yang lebih kritis, nasional, serta kreatif dalam merespon dari permasalahan yang ada didalam masyarakat, menjadi peserta didik yang lebih pasif karna memiliki karakter tersendiri.

Pembelajaran adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Pembelajaran merupakan suatu proses, suatu kegiatan bukan suatu hasil atau tujuan. Pembelajaran bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan. Pembelajaran adalah kegiatan seorang anak untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan.<sup>3</sup>

Pendidikan Pancasila merupakan suatu pendidikan bagi warga negara yang berisi pemikiran rasional, dinamis serta berpadandangan luas sehingga tercipta warga negara yang kepribadian Pancasila yang memiliki tanggung

---

<sup>1</sup> Anggota IKAPI, *Metode Pembelajaran Guru*, (Kepanjeng: AE Publishing, 2019), hlm. 38.

<sup>2</sup> Muhammad Tohir, *Intisari Pendidikan dan Kewarganegaraan* (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 5.

<sup>3</sup> Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), hlm. 6.

jawab, baik masalah hidup, kesejahteraan, ilmu pengetahuan dan teknologi sejarah berdasarkan nilai-nilai Pancasila.<sup>4</sup>

#### **b. Tujuan PPKN**

Tujuan pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah menjadikan warga Negara yang cerdas dan baik serta mampu untuk mendukung keberlangsungan bangsa dan Negara.<sup>5</sup>

#### **c. Manfaat PPKN**

##### **1. Menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila**

Pancasila merupakan salah satu landasan paling luhur yang ada di Negara. Oleh karena itu, pendidikan Pancasila sangat penting diberikan pada anak-anak sejak dini.

##### **2. Membantu memahami arti sebenarnya dari pancasila**

Hal ini tidak lain agar kita sebagai warga Negara Indonesia yang baik memahami betul apa arti sebenarnya dari pancasila sebagai landasan ideologi bangsa.

##### **3. Membantu individu untuk mencintai Negara Indonesia**

Dengan adanya pendidikan pancasila ini, kita akan dapat mencintai Negara Indonesia. Dengan mempelajari pancasila, secara tidak langsung kita akan mengenal Indonesia dari dasarnya.

##### **4. Agar individu dapat berperilaku sesuai dengan isi dari butir-butir pancasila**

Manfaat yang diharapkan dari pendidikan pancasila adalah berperilaku sesuai dengan apa yang ditulis melalui butir-butir pancasila tersebut.

##### **5. Individu dapat mengamalkan pancasila di segala situasi**

Masih perilaku, pendidikan pancasila diharapkan dapat membantu warga Negara Indonesia dalam mengamalkan segala macam nilai, butir, dan perilaku yang sejalan dengan pancasila.

##### **6. Pedoman menjadi warga Negara yang baik**

Pancasila tak ubahnya merupakan suatu buku pedoman. Buku pedoman yang berisi lima poin penting atau yang kita kenal dengan nama

---

<sup>4</sup> Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Medan:Media Persada,2011),hlm.7.

<sup>5</sup> Muhammad Japar, dkk, *Media Dan Teknologi*, (Surabaya: Jakad Media, 2019), hlm. 22.

lima sila yang berisi bagaimana cara agar kita dapat menjadi warga Negara yang baik.

7. Memahami ideologi bangsa Indonesia

Dengan adanya pendidikan pancasila, maka kita sebagai warga Negara akan memahami mengenai ideologi dan juga dasar-dasar Negara Indonesia dengan baik.

8. Membantu karakter warga Negara yang bermartabat

Pancasila merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi Indonesia dan juga warga negaranya.<sup>6</sup>

**d. Ruang Lingkup PPKN**

Ruang lingkup PPKN, meliputi:

1. Pancasila sebagai dasar Negara, ideologi dan pandangan hidup bangsa
2. UUD 1945 sebagai hukum dasar tertulis yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara
3. Negara Kesatuan Republik Indonesia sebagai kesepakatan final bentuk NKRI
4. Bhinneka Tunggal Ika sebagai wujud filosofi kesatuan yang melandasi dan mewarnai keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.<sup>7</sup>

**e. Pengertian Pancasila**

Pancasila adalah dasar ideologi dasar bagi negara Indonesia. Nama pancasila terdiri dari dua kata sansekerta. Panca berarti lima dan sila berarti prinsip atau asas. Pancasila merupakan rumusan dan pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara bagi seluruh rakyat Indonesia.

---

<sup>6</sup>Ani Sri Rahayu, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara: 2017), hlm. 3-10.

<sup>7</sup>Umi Kulsum, *Model Problem-Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Peserta Didik*, (Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021), hlm. 3.



Menurut Notonegoro pancasila adalah dasar falsafah negara Indonesia, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa pancasila merupakan dasar falsafah dan ideology Negara yang diharapkan menjadi pandangan hidup bangsa Indonesia sebagai pemersatu, lambang persatuan dan kesatuan serta sebagai pertahanan bangsa dan negara Indonesia.

#### 1 Fungsi Umum Pancasila

- a. Pancasila sebagai panduan hidup bangsa Indonesia artinya pancasila dapat digunakan sebagai panduan menata kehidupan berbangsa dan bernegara dengan nilai-nilai kehidupan yang ada.
- b. Pancasila sebagai sumber segala sumber hukum artinya pancasila dapat digunakan sebagai sumber hukum dari segala sumber yang ada di Indonesia dalam menjalankan kehidupan bernegara.
- c. Pancasila sebagai perjanjian luhur artinya pancasila memiliki makna perjanjian yang luhur, karena pancasila dibentuk sesuai kesepakatan bersama.
- d. Pancasila sebagai falsafah hidup bangsa Indonesia Artinya pancasila mempunyai makna sebagai suatu asas yang mengandung nilai-nilai lain dasar yang berkewenangan yang telah kita yakini dan kita patuhi, sehingga asas tadi kita jadikan arah pengembangan kehidupan sekarang

atau masyarakat untuk menjawab masalah-masalah yang tidak dapat secara teknis atau praktis.<sup>8</sup>

## 2 Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari

### **Pengamalan Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari**

Sebagai ideologi bangsa, Pancasila terdiri dari seperangkat nilai dan norma yang seyogyanya terinternalisasi dalam diri setiap rakyat Indonesia. Ya, Pancasila adalah ruh yang menggerakkan aktivitas keseharian bangsa. Karena itulah pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan kita sehari-hari menjadi sebuah urgensi.

## 3 Tujuan dari Pengamalan Pancasila

Pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia, maka setiap bangsa Indonesia perlu mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Adapun beberapa tujuan dari pengamalan nilai-nilai Pancasila, yaitu:

- a. Untuk mempertahankan persatuan dan kesatuan Republik Indonesia.
- b. Untuk menjaga kedaulatan negara Republik Indonesia.
- c. Untuk menghubungkan rasa tanggung jawab antara masyarakat dengan pemerintah.

## 4 Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari

### a. Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Sila Pertama (Ketuhanan)

Nilai ini terkandung pada sila pertama Pancasila yang berbunyi, “Ketuhanan Yang Maha Esa”. Nilai ketuhanan pada sila pertama tersebut mengandung dua nilai turunan, yaitu nilai kepercayaan dan nilai ketakwaan. Nilai kepercayaan diwujudkan dalam bentuk keyakinan dan pengakuan terhadap adanya Tuhan Yang Maha Esa.

Berikut ini adalah pengamalan nilai-nilai pancasila dalam sila pertama Pancasila pada kehidupan sehari-hari:

#### 1) Penerapan Nilai Ketuhanan Di Rumah:

---

<sup>8</sup> Irwan Gesmi dan Yun Hendri, *Buku Ajar Pendidikan Pancasila*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2018), hlm. 1.

- a) Membiasakan keluarga untuk menjalankan kewajiban ibadah dengan rajin, seperti, salat lima waktu.
- b) Membiasakan berdoa tiap sebelum dan setelah melakukan aktivitas, misal, saat makan, tidur, atau bepergian.
- c) Menghormati orang tua serta menaati nasihat dan perintahnya

2) Penerapan Nilai Ketuhanan Di Masyarakat:

- a) Saling menghormati antar tetangga walaupun berbeda keyakinan.
- b) Memperkuat toleransi di antara para pemeluk agama dengan cara memberikan kesempatan untuk menjalankan ibadah masing-masing.
- c) Memperlakukan tetangga dengan baik, misalnya dengan saling berbagi oleh-oleh, makanan, atau hadiah.

3) Penerapan Nilai Ketuhanan Di Sekolah:

- a) Menganggap semua teman sama meskipun berbeda-beda agamanya
- b) Saling menghormati dan bertoleransi antar teman dengan keyakinan yang berbeda
- c) Bergaul dengan positif dan produktif, misalnya, saling mendukung untuk mencapai kesuksesan, saling membantu, juga bermain dan belajar bersama.

b. Pengamalan Nilai Pancasila Sila Ke-2 (Kemanusiaan)

Nilai ini termaktub dalam sila kedua Pancasila, “Kemanusiaan yang Adil dan Beradab.”Adanya nilai tersebut mengandung makna bahwa kemanusiaan haruslah diutamakan dalam aktivitas keseharian masyarakat Indonesia.Terlebih lagi negeri ini berdiri di atas berbagai macam perbedaan, seperti yang tersurat dalam semboyan negara Indonesia, “*Bhinneka Tunggal Ika*”.

Berikut ini adalah pengamalan nilai-nilai pancasila dalam sila kedua Pancasila pada kehidupan sehari-hari:

1) Penerapan Nilai Kemanusiaan di Rumah:



- a) Menghormati, menghargai, dan menyayangi orang tua serta saudara
  - b) Membantu orang tua mengerjakan pekerjaan rumah
  - c) Mendengarkan nasihat dan mematuhi perintah orang tua
  - d) Tidak semena-mena terhadap orang tua dan sesama saudara
  - e) Memiliki sikap tenggang rasa dan menjaga kerukunan di dalam rumah
- 2) Penerapan Nilai Kemanusiaan Di Masyarakat:
- a) Menghormati tetangga tanpa membedakan suku, agama, ras, dan golongan
  - b) Menjaga kerukunan antar tetangga
  - c) Menolong tetangga yang membutuhkan bantuan
  - d) Menjaga norma kesopanan di lingkungan tetangga
  - e) Melaksanakan kewajiban sesuai peraturan yang disepakati di lingkungan masyarakat, misalnya, menjaga kebersihan lingkungan dengan ikut kerja bakti
  - f) Tidak main hakim sendiri
  - g) Mengambil keputusan untuk kepentingan masyarakat dengan jalan musyawarah.
- 3) Penerapan Nilai Kemanusiaan Di Sekolah:
- a) Memperlakukan sesama teman dengan baik tanpa membedakan suku, ras, agama, dan golongan
  - b) Menghormati guru
  - c) Menghargai teman
  - d) Membantu guru dan teman yang mengalami kesulitan.
- c. Pengamalan Nilai Pancasila Sila Ke-3 (Nilai Persatuan)

Sila ketiga Pancasila, “Persatuan Indonesia”, mengandung nilai persatuan ini. Maknanya adalah bahwa seluruh warga negara Indonesia harus bersatu tanpa memandang perbedaan suku, bahasa, agama, dan latar belakang budaya lainnya.

Nilai persatuan dalam sila ketiga Pancasila juga harus diterapkan dalam kehidupan kita sehari-hari. Berikut ini adalah beberapa contoh penerapannya:

1) Penerapan nilai persatuan di rumah:

- a) Menanamkan jiwa dan semangat patriotisme serta cinta tanah air bagi seluruh anggota keluarga. Misalnya dengan membiasakan mengonsumsi produk-produk lokal buatan Indonesia
- b) Mengajarkan kepada anggota keluarga untuk menjaga nama baik Indonesia
- c) Menumbuhkan sikap saling menghormati, menyayangi, dan menghargai di antara anggota keluarga.

2) Penerapan nilai persatuan di masyarakat:

- a) Saling bekerja sama dan menghormati antar tetangga tanpa membedakan suku, agama, ras, dan golongan
- b) Mengutamakan kepentingan masyarakat di atas kepentingan pribadi atau keluarga
- c) Tidak memaksakan keinginan kita kepada orang lain
- d) Menjaga keamanan dan ketertiban di lingkungan masyarakat
- e) Di tengah lingkungan yang majemuk dengan berbagai latar belakang budaya, bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa pergaulan.

3) Penerapan nilai persatuan di sekolah:

- a) Berteman tanpa memandang status sosial ekonomi, agama, suku, ras, dan golongan
- b) Menjaga kerukunan dan toleransi di antara teman dan guru.
- c) Membantu teman yang kesusahan dengan tulus ikhlas.
- d) Mengutamakan persatuan dan kesatuan di lingkungan sekolah.

d. Pengamalan nilai pancasila sila ke-4 (nilai kerakyatan)

Nilai kerakyatan terkandung pada sila keempat Pancasila, “Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam

permusyawaratan/perwakilan.”Nilai tersebut bermakna kekuasaan tertinggi ada di tangan rakyat.

Berikut contoh penerapan nilai kerakyatan dalam sila keempat tersebut:

1) Penerapan nilai kerakyatan di rumah:

- a) Anak mendengarkan dan menuruti nasihat orang tua
- b) Orang tua mau mendengarkan dan menerima saran dari anak
- c) Menghargai dan melaksanakan keputusan.

2) Penerapan nilai kerakyatan di masyarakat:

- a) Mengikuti pemilihan kepala daerah, baik dari tingkat provinsi, kabupaten, hingga RT dan RW.
- b) Aktif mengikuti kegiatan musyawarah warga dan memberikan pendapat
- c) Melaksanakan keputusan hasil musyawarah

3) Penerapan nilai kerakyatan di Sekolah:

- a) Aktif mengikuti organisasi kesiswaan
- b) Mengambil keputusan untuk kepentingan bersama lewat jalan musyawarah
- c) Mendengarkan pendapat guru dan teman
- d) Tidak memaksakan pendapat dan kehendak kepada teman

e. Pengamalan Nilai-nilai Pancasila Sila Ke-5 Nilai Keadilan

Nilai keadilan tercermin dalam sila kelima Pancasila, “Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia.” Makna nilai tersebut adalah setiap masyarakat Indonesia memiliki hak yang sama untuk mendapatkan kesejahteraan.

Berikut ini adalah pengamalan nilai-nilai pancasila dalam sila kelima Pancasila pada kehidupan sehari-hari:

1) Penerapan nilai keadilan di lingkungan rumah:

- a) Menjalankan kewajiban dan mendapatkan hak sesuai peranan masing-masing anggota keluarga
- b) Saling membantu dan mendukung antar anggota keluarga

- c) Menghormati hak masing-masing anggota keluarga
- 2) Penerapan nilai keadilan di lingkungan masyarakat:
  - a) Melaksanakan kewajiban dan mendapatkan hak sebagai warga masyarakat
  - b) Membantu tetangga yang membutuhkan tanpa melihat status sosial
  - c) Mengesampingkan kepentingan pribadi dan mengutamakan kepentingan masyarakat.
- 3) Penerapan nilai keadilan di lingkungan sekolah:
  - a) Melaksanakan kewajiban dan mendapatkan hak sebagai siswa
  - b) Menghargai teman dan menghormati guru
  - c) Saling membantu dan berbagi antar teman.

Menurut Prof. Dardji Darmodihardjo dalam Orientasi Singkat Pancasila, pengalaman pancasila sebagai dasar negara dapat pula disebut pengalaman pancasila secara obyektif (pelaksanaan obyektif pancasila). Pengalaman Pancasila secara obyektif dapat digambarkan sebagai berikut: Mempertahankan isi daripada Pembukaan UUD 1945. Mengubah pembukaan UUD 1945 berarti menghilangkan Pancasila yang terkandung dalam alinea keempat pembukaan UUD 1945. Negara wajib membela dan mengamankan pancasila terhadap bahaya-bahaya yang mengancamnya dan usaha-usaha untuk menggrongrong atau menyelewengkan dan peraturan perundang-undangan wajib berdasarkan pancasila.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup>P.N.H. Simanjuntak, *Pendidikan Kewarganegaraan PKN*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2017), hlm. 28.

## Lampiran V

### Hasil Wawancara Studi Pendahuluann

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa jumlah siswa di kelas V?	20 Siswa.
2.	Bagaimana sistem pembelajaran yang diterapkan oleh guru?	Biasanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Namun, apabila media pembelajaran tersedia di sekolah, maka guru akan menjelaskan materi pelajaran dibantu dengan media.
3.	Apakah guru sering mengajak siswa untuk berdiskusi kelompok?	Diskusi kelompok jarang dilakukan di kelas. Mengingat waktu belajar yang terbatas dan menimbang kesulitan siswa untuk fokus dalam belajar.
4.	Apa kendala guru dalam menerapkan pembelajaran dengan model serta metode pembelajaran?	Waktu belajar yang terbatas dan membutuhkan waktu untuk menciptakan kelas yang kondusif. Guru sudah tidak menerapkan model serta metode pembelajaran. Begitu pula dengan referensi ragam model pembelajaran serta metode pembelajaran terbaru yang belum dipelajari secara optimal dan belum pernah diimplementasikan sebelumnya.
5.	Apakah siswa lebih tertarik belajar dengan berbantu alat/media pembelajaran?	Ya, siswa lebih bersemangat ketika guru menjelaskan pelajaran dengan berbantu alat/media pembelajaran.
6.	Apakah siswa aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung?	Hanya sebagian siswa yang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.
7.	Berapa standar nilai KBM di sekolah?	Sesuai dengan satua pendidikan standar nilai KBM adalah 75.
8.	Bagaimana hasil belajar kognitif siswa di kelas V?	Hasil belajar kognitif siswa di kelas V masih tergolong rendah yang dapat dilihat dari hasil ulangan siswa. Dimana hasil ulangan tersebut masih banyak yang tidak mencapai KBM.
9.	Apakah guru pernah menerapkan metode <i>Role Playing</i> dalam pembelajaran?	Belum. Metode pembelajaran tersebut belum pernah diterapkan di kelas I.
10.	Bagaimana bentuk evaluasi yang diterapkan oleh guru setelah menyelesaikan materi pembelajaran?	Bentuk evaluasi yang dilakukan seperti pemberian tugas berupa soal-soal terkait materi yang sudah diajarkan. Hal tersebut untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi.

## Lampiran VI

### Hasil Observasi Guru Siklus I Pertemuan I

No	Aspek yang Diamati	Keterangan	
		Terlaksana	Tidak Terlaksana
1.	Berdoa sebelum memulai pembelajaran	✓	
2.	Melakukan <i>ice breking</i>	✓	
3.	Membagi kelompok belajar	✓	
4.	Mengelola kelas	✓	
5.	Mengamati siswa pada setiap kelompok / tim	✓	
6.	Memberikan arahan materi		✓
7.	Penggunaan metode <i>role playing</i>	✓	
8.	Kemampuan guru dalam menyimpulkan materi	✓	
9.	Menyimpulkan materi	✓	
10.	Memberikan arahan bagi siswa	✓	
11.	Memberikan hadiah bagi siswa yang aktif dan motivasi bagi siswa yang kurang aktif	✓	
12.	Melakukan refleksi		✓
13.	Melakukan doa bersama	✓	
Jumlah skor		11	2

### Hasil Observasi Guru Siklus I Pertemuan II

No	Aspek yang Diamati	Keterangan	
		Terlaksana	Tidak Terlaksana
1.	Berdoa sebelum memulai pembelajaran	✓	
2.	Melakukan <i>ice breking</i>	✓	
3.	Membagi kelompok belajar	✓	
4.	Megelola kelas	✓	
5.	Mengamati siswa pada setiap kelompok / tim	✓	
6.	Memberikan arahan materi	✓	
7.	Penggunaan metode <i>role playing</i>	✓	
8.	Kemampuan siswa dalam guru daam menyimpulkan materi	✓	
9.	Meyimpulka materi	✓	
10.	Memberikan arahan bagi siswa	✓	
11.	Memberikan hadiah bagi siswa yag aktif dan motivasi bagi siswa yang kurang aktif		✓
12.	Melakukan refleksi	✓	
13.	Melakukan do'a bersama	✓	
Jumlah skor		12	1

### Hasil Observasi Guru Siklus II Pertemuan I

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Terlaksana	Tidak Terlaksana
1.	Berdoa sebelum memulai pembelajaran	✓	
2.	Melakukan <i>ice breking</i>	✓	
3.	Membagi kelompok belajar	✓	
4.	Megelola kelas	✓	
5.	Mengamati siswa pada setiap kelompok / tim	✓	
6.	Memberikan arahan materi	✓	
7.	Penggunaan metode <i>role playing</i>	✓	
8.	Kemampuan siswa menyimpulkan materi		✓
9.	Meyimpulka materi	✓	
10.	Memberikan arahan bagi siswa	✓	
11.	Memberikan hadiah bagi siswa yag aktifdan motivasi bagi siswa yang kurang aktif	✓	
12.	Melakukan refleksi	✓	
13.	Melakukan do'a bersama	✓	
Jumlah skor		12	1



### Hasil Observasi Guru Siklus II Pertemuan II

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Terlaksana	Tidak Terlaksana
1.	Berdoa sebelum memulai pembelajaran	✓	
2.	Melakukan <i>ice breking</i>	✓	
3.	Membagi kelompok belajar	✓	
4.	Megelola kelas	✓	
5.	Mengamati siswa pada setiap kelompok / tim	✓	
6.	Memberikan arahan materi	✓	
7.	Penggunaan metode <i>role playing</i>	✓	
8.	Kemampuan siswa menyimpulkan materi	✓	
9.	Meyimpulka materi	✓	
10.	Memberikan arahan bagi siswa	✓	
11.	Memberikan hadiah bagi siswa yag aktifdan motivasi bagi siswa yang kurang aktif	✓	
12.	Melakukan refleksi	✓	
13.	Melakukan do'a bersama	✓	
Jumlah skor		13	0

## Lampiran VII

### Hasil Observasi Siswa Siklus I Pertemuan I

✓

Aspek yang Diamati		Keterangan	
		Terlaksana	Tidak Terlaksana
<b>PENDAHULUAN</b>			
1.	Siswa merespon ketika guru mengecek kehadiran	✓	
2.	Siswa membaca doa bersama-sama		✓
3.	Siswa berada dalam kelompok belajar		✓
4.	Siswa mendengarkan dengan cermat informasi yang disampaikan guru		✓
5.	Siswa menanggapi apersepsi yang disampaikan guru		✓
<b>INTI</b>			
6.	Siswa mengidentifikasi nilai-nilai pengamalan pancasila dalam kehidupan sehari-hari		✓
7.	Siswa menerima bahan naskah dari guru	✓	
8.	Siswa membaca dan menghafal bahan naskah dari guru		✓
9.	Siswa mempraktekkan drama kedepan kelas bersama teman kelompoknya	✓	
10.	Siswa mengamati petunjuk yang dilakukan kelompok lain dan memberikan komentar		✓
<b>PENUTUP</b>			
11.	Siswa mencermati penguatan dan kesimpulan yang disampaikan guru		✓
12.	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai kesimpulan		✓
13.	Siswa mengerjakan lembar soal yang diberikan oleh guru	✓	
14.	Siswa membaca doa bersama-sama	✓	
15.	Siswa menjawab salam guru	✓	
Jumlah		6	9

### Hasil Observasi Siswa Siklus I Pertemuan II

Aspek yang Diamati		Keterangan	
		Terlaksana	Tidak Terlaksana
PENDAHULUAN			
1.	Siswa merespon ketika guru mengecek kehadiran	✓	
2.	Siswa membaca doa bersama-sama	✓	
3.	Siswa berada dalam kelompok belajar	✓	
4.	Siswa mendengarkan dengan cermat informasi yang disampaikan guru	✓	
5.	Siswa menanggapi apersepsi yang disampaikan guru		✓
INTI			
6.	Siswa mengidentifikasi nilai-nilai pengamalan pancasila dalam kehidupan sehari-hari		✓
7.	Siswa menerima bahan naskah dari guru	✓	
8.	Siswa membaca dan menghafal bahan naskah dari guru	✓	
9.	Siswa mempraktekkan drama kedepan kelas bersama teman kelompoknya	✓	
10.	Siswa mengamati petunjuk yang dilakukan kelompok lain dan memberikan komentar		✓
PENUTUP			
11.	Siswa mencermati penguatan dan kesimpulan yang disampaikan guru		✓
12.	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai kesimpulan		✓
13.	Siswa mengerjakan lembar soal yang diberikan oleh guru	✓	
14.	Siswa membaca doa bersama-sama	✓	
15.	Siswa menjawab salam guru	✓	
Jumlah		10	5

### Hasil Observasi Siswa Siklus II Pertemuan I

Aspek yang Diamati		Keterangan	
		Terlaksana	Tidak Terlaksana
PENDAHULUAN			
1.	Siswa merespon ketika guru mengecek kehadiran	✓	
2.	Siswa membaca doa bersama-sama	✓	
3.	Siswa berada dalam kelompok belajar	✓	
4.	Siswa mendengarkan dengan cermat informasi yang disampaikan guru	✓	
5.	Siswa menanggapi apersepsi yang disampaikan guru	✓	
INTI			
6.	Siswa mengidentifikasi nilai-nilai pengamalan pancasila dalam kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Siswa menerima bahan naskah dari guru	✓	
8.	Siswa membaca dan menghafal bahan naskah dari guru	✓	
9.	Siswa mempraktekkan drama kedepan kelas bersama teman kelompoknya	✓	
10.	Siswa mengamati petunjuk yang dilakukan kelompok lain dan memberikan komentar		✓
PENUTUP			
11.	Siswa mencermati penguatan dan kesimpulan yang disampaikan guru	✓	
12.	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai kesimpulan		✓
13.	Siswa mengerjakan lembar soal yang diberikan oleh guru	✓	
14.	Siswa membaca doa bersama-sama	✓	
15.	Siswa menjawab salam guru	✓	
Jumlah		13	2

### Hasil Observasi Siswa Siklus II Pertemuan II

Aspek yang Diamati		Keterangan	
		Terlaksana	Tidak Terlaksana
<b>PENDAHULUAN</b>			
1.	Siswa merespon ketika guru mengecek kehadiran	✓	
2.	Siswa membaca doa bersama-sama	✓	
3.	Siswa berada dalam kelompok belajar	✓	
4.	Siswa mendengarkan dengan cermat informasi yang disampaikan guru	✓	
5.	Siswa menanggapi apersepsi yang disampaikan guru	✓	
<b>INTI</b>			
6.	Siswa mengidentifikasi nilai-nilai pengamalan pancasila dalam kehidupan sehari-hari	✓	
7.	Siswa menerima bahan naskah dari guru	✓	
8.	Siswa membaca dan menghafal bahan naskah dari guru	✓	
9.	Siswa mempraktekkan drama kedepan kelas bersama teman kelompoknya	✓	
10.	Siswa mengamati petunjuk yang dilakukan kelompok lain dan memberikan komentar	✓	
<b>PENUTUP</b>			
11.	Siswa mencermati penguatan dan kesimpulan yang disampaikan guru	✓	
12.	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai kesimpulan	✓	
13.	Siswa mengerjakan lembar soal yang diberikan oleh guru	✓	
14.	Siswa membaca doa bersama-sama	✓	
15.	Siswa menjawab salam guru	✓	
Jumlah		15	0

## Lampiran VIII

### Hasil Tes Siklus I Pertemuan I

No	Nama Siswa	Nilai Kognitif	Keterangan
1	Abid Eye Alfaqih	95	Tuntas
2	Alif Noah Azzikri	60	Tidak Tuntas
3	Amanda Yunita Zahra	70	Tidak Tuntas
4	Anugrah Habib Fannyku	75	Tuntas
5	Asi Kurnia Ningsih	60	Tidak Tuntas
6	Avika Kirana	85	Tuntas
7	Azizah Rahma Dewi	70	Tidak Tuntas
8	Faathir Agha Abiya	85	Tuntas
9	Farhan Ardiansyah	70	Tidak Tuntas
10	Fariz Shidqia Irawan	95	Tuntas
11	Khoiriyah Alhusna Harahap	70	Tidak Tuntas
12	Louis Alexander Munthe	80	Tuntas
13	M. Said Hudhry Ayyasyi Rambe	65	Tidak Tuntas
14	Mhd. Fawwaz Al Muiz Rambe	85	Tuntas
15	Mhd. Habib Ibrahim	85	Tuntas
16	Mirza Habib Alfarabi	50	Tidak Tuntas
17	Mu'arif Bagas Aryostiyo	75	Tuntas
18	Muhammad Abid Abdurrahman	60	Tidak Tuntas
19	Muhammad Adli Azhari	65	Tidak Tuntas
20	Nadhira Mikayla Rafanda	85	Tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa		1.485	
Nilai rata-rata kelas		74,25	
Jumlah siswa yang tuntas		10	
Persentase ketuntasan siswa		50%	

### Hasil Tes Siklus I Pertemuan II

No	Nama Siswa	Nilai Kognitif	Ketentuan Individual
1	Abid Eye Alfaqih	95	Tuntas
2	Alif Noah Azzikri	60	Tidak Tuntas
3	Amanda Yunita Zahra	65	Tidak Tuntas
4	Anugrah Habib Fannyku	75	Tuntas
5	Asi Kurnia Ningsih	90	Tuntas
6	Avika Kirana	70	Tuntas
7	Azizah Rahma Dewi	65	Tidak Tuntas
8	Faathir Agha Abiya	80	Tuntas
9	Farhan Ardiansyah	90	Tuntas
10	Fariz Shidqia Irawan	65	Tidak Tuntas
11	Khoiriyah Alhusna Harahap	60	Tidak Tuntas
12	Louis Alexander Munthe	80	Tuntas
13	M. Said Hudhry Ayyasyi Rambe	65	Tidak Tuntas
14	Mhd. Fawwaz Al Muiz Rambe	75	Tuntas
15	Mhd. Habib Ibrahim	50	Tidak Tuntas
16	Mirza Habib Alfarabi	90	Tuntas
17	Mu'arif Bagas Aryostiyo	80	Tuntas
18	Muhammad Abid Abdurrahman	65	Tidak Tuntas
19	Muhammad Adli Azhari	85	Tuntas
20	Nadhira Mikayla Rafanda	65	Tidak Tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa		1.470	
Nilai rata-rata kelas		73,5	
Jumlah siswa yang tuntas		11 Orang	
Persentase ketuntasan siswa		55%	

### Hasil Tes Siklus II Pertemuan I

No	Nama Siswa	Nilai Kognitif	Ketentuan Individual
1	Abid Eye Alfaqih	90	Tuntas
2	Alif Noah Azzikri	80	Tuntas
3	Amanda Yunita Zahra	70	Tidak Tuntas
4	Anugrah Habib Fannyku	55	Tidak Tuntas
5	Asi Kurnia Ningsih	85	Tuntas
6	Avika Kirana	85	Tuntas
7	Azizah Rahma Dewi	95	Tuntas
8	Faathir Agha Abiya	70	Tidak Tuntas
9	Farhan Ardiansyah	85	Tuntas
10	Fariz Shidqia Irawan	90	Tuntas
11	Khoiriyah Alhusna Harahap	85	Tuntas
12	Louis Alexander Munthe	85	Tuntas
13	M. Said Hudhry Ayyasyi Rambe	80	Tuntas
14	Mhd. Fawwaz Al Muiz Rambe	70	Tidak Tuntas
15	Mhd. Habib Ibrahim	90	Tuntas
16	Mirza Habib Alfarabi	90	Tuntas
17	Mu'arif Bagas Aryostiyo	85	Tuntas
18	Muhammad Abid Abdurrahman	60	Tidak Tuntas
19	Muhammad Adli Azhari	65	Tidak Tuntas
20	Nadhira Mikayla Rafanda	90	Tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa		1.605	
Nilai rata-rata kelas		80,25	
Jumlah siswa yang tuntas		14	
Persentase ketuntasan siswa		70%	



### Hasil Tes Siklus II Pertemuan II

No	Nama Siswa	Nilai Kognitif	Ketentuan Individual
1	Abid Eye Alfaqih	100	Tuntas
2	Alif Noah Azzikri	70	Tidak Tuntas
3	Amanda Yunita Zahra	80	Tuntas
4	Anugrah Habib Fannyku	80	Tuntas
5	Asi Kurnia Ningsih	85	Tuntas
6	Avika Kirana	80	Tuntas
7	Azizah Rahma Dewi	80	Tuntas
8	Faathir Agha Abiya	70	Tidak Tuntas
9	Farhan Ardiansyah	85	Tuntas
10	Fariz Shidqia Irawan	70	Tidak Tuntas
11	Khoiriyah Alhusna Harahap	85	Tuntas
12	Louis Alexander Munthe	85	Tuntas
13	M. Said Hudhry Ayyasyi Rambe	85	Tuntas
14	Mhd. Fawwaz Al Muiz Rambe	90	Tuntas
15	Mhd. Habib Ibrahim	100	Tuntas
16	Mirza Habib Alfarabi	85	Tuntas
17	Mu'arif Bagas Aryostiyo	85	Tuntas
18	Muhammad Abid Abdurrahman	100	Tuntas
19	Muhammad Adli Azhari	80	Tuntas
20	Nadhira Mikayla Rafanda	80	Tuntas
Jumlah nai seluruh siswa		1665	
Nilai rata-rata kelas		83,25	
Jumlah siswa yang tuntas		17	
Persentase ketuntasan siswa		80%	

## Lampiran IX

### SOAL

1. Perilaku berikut ini yang mencerminkan sila pertama Pancasila, yaitu....
  - a. Menyelesaikan masalah secara mufakat
  - b. Belajar dengan tekun
  - c. Beribadah tepat waktu
  - d. Berbagi mainan dengan adik
2. Melakukan perundungan terhadap teman merupakan sikap tidak sesuai dengan sila Pancasila, yaitu....
  - a. Ketuhanan Yang Maha Esa
  - b. Kemanusiaan yang adil dan beradab
  - c. Persatuan Indonesia
  - d. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat dalam permusyawaratan perwakilan
3. Saat melaksanakan upacara di sekolah, kita harus melaksanakan dengan....
  - a. Hikmat
  - b. Sedih
  - c. Malu
  - d. Bersama
4. Saat mendapatkan permasalahan bersama, kita harus menyelesaikannya dengan...
  - a. Berdoa
  - b. Bersatu
  - c. Musyawarah
  - d. Santai
5. Ayah melakukan donasi ke sebuah panti asuhan. Perilaku Ayah sesuai pengalaman Pancasila terutama sila ke....
  - a. 2
  - b. 3
  - c. 4

- d. 5
- 6. Nilai pancasila harus diterapkan oleh...
  - a. Orang dewasa
  - b. Semua warga Indonesia
  - c. Semua siswa Indonesia
  - d. Semua orang
- 7. Contoh gotong royong di lingkungan sekolah adalah....
  - a. Mengerjakan ujian bersama
  - b. Memberikan jawaban ujian ke teman yang tidak dapat mengerjakan
  - c. Membersihkan kelas bersama-sama
  - d. Makan bersama di kantin sekolah
- 8. Mengikuti teman lain yang berbeda agama dan ikut melaksanakan ibadahnya karena dipaksa merupakan....
  - a. Pengamalan sila pertama Pancasila
  - b. Pelanggaran terhadap sila pertama Pancasila
  - c. Wujud toleransi beragama
  - d. Wujud kesetiakawanan
- 9. Nilai kerakyatan merupakan nilai yang terkandung dalam sila....
  - a. Ketuhanan Yang Maha Esa
  - b. Kemanusiaan yang adil dan beradab
  - c. Persatuan Indonesia
  - d. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat dalam permusyawaratan perwakilan
- 10. Manusia tidak dapat hidup sendiri, sehingga manusia membutuhkan bantuan dari....
  - a. Batu
  - b. Binatang
  - c. Manusia lainnya
  - d. Uang

## **Lampiran X**

### **Kunci Jawaban**

1. C. Beribadah tepat waktu
2. B. Kemanusiaan yang adil dan beradab
3. A. Hikmat
4. C. Musyawarah
5. A. 2
6. B. Semua warga Indonesia
7. C. Membersihkan kelas bersama
8. B. Pelanggaran terhadap sila pertama Pancasila
9. D. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat dalam permusyawaratan perwakilan
10. C. Manusia lainnya

## Lampiran XI

## DOKUMENTASI



PROFIL SEKOLAH MIS RAUDLATUL ULUUM	
IDENTITAS SEKOLAH	
NAMA SEKOLAH	MIS RAUDLATUL ULUUM
NPSN	10205699
PROVINSI	SUMATERA UTARA
KABUPATEN	LABUHANBATU
KEL. / KECAMATAN	BILAH HULU
JALAN DAN NO. RUMAH	PERKULIAHAN
KODE POS	JL. BAMBUN KUNING, AEK NABARA
TELEPON	71462
FAKSIMILE	KODE WILAYAH : (0624)
DAFTAR	KODE WILAYAH
STATUS SEKOLAH	<input type="checkbox"/> PERKULIAHAN <input checked="" type="checkbox"/> PESANTREN
KEL. / KECAMATAN	<input type="checkbox"/> MADRASAH <input checked="" type="checkbox"/> MADRASAH ITIDAIYAH (MI)
AKREDITASI	<input type="checkbox"/> A <input checked="" type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C
UMUR LUN OPERASIONAL SEKOLAH	TAHUN : 2006
PERMISI SK. (DIJANGKANTAN) DILAS	NOMOR : M. D / PP. D. D. / 1007 / 1995
TAHUN BERDIRI	KEJUA YAYASAN RAUDLATUL ULUUM
TAHUN PERUBAHAN	TAHUN : 1995
KUANTITAS BELAJAR MENGAJAR	TAHUN
BANGUNAN SEKOLAH	<input checked="" type="checkbox"/> PASI <input type="checkbox"/> SIANG <input type="checkbox"/> PAU DAN SIANG
LOKASI BANGUNAN	<input checked="" type="checkbox"/> MILIK SENDIRI <input type="checkbox"/> TIDAK MILIK SENDIRI
JARAK KE PUSAT KECAMATAN	00 M
JARAK KE PUSAT KABUPATEN	03 KM
TERLETAK PADA LINTASAN	20 KM
ANGGOTA RAYON DARI	<input type="checkbox"/> DESA <input type="checkbox"/> KECAMATAN <input type="checkbox"/> KAB./KOTA <input type="checkbox"/> PROP.
PENYELENGGARA	MIN. SUGAMBAL Kecamatan Kanton Selatan
PERJALANAN / PERUBAHAN SEKOLAH	<input type="checkbox"/> PEMERINTAH <input checked="" type="checkbox"/> YAYASAN

KEPALA SEKOLAH  
MIS RAUDLATUL ULUUM



Gambar 1: Profil Sekolah



**Gambar 2: Kegiatan Observasi Aktivitas Siswa dan Foto Bersama Guru Kelas**





**Gambar 3: Kegiatan Proses Penelitian  
Pada Siklus I pertemuan I Penerapan Metode *Role Playing***





**Gambar 4: Kegiatan Proses Penelitian  
Pada Siklus I pertemuan II Penerapan Metode *Role Playing***



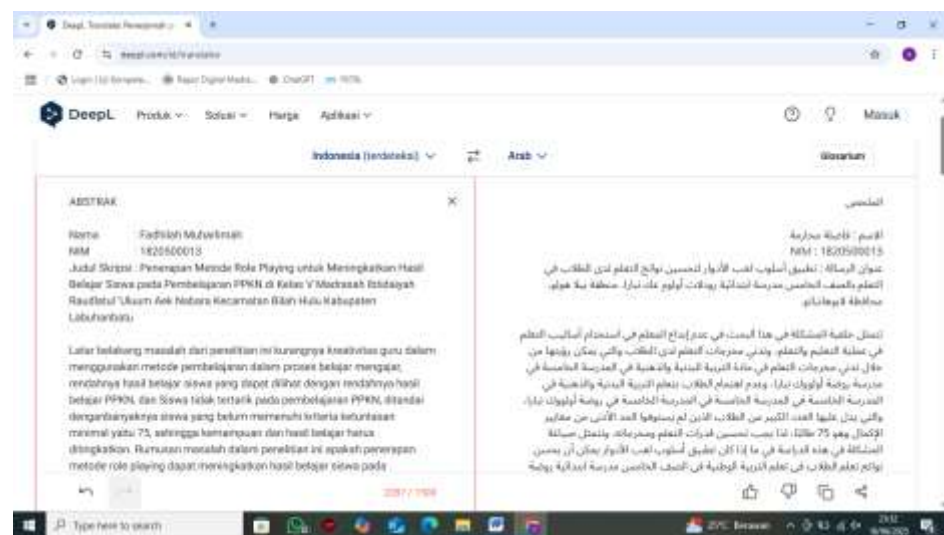
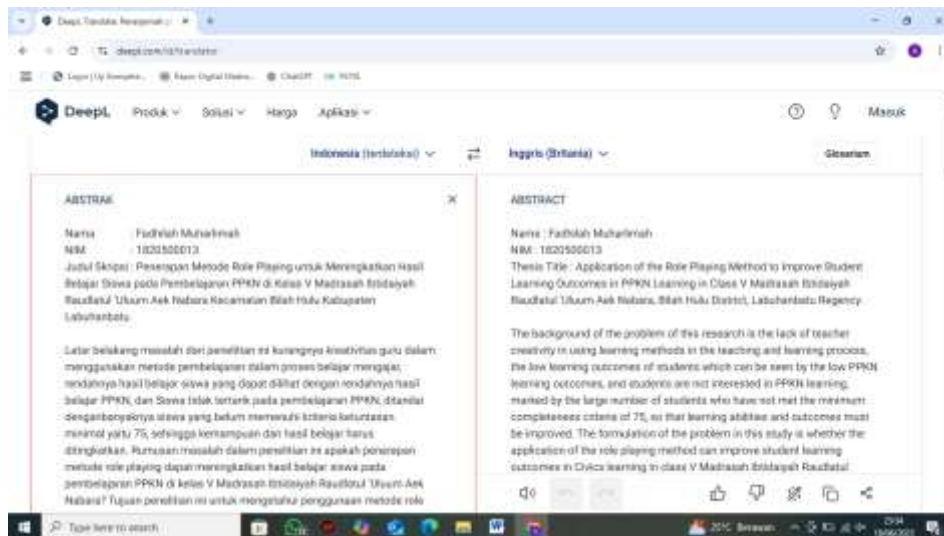
**Gambar 5: Kegiatan Proses Penelitian  
Pada Siklus II pertemuan I Penerapan Metode *Role Playing***



**Gambar 6: Kegiatan Proses Penelitian  
Pada Siklus II pertemuan II Penerapan Metode *Role Playing*  
Menyampaikan Kesimpulan Nilai-Nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari**



**Gambar 7: Kegiatan Siswa Menyampaikan Kesimpulan**



**Gambar 8 : Bukti Fisik Transliterasi Abstract In English and Arabic dari deepl.com**

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **I. IDENTITAS PRIBADI**

- |                          |                                |
|--------------------------|--------------------------------|
| 1. Nama                  | : Fadhilah Muharlimah          |
| 2. NIM                   | : 18 205 00013                 |
| 3. Jenis Kelamin         | : Perempuan                    |
| 4. Tempat/ Tanggal Lahir | : Aek Nabara, 29 April 2000    |
| 5. Anak Ke               | : 1                            |
| 6. Kewarganegaraan       | : Indonesia                    |
| 7. Agama                 | : Islam                        |
| 8. Alamat lengkap        | : Desa P3RSU Aek Nabara        |
| 9. Telp. Hp              | : 081389653766                 |
| 10. E-mail               | : fadhilahmuharlimah@gmail.com |

### **II. IDENTITAS ORANG TUA**

- |              |                         |
|--------------|-------------------------|
| 1. Ayah      |                         |
| a. Nama      | : Herdiyanto            |
| b. Pekerjaan | : Wirausaha             |
| c. Alamat    | : Desa P3RSU Aek Nabara |
| d. Telp/HP   | : -                     |
| 2. Ibu       |                         |
| a. Nama      | : Supriatin             |
| b. Pekerjaan | : Ibu Rumah Tangga      |
| c. Alamat    | : Desa P3RSU Aek Nabara |
| d. Telp/HP   |                         |

: -

### **III. PENDIDIKAN**

1. SD N 116254 Ranto Jior Labuhan Batu Selatan
2. MTs Hubbul Wathan Aek Nabara Labuhan Batu
3. SMK Raudlatul 'Uluum Aek Nabara Labuhan Batu
4. Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary  
Padangsidempuan





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 0866 /Un.28/E.1/TL.00.9/03/2024

18 Maret 2024

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Uluum Aek Nabara

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Fadhilah Muharlimah  
NIM : 1820500013  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat : Aek Nabara, Kec Bila hulu, Kab. Labuhanbatu

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKN Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Uluum Aek Nabara Kecamatan Bila Hulu Kabupaten Labuhanbatu".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang akademik dan  
Kelembagaan



Dr. H. Zulianti Syafri Siregar, S.Psi., M.A.  
NIP 19801224 200604 2 001



**YAYASAN PESANTREN RAUDLATUL ULUUM AEK NABARA  
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA RAUDLATUL ULUUM**

JL. BAMBUN KUNING NO. 68 AEK NABARA  
Kelurahan Perbaungan, Kecamatan Bilah Hulu, Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara  
NSM: 111212100007 - NPSN: 60703572, Telepon: (0624) 2790609, Kode Pos: 21462  
e-mail: [misraudlatululuum@gmail.com](mailto:misraudlatululuum@gmail.com), Website: [www.ypru.net](http://www.ypru.net)

**SURAT KETERANGAN**

**Nomor : 375/MIS-RU/VI/2024**

Nama : **SRI KAMALIAWATI S.Pd.I**  
Jabatan : Kepala Madrasah  
NIP : -  
Menerangkan bahwa :  
Nama : **FADHILAH MUHARLIMAH**  
NIM : 1820500013  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Instansi / Perguruan Tinggi : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Sidempuan  
Alamat Kampus : Jl. T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan.

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan riset data penelitian di MIS RAUDLATUL ULUUM Aek Nabara, Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu Pada tanggal 25 April s/d 24 Mei 2024.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Aek Nabara, 03 Juni 2024

Kepala Madrasah,

**SRI KAMALIAWATI S.Pd.I**