

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
(*ROLE PLAYING*) TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
KELAS IV SD BIDAYATUL HIDAYAH PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DAN KEWARGANEGARAAN**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

AISYAH BALQISH ISNAINI
NPM. 2102090207



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2025



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkipsumma.ac.id> E-mail: fkipsumma@summa.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 07 Agustus 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Aisyah Balqish Isnaini
NPM : 2102090207
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

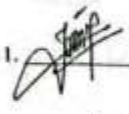

Dra. Hj. Syamsuwanita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nsa, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd
2. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum
3. Dr. Marah Doly Nasution, M.Si

1. 

2. 

3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umh.ac.id> Email: fkip@umh.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Aisyah Balqish Isnaini
NPM : 2102090207
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)
Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah pada
Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
Kelas / 25 Juni 2025	Revisi Bab 3 & Bab 4	f
Sekolah / 30 Juni 2025	Revisi Bab 4 - Deskripsi Hasil Penelitian	f
Rapat / 02 Juli 2025	Memeriksa hasil data Penelitian	f
Kelas / 09 Juli 2025	Mengajukan Kesimpulan akhir Mengajukan Hasil Penelitian.	f
Jumlah / 09 Juli 2025	All di Sade Kan	f

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Juli 2025
Dosen Pembimbing


Dr. Marah Dely Nasution, S.Pd., M.Si.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Aisyah Balqish Isnaini
NPM : 2102090207
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Medan, Juli 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

Dra. Hj. Ryansuyurnita, M.Pd.

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20138 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Aisyah Balqish Isnaini
NPM : 2102090207
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)
Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah Pada
Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Juli 2025
Yang menyatakan

Aisyah Balqish Isnaini
NPM. 2102090207

ABSTRAK

Aisyah Balqish Isnaini.2102090207.Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Bidayatul Hidayah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang menarik dan tidak interaktif. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian One-Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Bidayatul Hidayah sebanyak 20 siswa yang diberikan 2 pembelajaran yaitu pembelajaran konvensional dan pembelajaran menggunakan bermain peran (*role playing*), sebelum pembelajaran di terapkan peneliti memberikan lembar angket minat belajar siswa terlebih dahulu untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa sebelum penggunaan model pembelajaran *Role Playing*. Data dikumpulkan melalui instrument penelitian berupa angket minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain peran memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Bidayatul Hidayah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Hasil minat belajar siswa sebelum di terapkan model pembelajaran *role playing* di peroleh nilai rata-rata angket minat belajar siswa dengan skor pretest 55,6% kemudian setelah diterapkan model pembelajaran bermain peran di peroleh nilai rata-rata angket minat belajar siswa dengan skor 83,9%. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Bidayatul Hidayah. Dengan demikian model pembelajaran *role playing* dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: Model Pembelajaran Bermain Peran, Minat Belajar, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillah rabbil 'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan atas ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, karena hanya dengan rahmat, hidayah, dan ridha-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wa sallam, beserta keluarga, sahabat, dan umat beliau yang istiqamah dalam meneladani sunnah-sunnahnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini tentunya tidak akan terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. **Ibu Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Akademi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Dan Alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Bapak Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M. Si.** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
8. **Ibu Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Penguji Seminar Proposal yang sudah memberikan kritik, saran dan masukan pada proposal penulis sehingga penulis dapat melanjutkan tahap berikutnya penelitian dan penyusunan skripsi.
9. Pintu surga penulis, Ibunda tercinta, terkasih, dan tersayang Yenny Tartilla Erza seseorang yang biasa penulis sebut bunda. Terima kasih penulis ucapkan atas setiap tetes keringat dalam setiap pengorbanan dan kerja keras yang diberikan, terimakasih selalu mengusahakan yang terbaik, terimakasih atas doa-doa yang menguatkan setiap babak perjuangan penulis, yang sempat merasakan perihnya perjuangan single parent,

sekaligus membesarkan kelima buah hati dengan penuh kasih dan sayang yang tulus. Terima kasih sudah memberikan cinta yang begitu besar, yang tidak dapat penulis temukan pada siapapun. Terima kasih sudah menemani, mendukung, mensupport perjalanan panjang anak perempuan yang dulunya tak pandai berjalan hingga akhirnya dapat menyelesaikan perjalanan perkuliahan ini. Sungguh ucapan terimakasih tentunya tidak cukup dan tidak dapat membayar semua pengorbanan selama ini. Semoga bunda selalu sehat sehingga bisa menemani babak perjuangan hidup penulis berikutnya serta penulis dapat menjadi kebanggan.

10. Segenap keluarga besar, abangda Muhammad Harry Riyendra, S.Kom, yang selalu ada disaat penulis butuhkan, dan selalu siap membantu ketika kesulitan-kesulitan melanda selama perkuliahan serta terimakasih atas semangat dan dukungan kepada penulis. Adik pertama Nabilah Ichwan Salsaini, adik kedua Zalfa Zahirah Arbaini, adik ketiga Ahmad Rahman Razaaq, penulis ucapkan terimakasih atas kasih sayang dan semangat yang telah diberikan kepada penulis, sebagai seorang kakak yang sampai saat ini belum bisa menjadi seorang kakak yang sempurna dalam perjalanan hidup ini. Terimakasih kepada Etek yang sudah seperti orangtua bagi penulis yaitu Siska Dwi Ilona, terimakasih atas doa, dukungan, perhatian serta support terbaiknya kepada penulis. Terimakasih kepada atuk H. Agustian Amir Saidi Bagindo dan andung Herlinawaty yang senantiasa selalu mendoakan perjalanan panjang ini, memberikan dukungan serta semangat.

11. Kepada teman-teman seperjuangan penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu. Terimakasih sudah menemani, mendoakan, mendukung, memberikan motivasi dan support terbaiknya, serta terimakasih atas segala bantuan dan keluangan waktu yang sudah diberikan kepada penulis selama perkuliahan hingga sampai pada penyusunan skripsi.

12. Kepada diri penulis, Aisyah Balqish Isnaini. Terima kasih telah bertanggung jawab dan mampu bertahan untuk menyelesaikan apa yang sudah dimulai sampai detik ini. Terima kasih untuk tidak menyerah meski sudah jatuh berkali-kali. Terima kasih sudah mau memperjuangkan hidup ini dimana perkuliahan adalah awal dan setelahnya adalah perjalanan hidup sesungguhnya. Tetap kuat dan semoga langkah selanjutnya diberikan kemudahan dan kelancaran.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih banyak kekurangan. Penulis berserah diri dan berdo'a kepada Allah SWT semoga proposal skripsi ini dapat berguna bagi kita semua.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan ke depannya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, menjadi amal jariyah, dan bernilai ibadah di sisi Allah Subhanahu wa Ta'ala.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Medan, Juli 2025

AISYAH BALQISH ISNAINI

2102090207

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Kerangka Teoritis.....	10
2.1.1 Definisi Minat Belajar	10
2.1.1.1 Tujuan Minat Belajar	11
2.1.1.2 Manfaat Minat Belajar.....	12
2.1.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	13
2.1.1.4 Indikator Minat Belajar	13
2.1.2 Model Pembelajaran Role Playing.....	15
2.1.2.1 Penggunaan Model dalam Pembelajaran	15
2.1.2.2 Pengertian Model Pembelajaran Bermain Peran.....	17
2.1.2.3 Keunggulan Dan Kelemahan Metode Pembelajaran Bermain Peran	19
2.1.2.4 Tujuan Model Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	20
2.1.2.5 Langkah – Langkah Metode Bermain Peran	22
2.1.3 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	22
2.1.3.1 Pengertian PPKn	22
2.1.3.2 Manfaat Pembelajaran PPKn	27

2.1.3.3 Tujuan Pembelajaran PPKn	28
2.2 Penelitian yang Relevan	30
2.3 Kerangka Konseptual	32
2.4 Hipotesis	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Pendekatan Penelitian.....	34
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	34
3.3 Populasi dan Sampel.....	35
1. Populasi	35
2. Sampel	36
3.4 Variabel Penelitian.....	36
3.5 Devisnisi Operasional Variabel	37
3.6 Instrumen Penelitian	38
3.7 Teknik Analisis Data.....	39
1. Uji Validitas	40
2. Uji Hipotesis	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Deskripsi HasilPenelitian	42
4.2 Pembahasan	45
4.3 Keterbatasan Penlitian	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 Saran	48
Daftar Pustaka	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 One-Group Pretest-Posttest Design.....	34
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian.....	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar Siswa	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	32
--------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nilai Pemebelajaran PPKN Siswa	55
Lampiran 2 Modul Ajar.....	56
Lampiran 3 Materi Pembelajaran.....	64
Lampiran 4 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	73
Lampiran 5 Instrumen Pengukuran Minat Belajar	74
Lampiran 6 Validasi Instrumen Minat Belajar	75
Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil Angket Sebelum Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran	78
Lampiran 8 Rekapitulasi Hasil Angket Sesudah Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran	79
Lampiran 9 Skor Perolehan Nilai Minat Belajar Siswa	80
Lampiran 10 Hasil Jawaban Sebelum Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran	81
Lampiran 11 Rekapitulasi Hasil Angket Sesudah Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran	82
Lampiran 12 Hasil Uji Hipotesis	83

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kehidupan di dunia ini tidak akan pernah bisa dipisahkan dari dunia pendidikan berkembangnya suatu Negara dapat dilihat dari sumber daya manusia yang ada serta bagaimana mengoptimalkan hal tersebut agar menjadi berguna dan bermanfaat untuk Negara itu sendiri. Untuk mencapai peradaban dimulai dengan pendidikan yang di berikan dan di dapatkan, kualitas pendidikan yang menjamin mutu pendidikan agar mampu menciptakan generasi penerus bangsa dengan harapan mampu mempertahankan pendidikan yang menjadi salah satu elemen penting dalam kehidupan untuk dapat dijadikan sebagai acuan yang dapat mengantarkan menuju kehidupan yang lebih baik lagi.

Melihat fenomena yang terjadi dalam dunia pendidikan tampaknya harus mendapatkan perhatian khusus untuk memberikan solusi dan pemecahan masalah agar tidak ada lagi isu-isu dunia pendidikan yang dapat merugikan suatu bangsa dan Negara. Salah satu peran yang paling penting dalah tenaga pendidik yang menjadi tonggak utama dalam memberikan pembelajaran, hal utama yang harus di perhatikan adalah minat belajar siswa agar mereka dapat mempelajari ilmu pengetahuan yang diberikan dan menyerap ilmu dengan baik. Minat belajar siswa dapat di tumnuhkan dan ditingkatkan dengan memilih model atau metode pembelajaran yang akan digunakan selama proses belajar mengajar. Kondisi belajar yang menyenangkan dan menarik menjadi salah satu daya tarik tersendiri bagi siswa yang mengikuti pembelajaran.

Belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Oleh karena itu, guru dalam mengajar dituntut kesabaran, keuletan dan sikap terbuka di samping kemampuan dalam situasi belajar mengajar. Salah satu kegiatan pendidikan adalah menyelenggarakan proses belajar mengajar. Belajar sebagai suatu aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Belajar dapat membawa perubahan, dan perubahan itu pada pokoknya adalah diperoleh kecakapan baru melalui suatu usaha.

Sebagaimana diketahui bahwa dunia pendidikan merupakan salah satu elemen yang sangat penting bagi suatu negara, keberlangsungan hidup dari suatu Negara dilihat dari perkembangan dunia pendidikan yang terjadi di dalamnya sehingga dapat menciptakan anak bangsa yang diyakini mampu membawa arah dari suatu Negara tersebut. Segala sesuatu yang memiliki makna tentulah memiliki filsafat sebagai dasar pemikiran. Pendidikan merupakan suatu proses dimana terdapat hal yang pasti, mengandung kebenaran yang berlaku untuk semua orang dan seluruh dunia sebagai ruang lingkungannya. Pengembangan pikiran yang terbentuk melalui pikiran, ide-ide dari semua objek dan peristiwa yang dapat dialami oleh manusia.

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan kualitas sumber daya manusia. Salah satu tujuan utama pendidikan adalah meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa agar mereka dapat menyerap pengetahuan dengan baik. Namun, masih banyak ditemukan fenomena di mana siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran. Hal

ini seringkali menghambat proses pembelajaran yang efektif, khususnya pada tingkat pendidikan dasar. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang telah diajarkan sejak jenjang pendidikan dasar. Mata pelajaran ini mengandung aspek-aspek nasionalisme dan patriotisme sebagai suatu kewajiban bagi setiap warga negara, sehingga menjadi salah satu komponen pendidikan yang penting. Melalui proses pembelajaran PKN, para siswa dibentuk untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan aktif. Pendidikan Kewarganegaraan juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai nasionalisme, patriotisme, serta kesadaran akan identitas berbangsa dan bernegara di kalangan siswa di tingkat sekolah dasar (Siregar et al., 2024). Melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang sudah diajarkan sejak di Sekolah Dasar nantinya dapat membentuk karakter siswa sehingga menjadi siswa yang mengerti akan nilai-nilai yang terkandung pada Pancasila dan kewajiban sebagai warga Negara. Perlunya memperkenalkan kesadaran akan pentingnya identitas berbangsa dan bernegara dan juga menanamkan nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme pada siswa, yang membuat PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Endang Suriyani S.Pd selaku Wali Kelas IV di SD Bidayatul Hidayah yang telah dilakukan pada bulan Januari 2025, salah satu penyebab utama rendahnya minat dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang monoton atau kurang bervariasi, kemudian saya juga mengetahui bahwa masih banyak terdapat nilai mata pelajaran PPKn di bawah KKM yaitu 70. Selain itu saya juga mengetahui bahwa guru belum pernah menggunakan model

pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran tersebut sehingga siswa kurang dilibatkan langsung selama proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan proses belajar mengajar menjadi kurang menarik bagi siswa. Penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik dan tidak menyenangkan akan menyebabkan rasa bosan saat pembelajaran berlangsung sehingga pelajaran yang disampaikan tidak disimak dengan baik, begitulah fakta yang terjadi di lapangan. Para guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran tradisional yang menempatkan pengajar sebagai pusat dalam proses belajar mengajar, seperti ceramah dan sesi tanya jawab (Siregar et al., 2024).

Penentuan model pembelajaran oleh guru memerlukan pemahaman yang mendalam mengenai hakekat materi pelajaran yang diajarkan. Guru juga diharuskan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa serta memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang minat dan potensi siswa untuk belajar. Tugas utama seorang guru adalah menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan untuk membangkitkan minat belajar serta rasa ingin tahu peserta didik, sehingga minat untuk belajar dapat tumbuh dengan baik (Dharma & Ut, 2024). Implementasi pembelajaran yang baik dan benar salah satunya adalah mengetahui penggunaan model pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Penggunaan model pembelajaran yang kreatif, inovatif serta menarik akan menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa dalam proses belajar mengajar. Pada kasus yang sering ditemui adalah pembelajaran pada mata pelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran yang membosankan hal ini mempengaruhi kenyamanan siswa saat belajar, siswa akan merasa jenuh dan tidak tertarik dengan apa yang disampaikan oleh gurunya.

Sehubungan dengan kemampuan dalam hal pengajaran, adalah wajib bagi seorang guru untuk mengetahui seluruh model pembelajaran yang tersedia dalam pelaksanaan pengajaran. Dengan demikian, terdapat kemungkinan untuk mengurangi berbagai masalah yang berkaitan dengan proses pengajaran, serta mampu memecahkan beragam kesulitan dalam menyampaikan materi yang sangat banyak kepada siswa yang memiliki karakteristik yang beraneka ragam. Di sekolah dasar, salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa adalah melalui pemilihan model pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Model pembelajaran yang bisa digunakan untuk mencapai hal tersebut adalah model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Pembelajaran berbasis bermain peran memberikan kesempatan bagi siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar, memungkinkan mereka untuk memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan, kreatif, dan kolaboratif.

Dalam pembelajaran sebaiknya diarahkan kepada kegiatan-kegiatan yang mendorong siswa belajar aktif baik secara fisik, sosial, maupun psikis dalam memahami konsep. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran hendaknya guru menggunakan model yang membuat siswa banyak beraktifitas. Dengan banyaknya aktifitas yang dilakukan, diharapkan dapat menimbulkan rasa senang dan antusias siswa dalam belajar. Dengan demikian, pemahaman konsep semakin baik dan hasil belajarnya akan meningkat. Tidak ada metode pembelajaran yang paling sesuai dalam proses pembelajaran karena setiap model pembelajaran memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing. Model pembelajaran yang dapat memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk aktif terlibat antara lain adalah model pembelajaran bermain peran atau *Role Playing*.

Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk memerankan suatu peran atau karakter sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Dalam konteks ini, siswa akan lebih mudah menghayati materi yang dipelajari karena mereka langsung terlibat dalam kegiatan yang memacu imajinasi dan keterlibatan emosi. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran bermain peran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, terutama pada kelas IV SD, yang seringkali mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian dan motivasi mereka terhadap pelajaran.

Minat belajar siswa tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, jika siswa memiliki minat belajar maka siswa akan belajar dengan sungguh dan memperhatikan dengan serius sehingga dapat menyerap ilmu pengetahuan yang diberikan dengan baik, dan sebaliknya apabila siswa tidak memiliki minat belajar maka siswa tidak mau memperhatikan pelajaran dengan serius sehingga siswa tidak dapat menyerap ilmu pengetahuan yang diberikan dengan baik. Hal ini sangat perlu di perhatikan karena hasil belajar merupakan salah satu bentuk pencapaian siswa selama pembelajaran yang menunjukkan apakah siswa tersebut berhasil atau tuntas pada mata pelajaran yang diberikan.

Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Bidayatul Hidayah. Dengan harapan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya di jenjang pendidikan dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan di atas, berikut ini beberapa identifikasi masalah yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu :

1. Rendahnya minat belajar siswa kelas IV SD Bidayatul Hidayah dalam mengikuti pembelajaran PPKn, karena siswa merasa bahwa pembelajaran PPKn membosankan dan kurang menarik
2. Penggunaan model/metode pembelajaran yang kurang tepat sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran PPkn, karena guru hanya menyampaikan materi tanpa menggunakan model pembelajaran yang menarik
3. Siswa kurang aktif karena guru kurang melibatkan langsung dalam pembelajaran PPKn

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti membatasi masalah pada “Pengaruh model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Bidayatul Hidayah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana pengaruh minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing*?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn sesudah menggunakan model pembelajara *Role Playing*?

3. Bagaimana pengaruh minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin di capai penulis adalah

1. Mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan materi Pancasila dalam Diriku di kelas IV SD Bidayatul Hidayah.
2. Mengetahui minat belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PPKn dengan materi Pancasila dalam Diriku di kelas IV SD Bidayatul Hidayah.
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas IV SD Bidayatul Hidayah.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi pemikiran dan sebagai bahan acuan bagi guru dan juga pengelola lembaga penelitian untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini yakni :

1. Bagi siswa dapat memberikan suasana dan kondisi belajar yang menyenangkan dan menarik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan (PPKn) dengan menggunakan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

2. Bagi guru, hasil penelitian itu dapat membantu proses belajar mengajar agar menjadi lebih baik lagi dalam kegiatan pembelajaran, memilih dan menggunakan model pembelajaran sangat penting dalam menumbuhkan minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi sebagai masukan atau evaluasi guna untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah.
4. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman calon guru dalam penerapan model pembelajaran bermain peran saat proses belajar di dalam kelas atau sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Definisi Minat Belajar

Istilah "minat" secara etimologis berasal dari bahasa Inggris, yaitu "interest", yang mengandung makna kesukaan, perhatian (kecenderungan jiwa terhadap suatu hal), dan keinginan. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, siswa perlu memiliki minat atau ketertarikan untuk terlibat dalam kegiatan belajar yang berlangsung. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa dengan adanya minat, siswa akan lebih terdorong untuk menunjukkan perhatian, beraktivitas, dan berpartisipasi dalam proses belajar yang sedang berlangsung. Menurut Wina Sanjaya, ketertarikan untuk belajar adalah faktor yang dapat mempengaruhi motivasi seseorang dalam menjalankan aktivitas tertentu (Siburian et al., 2023)

Minat belajar merupakan aspek psikologis yang menunjukkan kecenderungan seseorang untuk memiliki rasa ketertarikan, perhatian, dan keinginan yang lebih besar terhadap suatu aktivitas pembelajaran tanpa ada paksaan dari pihak luar. Renninger, Ren, dan Kern (2024) menunjukkan bahwa minat belajar berkorelasi dengan aktivasi sistem dopaminergik dalam otak yang memperkuat jalur kognitif dan meningkatkan retensi memori jangka panjang.

Berdasarkan penelitian terbaru oleh Renninger dan Hidi (2020), minat belajar dipandang sebagai variabel motivasional yang berkembang melalui interaksi individu dengan konten, aktivitas, dan lingkungan tertentu. Minat tidak hanya melibatkan aspek afektif, tetapi juga kognitif yang memengaruhi proses pembelajaran secara keseluruhan.

Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong hasrat untuk berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan model pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran. Masalah yang kerap muncul dalam pembelajaran adalah penyampaian materi yang masih bersifat monoton dan berfokus pada guru (teacher centered) tanpa memanfaatkan model pembelajaran yang menarik perhatian. Akibatnya, siswa menjadi tidak aktif dan kurang kreatif dalam menghadapi masalah. Oleh karena itu, pendidik perlu memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan model pembelajaran yang tersedia saat ini. Pengajar harus menguasai model pembelajaran dengan baik untuk mendukung perkembangan minat dan bakat siswa yang telah terbiasa dengan teknologi (Doly, Marah Pendahuluan, 2023)

Dharmayana dkk. (2023) mendefinisikan minat belajar sebagai kecenderungan kognitif-afektif yang kompleks pada peserta didik, mencakup tidak hanya dorongan internal dan eksternal, tetapi juga aspek metakognitif yang memungkinkan peserta didik mengatur dan mengevaluasi proses belajarnya sendiri.

2.1.1.1 Tujuan Minat Belajar

Berdasarkan kajian teori terbaru, tujuan pengembangan minat belajar antara lain:

1. Meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran
2. Mendorong pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan
3. Mengembangkan kemandirian belajar dan regulasi diri

4. Meningkatkan performa akademik dan pencapaian hasil belajar

Menurut Harackiewicz dan Schiefele (2023) memperluas teori sebelumnya dengan mengembangkan "Model Integrasi Minat-Motivasi" yang menunjukkan bahwa pengembangan minat belajar tidak hanya bertujuan menciptakan motivasi intrinsik, tetapi juga melibatkan interaksi kompleks antara faktor kognitif, afektif, dan sosial. Menurut model ini, minat situasional yang awalnya dipicu oleh faktor eksternal dapat bertransformasi menjadi minat individual yang lebih stabil melalui proses pengalaman positif berulang, penguatan nilai personal, dan integrasi dengan identitas diri peserta didik.

2.1.1.2 Manfaat Minat Belajar

Minat belajar memberikan berbagai manfaat dalam proses pendidikan. Berdasarkan penelitian oleh Kpolovie, Joe, dan Okoto (2019), manfaat minat belajar meliputi:

1. Meningkatkan konsentrasi dan perhatian peserta didik
2. Memperkuat daya ingat dan pemahaman konseptual
3. Mendorong ketekunan dalam menghadapi tantangan pembelajaran
4. Meningkatkan keefektifan dan efisiensi proses belajar
5. Mempromosikan well-being dan kepuasan dalam aktivitas belajar

2.1.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Menurut Mulyasa (2019), faktor-faktor tersebut meliputi:

1. Faktor Internal:
 - a. Aspek fisiologis (kondisi fisik dan kesehatan)

- b. Aspek psikologis (intelengensi, sikap, bakat, motivasi, dan kepribadian)
- c. Pengalaman belajar sebelumnya

2. Faktor Eksternal:

- a. Lingkungan sosial (keluarga, guru, teman sebaya)
- b. Lingkungan non-sosial (fasilitas, kurikulum, model pembelajaran)
- c. Pendekatan belajar yang diterapkan

Studi oleh Hidi dan Renninger (2019) mengemukakan model pengembangan minat empat fase, yang menunjukkan bahwa minat belajar berkembang dari minat situasional yang dipicu oleh faktor eksternal menjadi minat individual yang stabil dan mendalam melalui dukungan kontekstual yang tepat.

2.1.1.4 Indikator Minat Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, "indikator" diartikan sebagai sesuatu yang dapat memberikan petunjuk dan informasi. Dalam konteks minat siswa, indikator berfungsi sebagai alat pengukur yang dapat memberikan gambaran mengenai kualitas minat belajar siswa. Setiap peserta didik memiliki perbedaan dalam berbagai aspek, seperti minatnya. Perbedaan ini dapat diamati melalui tanda-tanda yang ditunjukkan oleh peserta didik tersebut (Setiawan et al., 2022)

Indikator minat belajar meliputi perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, serta keterlibatan siswa. Seorang siswa yang belajar di sekolah akan menunjukkan minatnya kepada guru yang mengajarnya melalui indikator-indikator tertentu menurut (Setiawan et al., 2022) Untuk mengukur minat belajar,

beberapa indikator dapat digunakan sebagai acuan. mengidentifikasi empat indikator utama minat belajar:

1. Perasaan senang – Perasaan senang ditunjukkan jika seseorang memiliki perasaan senang atau suka terhadap sesuatu, ia cenderung memahami hubungan antara perasaan tersebut dengan minat yang dimilikinya. Siswa yang tertarik untuk belajar akan merasa bahagia saat membaca berbagai jenis buku. Ia akan tekun membaca dan terus-menerus mempelajari semua pengetahuan yang berkaitan dengan pembelajaran. Ia akan belajar dengan semangat tanpa adanya tekanan dalam dirinya, ditunjukkan dengan antusiasme dan sikap positif terhadap pembelajaran
2. Ketertarikan -.Ketertarikan berhubungan dengan dorongan, di mana kita biasanya merasa tertarik pada suatu objek atau aktivitas, yang bisa berupa pengalaman emosional yang dipicu oleh aktivitas tersebut. Individual yang memiliki ketertarikan besar terhadap suatu sekolah tertentu cenderung akan menunjukkan minat yang kuat terhadap pengajar serta materi pelajaran yang diajarkan. Dengan demikian, rasa tertarik adalah tanda yang menunjukkan minat seseorang, tercermin dari keinginan untuk terlibat lebih dalam dengan materi pembelajaran
3. Perhatian - Perhatian adalah minat serta fokus yang ditunjukkan seseorang terhadap pengamatan, pemahaman, dan hal-hal serupa, sambil mengabaikan hal-hal lainnya. Individu yang memiliki minat untuk belajar akan menunjukkan kecenderungan yang kuat untuk selalu memperhatikan dengan serius objek yang mereka amati. Dengan demikian, seorang siswa

yang konsentrasinya tertuju pada materi yang sedang dipelajari. Tampak dari fokus dan konsentrasi selama aktivitas belajar.

4. Keterlibatan Aktif - Dibuktikan dengan partisipasi dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran. Keterlibatan aktif dapat di tunjukkan dengan rasa ingin selalu terlibat dalam setiap pembelajaran.

Riset terbaru oleh Linnenbrink-Garcia et al. (2018) menambahkan indikator nilai personal dan minat kepada pengetahuan sebagai dimensi tambahan dalam mengukur minat belajar.

2.1.2 Model Pembelajaran *Role Playing*

2.1.2.1 Penggunaan Model Dalam Pembelajaran

Santoso dan Widodo (2023) memperluas konsep ini dengan menyoroti pentingnya model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) yang tidak hanya memudahkan penerimaan materi tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pembelajaran mandiri sepanjang hayat. Model mengajar adalah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian itu berlangsung interaksi edukatif, maka model dapat diartikan sebagai langkah-langkah yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa saat pada pelajaran berlangsung, dengan demikian model merupakan alat atau wasilah untuk menyampaikan pesan yang disampaikan kepada siswa saat proses belajar mengajar. Dalam menentukan model pembelajaran, seorang pendidik perlu melakukan analisis komprehensif terhadap berbagai faktor pembelajaran, meliputi karakteristik peserta didik, kompetensi yang ingin dicapai, sifat materi ajar, ketersediaan sumber belajar, serta konteks lingkungan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan hasil pertimbangan holistik yang

memadukan aspek pedagogis, psikologis, dan praktis untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan efektif (Winarno, 2023:85).

Implementasi model pembelajaran yang tepat dan variatif menjadi komponen esensial dalam proses transfer pengetahuan dan pengembangan keterampilan peserta didik. Pemilihan model instruksional yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa memiliki signifikansi yang substansial bagi pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan bermakna. Sebagaimana ditegaskan oleh Rahman (2023:78), pendekatan model dalam pembelajaran bukan sekadar teknik penyampaian, melainkan kerangka pedagogis yang menentukan kualitas interaksi edukatif antara guru dan siswa. Model pembelajaran dan guru yang mengajar sangat erat kaitannya, karena keberhasilan belajar mengajar lebih banyak ditentukan oleh guru yang di dukung penggunaan model belajar serta dalam mengelola kelas. Model pembelajaran merupakan serangkaian pendekatan strategis yang diimplementasikan oleh pendidik untuk memfasilitasi interaksi bermakna dengan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, model pembelajaran berfungsi sebagai instrumen krusial dalam mengonstruksi ekosistem pembelajaran yang efektif dan adaptif (Wijaya, 2023:27). Efektivitas pembelajaran sangat ditentukan oleh kesesuaian antara model pembelajaran dengan konteks pembelajaran secara holistik. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pendekatan yang berpusat pada siswa (student-centered) dengan mempertimbangkan berbagai variabel pembelajaran seperti karakteristik peserta didik, ketersediaan sumber daya, tujuan kurikulum, dan lingkungan belajar menghasilkan capaian pembelajaran yang lebih optimal. Ketidakmampuan pendidik dalam menganalisis kebutuhan pembelajaran

secara komprehensif dan menerapkan model pembelajaran yang adaptif tidak hanya berdampak pada pemborosan waktu dan sumber daya, tetapi juga menghambat pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh. Pendekatan pembelajaran yang terintegrasi dengan memperhatikan keselarasan antara model, tujuan, karakteristik siswa, dan fasilitas merupakan kunci keberhasilan proses transformasi pengetahuan dan keterampilan (Darling-Hammond et al., 2020; Hattie & Zierer, 2018).

2.1.2.2 Pengertian Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

Model pembelajaran tidak hanya membantu dalam memberikan pengetahuan tetapi juga dalam mengarahkan kegiatan belajar sehingga siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran juga menekankan pada proses belajar aktif siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Adini, 2021: 6 - 7). Model pembelajaran bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran, ada faktor lain seperti alat peraga, sumber belajar, ketersediaan fasilitas, dan lain sebagainya. Namun demikian, model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru memungkinkan untuk melihat bagaimana pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru harus mampu memahami dan menguasai penerapan suatu model pembelajaran. Menerapkan suatu model pembelajaran dengan benar akan mempermudah dalam memperoleh suatu keterampilan (Hayani, 2019: 22).

Model pembelajaran bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam pembelajaran aktif yang dipersonalisasi. Siswa dapat belajar menyelesaikan masalah pribadi dengan bantuan kelompok sosial yang terdiri dari teman sebayanya sendiri melalui model bermain peran (Adini, 2021: 4). Bermain peran adalah model penguasaan materi pelajaran yang mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa. Siswa bermain peran sebagai karakter hidup atau mati untuk membantu mereka meningkatkan kreativitas dalam memperoleh pemahaman (Hamdayama, 2017: 113). Keterampilan mengamati, menyimpulkan, mengaplikasikan, dan berkomunikasi dapat dikembangkan melalui bermain peran (Lufri et al., 2020: 65). Model pembelajaran bermain peran dapat menginstruksikan siswa untuk memerankan pengetahuan mereka melalui permainan peran berdasarkan kerangka konten dan skenario pelajaran. Gaya pembelajaran bermain peran yang interaktif secara sosial dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran yang menyenangkan (Muhsyanur, 2021: 58).

Tujuan bermain peran yang ditinjau dari jenis belajar adalah sebagai berikut (Fahrurrozi et al., 2022: 82-83):

- 1) Belajar dengan melakukan. Situasi yang digambarkan dalam naskah tercermin dalam peran yang dimainkan oleh para siswa. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan respons.
- 2) Belajar dengan meniru (imitasi). Siswa pemeran melakukan peniruan terhadap makhluk hidup atau benda mati untuk memperoleh pemahaman.

- 3) Belajar dengan memberikan umpan balik. Siswa yang menjadi pengamat dapat memberikan umpan balik berupa komentar atas tindakan yang telah dilakukan oleh para aktor.
- 4) Belajar dengan memberikan penilaian dan pengulangan. Siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan ini dengan tujuan untuk mengevaluasi seberapa baik siswa memerankan perannya sehingga guru dapat memberikan evaluasi. Kegiatan ini dapat diulang pada pertemuan berikutnya bagi siswa yang belum mencapai potensi penuh mereka.

2.1.2.3 Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Bermain Peran

Menurut Wijaya & Arisandi (2023: 78), kelebihan model pembelajaran bermain peran meliputi:

1. Menciptakan pembelajaran experiential yang mendalam karena siswa terlibat secara kognitif dan emosional
2. Mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah kompleks
3. Meningkatkan literasi sosial-emosional melalui simulasi interaksi nyata
4. Memfasilitasi pembelajaran berbasis neurosains dengan mengaktifkan berbagai area otak
5. Memungkinkan diferensiasi pembelajaran yang inklusif bagi siswa dengan beragam gaya belajar

Sementara itu, Nurhayati (2024: 105) menambahkan bahwa model pembelajaran bermain peran memiliki kelebihan:

1. Menciptakan ruang aman untuk bereksperimen dengan situasi dan perspektif baru
2. Meningkatkan retensi pengetahuan karena pengalaman pembelajaran multisensori
3. Mengembangkan kesadaran metakognitif saat siswa merefleksikan peran mereka
4. Membangun kepercayaan diri dalam komunikasi publik secara bertahap
5. Memungkinkan penerapan teori ke dalam praktik secara langsung

Menurut Pratama & Widodo (2024: 143), model pembelajaran bermain peran memiliki kekurangan:

1. Membutuhkan perencanaan dan fasilitasi yang matang untuk menghindari kegiatan menjadi sekadar hiburan
2. Dapat menciptakan kecemasan performa pada beberapa siswa yang introvert atau memiliki masalah kepercayaan diri
3. Memerlukan pemantauan aktif untuk mencegah stereotip atau representasi yang tidak akurat
4. Berpotensi menyita waktu lebih banyak dibandingkan model pembelajaran tradisional
5. Evaluasi hasil pembelajaran dapat menjadi kompleks dan memerlukan rubrik penilaian yang terdiferensiasi

2.1.2.4 Tujuan Model Bermain Peran (*Role Playing*)

Berdasarkan penelitian terbaru, para ahli telah merumuskan kembali tujuan model bermain peran (*role playing*) dalam konteks pendidikan modern. Berikut adalah perspektif baru mengenai tujuan model pembelajaran bermain peran:

Tujuan model bermain peran (*role playing*) menurut perspektif kontemporer:

1. Mengembangkan kecerdasan sosial-emosional melalui pengalaman situasional yang memungkinkan siswa menginternalisasi berbagai sudut pandang dan pengalaman (Darling-Hammond & Cook-Harvey, 2023).
2. Memfasilitasi pembelajaran mendalam (*deep learning*) dengan menciptakan pengalaman bermakna yang mengaktifkan jalur kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan (Kolb & Kolb, 2021).
3. Membangun kapasitas metakognitif siswa melalui proses refleksi dan analisis pengalaman peran yang memungkinkan pemahaman lebih mendalam tentang dinamika sosial dan pemecahan masalah (Schön & Nielsen, 2022).
4. Mengembangkan kompetensi adaptif siswa dengan melatih improvisasi, penanganan ketidakpastian, dan kemampuan berpikir fleksibel dalam berbagai konteks situasional (Davidson & Goldberg, 2024).
5. Membangun landasan bagi literasi kewarganegaraan digital dengan memodelkan interaksi sosial yang kompleks, etika interpersonal, dan komunikasi efektif dalam berbagai skenario (Jenkins & Zimmerman, 2022).

Menurut Zhao dan Watterston (2021), "Model pembelajaran bermain peran tidak hanya bertujuan membantu siswa menemukan makna diri dalam konteks sosial, tetapi juga mengembangkan kapasitas untuk menghadapi masa depan yang tidak pasti dengan membangun keterampilan navigasi sosial yang adaptif dan kemampuan mengintegrasikan berbagai perspektif saat menyelesaikan masalah kompleks.

2.1.2.5 Langkah-langkah Model Pembelajaran Bermain Peran

Model pembelajaran bermain peran (role playing) memiliki langkah-langkah yang sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Berikut ini langkah-langkah model pembelajaran bermain peran menurut beberapa ahli terkini Menurut Supriyadi (2021):

1. Pemanasan - Guru memperkenalkan topik dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran
2. Pemilihan partisipan - Menganalisis peran yang akan dimainkan dan menentukan siapa yang akan memainkannya
3. Pengaturan tempat - Menyiapkan lokasi dan lingkungan bermain peran
4. Persiapan pengamat - Menjelaskan tugas kepada siswa yang berperan sebagai pengamat
5. Pelaksanaan peran - Siswa memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan
6. Diskusi dan evaluasi - Mendiskusikan dan mengevaluasi penampilan
7. Pemeranan ulang - Melakukan revisi atas penampilan pertama
8. Diskusi dan evaluasi kedua - Melakukan analisis lebih mendalam
9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan - Merefleksikan pengalaman bersama dan menarik pelajaran

2.1.3 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

2.1.3.1 Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan bagi kehidupan manusia adalah kebutuhan yang sangat penting yang dipenuhi sepanjang hidup. Pendidikan merupakan salah satu wujud dari kebudayaan manusia yang selalu berubah dan sangat penting untuk kemajuan.

Pendidikan yang berkontribusi pada pembangunan di masa depan adalah pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada setiap peserta didik. Pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi individu yang beriman dan taat kepada Tuhan. Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang baik, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pratiwi Indah, Agus et al., 2022)

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter individu sebagai warga negara yang memahami serta mampu melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter, sebagaimana diamanatkan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Depdiknas, 2023:97-104). Sesuai dengan ketentuan undang-undang, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh peserta didik di semua jalur dan jenjang pendidikan formal. Selain itu, Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Civics Education seharusnya diberikan kepada setiap warga negara Indonesia. Tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk membentuk peserta didik menjadi individu yang dapat diandalkan di dalam masyarakat, bangsa, dan negara, sehingga dapat berkontribusi terhadap pencapaian cita-cita bersama (Magdalena et al., 2020).

Dengan mempertimbangkan bahwa pendidikan adalah dasar utama bagi pertumbuhan suatu bangsa, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk standar moral bagi generasi mendatang. Salah satu isu paling

penting dalam pengembangan identitas individu dan nilai-nilai kebangsaan adalah pendidikan kewarganegaraan dan Pancasila (PPKN). Mengingat bahwa sekolah dasar (SD) adalah tahap penting dalam pembentukan karakter awal anak, maka PPKN di tingkat ini memiliki tanggung jawab besar untuk menanamkan prinsip-prinsip nasionalisme kepada para siswanya (Dahnial & Adawiyah, 2024)

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peranan penting dalam mengingatkan kita akan nilai-nilai hak dan kewajiban yang melekat pada setiap warga negara. Setiap tindakan yang diambil seharusnya sejalan dengan tujuan dan cita-cita bangsa, serta tidak menyimpang dari harapan yang telah ditetapkan.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) mengandung nilai-nilai Pancasila yang tidak hanya perlu dihafalkan, tetapi juga harus diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran PPKn harus difokuskan pada praktik penerapan nilai-nilai Pancasila dalam konteks kehidupan nyata, bukan semata-mata melalui proses penghafalan. Mata pelajaran ini sangat krusial dalam membentuk karakter yang berkualitas dan mandiri dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara (Aulia & Saleh, 2024).

Pendidikan kewarganegaraan pada jenjang sekolah dasar merupakan tahap penting dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang bermanfaat bagi siswa. Pendidikan ini berfungsi sebagai bekal bagi siswa untuk menghadapi kehidupan bermasyarakat dalam konteks bangsa dan negara. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi landasan pembelajaran di mana fokus utamanya adalah membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai bangsa Indonesia. Dalam konteks tersebut, pembelajaran PPKn di sekolah dasar tentunya

membahas isu-isu mengenai karakter, di mana pendidikan kewarganegaraan berperan dalam menumbuhkan karakter siswa agar menjadi lebih baik (Sulistiawati Sulistiawati et al., 2023).

Pendidikan kewarganegaraan, yang juga dikenal sebagai pendidikan civic, merupakan suatu program pendidikan yang memiliki karakter interdisipliner. Program ini didasarkan pada teori-teori disiplin ilmu sosial yang bersifat interdisipliner dan multidimensi, serta berlandaskan pada disiplin ilmu politik yang terstruktur. Menurut National Council for Social Studies (NCSS), kewarganegaraan didefinisikan sebagai suatu proses yang mencakup berbagai pengaruh positif yang bertujuan untuk membentuk persepsi individu mengenai peran mereka dalam masyarakat.

Sebagai sebuah program pendidikan, tujuan utama pendidikan kewarganegaraan ialah untuk mengembangkan kewarganegaraan yang lebih baik, yang didasarkan pada kondisi, standar, dan ukuran yang telah ditetapkan (sebagaimana diatur dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945). Pendidikan Kewarganegaraan juga merupakan mata pelajaran yang menekankan pada pembentukan diri individu yang beragam dalam aspek agama, sosial, budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa, untuk menghasilkan warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter, yang berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Dalam pembahasan ini, penulis akan menganalisis model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Nasution et al., 2023)

Peran guru sangat penting dalam membentuk disiplin siswa, dimulai dari mencontohkan sikap disiplin dalam diri sendiri. Tugas seorang guru tidak hanya

terbatas pada penyampaian materi pelajaran, melainkan juga mencakup pembentukan kompetensi dan kepribadian siswa. Evaluasi belajar siswa merupakan indikator keberhasilan dalam pembelajaran, dan peran guru sebagai evaluator sangat diperlukan karena guru dapat melihat kemajuan siswa melalui evaluasi tersebut. Guru tidak hanya memberikan penilaian, tetapi juga membantu meningkatkan pembelajaran siswa dengan membina disiplin belajar dan meningkatkan keterampilan mereka. Dengan menjadi evaluator yang efektif, guru dapat memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran pembelajaran sehingga siswa lebih disiplin dan tertib saat belajar (Aulia & Saleh, 2024).

Berdasarkan pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa Pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu upaya pendidikan yang menekankan pentingnya pemahaman terhadap nilai-nilai hak dan kewajiban sebagai seorang warga negara. Hal ini bertujuan agar setiap tindakan yang dilakukan selaras dengan tujuan dan cita-cita bangsa serta tidak menyimpang dari harapan yang telah ditetapkan. Mengingat signifikansinya, pendidikan kewarganegaraan telah diterapkan sejak usia dini di setiap jenjang pendidikan, mulai dari tingkat paling dasar hingga perguruan tinggi, dengan harapan dapat melahirkan generasi penerus bangsa yang kompeten dan siap untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dengan demikian minat belajar sangat di butuhkan dalam pembelajaran PPKn yang sudah dimulai sejak Sekolah Dasar. Peran guru juga mejadi salah satu faktor berhasilnya dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui model pembelajaran yang dapat memberikan suasana belajar yang kretaif, aktif, menyenangkan.

2.1.3.2 Manfaat Pembelajaran PPKn

Lampiran Permendiknas No 22 Tahun 2006 dikemukakan bahwa “ mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata Pelajaran yang berfokus pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945” Sedangkan tujuannya digariskan dengan tegas adalah agar Siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Ditetapkan pula bahwa “Kedalaman muatan Kurikulum pada setiap Mata Pelajaran pada setiap Satuan Pendidikan di tuangkan dalam kompetensi yang harus dikuasai Siswa sesuai dengan beban belajar yang tercantum dalam Struktur Kurikulum”

Kompetensi yang dimaksud terdiri atas Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan.

Muatan Lokal dan kegiatan Pengembangan diri merupakan bagian integral dari struktur kurikulum pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Ruang Lingkup Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Pendidikan Dasar dan Menengah secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Persatuan dan Kesatuan Bangsa
2. Norma, Hukum dan Peraturan Hak Asasi Manusia
3. Kebutuhan Warga Negara
4. Konstitusi Negara
5. Kekuasaan dan Politik Pancasila
6. Globalisasi

2.1.3.3 Tujuan Pembelajaran PPKn

Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) pada tingkat sekolah dasar adalah untuk memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa mengenai nilai-nilai Pancasila, norma-norma kewarganegaraan, serta hak dan kewajiban yang melekat pada setiap warga negara . Melalui proses pembelajaran PPKN, diharapkan siswa dapat mengembangkan rasa cinta tanah air, menghormati keragaman budaya, serta menjadi warga negara yang sadar akan peran dan tanggung jawab mereka dalam upaya membangun masyarakat yang adil dan demokratis. Selain itu, PPKN juga bertujuan untuk mengajarkan etika, moral, dan standar komunikasi yang baik kepada siswa, sehingga mereka mampu berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan sosial dan politik di masa depan (Nurhalisyah et al., 2024).

Secara keseluruhan, pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk mewujudkan nilai-nilai dan akhlak setiap warga negara dalam kerangka Pancasila, serta nilai dan norma yang terkandung dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Selain itu, pendidikan ini juga bertujuan untuk meneguhkan komitmen terhadap Bhineka Tunggal Ika dan persatuan Republik Indonesia. Oleh karena itu, dengan kesadaran dan pendekatan yang sistematis, sesuai dengan perkembangan psikologi serta latar belakang kehidupan siswa, pendidikan kewarganegaraan harus mendorong siswa untuk memahami seluruh aspek kehidupan demokrasi. Hal ini mencakup pembelajaran tentang demokrasi, penguasaan iklim demokratis, dan penegakan prinsip-prinsip demokrasi melalui proses pembelajaran (Zulfikar & Dewi, 2021)

Tujuan pendidikan PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) tidak hanya terfokus pada penyediaan pengetahuan tentang kewarganegaraan, melainkan juga pada pengembangan keterampilan dan nilai-nilai yang diperlukan agar peserta didik dapat menjadi anggota masyarakat yang taat hukum dan mampu berintegrasi dengan baik. Unsur yang paling penting dalam pendidikan PPKn adalah peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Kecakapan berpikir kritis memungkinkan siswa untuk menganalisis permasalahan sosial, politik, serta militer secara objektif, mengevaluasi berbagai sudut pandang, dan menghasilkan opini yang tidak bias. Kemampuan berpikir kritis ini sangat diperlukan agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan terlibat sepenuhnya dalam kehidupan sosial, dunia bisnis, serta kegiatan sukarela oleh karena itu, para guru pendidikan kewarganegaraan diharapkan untuk menghormati dan menerapkan beragam model pembelajaran serta model pengajaran inovatif yang dapat menantang siswa selama

proses pembelajaran. Khususnya, model yang berorientasi pada siswa perlu diterapkan sebagai alternatif dari model yang berfokus pada guru, dengan tujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan potensi mereka di tiga bidang utama: pengetahuan, keterampilan, dan kecerdasan emosional.

2.2 Penelitian yang Relevan

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan mengenai pengaruh model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) terhadap minat belajar siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar, dari jurnal 5 tahun terakhir:

1. Supriyati & Mawardi (2020) dalam penelitian berjudul "Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD" menemukan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa sebesar 27% dari kondisi awal. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.
2. Nurhasanah & Sastra (2021) dalam jurnal "Efektivitas Model *Role Playing* terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar" mengungkapkan bahwa kelas eksperimen yang menerapkan model *Role Playing* menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan dibandingkan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional, dengan nilai $t\text{-hitung} 4,52 > t\text{-tabel } 2,01$.
3. Pratiwi, Ardianti, & Kanzunnudin (2022) dalam penelitian "Pengaruh Model *Role Playing* Berbasis Kearifan Lokal terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD" menyimpulkan bahwa model pembelajaran bermain peran berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa dengan peningkatan rata-rata skor minat dari 68,4 menjadi 83,7.

4. Rahman & Haryanto (2023) dalam studi "Implementasi Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar" menemukan peningkatan signifikan pada indikator minat belajar meliputi ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran setelah diterapkan model *Role Playing*.
5. Widodo, Putra, & Jannah (2024) dalam penelitian "Analisis Penerapan Model *Role Playing* dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar" mengidentifikasi bahwa model *role playing* tidak hanya meningkatkan minat belajar sebesar 31,4% tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi siswa secara signifikan.

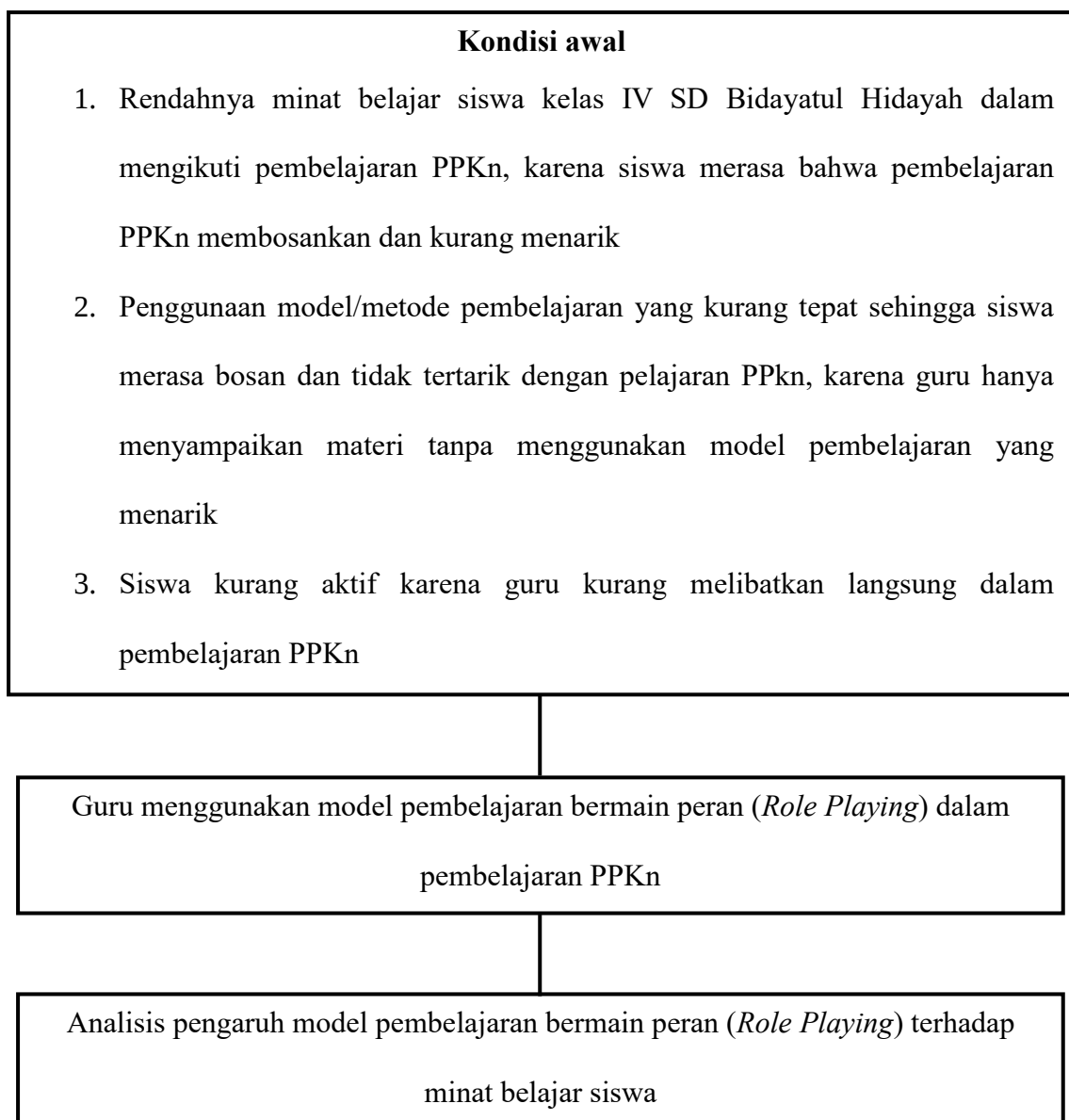
Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) merupakan model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Salah satu permasalahan keberhasilan pembelajaran ialah pemilihan model pembelajaran yang tepat, penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi akan menciptakan rasa bosan siswa dalam belajar. Seperti pada kenyataannya dalam pembelajaran materi PPKn kelas IV di SD Bidayatul Hidayah belum memanfaatkan model pembelajaran yang interaktif dengan baik yang berpengaruh pada minat belajar siswa yang bisa dikatakan masih rendah.

Dengan demikian, peneliti menemukan solusi guna mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan cara yang tidak membosankan dan membuat pengalaman belajar baru. Harapan yang diinginkan pada penggunaan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*)

ini adalah siswa dapat memahami materi yang diajarkan guru dengan lebih baik melalui keterlibatan langsung dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka konseptual menyajikan konsep dasar yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti.

2.3 Kerangka Konseptual

Gambar 2.1 Kerangka Koseptual



2.4 Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian, hipotesis yang dapat diajukan adalah:

1. Ha: Terdapat pengaruh dari penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PKn terhadap minat belajar siswa di kelas IV SD Bidayatul Hidayah.
2. Ho: Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PKn terhadap minat belajar siswa

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Menurut Sugiyono (2020), pendekatan kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini digunakan desain penelitian One-Group Pretest-Posttest Design. Penelitian dilakukan pada satu kelas sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan pretest untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Kemudian kelas eksperimen akan diberikan treatment atau perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Tabel 3.1 One-Group Pretest-Posttest Design

O_1	X	O_2
-------	---	-------

Sumber : (Setiawan, 2022)

Keterangan:

O_1 : Nilai Pretest (Sebelum diberi Treatment)

X : Pemberian treatment kepada siswa berupa model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*)

O_2 : Nilai posttest (Setelah diberikan Treatment)

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Bidayatul Hidayah. Waktu penelitian yang direncanakan selama 1 bulan yaitu pada bulan mei-juni 2025.

Tabel 3.2 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan								
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Agt
1	Pengajuan Judul									
2	ACC Judul									
3	Penyusunan Proposal									
4	Bimbingan Proposal									
5	ACC Proposal									
6	Seminar Proposal									
7	Penelitian									
8	Penyusunan Skripsi									
9	Sidang Skripsi									

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2020), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A

SD Bidayatul Hidayah yang berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 1 kelas. Alasan penulis memilih kelas IV A sebagai kelas eksperimen karena pada tingkat ini materi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mulai lebih kompleks dan melibatkan konsep kewarganegaraan yang sesuai untuk diterapkan dengan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*).

2. Sampel

Menurut Silaen (2018:87), sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil dengan cara-cara tertentu untuk diukur atau diamati karakteristiknya. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Bidayatul Hidayah berjumlah 20 siswa yang menjadi anggota populasi. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh.

Menurut Sugiyono (2020), teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30, atau peneliti ingin membuat generalisasi dengan tingkat kesalahan yang sangat kecil. Jadi jumlah sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Bidayatul Hidayah yang berjumlah 20 orang.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian adalah suatu ciri, karakteristik, atau nilai dari individu, objek, organisasi, atau aktivitas yang memiliki variasi tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis dan selanjutnya diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2016 :68). Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel bebas, yang juga dikenal sebagai variabel X, adalah jenis variabel yang dianggap sebagai pemicu munculnya variabel terikat, yang dianggap sebagai efek dari variabel tersebut. Sedangkan variabel terikat (dependent variable) atau variabel Y adalah variabel (hasil) yang diprediksi, yang berubah seiring dengan pergeseran.

1. Variabel tidak terikat (Independent Variable). Variabel yang umum dikenal sebagai variabel pemicu, prediktor, atau faktor pendahulu.

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahan atau munculnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2016). Variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model pembelajaran Bermain Peran (X).

2. Variabel yang Dipengaruhi (Variabel Dependen). Variabel dependen atau yang dipengaruhi adalah variabel yang terpengaruh atau menjadi hasil dari variabel bebas (Sugiyono, 2016). Variabel yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah Minat Belajar Siswa (Y) (Efendi, 2016).

3.5 Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan". Terdapat 2 definisi operasional variabel yang disampaikan yaitu:

1. Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati dalam situasi tertentu.
2. Minat belajar siswa Minat belajar adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu yang ingin dicapai dalam proses belajar, yang ditandai dengan perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam proses penelitian. Menurut Arikunto dalam Rachmayani (2020), instrumen penelitian dapat diartikan pula sebagai alat untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisa dan menyajikan data-data secara sistematis serta objektif dengan tujuan memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis. Jadi semua alat yang bisa mendukung suatu penelitian bisa disebut instrumen penelitian atau instrumen pengumpulan data. Instrumen dalam penelitian ini adalah:

1. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner digunakan untuk mengukur minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Angket berisi pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar Siswa

No	Aspek Minat Belajar	Indikator
1	Perasaan Senang	1. Siswa senang dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. 2. Siswa selalu hadir tepat waktu setiap jam pembelajaran PPKn 3. Siswa tidak merasa bosan ditengah-tengah pembelajaran PPKn
2	Ketertarikan Siswa	1. Fokus memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. 2. Siswa tetap memperhatikan penjelasan guru

		meskipun siswa duduk di bangku paling belakang. 3. Siswa mendengarkan guru dengan baik saat pembelajaran PKn berlangsung.
3	Perhatian Siswa	1. Siswa tidak malu bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan pembelajaran PPKn 2. Siswa aktif dalam diskusi kelompok dikelas. 3. Siswa selalu menjawab ketika guru sedang bertanya.
4	Keterlibatan Siswa	1. Siswa akan merasa sangat senang apabila terlibat langsung selama pembelajaran 2. Siswa mengikuti setiap instruksi dalam kegiatan bermain peran 3. Aktif menjawab pertanyaan guru atau teman, berpartisipasi dalam diskusi kelompok

3.7 Teknik Analisis Data

Menurut Neong Muhadjir (Ahmad dan Muslimah, 2021), analisis data adalah upaya untuk secara sistematis menemukan dan mengganti data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan sumber lainnya. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat memahami kasus yang sedang diteliti dan dapat menyajikan temuan untuk penelitian mendatang. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman, analisis harus dilanjutkan dengan mencari makna. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang pada akhirnya menyimpulkan hasil berdasarkan jenis analisis data yang dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan teknik analisis data yang berupa analisis data kuantitatif, yaitu menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan kemudian menarik kesimpulannya. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan:

1. Uji Validitas

a. Uji Validitas

.Berdasarkan Suryabrata Sumandi (2015:61), validitas isi ditegakkan melalui langkah analisis dan perbaikan pertanyaan atau pernyataan, yang didasarkan pada pendapat dari para ahli (*expert judgement*) yang melakukan tinjauan. Dalam situasi ini, setelah instrumen dibuat sesuai dengan aspek-aspek yang ingin diukur dan didasarkan pada suatu teori tertentu, langkah berikutnya adalah berkonsultasi dengan seorang ahli. Tenaga ahli berperan penting dalam proses pemeriksaan dan penilaian secara sistematis mengenai kevalidan atau ketidakvalidan setiap butir atau item pada instrumen. Peneliti membuat instrumen dengan mengikuti panduan instrumen serta berdasarkan kriteria standar yang digunakan. Hasil penilaian dari para ahli tersebut akan menjadi dasar untuk perbaikan, kemudian akan diuji kembali sampai instrumen dinyatakan valid.

Setelah melaksanakan uji validitas konten dengan menggunakan penilaian para ahli, selanjutnya dilakukan pengujian yang relevan melalui validitas konstruk. Dalam pengujian validitas konstruk, instrumen kuesioner diuji langsung pada responden yang relevan.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t (Paired Sample T Test). Uji T Paired Sample ini disebut uji dua sampel yang berpasangan. Dikatakan berpasangan karena kelompok sampel yang diuji memiliki perlakuan yang berbeda namun merupakan individu yang sama (Rusman 2015:77). Uji ini digunakan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel bebas (X) terhadap

variabel terikat (Y). Pengujian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26 for windows dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Apabila nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Apabila nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Adapun rumus untuk mnguji uji t adalah sebagai berikut :

Rusman (2015:78) menyatakan langkah-langkah uji t (Paired Sample Test) data dengan menggunakan SPSS versi 26 for windows adalah sebagai berikut:

1. Buka aplikasi SPSS, lalu pilih Variable View kemudian ketikkan nama variabel yang akan diolah yaitu pretest dan posttest
2. Kemudian masuk dalam Data View lalu ketikkan data yang sudah diperoleh baik variable pretest maupun Posttest
3. Setelah itu klik Analyze dan pilih menu Compare Means lalu klik Paired Sample T Test pada menu sehingga kotak dialog Paired-Sample T Test muncul
4. Lalu klik Variable pretest dan posttest sehingga kedua tersebut terblok kemudian tekan tombol panah sehingga tersebut muncul pada kotak Paired Variables
5. Setelah itu klik Options sehingga kotak dialog Paired-Sample T Test: Options muncul. Secara otomatis tingkat kepercayaan 95% dan Exclude cases analysis by analysis terpilih. Klik continue dan Ok

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap yaitu tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah memberikan angket minat belajar siswa terlebih dahulu kepada siswa kelas IV SD Bidayatul Hidayah dengan berjumlah 20 siswa, yang sebelumnya sudah diberikan pembelajaran dengan pemberian materi secara konvensional. Tujuan dari pemberian angket minat belajar siswa adalah untuk mengukur minat belajar siswa sebelum penggunaan model pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran PKn. Selama proses pembelajaran peneliti mengetahui bahwa siswa terlihat kurang aktif dan tidak dilibatkan langsung selama pembelajaran.

Proses pembelajaran selanjutnya yaitu menerapkan model pembelajaran menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role palying*). Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti mengetahui bahwa siswa sudah mulai terlihat aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran dengan bermain peran. Selanjutnya peneliti memberikan angket minat belajar siswa setelah dilakukannya pembelajaran dengan bermain peran. Tujuan dari pemberian angket minat belajar ini adalah untuk melihat dan mengukur sejauh mana minat belajar siswa bertambah setelah menggunakan model pembelajaran bermain peran.

Dalam data yang disajikan pada bab ini, informasi yang diperoleh dari penelitian ini diambil dari hasil lembar angket minat belajar siswa yang akan diberikan sebelum treatment dan sesudah treatment menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Langkah awal yang diambil oleh

peneliti adalah memberikan pembelajaran kepada siswa kelas IV untuk mengukur minat belajar siswa dengan memberikan pembelajaran tradisional terlebih dahulu kepada kelas IV tersebut, selanjutnya peneliti memberikan lembar angket minat belajar siswa sebelum diberikan treatment. Setelah itu diterapkan metode pembelajaran *Role Playing* pada kelas IV dan diakhiri dengan pengisian lembar angket minat belajar siswa setelah treatment. yang diberikan kepada siswa untuk mengukur sejauh mana minat belajar siswa.

Pengumpulan data dilaksanakan dengan memanfaatkan lembar angket minat belajar siswa. Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah melaksanakan uji validasi menggunakan uji validasi expert judgment terhadap instrumen penelitian yang berupa lembar angket minat belajar siswa yang akan digunakan untuk meneliti minat belajar siswa. Setelah itu, dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas, kemudian dilanjutkan dengan uji T.

Penelitian ini dilakukan di SD Bidayatul Hidayah yang terletak di Provinsi Sumatera Utara pada siswa kelas IV. Bertujuan untuk memahami minat belajar siswa melalui penggunaan metode *Role Playing* di kelas IV. Setelah informasi

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk menentukan apakah terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap minat belajar siswa.

1. Uji Validitas Expert Judgment

Validitas tes yang digunakan adalah validasi expert judgment yaitu menggunakan validator sebagai penilai terhadap instrumen penelitian yang digunakan peneliti yaitu lembar angket minat belajar siswa. Validasi instrumen merupakan proses penilaian terhadap alat observasi yang akan diujicobakan kepada para siswa. Validator dalam proses validasi instrumen penelitian ini adalah

Bapak Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd . salah satu dosen pengajar pada program studi Pendidikan Guru sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Hasil dari penilaian validasi dapat diperoleh pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.1

Expert Judgment (Validasi Ahli)

Validator	Total Skor	Presentasi	Kriteria
Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd.	38	95%	Direvisi

Berdasarkan skor yang diperoleh, yaitu total skor 38 dengan presentase 95%, instrumen angket minat belajar siswa tersebut dinyatakan layak untuk digunakan dengan beberapa revisi. Hasil yang didapatkan dapat dilihat pada lampiran.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji kebenaran atas suatu pertanyaan secara statistic serta menarik kesimpulan akan diterima atau ditolaknya pertanyaan tersebut. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji T (independent- samples t test) dengan menggunakan SPSS.

Kriteria pengambilan keputusan uji t yaitu, jika nilai signifikan $\alpha < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dan sebaliknya, jika nilai signifikan $\alpha \geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil uji hipotesis yang telah diperoleh ialah sebagai berikut.

Tabel 4.2 Uji Hipotesis

Paired Samples Test											
		Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)		
					Lower	Upper					
Pair 1	Sebelum diberikan perlakuan- diberikan perlakuan sesudah diberikan perlakuan	-28.30000		11.45288	2.56094	-33.66011	-22.93989	-11.051	19	.000	

Berdasarkan tabel 4.2 *Paired Sample Test* dapat dilihat signifikansinya nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hal tersebut maka diperoleh pengambilan hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap minat belajar siswa Kelas IV SD bidayatul hidayah pada mata Pelajaran pendidikan Pancasila Dan kewarganegaraan.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi minat belajar siswa dalam mata pelajaran PKn dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran. Penelitian ini menggunakan satu kelas.

1. Hasil Minat Belajar Siswa Sebelum Penerapan Model Pembelajaran *Role. Playing* Dalam Pelajaran Ppkn Di Kelas IV SD Bidayatul Hidayah

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Bidayatul Hidayah dengan jumlah siswa 20 orang, di mana kelas tersebut belum pernah menggunakan pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran PPKn. Sebelum memberikan perlakuan kepada para siswa, terlebih dahulu peneliti akan

memberikan lembar angket minat belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran Bermain Peran, dengan tujuan untuk mengevaluasi sejauh mana minat belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran bermain peran.. Penelitian ini menghasilkan data yang terdiri dari lembar angket minat belajar siswa yang diperoleh melalui model pembelajaran dengan pemberian materi secara konvensional. Dari hasil data yang didapat, nilai angket minat belajar siswa menunjukkan sebesar 55,6%

2. Hasil Dari Minat Belajar Siswa Setelah Menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Pelajaran Ppkn Di Kelas IV SD Bidayatul Hidayah.

Penelitian yang menerima perlakuan yaitu setelah menerapkan model pembelajaran bermain peran. Kegiatan *Role Playing* di kelas IV SD Bidayatul Hidayah dengan jumlah siswa 20 orang, menunjukkan bahwa setelah menerapkan model pembelajaran bermain peran, hasil dari data nilai angket minat belajar siswa mencapai 83,9% lebih baik dari pada nilai angket sebelum menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.

Dengan hasil penelitian, terdapat pengaruh setelah perlakuan yang diterapkan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, yang menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan nilai angket minat belajar sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing*.

4.3 Keterbatasan Penelitian

Dalam studi yang telah dilaksanakan, tentu terdapat sejumlah keterbatasan, antara lain:

1. Pembatasan lokasi penelitian

Penelitian ini hanya dilaksanakan di satu lokasi, yaitu SD Bidayatul Hidayah, khususnya di kelas IV. Terdapat beberapa kemungkinan yang jika penelitian dilakukan di tempat yang berbeda, meskipun hasilnya mungkin tidak akan jauh berbeda dari penelitian yang telah dilakukan.

2. Batasan dalam objek penelitian

Dalam penelitian ini hanya melakukan penelitian mengenai pengaruh dari model Pembelajaran *Role Playing* terhadap minat belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis yang dilakukan terhadap temuan-temuan selama proses penelitian, kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn sebelum menggunakan model pembelajaran Bermain Peran. Dimana siswa tidak terlibat langsung dalam pembelajaran, kurang berinteraksi dan memainkan peran sehingga minat belajar siswa masih dikatakan rendah. Kemudian penelitian ini menghasilkan data yang terdiri dari lembar angket minat belajar siswa yang diperoleh melalui model pembelajaran dengan pemberian materi secara konvensional. Dari hasil data yang didapat, nilai angket minat belajar siswa menunjukkan sebesar 55,6%.
2. Minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn sesudah menggunakan model pembelajaran Bermain Peran, yaitu siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran, sudah mulai berinteraksi, dan juga terlibat dalam bermain peran, hal tersebut menunjukkan bahwa setelah menerapkan model pembelajaran bermain peran, hasil dari data nilai angket minat belajar siswa mencapai 83,9% lebih baik dari pada nilai angket sebelum menerapkan model pembelajaran *Role Playing*
3. Pengaruh Minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dengan hasil Uji Hipotesis yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X (Metode Pembelajaran Bermain Peran *Role*

Playing) dan variabel Y (Minat Belajar Siswa). Berdasarkan hasil analisis angket minat belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Dimana sebelum penggunaan model pembelajaran *Role Playing* minat belajar siswa menunjukkan 55,6% kemudian setelah dilakukan pembelajaran *Role Playing* minat belajar siswa meingkat sebanyak 83,9%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil studi yang telah dilakukan, ada sejumlah rekomendasi yang diajukan oleh peneliti. Rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Untuk sekolah

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti menyarankan agar pihak sekolah dapat menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

2. Untuk Tenaga Pendidik

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti menyarankan agar tenaga pendidik dapat menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Khususnya pada Mata Pelajaran PPKn. Agar menciptakan pembelajarn PPKn yang efektf dan menyenangkan.

3. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan peneletian dengan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adini, A. (2021). *Metode pembelajaran bermain peran*. Jurnal Pendidikan, 6(4), 47.
- Aulia, A., & Saleh, A. (2024). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai pembentuk karakter berkualitas dan mandiri. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(1), 87-102.
- Darling-Hammond, L., & Cook-Harvey, C. M. (2023). Effective implementation of role playing methods in 50ducate educational contexts. *Educational Researcher*, 52(3), 214-229.
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97-140.
- Davidson, C. N., & Goldberg, D. T. (2024). Developing adaptive competencies through simulated experiences in 50ducation. *Journal of Educational Psychology*, 116(4), 778-793.
- Depdiknas. (2023). *Pedoman pelaksanaan Pendidikan Kewarganegaraan di tingkat sekolah dasar*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Dharma, I. P., & Ut, G. (2024). Peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 45-52.
- Dharmayana, I., Masrun, M., Kumara, A., & Wirawan, Y. G. (2023). Keterlibatan siswa dan prestasi akademik: Peran minat belajar sebagai mediator. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(3), 271-288.
- Fahrurrozi, M., Abdullah, I., Suryani, K., Mukminan, A., & Fajriyah, N. (2022). *Strategi pembelajaran melalui bermain peran dan implementasinya*. Rajawali Press.
- Fathurrohman, M., & Sulistyorini, S. (2018). *Belajar dan pembelajaran: Meningkatkan mutu pembelajaran sesuai standar nasional*. Kalimedja.
- Hamdayama, J. (2017). *Model dan metode pembelajaran kreatif dan berkarakter*. Ghalia Indonesia.
- Harackiewicz, J. M., & Schiefele, U. (2023). Model integrasi minat-motivasi dalam pembelajaran. *Journal of Educational Psychology*, 115(2), 213-230.
- Hattie, J., & Zierer, K. (2018). *10 mindframes for visible learning: Teaching for 50ducate*. Routledge.
- Hayani, N. (2019). *Metode pembelajaran interaktif*. Samudera Biru.

- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2019). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 54(4), 304-329.
- Jansen, M., Lüdtke, O., & Schroeders, U. (2019). Evidence for a positive 51ducatio between interest and achievement: Examining between-person and within-person variation in five domains. *Contemporary Educational Psychology*, 59, 112-127.
- Jenkins, H., & Zimmerman, E. (2022). Digital citizenship literacy through role play 51ducat. *International Journal of Communication*, 16, 3245-3267.
- Karnain, T. (2020). *Tinjauan metode pembelajaran dalam pendidikan*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 11(4), 10-18.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2021). Experiential learning theory in the digital age: New approaches to deep learning. *Academy of Management Learning & Education*, 20(2), 289-310.
- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. (2019). Academic achievement prediction: Role of interest in learning and 51ducatio towards school. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*, 6(1), 45-63.
- Linnenbrink-Garcia, L., Patall, E. A., & Pekrun, R. (2018). Adaptive motivation and emotion in 51ducation: Research and principles for instructional design. *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 3(2), 228-236.
- Lufri, L., Fitria, Y., Yogica, R., & Taufiq, M. (2020). *Metodologi pembelajaran: Strategi, pendekatan, model, metode pembelajaran*. LPPM Universitas Indonesia.
- Magdalena, I., Haq, A., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *BINTANG*, 2(3), 418-430.
- Muhsyanur, M. (2021). *Strategi pembelajaran interaktif*. Literasi Nusantara.
- Mulyasa, E. (2019). *Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Remaja Rosdakarya.
- Nasution, A. M., Ritonga, M., Lahmi, A., & Sartika, F. (2023). Analisis metode pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang relevan untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1037-1046.
- Nurhalisyah, S., Dewi, D. A., & Adriansyah, M. A. (2024). Peningkatan pemahaman Pancasila melalui Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 21(1), 58-72.

- Nurhasanah, F., & Sastra, P. D. (2021). Efektivitas model Role Playing terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 117-129.
- Nurhayati, S. (2024). Metode bermain peran sebagai strategi pembelajaran kontekstual di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 98-110.
- O’Keefe, P. A., Dweck, C. S., & Walton, G. M. (2018). Implicit theories of interest: Finding your passion or developing it? *Psychological Science*, 29(10), 1653-1664.
- Pratama, D. S., & Widodo, A. (2024). Mengatasi keterbatasan metode bermain peran dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(2), 137-149.
- Pratiwi, L. D., Ardianti, S. D., & Kanzunudin, M. (2022). Pengaruh model Role Playing berbasis kearifan lokal terhadap minat belajar siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1), 156-168.
- Rahman, A. (2023). *Pendekatan metodologis dalam pembelajaran kontemporer*. Jurnal Pendidikan Modern, 5(2), 75-93.
- Rahman, A., & Haryanto, S. (2023). Implementasi model Role Playing untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar pada pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 45-57.
- Renninger, K. A., & Hidi, S. (2020). *The Cambridge handbook of motivation and learning*. Cambridge University Press.
- Renninger, K. A., Ren, Y., & Kern, H. M. (2024). Neurobiological underpinnings of interest development in 52ducation. *Educational Psychology Review*, 36(1), 118-142.
- Safari, S. (2018). *Diagnosis kesulitan belajar*. Pustaka Pelajar.
- Santoso, E., & Widodo, S. (2023). Pengembangan model pembelajaran berpusat pada siswa dalam era digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(3), 215-232.
- Schön, D. A., & Nielsen, T. (2022). Metacognitive 52ducatio building through reflective role-play 52ducation. *Reflective Practice*, 23(2), 213-229.
- Siregar, R., Mahmud, A., Hamdani, F., & Wijaya, C. (2024). Penerapan metode pembelajaran aktif pada mata pelajaran PKn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 42-58.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Sulistiawati, S., Mulyati, T., & Furnamasari, Y. F. (2023). Pembelajaran PPKn sebagai pembentuk karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 112-126.
- Supriyadi, A. (2021). *Strategi pembelajaran bermain peran: Teori dan aplikasi*. Bumi Aksara.
- Supriyati, N., & Mawardi, M. (2020). Penerapan model Role Playing untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 298-307.
- Widodo, S., Putra, A. D., & Jannah, M. (2024). Analisis penerapan model Role Playing dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan komunikasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 9(1), 67-81.
- Wijaya, H. (2023). *Strategi pembelajaran efektif di era kontemporer*. Mitra Ilmu.
- Wijaya, H., & Arisandi, D. (2023). Kelebihan metode pembelajaran bermain peran dalam pengembangan keterampilan abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 72-85.
- Winarno, W. (2023). *Analisis komprehensif metode pembelajaran modern*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 4(2), 82-96.
- Zhao, Y., & Watterston, J. (2021). The changes imperative: Redesigning Education for uncertain futures. *Educational Review*, 73(2), 142-159.
- Zulfikar, T., & Dewi, R. (2021). Pendidikan kewarganegaraan sebagai fundamental pengembangan masyarakat demokratis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 114-128.
- Aulia, C., & Saleh, S. (2024). Peran guru pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) sebagai evaluator terhadap disiplin belajar siswa sekolah menengah pertama. 10(1), 720–729.
- Dahnial, I., & Adawiyah, R. (2024). Implementasi Nilai-Nilai Nasionalisme pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III SDS IT Cendekia. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4409–4416. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i5.4192>
- Dharma, S. D., & Ut, K. (2024). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas. 2657–2664.
- Doly, Marah Pendahuluan, A. (2023). Penggunaan Platform Alef Education Dalam Pembelajaran Matematika Materi Relasi Dan Fungsi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/10.30596/jmes.v4i2.16358>

- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nasution, A. J., Ritonga, A. P., Sagala, D. I. S., & Hasanah, S. (2023). Metode Pembelajaran PKN SD Al-Wasliyah 11 Amplas. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(1), 140–150. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i1.3155>
- Nurhalisyah, A., Dewi, D. A., & Adriansyah, M. I. (2024). Pentingnya Kewarganegaraan Dalam Pendidikan Pelajar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 74–79. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.130>
- Pratiwi Indah, Agus, S., Indra, NoviansyahAgus, S., Indra, N., & Farah, T. (2022). EduInovasi : Journal of Basic Educational Studies EduInovasi : Journal of Basic Educational Studies. *Journal of Basic Educational Studies*, 2(1), 85–97., & Farah, T. (2022). EduInovasi : Journal of Basic Educational Studies EduInovasi : Journal of Basic Educational Studies. *Journal of Basic Educational Studies*, 2(1), 85–97.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Siburian, A., Siahaan, E. A., Naibaho, D., Pendidikan, J., Kristen, A., Agama, I., & Tarutung, K. N. (2023). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 11202–11209. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Siregar, D. R., Siregar, I. H., Amirah, N., Shafira, R., Nadeak, R. M., & Ambarita, T. (2024). Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar PKN di Sekolah Dasar di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.546>
- Sulistiawati Sulistiawati, Tita Mulyati, & Yayang Furi Furnamasari. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 144–156. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2018>
- Zulfikar, M. F., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 104–115. <https://doi.org/10.31932/jpk.v6i1.1171>

LAMPIRAN

Lampiran 1

Tabel Hasil Observasi Dan Wawancara Nilai Rata-Rata Siswa

Pada Pembelajaran PPKn SD Bidayatul Hidayah

No.	Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	55-60	7	Tidak Tuntas
2.	65-70	3	Tidak Tuntas
3.	70-75	4	Tuntas
4.	75-80	3	Tuntas
5.	80-85	3	Tuntas
6.	85-90	-	-
Jumlah		20	

Lampiran 2

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025

PPKn KELAS EMPAT/IV

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Aisyah Balqish Isnaini
Instansi	: SD Bidayatul Hidayah
Tahun Penyusun	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase / Kelas	: B / 4 (genap)
Elemen	: Pancasila
BAB	: Pancasila Dalam Diriku
Alokasi Waktu	: 3 x 35 Menit
Strategi Pembelajaran	: Pengajaran menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik dapat memahami makna-makna pancasila, kemudian dapat meneapkan sikap dan perilaku yang mencerminkan pengamalan pancasila dalam kehidupan bermasyarakat.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia 2. Mandiri 3. Bernalar Kritis 4. Kreatif 5. Bergotong-royong,dan 6. Berkebinekaan global	
D. SARANA DAN PRASARANA	
• Sumber Belajar 1. Modul Pembelajaran Kurikulum Merdeka Pendidikan Pancasila Kelas IV . 2. Materi Pembelajaran 3. Lembar kerja peserta didik	

Topik B : Sikap dan Perilaku yang Mencerminkan Pengamalan Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari • Perlengkapan yang di butuhkan peserta didik 1. Alat tulis 2. Lembar kerja siswa • Perlengkapan yang di butuhkan guru (optimal) 1. Papan tulis 2. Laptop 3. Proyektor
E. TARGET PESERTA DIDIK
1. Siswa dapat mengetahui nilai-nilai pancasila 2. Siswa dapat memahami sikap dan perilaku yang mencerminkan pengamalan pancasila dalam bermasyarakat
F. MODEL PEMBELAJARAN
➤ Pembelajaran tatap muka ➤ Pembelajaran Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) ➤ Pembelajaran diskusi dan Tanya jawab\
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)
Siswa dapat mendeskripsikan nilai-nilai pancasila, siswa juga dapat mendeskripsikan sikap dan perilaku yang mencerminkan pengamalan pancasila dalam bermasyarakat
B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
1. Peserta didik, dapat mengetahui nilai-nilai pancasila melalui model pembelajaran Role Playing 2. Peserta didik dapat mendeskripsikan sikap dan perilaku yang mencerminkan pengamalan pancasila dalam bermasyarakat dengan pembelajaran <i>Role Playing</i> 3. Peserta didik mampu mengidentifikasi penerapan sikap dan perilaku

yang mencerminkan pengamalan Pancasila dalam bermasyarakat melalui bermain peran

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Meningkatkan kemampuan siswa didik dalam memahami nilai sila-sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungansekolah, masyarakat dan kluarga dengan benar
2. Meningkatkan kemempuan siswa dalam mengidentifikasi penerapan sikap dan perilaku yang mencerminkan pengamalan pancasila dengan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungansekolah, masyarakat dan kluarga tepat

D. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Bagaimana kamu menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan sekolah?
2. Bagaimana kamu menunjukkan sikap toleran kepada sesama?
3. Bagaimana kamu menunjukkan sikap peduli terhadap sesama?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa
2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa
3. Guru mengecek kehadiran siswa
4. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu Garuda Pancasila bersama-sama.
5. Guru memberikan apersepsi
6. Mengulang materi sebelumnya dengan Tanya jawab lalu menyampaikan materi yang akan dipelajari
7. Guru memberikan motivasi kepada siswa (melakukan gerakan ice breaking agar siswa lebih semangat)

8. Guru menunjukkan video pancasila dalam kehidupan sehari-hari sebagai video pemantik dalam pembelajaran



9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

B. Kegiatan Inti (50 menit)

Fase 1: Orientasi peserta didik terhadap masalah

1. peserta didik di berikan gambar pancasila



2. Guru melakukan membaca terbimbing terlebihdahulu sebelum perserta ddik membaca
3. Guru mengingatkan peserta didik agar membaca dengan bersungguh-sungguh dan membaca berulang kali
4. Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa mereka akan mempelajari tentang pengamalan nilai pancasila dalam Masyarakat

Fase 2: Mengorganisasikan Peserta Didik Pada Kelompok Belajar

5. Guru membentuk kelompok yang terdiri atas 4 orang perkelompok
6. Setelah di bagi kelompok nya guru memberikan masing-masing peran pada setiap kelompok, perwakilan kelompok diminta untuk maju kedepan untuk mengambil sebuah kertas kelompok sesuai lambing pancasila

Fase 3: Membimbing penyelidikan kelompok

7. Kelompok pertama menampilkan peran terkait Sila Pancasila yang pertama, yaitu **“Ketuhanan Yang Maha Esa.”** Siswa berpartisipasi dalam permainan peran dengan cara berdrama, menggambarkan praktik keagamaan yang berbeda-beda, serta berdoa sesuai dengan agama masing-masing di dalam lingkungan yang sama. Mereka dapat hidup rukun dan damai, yang mencerminkan bahwa Negara Indonesia memberikan kebebasan bagi warganya untuk menganut agama apa pun.
8. Setelah itu, kelompok dua mempresentasikan peran pada sila kedua, yaitu **“Kemanusiaan yang Adil dan Beradab”**. Siswa-siswa melakukan permainan peran dengan cara masing-masing, di mana mereka berperan sebagai petani, guru, polisi, dan nelayan. Dalam adegan tersebut, para siswa datang ke sebuah toko, dan pemilik toko memperlakukan mereka dengan adil dan setara, tanpa membedakan kasta atau martabat.
9. Setelah itu, kelompok ketiga diberikan tugas untuk menampilkan peran dari sila ketiga, yaitu **“Persatuan Indonesia”** Para siswa ditugaskan untuk mempresentasikan peran mereka dalam mengenal dan memerankan karakter para perumus pancasila.
10. Setelah itu, kelompok keempat diberikan tugas untuk menampilkan peran dari sila keempat, yaitu **“Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan dan Perwakilan.”** Para siswa menampilkan peran dalam proses pemilihan dan pengambilan keputusan bersama, yang menunjukkan bahwa lebih baik jika dilakukan melalui musyawarah, seperti dalam pemilihan ketua kelas.
11. Kelompok ke lima menampilkan peran mengenai sila ke lima yaitu **“Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia”** siswa akan menampilkan peran dengan bermain peran menjadi seorang yang memiliki kekuasaan dan seorang yang hanya pekerja petani, dan seorang petani tersebut tidak mendapatkan keadilan hukum yang sesuai.

Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil

12. Guru tetap mendampingi siswa dalam mempresentasikan peran yang akan diperankan oleh siswa
13. Guru mengatur jalannya pemeranana yang akan di presentasikan siswa dalam bermain peran yang sudah di tentukan dan sudah di persiapkan

Fase 5: Menganalisis dan Mengevaluasi Pembelajaran

14. Setiap kelompok mempresentasikan peran yang sudah di tentukan
15. Kelompok lain memahami dan memperhatikan kelompok yang sedang maju
16. Guru memberikan tanggapan dengan hasil presentasi bermain peran kelompok masing-masing
17. Guru memberikan apresiasi dan hadiah kepada setiap kelompok yang sudah mempresentasikan perannya ke depan kelas

C. Kegiatan penutup (10 menit)

- ✓ Peserta didik melakukan refleksi atas pembelajaran yang berlangsung pada pertemuan ini.
- ✓ Peserta didik melaksanakan refleksi pembelajaran dengan mengungkapkan perasaan mereka setelah mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini, serta mengajukan atau menjawab pertanyaan yang belum dipahami kepada guru.
- ✓ Guru memberikan penguatan serta motivasi kepada peserta didik.
- ✓ Guru melakukan refleksi terhadap model pembelajaran yang diterapkan, untuk menilai kesesuaian serta mencatat perkembangan peserta didik.
- ✓ Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya.
- ✓ Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam

F. Asesmen

a. Jenis Asesmen

- 1) Asesmen Formatif

• Tes Tertulis - Tuliskanlah praktik baik penerapan pancasila yang telah kamu lakukan di lingkungan sekolah, dan di lingkungan keluarga! - Sikap dan perilaku terpuji apa saja yang dapat kamu contoh dari karakter para perumus pancasila? 2) Asesmen Sumatif - Peserta didik mampu mengenal dan makna sila-sila pancasila melalui model pembelajaran Bermain Peran - Peserta didik dapat mengidentifikasi pengamalan peran pancasila dalam kehidupan sehari-hari b. Bentuk Asesmen 1. Sikap (Profil pancasila) dapat berupa: Gotong royong, bernalar kritis dan tanggung jawab 2. Tertulis (tes objekif, isian, deskripsi, gambar)
G. Pengayaan dan Remedial
• Pengayaan Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang memiliki kemampuan di atas rata-rata. Materi pengayaan dalam kegiatan pembelajaran dari sesi pertama hingga keempat adalah kesimpulan mengenai hubungan antara sila-sila Pancasila dalam kehidupan peserta didik. • Remedial Remedial diberikan kepada peserta didik yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata melalui kegiatan membaca kembali materi yang sama, disertai dengan bimbingan dari guru. Kegiatan ini kemudian dilanjutkan dengan pemberian pertanyaan, baik secara tertulis maupun lisan, sesuai dengan karakteristik kebutuhan dan pencapaian belajar peserta didik.
H. Refleksi Guru
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, penilaian keaktifan, dan angket minat belajar.

9. Perubahan minat belajar yang diamati?

L. Penilaian

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, penilaian keaktifan, dan angket minat belajar.

Medan, Mei 2025

Mengetahui,

Wali Kelas



Endang Suryani S.Pd.

Peneliti



Aisyah Balqish Isnaini
NPM : 2102090207



Sekolah

Dr. Zulla, S.Kom.

Lampiran 3**MATERI PEMBELAJARAN****Kelas : IV****Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila****Materi Pelajaran : Pancasila dalam Diriku**

Materi Pembelajaran

A. Makna Pancasila Di Masyarakat

Sila Pertama Ketuhanan Yang Maha Esa



Makna : Menekankan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. Setiap individu memiliki kebebasan beragama dan menjalankan ibadah sesuai dengan keyakinan yang dianut.

Penerapan : Saling menghormati perbedaan agama, menjaga kerukunan umat beragama, serta mewujudkan toleransi antarumat beragama.

Sila Kedua Kemanusiaan Yang Adil dan Beradap



Makna : Menghargai harkat dan martabat manusia, menjunjung tinggi nilai - nilai kemanusiaan serta memperlakukan sesama manusia dengan adil dan beradap.

Penerapan : Tidak melakukan diskriminasi, membantu sesama yang membutuhkan serta menjunjung tinggi nilai - nilai kemanusiaan dalam kehidupan sehari - hari.



Sila Ketiga Persatuan Indonesia



Makna : Menjaga persatuan dan kesatuan bangsa serta mewujudkan Bhineka Tunggal Ika (Berbeda-beda tetapi tetap satu jua).

Penerapan : Menghargai keberagaman suku, budaya dan agama, serta mementingkan kepentingan bangsa diatas kepentingan golongan

Sila Keempat Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan Perwakilan



Makna : Segala urusan negara diselesaikan melalui musyawarah untuk mencapai mufakat. Keputusan berdasarkan kepentingan bersama dan didasarkan kepada kebijaksanaan.

Penerapan : Berpartisipasi dalam kegiatan musyawarah memilih pemimpin yang amanah dan bertanggung jawab dan menghargai pendapat orang lain.



Sila Kelima
Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat
Indonesia



Makna : Mewujudkan masyarakat yang adil dan makmur bagi seluruh rakyat Indonesia. Setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk mendapatkan kesejahteraan dan keadilan.

Penerapan : Membantu sesama yang kurang mampu, menciptakan lapangan pekerjaan, membagi hasil secara adil.



Nilai-nilai Pancasila

Nilai Pancasila	Kandungan Nilai Pancasila
Nilai Ketuhanan	“Ketuhanan yang Maha Esa” di lambangkan simbol bintang. Mengandung nilai kepercayaan dan ketakwaan terhadap Tuhan, kebebasan beragama serta bertoleransi.
Nilai Kemanusiaan	“Kemanusiaan yang Adil dan Beradab” di lambangkan simbol rantai. Mengandung nilai kemanusiaan, keadilan, atau kesamaan derajat masyarakat, serta berani membela kebenaran.
Nilai Persatuan	“Persatuan Indonesia” di lambangkan dengan simbol pohon beribgin. Mengandung nilai persatuan dan kesatuan, rela berkorban, cinta tanah air, dan menjunjung tinggi persatuan.
Nilai Kerakyatan	“Kerakyatan yang di pimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan” di lambangkan dengan simbol kepala banteng. Mengandung nilai kedaulatan ada di tangan rakyat dan mengutamakan musyawarah untuk mufakat.
Nilai Keadilan	“Keadilan Sosial bagi seluruh rakyat Indonesia” di lambangkan dengan simbol padi dan kapas. Mengandung nilai keadilan atau keseimbangan antara hak dan kewajiban.

A. Sikap dan Perilaku yang Mencerminkan Pengamalan Pancasila dalam Kehidupan Bermasyarakat

Sila Pancasila	Sikap dan Perilaku
Sila Pertama	a. Menjalankan perintah agama dengan taat, beribadah dan berdoa (baik untuk orang tua, keluarga dan teman) b. Menghormati teman yang berbeda agama c. Berinteraksi dengan semua tetangga tanpa membeda-bedakan agama d. Tidak mencampuri urusan agama orang lain dan menjaga keharmonisan antar umat beragama
Sila Kedua	a. Menghormati orang yang lebih tua dari kita, menghargai yang lebih muda b. Menghormati guru dan menghargai teman c. Saling membantu ketika tetangga membutuhkan bantuan d. Menjaga kebersihan dan keamanan lingkungan masyarakat
Sila Ketiga	a. Menjaga nama baik keluarga dan menjaga kerukunan dengan saudara, adik, dan kakak b. Tidak berkelahidengan teman, mengerjakan tugas kelompok bersama-sama c. Tidak menghasut teman untuk saling membenci d. Cinta tanah air dan bangsa, membantu gotong royong dlam kegiatan masyarakat
Sila Keempat	a. Menghargai pendapat anggota keluarag yang lain, bertanggung jawab terhadap tugas dan kewajiban di rumah b. Berpartisipasi dalam kegiatan msuyawarah kelas dan tidak memksakan pendapat teman c. Menghargai pendapat orang lain d. Mengikuti aturan yang sudah ditetapkan di lingkungan masyarakat
Sila Kelima	a. *Menghargai hak-hak anggota keluarga lainnya, tidak mengambil barang anggota keluarga tanpa izin b. Menghargai hasil karya teman di sekolah, gotong royong membersihkan kelas dan lingkungan sekolah c. Menghormati hak dan kewajiban orang lain dalam hidup bermasyarakat

C. Sejarah Perumusan Pancasila

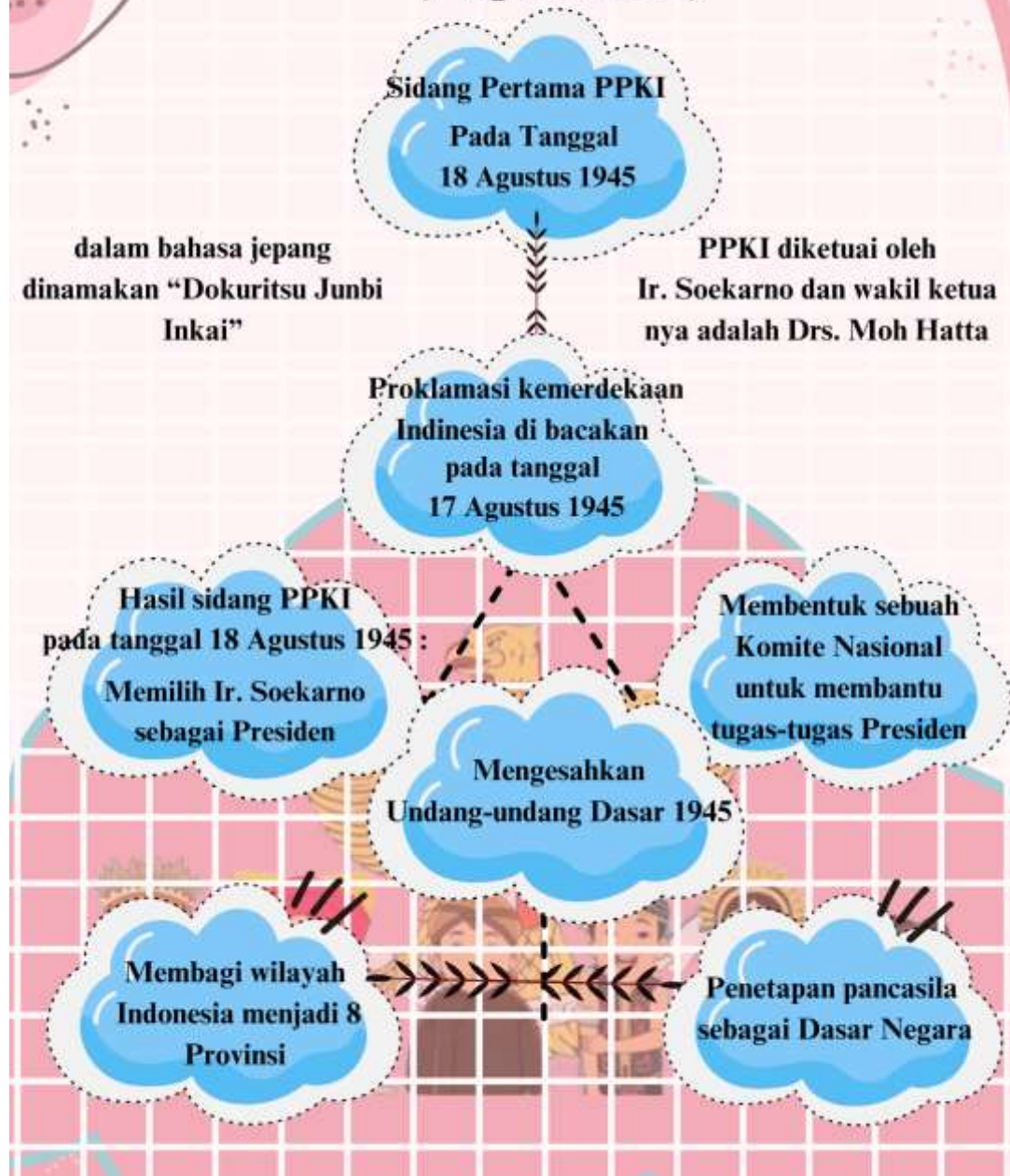
Pembentukan BPUPK

(1 Maret 1945)



C. Sejarah Perumusan Pancasila

Pembentukan PPKI (7 Agustus 1945)



C. Karakter Para Perumus Pancasila



Lampiran 4

WAWANCARA DENGAN GURU KELAS IV

SD BIDAYATU HIDAYAH

No	Daftar Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1.	Sudah berapa lama ibu mengajar di SD Bidayatul Hidayah, khususnya di kelas IV?	Mengajar di SD Bidayatul hidayah sudah sekitar 7 tahun lamanya
2.	Berapakah jumlah siswa-siswi di kelas IV?	Siswa-siswi kelas IV berjumlah 20 Orang, terdiri dari 4 orang siswi perempuan dan 16 orang siswa laki-laki
3.	SD Bidayatul Hidayah menggunakan kurikulum apa?	Menggunakan Kurikulum Merdeka
4.	Apakah pernah menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada mata pelajaran PPKn?	Untuk beberapa mata pelajaran pernah menggunakan model <i>Role Playing</i> , tetapi pada mata pelajaran PPKn sama sekali belum pernah
5.	Apakah terdapat kendala saat menggunakan model pembelajaran <i>Role Playing</i>	Penggunaan panggung, atribut dan perlengkapan sangat kurang hanya memakai seadanya
6.	Model pembelajaran apa saja yang sudah pernah ibu gunakan dalam pembelajaran?	Ada beberapamodel pembelajaran yang saya gunakan seperti model pembelajaran inquiri, jigsaw,
7.	Apakah terdapat kesulitan saat menggunakan model pembelajaran saat proses belajar ?	Setiap pembelajaran ada kesulitan dan kelemhannya, seperti siswa masih ada yang tidak mau merespo, cenderung malu-malu, ada juga yang terkesan cuek.
8.	Sebagai wali kelas IV,b bagaimana pendapat ibu terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn?	Minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn tergolong baik, bisa menguasai materi, bisa menjawab pertanyaan dari soal PKn, tetapi meskipun begitu masih terdapat beberpa siswa yang masih belum memiliki minat yang tinggi,
9.	Apakah nilai pada mata pelajaran PPKn di kelas IV ini Sudah memenuhi KKM ?	Untuk beberapa siswa sudah memenuhi KKM, tetapi masih ada juga yang belum memenuhi kkm

Lampiran 5

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

A. Petunjuk

a) Memberi penilaian dengan cara tanda (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

- | | |
|-----------|----------------|
| 1. Kurang | 3. Baik |
| 2. Cukup | 4. Baik Sekali |

Nama Siswa : _____

Kelas : _____

Aspek yang dinilai : Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN

No	Soal	Kriteria				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Saya merasa senang dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.					
2.	Saya selalu hadir tepat waktu saat pembelajaran PPKn					
3.	Saya merasa bosan saat pembelajaran PPKn berlangsung					
4.	Saya sangat tertarik dengan pembelajaran PPKn					
5.	Saya berusaha untuk memahami materi pembelajaran PPKn yang di sampaikan guru					
6.	Saya berusaha untuk mendengarkan dan memperhatikan guru dengan baik saat pembelajaran PPKn berlangsung					
7.	Saya tidak malu bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan selama pembelajaran					
8.	Saya aktif dalam diskusi kelompok belajar PPKn di kelas					
9.	Saya akan berkonsentrasi saat pembelajaran PPKn akan dimulai					
10.	Saya mengikuti instruksi kegiatan pembelajaran bermain peran					

Lampiran 6

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN MINAT BELAJAR SISWA

A. Identitas

Nama : Aisyah Balqish Isnaini

Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran
(*Role Playing*) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD

Bidayatul Hidayah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Validator : Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd

B. Petunjuk

a) Memberi penilaian dengan cara tanda (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

- | | |
|-----------|----------------|
| 1. Kurang | 3. Baik |
| 2. Cukup | 4. Baik Sekali |

LEMBAR ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama Siswa :
Kelas :
Aspek yang dinilai : Minat Belajar Siswa

Berilah tanda (√) apabila anda melakukan sesuai dengan butir soal di bawah ini.

No	Soal	Kriteria				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Saya merasa senang dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.				✓	
2.	Saya selalu hadir tepat waktu saat pembelajaran PPKn				✓	
3.	Saya merasa bosan saat pembelajaran PPKn berlangsung				✓	

4.	Saya sangat tertarik dengan pembelajaran PPKn				✓	
5.	Saya berusaha untuk memahami materi pembelajaran PPKn yang di sampaikan guru				✓	
6.	Saya berusaha untuk mendengarkan dan memperhatikan guru dengan baik saat pembelajaran PPKn berlangsung			✓		
7.	Saya tidak malu bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan selama pembelajaran				✓	
8.	Saya aktif dalam diskusi kelompok belajar PPKn di kelas			✓		
9.	Saya akan berkonsentrasi saat pembelajaran PPKn akan di mulai				✓	
10.	Saya mengikuti instruksi kegiatan pembelajaran bermain peran				✓	

Keterangan Penilaian :

✓ Skor maksimal = 40

$\frac{\text{Jumlah skor yang di capai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$

Tabel Presentase Kevalidan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
84% - 100%	Sangat Valid	Direvisi

68% - 84%	Valid	Tidak Perlu Revisi
52% - 68%	Cukup Valid	Direvisi
36% - 52%	Kurang Valid	Perlu Revisi
20% - 36%	Sangat Kurang Valid	Perlu Revisi

Sumber : Menurut (Susanti, 2018)

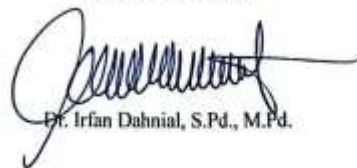
b) Jika menurut Bapak/Ibu validator Lembar *Angket* perlu ada revisi, mohon di tulis pada bagian komenta dan saran, guna perbaikan

Angket sudah menunjukkan "Valid" Namun
Perlu diperbaiki karena masih terdapat
typo atau kesalahan ketik.

Berdasarkan penilaian tersebut, maka lembar *Angket* dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Medan, 16 Mei 2025


Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.

55,6

Lampiran 8

REKAPITULASI HASIL ANGKET SESUDAH MENGGUNAKAN MODEL PMBELAJARAN ROLE PLAYING

No	Nama	Penilaian										Nilai	Persen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Abbdul Jabbar Siddiq	4	4	1	4	4	4	4	3	4	3	35	88
2.	Ahmad Nur Candra	4	4	1	4	4	3	3	4	4	4	35	88
3.	Akbar Hadi Geya	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	36	90
4.	Alby Zikri	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	37	93
5.	Aufar Pratama	4	4	1	4	4	4	3	2	4	3	33	83
6.	Bagas Al Fatih	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	36	90
7.	Barri Nur Hijri	3	4	1	3	4	4	3	3	4	4	33	83
8.	Erlangga Rendy	4	3	1	4	2	4	2	4	3	3	30	75
9.	Fajar Ramadhan	4	1	2	4	3	4	3	4	3	1	29	73
10.	Khadijah Azwi	4	2	1	4	3	4	2	3	4	4	31	78
11.	Khalila Mumtazah S	4	3	1	3	4	4	3	3	3	4	32	80
12.	Mini Qisworini	4	3	1	4	4	4	4	3	3	4	34	85
13.	M. Alfian	4	4	1	4	4	4	4	4	3	3	35	88
14.	M. Dany Arif	4	3	1	3	4	4	3	4	4	4	34	85
15.	M. Hamka	4	3	1	4	4	3	4	3	3	4	33	83
16.	Mhd. Raihan Gunawan	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	36	90
17.	M. Reza Rivaldi	4	3	1	4	3	3	4	3	4	2	31	78
18.	Nabil AZhar Pratama	4	4	1	4	4	4	4	3	3	4	35	88
19.	Naura Safa Az-Zahra	4	3	1	4	3	3	3	4	4	3	32	80
20.	Syahrul Gunawan	4	4	1	4	3	3	3	4	3	3	32	80
RATA – RATA													83,9

Lampiran 9

SKOR PEROLEHAN MINAT BELAJAR SISWA

NO.	NAMA	SEBELUM	SESUDAH	KATEGORI
1	Abbdul Jabbar Siddiq	66	88	Baik Sekali
2	Ahmad Nur Candra	58	88	Baik Sekali
3	Akbar Hadi Geya	60	90	Baik Sekali
4	Alby Zikri	45	93	Baik Sekali
5	Aufar Pratama	58	83	Baik Sekali
6	Bagas Al Fatih	60	90	Baik Sekali
7	Barri Nur Hijri	65	83	Baik Sekali
8	Erlangga Rendy	50	75	Cukup Baik
9	Fajar Ramadhan	45	73	Cukup Baik
10	Khadijah Azwi	53	78	Cukup Baik
11	Khalila Mumtazah S	78	80	Cukup Baik
12	Mini Qisworini	50	85	Baik Sekali
13	M. Alfian	50	88	Baik Sekali
14	M. Dany Arif	50	85	Baik Sekali
15	M. Hamka	50	83	Baik Sekali
16	Mhd. Raihan Gunawan	40	90	Baik Sekali
17	M. Reza Rivaldi	60	78	Cukup Baik
18	Nabil AZhar Pratama	48	88	Baik Sekali
19	Naura Safa Az-Zahra	58	80	Cukup Baik
20	Syahrul Gunawan	68	80	Cukup Baik

Tabel 4.1 Acuan Penilaian

Skor Penilaian	Keterangan
90-100	Baik Sekali
70-80	Cukup Baik
50-60	Tidak Baik
30-40	Sangat Tidak Baik

Sumber : Menurut (Sugiyono, 2017:1

Lampiran 10

HASIL JAWABAN SEBELUM MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Nama Siswa :

Kelas :

Aspek yang dinilai : Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKn

Berilah tanda (√) apabila anda melakukan sesuai dengan butir soal di bawah ini.

No	Soal	Kriteria				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Saya merasa senang dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.					
2.	Saya selalu hadir tepat waktu saat pembelajaran PPKn					
3.	Saya merasa bosan saat pembelajaran PPKn berlangsung					
4.	Saya sangat tertarik dengan pembelajaran PPKn					
5.	Saya berusaha untuk memahami materi pembelajaran PPKn yang di sampaikan guru					
6.	Saya berusaha untuk mendengarkan dan memperhatikan guru dengan baik saat pembelajaran PPKn berlangsung					
7.	Saya tidak malu bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan selama pembelajaran					
8.	Saya aktif dalam diskusi kelompok belajar PPKn di kelas					
10.	Saya mengikuti instruksi kegiatan pembelajaran bermain peran					

Lampiran 11

HASIL JAWABAN SESUDAH MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Nama Siswa :

Kelas :

Aspek yang dinilai : Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKn

Berilah tanda (√) apabila anda melakukan sesuai dengan butir soal di bawah ini.

No	Soal	Kriteria				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Saya merasa senang dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.					
2.	Saya selalu hadir tepat waktu saat pembelajaran PPKn					
3.	Saya merasa bosan saat pembelajaran PPKn berlangsung					
4.	Saya sangat tertarik dengan pembelajaran PPKn					
5.	Saya berusaha untuk memahami materi pembelajaran PPKn yang di sampaikan guru					
6.	Saya berusaha untuk mendengarkan dan memperhatikan guru dengan baik saat pembelajaran PPKn berlangsung					
7.	Saya tidak malu bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan selama pembelajaran					
8.	Saya aktif dalam diskusi kelompok belajar PPKn di kelas					
10.	Saya mengikuti instruksi kegiatan pembelajaran bermain peran					

Lampiran 12

HASIL UJI HIPOTESIS

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test	55.6000	20	9.22468	2.06270
	Post-tets	83.9000	20	5.52411	1.23523

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & posttets	20	-.153	.521

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - posttets	-28.30000	11.45288	2.56094	-33.66011	-22.93989	-11.051	19	.000

Berdasarkan tabel 4.2 *Paired Sample Test* dapat dilihat signifikansinya nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hal tersebut maka diperoleh pengambilan hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap minat belajar siswa Kelas IV SD bidayatul hidayah pada mata Pelajaran pendidikan Pancasila Dan kewarganegaraan

Lampiran 13

SURAT IZIN RISET



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PTXU/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhlis Barli No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umau.ac.id> fkip@umau.ac.id [fkip@umau.ac.id](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 1076/II.3-AU/UMSU-02/F/2025

Lamp : ---

Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 21 Dzulqa'dah 1446 H

19 Mei 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Bidayatul Hidayah
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Aisyah Balqish Isnaini

N P M : 2102090207

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidatul Hidayah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum





Dra. Hj. Syafiusyarnita, M.Pd.
NIDN.0004066701

Pertinggal





Lampiran 14

SURAT PENGESAHAN HASIL PROPOSAL


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Aisyah Balqish Isnaini
 NPM : 2102090207
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)
 terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah
 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pada hari Kamis, tanggal 08 Mei, tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Mei 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas  Andah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.	Dosen Pembimbing  Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.
---	---

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 15

SURAT BALASAN IZIN RISET


**YAYASAN PERGURUAN ISLAM
MIS BIDAYATUL HIDAYAH - 3**
 Jln. Panglima Denai No. 29 Kelurahan Amplas
 Kecamatan Medan Amplas
 Telp. 085358571983 Kode Pos 20229

SURAT KETERANGAN

Nomor : 0015/YAPI-BIDHI/SBPM/2025
 Hal : Surat Balasan Penelitian
 Lampiran : -
 Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : HAFIZ ZULLA, S.KOM
 NIP : -
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa Mahasiswa dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang namanya tertera dibawah ini:

Nama : Aisyah Balqish Isnaini
 NPM : 2102090207
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Adalah benar telah selesai melakukan Kegiatan Penelitian di Sekolah MIS Bidayatul Hidayah 3 dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan"** untuk penyelesaian Skripsi.

Demikian balasan surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan dengan semestinya.

Medan, 10 Juni 2025


 Kepala MIS Bidayatul Hidayah 3,
HAFIZ ZULLA, S.KOM
 NIP: -

Disetujui dengan Cetakbuku

Lampiran 16

Dokumentasi Penelitian di Kelas IV SD Bidayatul Hidayah





FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Aisyah Balqish Isnaini
 N P M : 2102090207
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120

IPK = 3,88

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	25/1/2025
	Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Model Belajar Bermain Peran (Role Playing) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	
	Pengaruh Media Interaktif Berbasis Susun Kata Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Ar-Rahman	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta Pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih

Medan, 22 Januari 2025

Hormat Permohon,

Aisyah Balqish Isnaini

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.umhsumed.ac.id> E-mail: info@umhsumed.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Aisyah Balqish Isnaini
 NPM : 2102090207
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

"Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan"

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak:

Dosen Pembimbing : Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 17 April 2025
 Hormat Pemohon,


 Aisyah Balqish Isnaini

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
 - Untuk Dekan / Fakultas
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 852/ II 3-AU//UMSU-02/ F/2025
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Aisyah Balqish Isnaini**
N P M : 2102090207
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : **Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Pembimbing : **Dr. Marah Doly Nst, M.Si.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **25 April 2026**

Medan, 27 Syawal 1446 H
25 April 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :
1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Lengkap : Aisyah Balqish Isnaini
 NPM : 2102090207
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
21 Jan 2015	Pengajuan Judul / Revisi	f
22 Jan 2015	Ace Judul	f
17 April 2015	Revisi Bab I : Rumusan Masalah	f
	Bab II : Indikator Minat Belajar	f
	Bab III : Instrumen tes	f
24 April 2015	Ace Skripsi	f

Medan, April 2025

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd. M.Si.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 08 Bulan Mei 2025 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Aisyah Balqish Isnaini
NPM : 2102090207
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan Uji Validitas, menambahkan Validasi expert Judgment
2.	Perbaikan Lembar angket minat belajar siswa
3.	Perbaikan pada materi pembelajaran
4.	Perbaikan pada rumusan masalah
5.	Perbaikan mengenai kerapian dalam penulisan

Medan, Mei 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Pembimbing


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.


Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 08 Bulan Mei 2025 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Aisyah Balqish Isnaini
NPM : 2102090207
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Uji Validitas, Perbaikan & Validasi Expert Judgment
2.	Lembar angket Minat Belajar Siswa
3.	Perbaikan pada materi pembelajaran
4.	Perbaikan pada rumusan masalah
5.	Perbaikan mengenzi kepratin dalam penulisan.

Medan, Mei 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 08 Bulan Mei 2025 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Aisyah Balqish Isnaini
 NPM : 2102090207
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- ☐ Disetujui
☐ Disetujui dengan adanya perbaikan
☐ Ditolak

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas

Dosen Pembimbing


 Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.


 Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi


 Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I Bagi

Nama Lengkap : Aisyah Balqish Isnaini
 NPM : 2102090207
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Medan, April 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

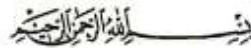
Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd. M.Si.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Aisyah Balqish Isnaini
 NPM : 2102090207
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)
 terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah
 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pada hari Kamis, tanggal 08 Mei, tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Mei 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas


 Andah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing


 Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi


 Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Aisyah Balqish Isnaini
 NPM : 2102090207
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)
 terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah
 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

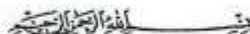
Medan, Mei 2025
 Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,

Aisyah Balqish Isnaini



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Aisyah Balqish Isnaini
NPM : 2102090207
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Bidayatul Hidayah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, tanggal 08 Bulan Mei Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Mei 2025

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

FILE Skripsi Aisyah Balqish Isnaini.docx

ORIGINALITY REPORT

17%
SIMILARITY INDEX

16%
INTERNET SOURCES

8%
PUBLICATIONS

9%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	5%
2	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1%
3	edusogem.blogspot.com Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	1%
5	jiip.stkipyapisdampu.ac.id Internet Source	<1%
6	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1%
7	repository.unhas.ac.id Internet Source	<1%
8	thegankeducation.blogspot.com Internet Source	<1%
9	Submitted to Universitas Islam Lamongan Student Paper	<1%
10	www.scribd.com Internet Source	<1%
11	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	<1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Aisyah Balqish Isnaini
 NPM : 2102090207
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 01- Februari - 2003
 Alamat : Jl.Karya Jaya Gg. Eka Amal, Kec. Medan Johor
 No.HP : 0813-6280-1013
 Email : aisyisnaini@gmail.com

Pendidikan Formal

Tahun

- | | |
|--|-------------|
| 1. SD Negeri 003 Tambusai Utara | (2008-2014) |
| 2. SMP Negeri 1 Tambusai Utara | (2014-2017) |
| 3. SMK Muhammadiyah 08 Medan | (2017-2020) |
| 4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara | (2021-2025) |