

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN
PPKn UNTUK MENINGKATKAN WAWASAN KEBANGSAAN
KELAS V MIS FASTABIQUL KHAIRAT PALUH KURAU**

SKRIPSI

*Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi sebagaai syarat gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)*

Oleh:

Wafiatul Ahdi

NPM. 2002090034



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

MEDAN 2024



**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

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 27 Agustus 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Wafiatul Ahdi
NPM : 2002090034
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Penerapan Model *Role Playing* pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Kelas V MIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau

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. Syamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd. 1.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. 2.
3. Dr. Irfah Dahnia, M.Pd. 3.



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:


Nama Lengkap : Wafiatul Ahdi
NPM : 2002090034
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan Model *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Kelas V MIS Fastabiquil Khairat Paluh Kurau

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2024

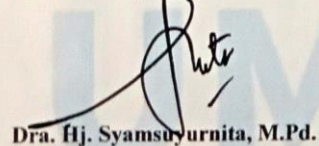
Disetujui oleh:

Pembimbing

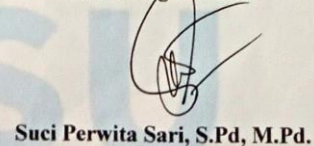

Dr. Phil. Irfan Dahnil, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

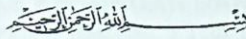

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Wafiatul Ahdi
NPM : 2002090034
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan Model *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Kelas V MIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
2 Juli 2024	Bimbingan BAB IV	
17 Juli 2024	Proses dari data hasil Penelitian	
26 Juli 2024	Perbaikan tata bahasa pada setiap bab	
30 Juli 2024	Memperkaya teori dalam pembahasan sebagai penguat analisis	
2 Agustus 2024	Proses penyusunan Abstrak	
5 Agustus 2024	Mengjawab tawaran partisipan pada kesimpulan dan pembahasan	
6 Agustus 2024	ACC Skripsi	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Agustus 2024
Dosen Pembimbing

Dr. Phil. Irfan Dahnil, M.Pd.



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Wafiatul Ahdi
NPM : 2002090034
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan Model *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Kelas V MIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi saya yang berjudul "**Penerapan Model *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Kelas V MIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau**" 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, Agustus 2024
Yang menyatakan



Wafiatul Ahdi
NPM. 2002090034

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Wafiatul Ahdi, 2002090034, Penerapan Model *Role Playing* pada Mata Pelajaran PPKn untuk Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Siswa Kelas V MIS Fastabiqul Khairat, Skripsi, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan kebangsaan pada mata pelajaran PPKn pada kelas V MIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan sebanyak II siklus. Dengan subjek penelitian siswa kelas V A MIS Fastabiqul Khairat Paluh kurau yang berjumlah 7 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar PPKn dengan menerapkan model *role playing*. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil perolehan data dari siklus I sampai siklus II. Pada siklus I terdapat sebanyak 9 siswa yang tuntas dengan klasikal 42,85% sedangkan terdapat sebanyak 12 siswa dengan klasikal 57,14% yang tidak tuntas dalam pembelajaran PPKn. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 18 siswa yang tuntas dengan klasikal 85,71% dan terdapat sebanyak 3 siswa yang tidak tuntas dengan klasikal 14,28%. Karena secara klasikal telah mencapai 85,71% siswa yang tuntas maka penelitian ini dikatakan berhasil.

Kata Kunci: *Model Role Playing, Wawasan Kebangsaan PPKn*

KATA PENGANTAR



Assalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran ALLAH SWT atas limpahan ridha rahmat beserta karuniaNya peneliti dapat membuat dan menyelesaikan skripsi. Shalawat serta salam tak lupa saya panjatkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang inshallah kita semua mendapatkan syafaatnya di akhirat kelak, amin ya robbal' alamin. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Penerapan Model *Role Playing* pada Mata Pelajaran PPKn untuk Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Siswa Kelas V Mis Fastabiqul Khairat Paluh Kurau Tahun Ajaran 2024". Yang dimana sebagai salah satu syarat untuk memenuhi gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) di Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara. Dengan adanya skripsi ini peneliti sangat berharap sebagai calon guru dapat mengetahui dan memahami konsep dalam menentukan rencana karir siswa nantinya.

Selain dari itu peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan baik dari segi isi maupun penulisannya. Maka dari itu peneliti mohon kritik dan saran untuk perbaikan penulisan selanjutnya.

Terima kasih kepada orang tua peneliti Bapak Syafri serta Ibu Gusneri yang mana telah memberikan dukungan materi dan semangat serta dorongan sehingga terselesainya skripsi ini. Dan tidak lupa pula peneliti ucapkan banyak

terima kasih karena telah memberikan banyak kasih sayang agar tetap sehat sampai dibangku kuliah Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Pada saat membuat skripsi ini di sini peneliti menyadari bahwasanya banyak pihak yang telah berjasa serta ikut membantu peneliti, maka dari itu peneliti mengucapkan ribuan terimakasih kepada semuanya yaitu 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. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum. selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum. selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Suci Perwita sari, S.Pd., M.Pd. Selaku Kepala Prodi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
7. Dr.Phil. Irfan Dahnia, M.Pd. Dosen Pembimbing Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, yang dengan sabar, tulus dan ikhlas meluangkan waktunya, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berharga kepada peneliti selama menyusun skripsi ini.

8. Seluruh seluruh staff pengajar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan arahan dan pengajaran kepada peneliti.
9. Skripsi ini peneliti persembahkan sepenuhnya kepada dua orang hebat dalam hidup peneliti, Ayahanda dan Ibunda. Keduanya yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga peneliti bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepada peneliti. Peneliti selamanya bersyukur dengan keberadaan kalian sebagai orangtua peneliti.
10. Untuk (Almarhumah) kakak peneliti Yulia Delvi yang sudah meninggal ketika peneliti masih menempuh pendidikan SMA kelas XI. Semoga kakak bangga dengan perjuangannya adikNya
11. Skripsi ini peneliti persembahkan untuk teman dan sahabat yang selalu ada disisi saya M.Renaldi, Mauli Al ihsan, M. Fathul Fuadi yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti. Peneliti bahkan tidak bisa menjelaskan betapa bersyukurya memiliki kalian dalam hidup peneliti.
12. Untuk diri sendiri “ tidak perlu khawatir akan bagaimana alur cerita pada jalan ini, perankan saja, Tuhan ialah sebaik-baiknya sutradara.”

Mohon maaf jika ada kesalahan dalam penulisan maupun penyampaian informasi. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabararakatuh

Medan, 6 Agustus 2024
Penulis

Wafiatul Ahdi
2002090034

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	8
1.3. Rumusan Masalah.....	8
1.4. Tujuan Penelitian	9
1.5. Manfaat penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1. Kerangka Teoritis	11
A. Hakikat Model <i>Role Playing</i>	11
B. Tujuan model <i>Role Playing</i>	13
C. Fungsi Model <i>Role Playing</i>	15
D. Manfaat Model <i>Role Playing</i>	16
E. Langkah-langkah Pembelajaran Model <i>Role Playing</i>	17
F. kelebihan dan kekurangan model pembelajaran <i>role playing</i>	20
G. Hakikat Wawasan Kebangsaan.....	23
H. Indikator Wawasan kebangsaan.....	25
I. Grand Theory	26
2.2. Penelitian Relevan	29
2.3. Hipotesis Penelitian	36
BAB III MODELOGI PENELITIAN	37
3.1. Setting Penelitian.....	37
3.2. Subjek Penelitian	37
3.3. Instrumen Penelitian	38
3.4. Prosedur Peneltian	43

3.5. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Hasil Penelitian	50
4.2 Pembahasan	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN – LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Nilai Ujian Akhir Semester Siswa Kelas V A Mis Fastabiquil Khairat Paluh Kurau Tahun Ajaran 2023/2024.....	1
Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian.....	37
Tabel 3.2 Kisi-kisi Observasi Aktivitas Siswa.....	39
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Tes	40
Tabel 3.4 Krteria Penilaian Tes	41
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa	48
Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	53
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	54
Tabel 4.3 Nilai Post Test Siklus I.....	55
Tabel 4.4 Ketuntasan Belajar Siklus I.....	55
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	59
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	60
Tabel 4.7 Nilai Post Test Siklus II.....	61
Tabel 4.8 Ketuntasan Belajar Siklus II	62
Tabel 4.9 Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Pada Pratindakan	63
Tabel 4.10 Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan SIklus II.....	64

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.5 Prosedur Pelaksanaan Tindakan.....	42
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilan juga memperkuat kepribadian dan semangat kebangsaan agar dapat membangun diri sendiri maupun bertanggung jawab atas pembangunan suatu bangsa. Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB I Pasal 1 menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan merupakan proses respons psikologi siswa terhadap rangsangan eksternal dari kondisi baik yang sifatnya alamiah, maupun yang sifat terjadinya secara spontan sebagai manifestasi kultur guru dan siswa secara umum yang diciptakan oleh sekolah dan guru dalam proses belajarnya. Pendidikan yang bermutu dapat menunjang pembangunan di segala bidang. Peningkatan mutu pendidikan di negara kita adalah suatu kebutuhan yang tidak dapat ditunda-tunda lagi. Oleh karena itu, keberhasilan pembangunan suatu bangsa ditentukan terutama oleh keberadaan sumber daya manusia yang berkualitas. Pengalaman keberhasilan pembangunan di negara-negara Asia Timur, seperti Jepang dan Taiwan merupakan bukti yang sangat meyakinkan tentang peran sumber daya

manusia dalam pembangunan. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan nasional tersebut menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa Indonesia. Pendidikan nasional dituntut menumbuhkan dan memperdalam rasa cinta pada tanah air, memperkuat semangat kebangsaan dan rasa kesetiakawanan sosial.

Pengertian Wawasan kebangsaan terdiri dari dua kata, yaitu wawasan dan kebangsaan. Dalam "Kamus Umum Bahasa Indonesia" dijelaskan bahwa wawasan itu berasal istilah "mawas" berarti penelitian, telaah, dan observasi. Wawasan juga dapat meningkatkan pendapat atau tujuan. Sedangkan kebangsaan merupakan ciri atau identitas yang menandai asal usul atau hierarki suatu bangsa (Bambang Yuniarto, 2021:2)

Wawasan Kebangsaan juga dapat diartikan sebagai pandangan Indonesia tentang dirinya sendiri dan lingkungan hidup dalam mencapai tujuan nasional, yang merupakan wujud jati diri bangsa dalam tatanan dunia menurut Pancasila dan UUD 1945. Wawasan Kebangsaan juga mencerminkan keinginan agar bangsa Indonesia merdeka, bersatu, berdaulat, adil dan makmur, serta bersatu untuk mengatasi segala kesulitan. Dengan demikian dalam kerangka NKRI, Wawasan Kebangsaan adalah pandangan kita terhadap dirinya sendiri dan lingkungan hidup

dalam proses tujuan nasional. Wawasan Kebangsaan pada hakikatnya merupakan pandangan umum seluruh komponen bangsa Indonesia, dan menjadi landasan untuk mengembangkan rasa nasionalisme dan semangat kebangsaan yang tinggi dalam segala aspek kehidupan berbangsa. Wawasan Kebangsaan merupakan pandangan suatu bangsa terhadap dirinya dan lingkungannya, serta bagaimana suatu bangsa mengekspresikan kebangsaannya dalam lingkungan yang terus berubah.

Wawasan Kebangsaan tidak hanya menjadi syarat bagi suatu bangsa untuk mewujudkan rasa dan semangat kebangsaan yang dijiwai dengan nilai-nilai batiniahnya. Wawasan kebangsaan mewujudkan rasa dan semangat kebangsaan yang dijiwai dengan nilai-nilai persatuan dan kesatuan yang menjadi sumber kekuatan dan keutuhan suatu bangsa. Wawasan kebangsaan merupakan penerapan nasionalisme yang tinggi dalam seluruh aspek kehidupan masyarakat Indonesia yang mengutamakan kepentingan individu, golongan, suku atau daerah.

Wawasan Kebangsaan dibutuhkan untuk memantapkan kesadaran dan sikap kebangsaan yang tinggi kesadaran ini sama dengan nasib rekan-rekan kita, ini adalah keesamaan tekad untuk menentukan kepentingan nasional daripada kepentingan individu dan kelompok (Bambang Yuniarto, 2021:3). Tujuan dari Wawasan Kebangsaan adalah untuk menumbuhkan rasa dan sikap kebangsaan yang tinggi, persamaan nasib dan tanggung jawab, satu bangsa, satu keputusan bersama, mendahulukan kepentingan nasional tanpa mengorbankan kepentingan individu, golongan, suku, dan daerah. Wawasan Kebangsaan Indonesia menjadikan negara ini tidak lepas dari hidup dalam semangat masyarakat. Hal ini

tercermin dari pandangan bahwa Indonesia merupakan bagian dari kepulauan yang diakui secara internasional. Wawasan Kebangsaan merupakan pandangan bahwa negara Indonesia tidak dapat diganggu gugat dan dalam segala hal merupakan pandangan hidup bahwa negara Indonesia. Konstelasi, sejarah, dan kondisi sosial budaya Indonesia dapat dijadikan cerminan dari segala dorongan dan motivasi untuk mewujudkan keinginan negara (Bambang Yuniarto, 2021:4).

Wawasan Kebangsaan sangat penting bagi generasi muda Indonesia untuk berkembang menjadi negara maju, negara modern, negara yang aman, damai, adil dan makmur dalam menghadapi tantangan globalisasi. Sebagai sebuah negara, Indonesia membutuhkan warga negaranya, terutama jati diri bangsa yang tinggi di kalangan generasi muda Indonesia. Semangat kebangsaan sangat diperlukan agar bangsa dan negara Indonesia dapat terus berkembang dan eksis. Nasionalisme yang tinggi atau generasi muda agar dapat bertindak positif dan terbaik bagi negara (Bambang Yuniarto, 2021:5).

Menurut (Yulianto, 2020) *Role Playing* adalah suatu permainan yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan sekaligus unsur kesenangan. Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, menurut (Eti Robiatul Adawiah & Siti Qomariyah, 2023) penggunaan model *Role Playing* dalam proses pembelajaran melibatkan siswa langsung untuk memerankan peran tertentu dalam kehidupan nyata sehingga apabila siswa dilibatkan langsung maka siswa akan mudah mengingat dan memahami tentang materi yang sedang disampaikan oleh guru.

Model pembelajaran *Role Playing* menurut (Kencana Sari, 2018) bahwa model pembelajaran untuk melakukan interaksi sosial yang memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengembangkan dirinya untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif dengan cara mempersonalisasikan dirinya melalui peran yang diberikan oleh guru untuk meningkatkan Wawasan Kebangsaannya dan mendramatisasikan peran yang diberikan guru kedalam pentas. Menurut (Naibaho, 2021) permainan peran atau *role playing*, mempunyai tiga fungsi yang valid secara universal dan diterima secara sosial, yaitu memiliki nilai pendidikan, mendorong anak untuk diterima oleh masyarakat dan memperkuat penerimaan sosial, dan sebaliknya, anak memperoleh keterampilan belajar. *Role playing* berguna untuk membatasi perilaku agar tidak terulang kembali, bersifat mendidik, memperkuat motivasi untuk menahan diri dari perilaku yang tidak diinginkan.

Dari hasil wawancara dengan ibu Nurjannah, S.ST selaku wali kelas V A pada tanggal 15 Januari 2024 MIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau beliau menjelaskan bahwa rendahnya minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Karena model yang digunakan hanya seadanya dan guru hanya menggunakan metode ceramah dan pada saat pembelajaran hanya berpusat pada seorang guru, sehingga pembelajaran kurang menyenangkan bagi siswa. Pada kegiatan pembelajaran berlangsung siswa banyak yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran banyak siswa yang acuh dan mengobrol. Kemudian, pada saat guru membuat kelompok diskusi, hasil yang dicapai kurang memuaskan karena didalam kelompok tidak semua siswa berperan aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Sedangkan siswa dalam

mencapai KKMpun masih dibantu oleh toleransi guru dalam pemberian nilai. Berdasarkan penelitian sebelumnya menurut (Hasan Asi, 2017) ditemukan permasalahan yang sama dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang”. Permasalahan dalam penelitian ini terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bahwa dari 30 siswa yang memiliki KKM 75, yang sudah mencapai KKM sebanyak 15 orang (41,7%), sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 21 siswa (58,3%) . Keadaan tersebut disebabkan oleh guru dalam menjelaskan pelajaran bahasa Indonesia masih menggunakan model ceramah dan membiasakan siswa untuk menghafal, sehingga siswa dapat mengembangkan idenya.

Dari observasi yang dilakukan di kelas V A MIS Fastabiqul Khairat siswa kelas V yang berjumlah 21 orang siswa, terdiri dari 9 orang laki-laki dan 12 orang perempuan, dengan 1 guru kelas. Ditemukan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran pada materi wawasan kebangsaan yang kurang diminati oleh para peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat terkonfirmasi dengan nilai UAS pada semester ganjil bahwa terdapat 10,5% siswa yang sudah melebihi nilai KKM, dan 89,5% siswa yang belum melebihi nilai KKM. Sedangkan nilai ketuntasan pada mata pelajaran PPKn di sekolah adalah 75. Untuk itu diperlukan penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

Tabel 1.1 Hasil Nilai Ujian Akhir Semester Siswa Kelas V A
Mis Fastabiqul Khairat Paluh Kurau Tahun Ajaran 2023/2024

No	Jumlah Siswa	Nilai	Persentase	Kriteria
1.	19	≤ 75	90,47%	Tidak Tuntas
2	2	≥ 75	9,53%	Tuntas

Sumber : Daftar Nilai Ujian Akhir Semester Siswa Kelas V A

Penulis berkeyakinan bahwa model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan Wawasan Kebangsaan adalah model *role playing*. Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas, karena model ini menarik bagi siswa, mereka dapat memerankan tokoh-tokoh dalam peristiwa sejarah dan peristiwa masa lalu atau rangkaian kegiatan yang menekankan kerjasama, komunikasi dan interpretasi suatu peristiwa dan sehingga siswa dapat meningkatkan rasa percaya diri dalam belajar.

Role playing menurut (Cahyani, 2023) merupakan suatu model pembelajaran bermain peran dimana model ini mempunyai tujuan dan aturan serta ada unsur kesenangan. Dalam model *role playing* ini merupakan suatu bentuk kegiatan dimana orang lain berperan dan membayangkan dirinya berada di luar kelas, padahal saat itu pembelajaran sedang dilakukan di dalam kelas. Pada dasarnya *role play* merupakan suatu model kegiatan pembelajaran yang mengajarkan peran-peran yang ada di dunia nyata seperti permainan peran di kelas, sehingga memungkinkan siswa memberikan umpan balik dalam berbagai cara ketika mereka memberikan pendapat atau saran untuk mengembangkan peran

tersebut. Dengan bantuan model *role play*, pembelajaran lebih terfokus pada permasalahan yang diangkat dalam pementasan, dan bukan berdasarkan pada kemampuan seseorang dalam memainkan peran tersebut. Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model *Role Playing* pada Mata Pelajaran PPKn untuk Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Siswa Kelas V MIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau”**

1.2. Identifikasi Masalah

- a. Masih terdapat guru yang kurang menerapkan model pembelajaran bervariasi
- b. Masih rendahnya minat belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung.
- c. Pembelajaran masih berpusat kepada guru.
- d. Siswa pada saat pembelajaran masih kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKn
- e. Masih rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah model pembelajaran *role playing* ini dapat meningkatkan wawasan kebangsaan pada siswa kelas V MIS Fastabiqul khairat Paluh Kurau?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui peningkatan wawasan kebangsaan siswa setelah menggunakan model *role playing* pada kelas V MIS Fastabiquil Khairat Paluh Kurau.

1.5. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, Memberikan sumbangan informasi bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya yang dapat meningkatkan hasil belajar PPKn dan model pembelajaran *role playing*.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami dan mencermati pembelajaran yang guru sampaikan dengan model *role playing* serta menumbuhkan semangat belajar siswa.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan hal baru dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan model pembelajaran *role playing* ini supaya guru menjadikan model pembelajaran ini sebagai sumber pelajaran serta menjadi motivasi bagi guru untuk mengembangkan model pembelajaran lain.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pembelajaran lain untuk siswa dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*.

4. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman tentang model pembelajaran *role playing* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran lain bukan hanya dalam pembelajaran PPKn saja.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

A. Hakikat Model *Role Playing*

Role Playing adalah pembelajaran yang berpusat kepada siswa yang memperkuat pemahaman siswa dalam sifat sosial dalam pembelajaran dan mengeksplorasi perilaku kooperatif siswa sebagai sesuatu yang menstimulasi secara sosial dan intelektual. *Role Playing* merupakan pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk melakukan aktivitas untuk memenuhi peran tertentu dalam kehidupan bermasyarakat (Septiara Nengsi Simamora, 2023). Model *Role Playing* menurut (Wahidin, 2023) merupakan salah satu jenis pembelajaran layanan karena model pembelajaran ini merupakan model penguasaan materi pembelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa. Siswa mengembangkan imajinasi dan khayalan dengan berperan sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Pembelajaran *role playing* bisa juga diartikan sebagai pembelajaran sosiodrama dalam pembelajaran ini yang didasarkan pada menciptakan suasana seperti drama yang ditampilkan didepan kelas (Erawati, 2022). Didalam model pembelajaran model *role playing* yang dilakukan siswa bersifat kondisional dalam situasi tertentu di luar kelas, juga pada waktu pada pembelajaran terjadi didalam kelas. Model *role playing* merupakan bentuk kegiatan dimana siswa membayangkan dirinya sendiri seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran seseorang lainnya (Erawati, 2022). Model *Role Playing* ini biasanya

dimainkan lebih dari satu orang. Permainan peran digunakan untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang reflektif, untuk mencoba mengembangkan keterampilan sosial, dan untuk meningkatkan empati siswa terhadap orang lain melalui pemahaman siswa tentang peran mereka. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu menempatkan dirinya pada situasi orang lain sesuai keinginan guru (Erawati, 2022). *Role Playing* merupakan salah satu cara untuk menguasai materi pembelajaran mengembangkan imajinasi dan apresiasi siswa. Model *role playing* ini ada tiga jenis pembelajaran yang mencakup tujuan, aturan, dan latihan. Dalam pembelajaran *role playing*, siswa ditempatkan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun pembelajaran kemudian berlangsung di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai kegiatan dimana siswa membayangkan dirinya berada di luar kelas dan memainkan peran sebagai orang lain. *Role playing* juga diselenggarakan berdasarkan kelompok siswa yang beragam. Setiap kelompok menyajikan atau memperagakan skenario yang telah disiapkan oleh guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun tetap sesuai naskah guru. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa bermain peran atau biasa disebut *role playing* merupakan salah satu upaya guru agar siswa mempunyai materi yang berupa imajinasi, yang disalurkan melalui peran atau drama, yang masing-masing berbeda dan ajari mereka seolah-olah mereka mengalami sendiri situasi yang diperankan (Prasetya, 2021). Dari beberapa pendapat diatas penulis mengambil kesimpulan bahwa *role playing* atau bermain peran merupakan salah satu model yang digunakan dalam pembelajaran yang dimana siswa yang berpartisipasi secara langsung berperan sebagai tokoh hidup

atau benda mati didalam kelas atau diluar kelas dan mengalami sendiri situasi yang diperankan dalam proses pembelajaran, siswa memperoleh inspirasi dan pemahaman mempengaruhi sikap, nilai dan persepsi serta dapat memecahkan masalah dalam hubungan sosial dan menerapkannya pada karakter yang digambarkan. Jadi, model pembelajaran ini siswa dapat mengungkapkan perasaannya sendiri dan berfikir untuk membayangkan dirinya sendiri dalam situasi orang lain dan sesuai dengan yang diharapkan oleh keinginan guru.

B. Tujuan model *Role Playing*

Tujuan model pembelajaran *role playing* menurut (Prasetya, 2021) yaitu:

1. Memberikan pengalaman belajar yang konkret dari apa yang telah dipelajari.
2. mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran
3. mengembangkan kepekaan terhadap permasalahan hubungan sosial.
4. mengembangkan minat belajar dan motivasi belajar siswa.
5. memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan tersebut (Prasetya, 2021)

Tujuan model *role playing* menurut (Firmansyah, 2020.) :

1. Mendorong peserta didik agar dapat menciptakan realitas mereka sendiri
2. Mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain
3. Meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik
4. Melibatkan peserta didik yang pemalu dalam kegiatan kelas

5. Membuat rasa percaya diri tumbuh pada peserta didik
6. Membantu peserta didik dalam mengidentifikasi kesalah pahaman dengan benar
7. Menunjukkan bahwa dunia nyata yang kompleks dan masalah yang ada di dunia nyata tidak dapat diselesaikan dengan hanya menghafal informasi.

Sedangkan tujuan model *role playing* menurut (Herawati, 2024) tujuan model *role playing* adalah untuk melatih siswa dalam memerankan suatu karakter tertentu. Model *role playing* dapat diterapkan dalam pembelajaran sebab model ini menarik bagi siswa, mereka dapat bermain peran menjadi tokoh dalam suatu peristiwa sejarah atau kejadian masa lampau. Karakter siswa yang senang bergerak dan juga bermain membuat penerapan model *role playing* tepat digunakan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *role playing* yaitu: membuat siswa menjadi aktif dimana siswa diajak bermain sambil belajar, mempermudah siswa dalam memahami materi, siswa dapat berinteraksi dengan teman-teman, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada saat belajar serta memberikan kepada siswa untuk mengekspresikan perasaannya pada saat belajar. Model *role playing* ini dapat melatih siswa dalam memerankan suatu karakter tertentu mereka dapat bermain peran menjadi tokoh dalam suatu peristiwa sejarah atau kejadian masa lampau.

C. Fungsi Model *Role Playing*

Role playing menurut (Jaspar Jas & Said Suhil Achmad, 2020) memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Mengeksplorasi perasaan mereka
2. Mendapatkan wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsi mereka
3. Mengembangkan keterampilan dan sikap pemecahan masalah mereka.
4. Mengeksplorasi materi pelajaran dengan berbagai cara

Sedangkan menurut (Prasetyo, 2022) fungsi *role playing* :

1. Untuk mengeksplorasi skill pemecahan masalah dan tingkah laku
2. Mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda

Adapun fungsi model *role playing* menurut (Dwi, 2024) dalam pembelajaran drama untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa yang dirancang menarik dan sesuai perkembangan anak, berguna untuk menumbuhkan kepercayaan diri anak sehingga anak mudah bersosialisasi dengan sesama teman, anak mudah memahami perkataan guru dan mau bekerja sama dengan orang lain. Maka salah satu perkembangan yang harus distimulasi sejak dini adalah perkembangan sosial emosional yang berhubungan dengan kepercayaan diri.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi *role playing* ini siswa untuk mengekspresikan perasaannya pada saat belajar dan dapat mengembangkan keterampilan sikap pemecahan masalah mereka pada saat belajar dan untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa yang dirancang

menarik dan sesuai perkembangan anak, berguna untuk menumbuhkan kepercayaan diri anak sehingga anak mudah bersosialisasi dengan sesama teman, anak mudah memahami perkataan guru dan mau bekerja sama dengan orang lain.

D. Manfaat Model *Role Playing*

Pembelajaran berbasis *role playing* mempunyai beberapa manfaat menurut (Eti Robiatul Adawiah & Siti Qomariyah, 2023) antara lain:

1. Meningkatkan partisipasi siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran, karena harus berperan dalam situasi tertentu dan berinteraksi dengan peserta lain.
2. Pengembangan keterampilan sosial melalui pembelajaran bermain peran, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti keterampilan komunikasi, kerja tim, dan keterampilan pemecahan masalah interpersonal
3. Peningkatan pemahaman Dengan berperan sebagai karakter dalam situasi tertentu, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang topik atau konsep yang dipelajarinya Mereka melihat dampak dan konsekuensi dari tindakan mereka dalam situasi yang realistis.
4. Pembelajaran reflektif Setelah pembelajaran ulang siswa dapat
5. merefleksikan pengalamannya. Mereka dapat menganalisis tindakan mereka, memahami dampaknya dan mengidentifikasi bidang-bidang di mana mereka dapat meningkatkan tindakan mereka.

Manfaat model *role playing* menurut (Guciano & Arwin, 2023) *role playing*

mempunyai manfaat yakni :

1. Kualitas karakter siswa.
2. Analisis yang dilakukan melalui diskusi pasca pertunjukan.
3. Persepsi siswa terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi nyata dan belajar dengan model permainan peran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *role playing* karena meningkatkan peran serta siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran karena harus berperan dalam situasi tertentu dan berinteraksi dengan peserta lain. Ini akan membantu meningkatkan minat dan motivasi serta mengembangkan keterampilan sosial melalui pembelajaran bermain peran dan siswa juga dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti keterampilan komunikasi, kerja tim, dan keterampilan pemecahan masalah interpersonal melalui kehidupan nyata dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran.

E. Langkah-langkah Pembelajaran Model *Role Playing*

Langkah-langkah penerapan model *role playing* menurut (Wirachman & Ike Kurniawati, 2023)

1. Guru memberikan skenario untuk siswa yang akan ditampilkan.
2. Menugaskan beberapa siswa untuk meninjau skenario beberapa hari sebelum sesi Belajar Mengajar.
3. Guru membentuk kelompok beranggotakan lima orang (sesuai jumlah siswa).

4. Menentukan dan menjelaskan atau memberikan kompetensi kepada siswa apa yang ingin dicapai.
5. Meminta siswa terpilih untuk mempresentasikan skenario yang telah dibuat.
6. Setiap siswa berada dalam kelompoknya dan mengamati skenario yang disajikan.
7. Setelah selesai presentasi, setiap siswa menerima formulir tugas yang berisi pembahasan presentasi yang disajikan.
8. Setiap kelompok mempresentasikan kesimpulannya.
9. Guru memberi kesimpulan umum.
10. Evaluasi
11. Kesimpulan

Sedangkan menurut (Prasetiyo, 2022) langkah-langkah model *role playing*:

1. Pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.
2. Pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
3. Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri.

4. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran.
5. Pemeranan, dalam tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.
6. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
7. Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

Berikut adalah Langkah-langkah melaksanakan model pembelajaran *role playing* menurut (Eti Robiatul Adawiah & Siti Qomariyah, 2023):

1. Tentukan tujuan pembelajaran
2. Pilih tema atau scenario
3. Berikan informasi dan persiapan
4. Atur kelompok atau pasangan
5. Lakukan *role playing*
6. Diskusi dan refleksi
7. Evaluasi dan Tindakan lanjut

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan pembelajaran dengan *Role Playing* merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh guru, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diperankan tersebut.

F. kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

1. Kelebihan Model *Role Playing*

Adapun kelebihan model pembelajaran *role playing* menurut (Eti Robiatul Adawiah & Siti Qomariyah, 2023)

- a. Meningkatkan keterlibatan siswa
- b. Mendorong kolaborasi dan komunikasi
- c. Mengembangkan keterampilan sosial
- d. Meningkatkan pemahaman konsep
- e. Merangsang kreativitas
- f. Memperkuat koneksi emosional
- g. Menyediakan umpan balik secara langsung.

Sedangkan menurut (Prasetya, 2021) kelebihan *role playing* yaitu :

- a. Mampu meninggalkan kesan belajar yang kuat dan bertahan lama dalam ingatan siswa
- b. Ini bisa menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa dan sulit untuk dilupakan.
- c. Menjadikan suasana kelas lebih dinamis dan merangsang.
- d. semangat dan optimisme pada diri siswa serta menumbuhkan rasa memiliki.
- e. Memungkinkan siswa berpartisipasi langsung dalam menyajikan sesuatu yang dibahas dalam proses pembelajaran.

Kelebihan model *role playing* menurut (Dwi, 2024), menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berpikir lebih kreatif dan aktif. Karena penggunaan model ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Model *role playing* siswa dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *role playing* adalah menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan memberikan pengalaman belajar nyata sehingga memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang dimaksud dan memotivasi siswa untuk berpikir kritis dan dapat menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda.

2. Kekurangan model pembelajaran *role playing*.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *role playing* juga memiliki kekurangan, menurut (Wirachman & Ike Kurniawati, 2023)

- a. Kebanyakan anak yang tidak ikut bermain drama kurang kreatif.
- b. Memahami isi bahan pelajaran dan melakukan penyajiannya memerlukan banyak waktu, termasuk waktu persiapan.
- c. Membutuhkan ruang yang cukup, jika arena bermainnya sempit maka menjadi kurang leluasa.

- d. Kelas lain seringkali terganggu oleh suara alat musik dan terkadang tepuk tangan penonton.

Sedangkan menurut kekurangan model *role playing* menurut (Jhonnedy, 2023) yakni:

- a. Strategi pembelajaran ini memakan masa yang relative panjang
- b. Banyak siswa yang kesulitan melakukan beberapa peran karena mereka tidak mendapatkan peran-peran tersebut di tengah keluarganya.
- c. Apabila pelaksanaan strategi ini mengalami kegagalan, maka tidak saja memberi ganjaran kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- d. Tidak semua materi pengajaran bisa disajikan melalui model ini.

Kekurangan model *role playing* menurut (Nurgiansah, 2021) diantaranya:

- a. Memerlukan waktu yang lama untuk mensimulasikan materi bahkan bisa lebih dari 1 kali pertemuan.
- b. Sangat mementingkan kreativitas dan daya nalar siswa yang tinggi sehingga mengakibatkan sebagian siswa menjadi down dan tidak mau terlibat dalam pembelajaran.
- c. Tidak semua materi dan tidak semua mata pelajaran dapat menggunakan model pembelajaran ini.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli sebelumnya model ini memiliki kekurangan Karena strategi pembelajaran ini memerlukan waktu yang relatif lama dan sebagian besar siswa merasa sulit untuk memainkan peran yang berbeda karena mereka tidak memiliki peran tersebut dalam keluarga mereka sebab [enerapan strategi ini tidak hanya menghasilkan imbalan kecil tetapi juga pencapaian tujuan pendidikan dan tidak semua materi pendidikan dapat disajikan dengan menggunakan model ini.

G. Hakikat Wawasan Kebangsaan.

Pengertian Wawasan Kebangsaan ialah ilmu yang mempelajari serta menanamkan nilai-nilai yang ada di dalam Pancasila dan UUD. Wawasan Kebangsaan mengajarkan tentang pentingnya menjaga nilai-nilai budi pekerti, budaya, adat istiadat, serta nilai moral dan religius pada suatu bangsa. Menurut (Wiratmaja, 2021) menyatakan bahwa wawasan kebangsaan mempunyai beberapa implikasi bagi Indonesia, antara lain: Wawasan kebangsaan mengamanatkan kepada seluruh masyarakat Indonesia untuk menempatkan persatuan, kesatuan, dan kepentingan serta keselamatan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi atau golongan dan tidak memberikan ruang bagi patriotisme yang licik. Wawasan Kebangsaan akan mampu membangun persatuan bangsa Indonesia dan menjunjung tinggi prinsip semboyan *Binneka Tunggal Ika*.

Dengan wawasan kebangsaan yang berdasarkan pada pandangan Pancasila, negara Indonesia berhasil membuka jalan bagi pemenuhan misinya di tengah kehidupan dunia. Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) adalah negara yang merdeka, bersatu, berdaulat, adil dan makmur yang bertekad mewujudkan

bangsa Indonesia yang maju, mandiri, sejahtera lahir dan batin, serta sejajar dengan bangsa lain yang sudah maju (Nurgiansah, 2020).

(Nurfatihmah & Dewi, 2021) Nilai Wawasan kebangsaan yang diwujudkan dalam persatuan dan kesatuan bangsa mempunyai enam aspek mendasar dan mendasar, antara lain:

1. Pengakuan terhadap nilai dan harkat dan martabat manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.
2. Kita bertekad bersama untuk menghayati kehidupan berbangsa yang merdeka, merdeka, dan bersatu.
3. Cinta tanah air dan tanah air.
4. Demokrasi dan kedaulatan rakyat.
5. Solidaritas sosial.
6. Masyarakat adil dan makmur.

(Wiratmaja, 2021) Yang dimaksud dengan “Wawasan kebangsaan” bagi Bangsa Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Kecerdasan kebangsaan mewajibkan masyarakat secara keseluruhan untuk mengutamakan persatuan, kesatuan, kepentingan dan keamanan bangsa dan negara di atas kepentingan perseorangan dan golongan.
2. Wawasan kebangsaan mengembangkan persatuan Indonesia dan prinsip Binneka Tunggal Ika tetap dipertahankan.
3. Ketajaman nasional tidak memberikan ruang bagi patriotisme yang licik.
4. Dengan wawasan kebangsaan yang berlandaskan pandangan hidup

Pancasila, Bangsa Indonesia telah berhasil membuka jalan untuk menunaikan misinya di tengah kehidupan dunia.

Berdasarkan dari pendapat diatas dapat disimpulkan wawasan kebangsaan menurut penuturan kesadaran nasional mempunyai banyak dampak di Indonesia, seperti: Kesadaran nasional memerintahkan seluruh rakyat Indonesia untuk menjalin persatuan, kesatuan, kebutuhan dan keamanan nasional serta mengelola kebutuhan rakyat. atau kelompok, tidak menyisakan ruang bagi pengkhianatan terhadap cinta tanah air. Wawasan kebangsaan dapat membangun persatuan Indonesia dan mengikuti prinsip semboyan Binneka Tunggal Ika. Berdasarkan arah dunia dalam visi Pancasila dan bertekad mewujudkan bangsa Indonesia yang maju, mandiri, sejahtera lahir dan batin, serta sejajar dengan bangsa lain yang sudah maju.

H. Indikator Wawasan kebangsaan

(Astuti, 2024) Pemantapan wawasan kebangsaan sangat penting bagi setiap warga negara. Hal ini akan berkontribusi pada kesetiaan pada tanah air Indonesia dan memupuk sikap saling menghargai atas perbedaan suku, bangsa, bahasa dan agama. Secara spesifik perubahan wawasan kebangsaan ditandai oleh beberapa indikator sebagai berikut:

1. Mengakui ideologi Pancasila sebagai ideologi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
2. Mengakui Negara Kesatuan Republik Indonesia.
3. Menghormati keberagaman dan perbedaan.

4. Menjunjung tinggi Persatuan Indonesia.

Sedangkan menurut (Fuadi, 2021) indikator wawasan kebangsaan sebagai berikut :

1. Menjelaskan landasan kehidupan berbangsa dan bernegara.
2. Menjelaskan nilai-nilai dasar bela Negara.
3. Menjelaskan penghormatan terhadap lambang-lambang negara dan ketaatan kepada peraturan perundang-undangan.
4. Menjelaskan pembinaan kerukunan, menjaga persatuan dan kesatuan bangsa.

I. Grand Theory

Teori konstruktivisme merupakan teori konstruktif yang didasarkan pada kemampuan dan pemahaman yang dalam proses pembelajaran konstruktivis menekankan pada peran aktif siswa dalam membentuk pemahamannya melalui interaksi dengan lingkungan dan melalui pengalaman belajar. Dalam hal ini, penelitian telah memberikan kontribusi untuk memahami bagaimana pendekatan ini dapat diterapkan pada praktik pembelajaran, mengakomodasi keberagaman individu dan mendorong pemikiran kritis dan pemecahan masalah (Habsy, 2023). Teori belajar menurut (Sugrah, 2020) konstruktivis merupakan teori yang memberikan kebebasan kepada siswa yang ingin belajar atau menemukan kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya dengan bantuan seorang guru, sehingga teori ini memberikan tindakan kepada siswa tersebut belajar menemukan kompetensi itu sendiri, pengetahuan atau

teknologi dan lainnya diperlukan untuk pengembangan diri. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan hanya ada dalam pikiran manusia dan teori ini belum tentu sesuai dengan realitas dunia nyata. Siswa terus-menerus mencoba untuk mendapatkan model mental pribadi mereka tentang dunia nyata dari persepsi mereka tentang dunia tersebut. Saat mereka menjalani setiap pengalaman baru, pelajar terus memperbarui model mental mereka untuk merefleksikan informasi baru, dan saat mereka membangun penafsiran mereka sendiri terhadap realitas.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan teori konstruktivisme ini menekankan peran aktif individu dalam pembangunan pengetahuan dan pemahaman melalui konstruksi makna berdasarkan pengalaman, pemikiran, dan refleksi. Dengan demikian, teori belajar konstruktivisme ini berfokus pada bagaimana cara individu membangun pengetahuan dalam memahami dunia berdasarkan konteks dan pengalaman pribadi mereka. Berikut beberapa tokoh teori belajar dengan pendekatan konstruktivisme meliputi:

1. Menurut Lev Vygotsky (Agustina Mulyani, 2024), teori belajar konstruktivis merupakan teori belajar sosiokultural, yaitu suatu teori belajar yang fokus utamanya adalah bagaimana seseorang belajar dengan bantuan orang lain, dimana anak dalam tahap perkembangan membutuhkan orang lain untuk memahami suatu hal dan menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi. Disebut juga teori konstruksi sosial, teori ini menekankan bahwa kecerdasan manusia bersumber dari masyarakat, lingkungan, dan budaya. Menurut Vygotsky, teori konstruktivis menggunakan beberapa periode pembelajaran,

antara lain *Zone Proximal Development* (ZPD), yaitu kemampuan memecahkan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau bekerja sama dengan teman sebaya yang mampu. Yang kedua adalah scaffolding, yang membantu seseorang dalam jumlah tertentu saat mereka belajar, kemudian dikurangi dan memungkinkan mereka untuk mengambil lebih banyak tanggung jawab ketika mereka bisa melakukannya.

2. Menurut Jean Piaget (Refi Mariska & Abdul Khobir, 2023) mengatakan bahwa pengetahuan dibuat daripada ditemukan dan keterampilan tidak bisa diajarkan tetapi harus dipelajari sendiri. Pandangan Jean Piaget meyakini bahwa pembelajaran akan lebih berhasil bila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Siswa diberi kesempatan untuk bereksperimen dengan benda-benda disekitarnya, didukung dengan interaksi teman sebaya dan pertanyaan guru yang mendorong siswa untuk memperluas pengetahuannya. Dengan demikian siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya untuk mencari berbagai informasi tentang lingkungannya. Interaksi sosial seseorang dengan lingkungannya merupakan salah satu gagasan pokok metode pembelajaran konstruktivis.
3. Menurut filsuf dan pendidik terkenal John Dewey, pendidikan sekolah dasar harus fokus pada kebutuhan dan minat anak. Dewey menekankan bahwa pendidikan harus relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari dan menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan pengalaman nyata mereka. Dalam konteks sekolah dasar, hal ini mencerminkan pentingnya penerapan model pembelajaran kontekstual dan berbasis masalah untuk membantu siswa

lebih memahami mata pelajaran dan menghubungkannya dengan dunia nyata. Oleh karena itu, pembelajaran di tingkat dasar tidak hanya sekedar penyampaian pengetahuan, tetapi juga melibatkan pengembangan keterampilan sosial, keterampilan kognitif, dan sikap belajar yang positif (Verrysaputro, 2024).

Berdasarkan uraian diatas Grand Theory dalam penelitian ini penulis memilih teori konstruktivisme menurut Jhon Dewey karena membantu siswa memahami materi yang diberikan guru dan seharusnya menjadi proses sosial yang berusaha untuk menghubungkan pengalaman siswa sebelumnya dengan informasi yang baru diperoleh dengan dunia nyata. Secara spesifik, Dewey mengatakan bahwa pengetahuan muncul dari situasi dimana pengalaman bermakna terjadi.

2.2. Penelitian Relevan

Pada penelitian ini, penulis merujuk kepada penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, dan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

- A. (Hasan Asi, 2017), Permasalahan dalam penelitian ini terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bahwa dari 30 siswa yang memiliki KKM 75, yang sudah mencapai KKM sebanyak 15 orang (41,7%), sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 21 siswa (58,3%) . Keadaan tersebut disebabkan oleh guru dalam menjelaskan pelajaran bahasa Indonesia masih menggunakan model ceramah dan membiasakan siswa untuk menghafal,

sehingga siswa dapat mengembangkan idenya. Permasalahan penelitian ini sebagai berikut: Apakah penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang? Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini dilaksanakan satu bulan terhitung sejak bulan April 2015. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, dengan setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan serta dua kali ulangan harian. Agar penelitian tindakan kelas berhasil, peneliti menetapkan tahapan yaitu perencanaan tindakan, tindakan, observasi dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran role play, pada siklus I rata-rata aktivitas guru sebesar 62,50% dengan kategori kurang cantik, dan aktivitas guru pada siklus II sebesar 84,72 % di kedua kategori satu kali. Dengan demikian terjadi peningkatan aktivitas guru sebesar 22,22% dari siklus I ke siklus II. Rata-rata aktivitas siswa pada siklus I persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran cenderung meningkat. Pada pertemuan pertama dengan rata-rata aktivitas siswa yaitu 61,25% dengan kategori cukup. Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan rata-rata aktivitas siswa yaitu 81,25% dengan kategori cukup. Rata-rata peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 20,00%. Suatu kelas secara klasikal dianggap tuntas apabila suatu kelas telah mencapai nilai 85% dari jumlah yang harus dibayar atau sampai KKM 75 maka kelas

tersebut dikatakan tuntas (90,00%). Dari penjelasan di atas terlihat bahwa penerapan model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar role play bahasa Indonesia siswa kelas SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima sebagai tindakan yang benar.

- B. (Sejati, 2023), Sekolah adalah tempat untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa. Kemampuan tersebut dapat berkembang dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melalui penerapan Model Role-Playing pada mata pelajaran IPS di Kelas V. Penerapan model bermain peran pada mata pelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan hasil belajar, akan tetapi pembelajaran ini memiliki kelemahan yaitu tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda dan memerlukan waktu yang panjang. Pada siklus I ini hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari hasil belajar pada pra tindakan, yang semula 7 siswa (25 %) menjadi 8 siswa (28,57 %) dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II menjadi 17 siswa (60,71 %).
- C. (Hartati, 2023), Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik matapelajaran IPA materi sistem tata surya melalui model *role playing* di kelas VI SDN 11/X Nipah Panjang tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SDN 11/X Nipah Panjang yang berjumlah 10

peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Uji validitas data pada penelitian ini menggunakan triangulasi data dan triangulasi model. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar mengenai sistem tata surya pada peserta didik kelas VI SDN 11/X Nipah Panjang. Peningkatan hasil belajar dibuktikan dengan meningkatnya nilai evaluasi pembelajaran sistem tata surya peserta didik pada setiap siklus yaitu nilai rata-rata peserta didik sebelum tindakan (prasiklus) sebesar 58,33 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 37%, siklus I meningkat menjadi 65,37 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 56%, dan siklus II meningkat kembali menjadi 76,48 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 92%. Simpulan penelitian ini adalah penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar sistem tata surya peserta didik kelas VI SDN 11/X Nipah Panjang tahun pelajaran 2021/2022.

- D. (Deeng, 2021), Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan hasil observasi peneliti ketika melaksanakan observasi di Sekolah Dasar. Peneliti menemukan hasil belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V SD GMIM V Tomohon kurang optimal siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena dalam proses kegiatan belajar mengajar pembelajaran hanya bersifat satu arah, yaitu

hanya guru yang berperan sedangkan siswa hanya menjadi pendengar. Sehingga mengakibatkan proses belajar mengajar tidak optimal. Dalam proses pendidikan terjadi proses perkembangan pada anak yang meliputi berbagai aspek. Diantaranya aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Dengan adanya proses pendidikan maka perkembangan dapat berhasil secara optimal. Yaitu berkembang sesuai dengan potensi dan sistem nilai yang dianut oleh anak. Pendidikan bukanlah suatu proses memaksakan kehendak orang dewasa kepada anak, melainkan upaya menciptakan kondisi yang kondusif bagi perkembangan anak. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V SD GMIM V Tomohon, melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing*. *Role Playing* adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Kemmis dan C Taggart (Zainal Aqib, 2006:5-6), terdiri dari 4 tahap utama, yaitu : perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus. Hasil yang diperoleh pada siklus I mencapai 57,14%. Kemudian pada siklus II hasil belajar siswa mencapai keberhasilan yang baik yaitu mencapai 84,28%. Terbukti Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SD GMIM V Tomohon.

E. (Hasibuan, 2023), Masalah yang terdapat di dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar pada pembelajaran tematik khususnya tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia. Jenis penelitian ini adalah “Penelitian Tindakan Kelas”. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 104201 Kolam yang berjumlah 23 orang siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, masing-masing siklus terdiri dari 1 kali pertemuan, dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, lembar observasi dan dokumentasi. Adapun yang di analisa adalah data tes dan data observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada pre test dari 23 siswa terdapat 6 siswa yang tuntas belajar dengan persentase ketuntasan 26,09% dan siswa yang tidak tuntas terdapat 17 siswa dengan persentase ketuntasan 73,91% dan tergolong kategori sangat kurang. Selanjutnya ditindaklanjuti pada siklus I terdapat 12 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan 52,17% dan

siswa yang tidak tuntas terdapat 11 siswa dengan persentase ketuntasan 47,83% tergolong dalam kategori kurang.. Kemudian pada siklus II terdapat 21 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan 91,30% dan siswa yang tidak tuntas 2 siswa dengan persentase ketuntasan 8,70% dan sudah tergolong kategori sangat baik. Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat jika diterapkan model pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran tematik tema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia. Disarankan agar guru juga menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pembelajaran tematik tema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia.

- F. (Naibaho, 2021), Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema daerah tempat tinggalku subtema bangga terhadap daerah tempat tinggalku pembelajaran 3 dan 4 di kelas IV SD Swasta Adven Timbang Deli dengan menggunakan model *Role Playing*.
- G. (Sastra Wijaya, 2020), Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Studi ini dengan Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Walantaka Kecamatan Walantaka Kota Serang Tahun Ajaran 2017/2018). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dari Dari hasil observasi siklus I data hasil belajar siswa dalam pembelajaran, guru hanya

mendapatkan skor 61,3. Siswa sudah mulai aktif, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi siswa yang sudah mencapai 61,3. Kemudian dari hasil belajar siswa pada siklus I Pertemuan 1 ini diperoleh data, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 45,83 dengan nilai rata-rata 54,17. Dari data hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 2 hasil observasi pembelajaran, guru mendapatkan skor 74,9. siswa sudah mulai aktif, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi siswa yang sudah mencapai 74,9. Kemudian dari hasil belajar siswa pada siklus I Pertemuan 2 ini diperoleh data, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 70,83 dengan nilai rata-rata 67,35. Dari data hasil belajar siswa pada siklus II hasil observasi pembelajaran, guru mendapatkan skor 86,4., siswa sudah mulai aktif, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi siswa yang sudah mencapai 88,89 Kemudian dari hasil belajar siswa pada siklus II ini diperoleh data, ketuntasan belajar siswa mencapai 100% dengan nilai rata-rata 77,39. Berdasarkan data diatas disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 1 Walantaka Kecamatan Walantaka Kota Serang tahun 2017/2018.

2.3. Hipotesis Penelitian

Dari penjelasan diatas maka peneliti dapat menarik sebuah hipotesis bahwasanya:

Ha : Penerapan Model *Role Playing* dapat meningkatkan wawasan kebangsaan siswa dikelas V dalam pembelajaran PPKn.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1. Setting Penelitian

a. Lokasi Pelaksanaan

Penelitian ini bertempat di MIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau Tahun Ajaran 2023/2024, yang berlokasi di JL. Besar Psr I B Dsn VIII Paluh Kurau, Hamparan Perak, Sungai Baharu, Lubukpakam, Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara 20374

b. Waktu Pelaksanaan

Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

No	Rencana Penelitian	Bulan								
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agus
1.	Pengajuan Judul									
2.	Penyusunan Proposal									
3.	Bimbingan Proposal									
4.	Seminar Proposal									
5.	Revisi proposal									
6.	Penelitian dan penyusunan skripsi									
7.	Bimbingan skripsi dan sidang									

3.2.Subjek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V B MIS Fastabiqul Khairat Paluh kurau Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 21 siswa. Terdiri dari 9 laki-laki dan 12 perempuan. Ditemukan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran pada materi wawasan kebangsaan yang kurang diminati oleh para peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat terkonfirmasi dengan nilai UAS pada semester genap bahwa terdapat 10,5% siswa yang sudah melebihi nilai KKM, dan 89,5% siswa yang belum melebihi nilai KKM. Sedangkan nilai ketuntasan pada mata pelajaran PPKn di sekolah adalah 75. Untuk itu diperlukan penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

b. Objek Penelitian

Objek Penelitian Ini adalah kelas V bertempat di MIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau Tahun Ajaran 2023/2024, yang berlokasi di JL. Besar Psr I B Dsn VIII Paluh Kurau, Hampan Perak, Sungai Baharu, Lubukpakam, Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara 20374.

3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan aspek yang terpenting dalam penelitian, sebab instrumen akan menentukan jenis dan bentuk data yang dikumpulkan sehingga benar-benar memenuhi kriteria suatu penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Lembar observasi yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Adapun lembar kisi-kisi lembar observasi pembelajaran PPKn pada siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek yang diamati	Skor
1	Kegiatan Pendahuluan	
	Siswa menjawab salam dan menyapa guru	
	Siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing	
	Siswa mengingat kembali pembelajaran yang lalu	
	Siswa mendengar tujuan pembelajaran yang disampaikan	
2	Kegiatan Inti	
	Siswa memahami materi sila-sila Pancasila	
	Siswa mendengarkan tata cara pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran <i>role playing</i>	
	Siswa membentuk kelompok (sesuai jumlah siswa)	
	Siswa mempresentasikan materi yang diberikan	

	Setiap siswa berada dalam kelompoknya dan mengamati kelompok yang disajikan	
3	Kegiatan Penutup	
	Setelah selesai presentasi, setiap siswa menerima formulir tugas yang berisi pembahasan presentasi yang disajikan	
	Setiap kelompok mempresentasikan kesimpulannya	
	Siswa mendengarkan pesan guru untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya	
	selanjutnya Siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing	
	Siswa menjawab salam	

Sumber: Wandari & Ismail Saleh Nasution, 2023

Tabel 3.3 Kisi-kisi Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	Skor
1	Kegiatan Pendahuluan	
	Guru memberi salam dan menyapa siswa	
	Guru mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa	
	Guru mengabsen siswa untuk mengetahui kehadiran siswa	
	Guru melakukan apersepsi (menanyakan materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya)	

	Guru memberitahu materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan	
2	Kegiatan Inti	
	Guru menjelaskan materi tentang sila-sila pancasila	
	Guru mengajak siswa menyanyikan lagu garuda pancasila	
	Guru menjelaskan tata cara pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran <i>role playing</i>	
	Guru membagi kelompok (sesuai jumlah siswa)	
	Guru menjelaskan materi dengan media yang ditampilkan	
	Setelah selesai menjelaskan materi guru mengarahkan siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	
	Guru memberikan soal kepada masing-masing kelompok tentang sikap yang sesuai dengan sila-sila pancasila	
	Guru menyuruh siswa untuk mempresentasikan yang telah diberikan	
	Guru memberikan penilaian bagi siswa yang sudah mempresentasikan kedepan	
	Guru membahas hasil presentasi yang telah dibuat oleh siswa	
3	Kegiatan Penutup	
	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan	
	Guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok	

	mempresentasikan kesimpulannya	
	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya	
	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa	
	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam	

Hasil observasi akan ditulis dalam sebuah lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti berupa checklist dengan kriteria penskoran sebagai berikut: (4) = sangat baik, (3) = baik, (2) = cukup, (1) = kurang

b. Tes

Tes adalah alat ukur yang sangat penting. Tes adalah suatu kegiatan yang diberikan guru kepada siswa untuk mengetahui kemampuan belajar siswa dalam penelitian ini. Siswa diberikan tes berupa soal yang nantinya dapat menggambarkan meningkatnya hasil belajar siswa dengan menerapkan model *role playing*. Adapun kisi-kisi soal tes sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Tes

No	Indikator/Aspek Yang Diamati	No Butir	Jumlah Butir
1	Pemahaman siswa terhadap nilai-nilai pancasila	1	1
2	Pengetahuan siswa terhadap	2	1

	pancasila sila kedua		
3	Toleransi siswa terhadap perbedaan budaya atau kebiasaan yang ditemukan dilingkungan sekitarnya	3	1
4	Sikap dan moral siswa mencintai produk lokal	4	1
5	Dapat menghargai orang lain	5	1

Sumber: Harahap & Nasution, 2023

Untuk memberikan rentang nilai pada hasil tes yaitu berdasarkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Tes

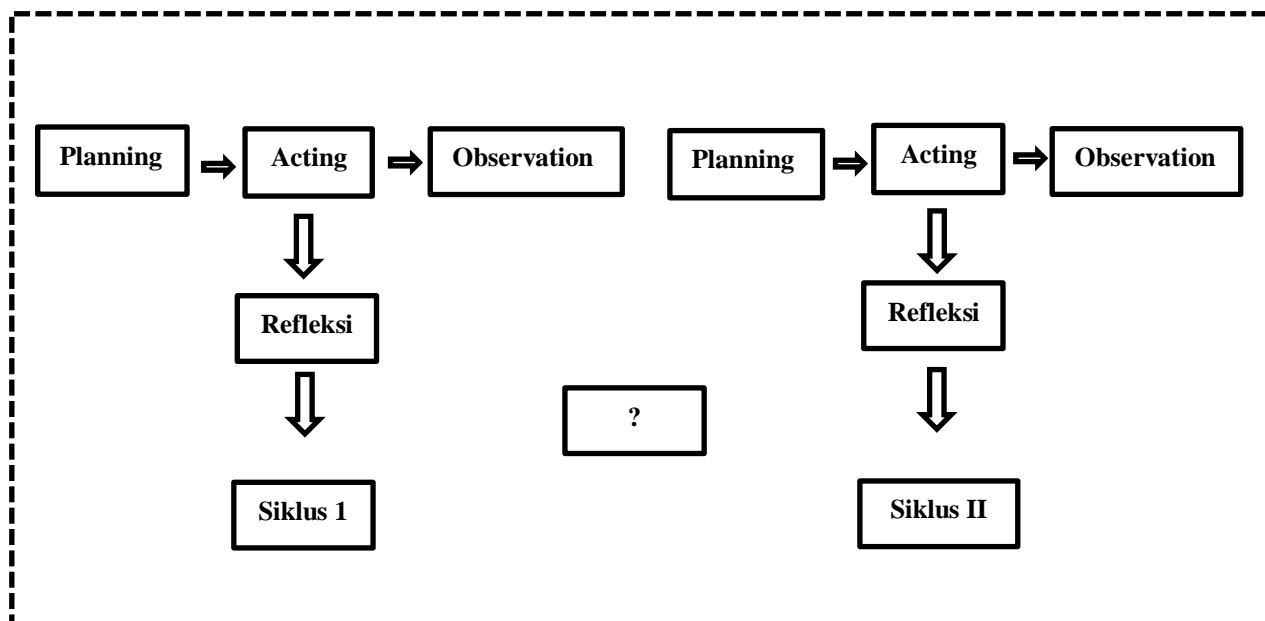
No	Rentang Skor	Kriteria
1	92 – 100	Sangat Baik
2	83 – 91	Baik
3	75 – 82	Cukup Baik
4	< 75	Kurang

Sumber : Buku Panduan Penilaian Sekolah Dasar

3.4. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan kelas (PTK) yang peneliti lakukan terdiri dari dua siklus. Setiap siklus dilakukan sesuai dengan indikator yang akan dicapai oleh peneliti yaitu wawasan kebangsaan siswa meningkat setelah dilakukannya sebuah tindakan. Penelitian ini menggunakan show Kemmis dan MC Taggart dalam (Suhardjono, 2014) yang di modifikasi oleh peneliti dan terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*).

Bagan 3.5 Prosedur Pelaksanaan Tindakan



1. Siklus 1

1. Perencanaan (*Planning*)

Dalam perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari: a) silabus, b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), c)

mempersiapkan instrument penelitian berupa lembar observasi aktivitas siswa serta tes kepada siswa dan guru.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap pelaksanaan yang harus dilakukan oleh peneliti dalam Pelaksanaan model pembelajaran *role playing* yaitu sebagai berikut:

1. kegiatan Pendahuluan

- a) Guru memberikan salam
- b) Guru menyapa siswa
- c) Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa
- d) Guru mengabsen siswa untuk mengetahui kehadiran siswa
- e) Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu Nasional “Garuda Pancasila”
- f) Guru bertanya tentang materi sebelumnya
- g) Guru memberitahu materi pembelajaran yang akan dilaksanakan
- h) Guru menyebutkan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti

- a) Guru meminta siswa untuk mengamati gambar yang disajikan oleh guru
- b) Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa “apakah masih ingat dengan isi pancasila?”
- c) Guru menjelaskan materi pancasila dan siswa memahami materi Pancasila yang disajikan oleh guru
- d) Siswa mendengarkan tata cara pelaksanaan kegiatan pembelajaran

dengan model pembelajaran *role playing*

- e) Guru membentuk kelompok (sesuai jumlah siswa)
- f) Guru memberikan soal kepada masing-masing kelompok tentang makna sila-sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari
- g) Guru memberikan waktu kepada siswa dalam menyelesaikan jawaban mereka.
- h) Guru memantau dan membimbing kelompok yang belum memahami soal yang diberikan guru
- i) Guru meminta siswa untuk mempresentasikan jawaban yang telah mereka kerjakan
- j) Setiap siswa berada dalam kelompoknya dan mengamati setiap kelompok yang menyajikan jawabannya
- k) Guru memberikan penilaian pada setiap kelompok yang telah maju
- l) Guru melakukan tanya jawab kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari
- m) Guru meminta siswa menuliskan rangkuman materi yang telah dipelajari
- n) Guru memberikan tugas evaluasi kepada siswa..

3. Kegiatan Penutup

- a) Setelah selesai presentasi, setiap siswa menerima formulir tugas yang berisi pembahasan presentasi yang disajikan.
- b) Setiap kelompok mempresentasikan kesimpulannya.
- c) Guru memberikan evaluasi kepada siswa

- d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan
- e) Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya
- f) Guru dan siswa berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa
- g) Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam

3. Pengamatan (*Observation*)

Kegiatan observasi ini dilakukan secara bersamaan dengan proses pembelajaran untuk memperoleh data yang diperlukan dan mengetahui hasil dari penerapan model pembelajaran *role playing* PPKn kelas VMIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau. Lembar observasi yang disiapkan yaitu lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

4. Refleksi (Refleksi)

Tahap refleksi ini dilakukan untuk memahami hal-hal yang berkaitan dengan proses dan hasil yang diperoleh dari tindakan yang telah dilakukan. Peneliti melakukan analisis terhadap temuan-temuan yang berupa hambatan, kekurangan dan kelemahan yang dijumpai selama berlangsungnya penerapan model pembelajaran *role playing*.

2. Siklus II

Jika keberhasilan perbaikan yang diharapkan pada siklus I belum tercapai, maka tindakan masih perlu dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II diadakan perencanaan kembali dengan mengacu pada hasil refleksi pada siklus I. siklus I ke

siklus II ini merupakan satu kesatuan dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta refleksi seperti yang dilakukan pada siklus I.

3.5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ini dilakukan untuk mengetahui atau melihat layak dipakai untuk penelitian ini, maka selanjutnya hasil uji coba dianalisis dengan menggunakan beberapa uji sebagai berikut:

1. Nilai aktivitas belajar siswa dan guru

Aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PPKn dengan menggunakan model *Role Playing* diperoleh dari hasil observasi selama pembelajaran berlangsung. Rumus untuk menganalisis aktivitas belajar siswa yaitu:

$$N = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa dan Guru

Persentase	Kriteria
81 – 100	Sangat Aktif
61 – 80	Aktif
41 – 60	Cukup Aktif
21 – 40	Kurang Aktif
0 – 20	Sangat Kurang Aktif

Sumber: Putri Nadia harahap (2023)

2. Ketuntasan Individu Ketuntasan belajar secara individu dikatakan tuntas apabila siswa memperoleh nilai ≥ 75 .
3. Ketuntasan Klasikal Kelas dikatakan tuntas secara klasikal terhadap materi pelajaran yang diajarkan jika ketuntasan mencapai 85% dengan nilai minimal 75. Hal ini dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$KK = \frac{X}{Z} \times 100\%$$

KK = Ketuntasan Klasikal

X = Jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70

Z = Jumlah siswa yang ikut tes.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

1. Siklus I

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V A MIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau. Pada pelaksanaan siklus I ini dilaksanakan dalam empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan (Planning)

Pada tahap perencanaan ini disusun beberapa hal, diantaranya:

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bersama guru.
2. Menyiapkan media pembelajaran berupa Powerpoint tentang wawasan kebangsaan yang berisi materi pembelajaran yaitu sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
3. Peneliti membuat instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa dan post test saat menerapkan model pembelajaran *role playing*

b. Pelaksanaan (Acting)

Pada tahap pelaksanaan peneliti dan guru secara kolaboratif melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*.

1) Kegiatan Pendahuluan

- a. Guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dan menyapa guru

- b. Guru dan siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing
- c. Guru mengabsen siswa untuk mengetahui kehadiran siswa
- d. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu nasional “Garuda Pancasila”
- e. Siswa mengingat kembali pembelajaran yang lalu
- f. Guru memberitahukan materi yang akan dilaksanakan
- g. Siswa mendengar tujuan pembelajaran yang disampaikan

2) Kegiatan Inti

- a) Guru meminta siswa untuk mengamati gambar yang disajikan oleh guru
- b) Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa “apakah masih ingat dengan isi pancasila?”
- c) Guru menjelaskan materi pancasila dan siswa memahami materi Pancasila yang disajikan oleh guru
- d) Siswa mendengarkan tata cara pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing*
- e) Guru membentuk kelompok (sesuai jumlah siswa)
- f) Guru memberikan soal kepada masing-masing kelompok tentang makna sila-sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari
- g) Guru memberikan waktu kepada siswa dalam menyelesaikan jawaban mereka.
- h) Guru memantau dan membimbing kelompok yang belum

memahami soalan yang diberikan guru

- i) Guru meminta siswa untuk mempresentasikan jawaban yang telah mereka kerjakan
- j) Setiap siswa berada dalam kelompoknya dan mengamati setiap kelompok yang menyajikan jawabannya
- k) Guru memberikan penilaian pada setiap kelompok yang telah maju
- l) Guru melakukan tanya jawab kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari
- m) Guru meminta siswa menuliskan rangkuman materi yang telah dipelajari
- n) Guru memberikan tugas evaluasi kepada siswa.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru memberikan pujian atau penguatan kepada siswa
- b) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
- c) Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran
- d) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- e) Guru menutup pembelajaran dengan doa dan mengucapkan salam

b. Pengamatan (Observation)

Tahap pengamatan dilakukan oleh peneliti bersamaan dengan proses pembelajaran untuk mengamati segala aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran PPKn dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Pelaksanaan observasi dilakukan berdasarkan pada lembar

observasi yang telah disusun oleh peneliti yang telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Selanjutnya lembar observasi yang memuat pernyataan diisi dengan memberikan tanda centang pada kolom yang telah disediakan. Berikut uraian hasil observasi tersebut:

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran *role playing* diamati oleh observer. Hasil observasi guru yang tersaji pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Perolehan skor	Skor maksimal	Persentase	Kriteria
51	80	63,75	cukup

Sumber: Hasil penelitian 2024

Dari tabel di atas berdasarkan observasi aktivitas guru yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, secara keseluruhan dalam mengajar belum optimal. Hal ini terlihat dari perolehan skor pada siklus I yaitu 51 dari skor maksimum yaitu 80 dengan persentase 63,75% berkategori cukup. akan tetapi masih terdapat beberapa aspek yang harus diperbaiki pada pertemuan selanjutnya. Seperti kemampuan guru dalam memberikan apersepsi

kepada siswa dan kemampuan guru dalam menjelaskan tata cara pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model *role playing*.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa merupakan gambaran aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, secara keseluruhan aktivitas siswa belum berlangsung optimal. Hasil observasi siswa yang tersaji pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Sangat Aktif	1	4,76%
2	Aktif	1	4,76%
3	Cukup Aktif	7	33,33%
4	Kurang aktif	12	57,14%
Jumlah		21	100%

Sumber: Hasil Penelitian 2024

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I ini terdapat 1 siswa (4,76%) untuk kriteria sangat aktif, 1 siswa (4,76%) untuk kriteria sangat aktif, 7 siswa (33,33%) untuk kriteria cukup aktif dan 12 siswa (57,14%) untuk kriteria kurang aktif . hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belum selesai dengan yang diharapkan sehingga guru akan melanjutkan pembelajaran dengan menggunakan model Role Playing.

Penggunaan model Role Playing juga digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru. Sedangkan untuk mengetahui perkembangan siswa secara individu, guru memberikan tes berupa soal essay. Berikut adalah hasil tes yang peneliti dapatkan pada siklus I :

Tabel 4.3 Nilai Post Test Siklus I

Rentang Nilai	Kategori Jumlah	Jumlah Siswa	Persentase (%) Jumlah Siswa
92-100	Baik Sekali	1	4,76%
83-91	Baik	1	4,76%
75-82	Cukup	7	33,33%
0-74	Kurang	12	57,14%
Jumlah		21	100
Jumlah Nilai		1324	
Rata-rata		63,04	

Tabel 4.4 ketuntasan Belajar Siklus I

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	Persentase
1	Siswa Tuntas	9	42,85%
2	Siswa Tidak Tuntas	12	57,14%
Jumlah		21	100%

Dari data di atas diketahui bahwa dari 21 siswa yang mengikuti Postest I, terdapat 9 siswa yang dinyatakan tuntas dengan persentase 42,85%, sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 12 siswa dengan persentase 57,14%. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *role playing* pada siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan maksimal yang telah ditentukan yaitu 75%.

4. Refleksi

Hasil analisis data diperoleh dari nilai post test dan lembar observasi. Berdasarkan analisis data tersebut diketahui bahwa antara pretest dan post test terjadi peningkatan. Pada saat pretest jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 2 siswa (9,52%) dengan rata-rata 50 sedangkan pada post test I jumlah siswa yang tuntas belajar menjadi 9 siswa (42,85%,) dengan rata-rata 63,04%. Setelah data-data siklus I dianalisis maka perolehan belajar secara klasikal menunjukkan bahwa siswa masih ada yang mengalami kesulitan untuk memahami materi pancasila.

Lembar observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I, beberapa siswa masih belum menunjukkan sikap sesuai dengan aspek yang diamati. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dapat dilihat bahwa aktivitas belajar siswa masih kurang, terutama dalam membahas sub-sub pokok materi secara berkelompok kemudian mempresentasikannya di depan kelas. Kecenderungan siswa yang pasif dan hanya didominasi oleh beberapa orang saja dan ketuntasan belajar siswa belum mencapai ketuntasan secara klasikal. Berdasarkan masalah-

masalah yang ditemukan selama siklus I akan dijadikan bahan masukan oleh peneliti sebagai acuan untuk memperbaiki dan merancang tahap perencanaan berikutnya.

2. Siklus II

Persentase tingkat ketuntasan klasikal siswa pada mata pelajaran PPKn dengan pokok bahasan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari pada siklus I adalah sebesar 61,90%. walaupun terjadi peningkatan tetapi keberhasilan pada siklus I masih dibawah nilai ketuntasan klasikal yang diharapkan yaitu $\geq 75\%$. Untuk itu peneliti perlu merencanakan kegiatan pembelajaran dengan menyusun rencana pembelajaran pada siklus II. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus II yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi yang diuraikan sebagai berikut

1. Perencanaan (Planning)

Perencanaan perolehan nilai siswa setelah diadakan refleksi pada siklus I masih belum memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu 75%, siswa harus memperoleh nilai ≥ 75 . Hasil observasi aktivitas siswa juga belum sesuai dengan yang diharapkan. Untuk itu peneliti bersama guru kelas mengadakan pembahasan perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Pada tahap perencanaan ini, peneliti merancang perbaikan pembelajaran, yang terlihat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dari hasil analisis aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan kesulitan yang dialami siswa pada siklus I.

Penelitian pada siklus II ini dilaksanakan dengan tetap menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Pada siklus II ini juga terdiri dari dua kali pertemuan, dan pada pertemuan kedua akan diadakan tes kembali untuk mengetahui seberapa besar peningkatan daya serap siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Pada perencanaan di siklus ini perbaikan diutamakan pada pembahasan materi dan kecepatan siswa dalam memahaminya, serta mengulang pembelajaran tentang nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga siswa bisa lebih paham dan dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I.

2. Pelaksanaan (Tindakan)

Pada siklus II ini langkah-langkah pembelajaran masih sama seperti pada siklus I, namun guru lebih memotivasi siswa agar lebih aktif di dalam kelompok dan mampu menyelesaikan tugas yang telah diberikan sesuai dengan waktu yang telah disepakati dan setiap kelompok lebih dapat saling terbuka dan mengajukan pendapat pada saat mempresentasikan yang telah dibuat di depan kelas. Pada siklus II ini guru akan memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I. Guru akan mengulang kembali materi yang akan disampaikan. Kemudian guru menjelaskan secara singkat yang akan dipelajari pada siklus II guru melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan rencana tindakan yang telah dibuat pada RPP yaitu menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Sama halnya dengan siklus I, pada pelaksanaan tindakan siklus II ini guru lebih memotivasi siswa untuk aktif didalam kelompoknya dan aktif dalam mempresentasikan hasilnya depan

kelas. Setelah kegiatan berakhir, maka di pertemuan selanjutnya guru memberikan tes tertulis (Post Test II) kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana peningkatan yang terjadi setelah dilakukannya siklus II.

3. Pengamatan (Observation)

Seperti pada siklus I, di siklus II ini pengamatan proses belajar mengajar juga dilakukan oleh observer. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, aktivitas siswa terlihat lebih meningkat. Siswa lebih terbuka mengemukakan masalah-masalah yang dihadapi dan yang kurang dipahami selama kegiatan belajar berlangsung.

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran role playing diamati oleh observer. Hasil observasi guru yang tersaji pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Perolehan skor	Skor maksimal	Persentase	Kriteria
72	80	90%	Baik Sekali

Berdasarkan tabel di atas observasi aktivitas guru yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, secara keseluruhan dalam mengajar sudah optimal. Hal ini dapat dilihat bahwa pada siklus II skor yang diperoleh yaitu 72 dari skor maksimum yaitu 80 dengan persentase 90% berkategori baik sekali. Berdasarkan kegiatan guru pada siklus II

ini, kekurangan-kekurangan kegiatan guru pada siklus I sudah teratasi, hal ini terlihat dari guru yang dengan sangat baik menjelaskan tata pelaksanaan model pembelajaran role playing. Pada siklus II ini guru memberikan variasi dengan melakukan ice breaking agar siswa merasa tidak bosan sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan guru pada siklus II mengalami peningkatan yang maksimal.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa merupakan gambaran aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, secara keseluruhan aktivitas siswa berlangsung optimal. Hasil observasi siswa yang tersaji pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus II

No	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Sangat Aktif	11	52,38%
2	Aktif	6	28,57%
3	Cukup Aktif	1	4,76%
4	Kurang Aktif	3	14,28%
Jumlah		21	100%

Pada siklus ke II, peningkatan dapat dilihat dari data hasil observasi aktivitas siswa yang menunjukkan kriteria sangat baik berjumlah 11 siswa dengan persentase 52,38%, untuk kriteria aktif berjumlah 7 siswa dengan persentase 28,57%, untuk kriteria cukup aktif berjumlah 1 siswa dengan

persentase 4,76%, dan untuk kriteria kurang aktif berjumlah 3 siswa dengan persentase 14,28%. Berdasarkan data di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan.

Pada pelaksanaan siklus II ini, penerapan model pembelajaran role playing sudah maksimal secara keseluruhan. Dalam hal ini guru harus dapat mempertahankan hasil yang ada dan dituntut untuk meningkatkan hasil belajar dengan inovasi-inovasi baru yang lebih merangsang siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Setelah dilakukan evaluasi pada siklus II, maka diperoleh data hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4.7 Nilai Post Test Pada Siklus II

Rentang Nilai	Kategori Jumlah	Jumlah Siswa	Persentase (%) Jumlah Siswa
92-100	Baik Sekali	6	28,57%
83-91	Baik	4	19,04%
75-82	Cukup	8	38,09%
0-74	Kurang	3	14,28%
Jumlah		21	100%
Jumlah Nilai		1.704	
Rata-rata		83,52	

Tabel 4.8 ketuntasan Belajar Siklus II

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	Persentase
1	Siswa Tuntas	18	85,71%
2	Siswa Tidak Tuntas	3	14,28%
Jumlah		21	100%

Dari data di atas diketahui bahwa dari 21 siswa yang mengikuti Posttest II, terdapat 18 siswa yang dinyatakan tuntas dengan persentase 85,71%, sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa dengan persentase 14,28%. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *role playing* pada siklus II sudah mencapai kriteria ketuntasan maksimal yang telah ditentukan yaitu 75%.

4. Refleksi

Setelah dilakukan pembelajaran pada siklus II dan diadakan refleksi dan evaluasi, diperoleh adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 42,86% dengan jumlah siswa yang tuntas belajar pada siklus II sebesar 85,71%. Hal ini menunjukkan bahwa siklus II sudah mencapai kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu 75%. Demikian juga aktivitas siswa dan guru berdasarkan hasil lembar observasi aktivitas guru dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran.

Demikian juga aktivitas siswa dalam proses pembelajaran semakin meningkat dimana untuk kriteria sangat aktif berjumlah 11 siswa dengan persentase 52,38%, kriteria aktif berjumlah 6 siswa dengan persentase

28,57%, kriteria cukup berjumlah 1 siswa dengan persentase 4,76% dan kriteria kurang aktif berjumlah 1 siswa dengan persentase 14,28%. Hal ini juga sekaligus menandakan tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya

4.2 Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di dalam kelas dengan menerapkan model Role Playing saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada awal kegiatan penelitian diberikan pretest untuk mengetahui sampai dimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang akan dipelajari dan pada akhir pelajaran diberikan posttest untuk mengetahui perubahan yang terjadi. Apabila masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 maka siswa dinyatakan belum tuntas, dan jika ketuntasan klasikal belum terpenuhi maka harus dilanjutkan ke siklus selanjutnya. Berikut ini adalah perolehan hasil ketuntasan belajar siswa dari pratindakan, siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.9

Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Pada Pratindakan,

Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan Klasikal			Kriteria	Peningkatan
Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II		
2 siswa	9 siswa	18 siswa	Tuntas	6 siswa (28,57%)
19 siswa	12 siswa	3 siswa	Tidak Tuntas	

Berdasarkan tabel 4.12 hasil ketuntasan belajar siswa diperoleh data dari 21 siswa, pada pratindakan siswa yang tuntas sebanyak 2 siswa dengan klasikal 9,52%. Sedangkan siklus I siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa dengan klasikal 42,85% dan pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa dengan klasikal 85,71%. Peningkatan dari pratindakan, siklus I dan siklus II sebanyak 6 siswa dengan klasikal 42,86%.

Berikut ini adalah perolehan aspek aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.10

Hasil Ketuntasan Aktivitas Siswa

Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan Klasikal		Kriteria	Peningkatan
Siklus I	Siklus II	Aktif	6 siswa (28,57%)
9 Siswa (42,85%)	18 siswa (85,71%)		
12 siswa (57,14%)	3 siswa (14,28%)	Tidak Aktif	

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa aktivitas siswa pada pembelajaran PPKn dengan menerapkan model role playing pada pada siklus I menunjukkan bahwa siswa yang aktif sebanyak 9 siswa (42,85%) dan siswa yang kurang aktif sebanyak 12 siswa (57,14%), secara klasikal aktivitas siswa pada siklus I belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu ≥ 75 . Pada pembelajaran Siklus II menunjukkan bahwa siswa yang aktif sebanyak 18 siswa (85,71%) dan siswa yang kurang aktif sebanyak 3siswa (14,28%), secara klasikal aktivitas siswa pada siklus II sudah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa maka akan meningkat pula hasil belajar siswa dalam materi nilai-nilai pancasila dalam sehari-hari, hal ini terlihat dari hasil lembar observasi dan tes pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu ≥ 75 . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model role playing pada pokok nilai-nilai pancasila, siswa mampu memahami materi dengan baik dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas MIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau 2023/2024. Sehingga penelitian ini di nyatakan sudah cukup untuk dilaksanakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran PPKn berjalan dengan efektif. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa, terlihat pada perolehan data dari 21 siswa, pada soal pretest pratindakan siswa yang tuntas sebanyak 2 siswa dengan klasikal 9,52%, sedangkan pada soal posttest siklus I siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa dengan klasikal 42,86% dan pada soal posttest siklus II siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa dengan klasikal 85,71%, maka dapat dilihat adanya peningkatan dari pratindakan, siklus I dan siklus II sebanyak 6 Siswa dengan klasikal 42,86%.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Bagi Siswa MIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau Siswa sebaiknya meningkatkan giat belajar dan memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru di dalam kelas agar lebih memahami materi pembelajaran PPKn.
2. Bagi Orang Tua Siswa MIS Fastabiqul Khairat Kepada orang tua agar selalu sabar dalam membimbing putra putrinya untuk selalu semangat dan rajin dalam belajar, agar menjadi anak yang berguna bagi orang tua, bangsa dan negara.

3. Bagi Guru MIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau Model Role Playing dapat disajikan sebagai salah satu alternative model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran PPKn. Guru hendaknya lebih memotivasi siswa untuk lebih aktif serta mampu meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat atau ide dalam proses pembelajaran, dan guru dapat menerapkan penggunaan model role playing bukan hanya pada pembelajaran PPKn saja tetapi terhadap pembelajaran lainnya.
4. Bagi Peneliti Hasil penelitian ini dapat dikaji untuk dimanfaatkan dalam melakukan penelitian selanjutnya. Penelitian yang dilakukan ini masih sangat sederhana sehingga perlu adanya penelitian dari peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar PPKn dengan menerapkan model role playing, serta untuk peneliti selanjutnya agar dapat menyajikan penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, S. A. (2024). *Pendekatan Komunikasi Sosial Budaya Dalam Deradikalisasi Terhadap Mantan Narapidana Terorisme Di Kehidupan Masyarakat Sosial Indonesia*. 10(P-ISSN 2407-8018), 113–128. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.10.1.113-128.2024>
- bambang yuniarto. (2021). *wawasan kebangsaan* (pertama). cv budi utama. <https://doi.org/9786230222474>
- Cahyani, E. I., Wulandari, P., & Munawir, M. (2023). Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 15(2), 239–250. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v15i2.2330>
- Deeng, L. R., Katuuk, D. A., & Tumurang, H. J. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD GMIM V Tomohon. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–13.
- Dwi, S., Mutiah, A., Ardiningrum, D. I., & Wijayanti, O. (2024). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Role playing dalam Pembelajaran Drama untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar*. 6(1), 788–798.
- Erawati, R., Sayidiman, & Patta, R. (2022). *Pengaruh Model Role Playing terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Upt Spf Sd Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar*. 2(1), 1–13.
- Eti Robiatul Adawiah, & Siti Qomariyah. (2023). Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 144–162. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i1.2114>
- Firmansyah, E. K., Suhartono, & Roosyanti, A. (n.d.). Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Matematika Materi. *TRAPSILA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–9.
- Fuadi, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Wawasan Kebangsaan. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 9(1), 13–23. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v9i1.194>
- Guciano, A., & Arwin, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah ...*, 1(2), 36–43. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/8343>
- Habsy, B. A., Christian, J. S., M, S. U. S. P., & Unaisah, U. (2023). Memahami Teori Pembelajaran Kognitif dan Konstruktivisme serta Penerapannya. *Tsaqofah*, 4(1), 308–325. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2177>

- Harahap, P. N., & Nasution, I. S. (2023). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika di Kelas V SD. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 63–71. <https://pelitaaksara.or.id/index.php/terpadu/index>
- Hartati, L. (2023). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Sistem Tata Surya Pada Kelas VI SDN 11 / X Nipah Panjang Tahun Ajaran 2021 / 2022. *Journal on Education*, 06(01), 186–192.
- hasan asi. (2017). Hasan N. *Jurnal Pendidikan Pengajaran Prokram Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 1, 41.
- Hasibuan, N. K. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Negeri 104201 Kolam Tahun Ajaran 2022/2023. *Educate: Journal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(3), 364–381. <https://doi.org/10.56114/edu.v1i3.461>
- Herawati1, Husniati2, D. I. (2024). 1, 2, 3. 09.
- Humanistik, K. D. A. N. (2024). *Volume X Nomor X Januari 2024*. X, 1–8.
- Jaspar Jas, Said Suhil Achmad, R. R. A. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148–159. <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>
- Jhonnedy, S., Djoys, R. A., & Lamhot, N. (2023). Strategi PAK dan Model “Role Playing” Berbasis Keluarga Terhadap Pembentukan Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 1707–1715.
- Kemdikbud. (2016). *Juknis Panduan Penilaian K13 Permendikbud No. 23 Tahun 2016 Revisi 2017*. 021, 11. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2017/06/Panduan-Penilaian-untuk-Sekolah-Dasar.pdf>
- Kencana Sari, F. F. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*, 34(1), 62–76. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>
- Mata, P., Ilmu, P., & Sosial, P. (2020). *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan APPLICATION OF THE ROLE TO PLAY LEARNING MODEL TO IMPROVE RESULTS LEARN IN LESSONS SOCIAL*. 04(April), 16–20.
- Naibaho, Y., Tanjung, D. S., & Simarmata, E. J. (2021). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas Iv Sd Swasta Adven Timbang Deli Tahun

- Pembelajaran 2020/2021. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1471. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8549>
- Nurfatimah, S. A., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Nilai Pancasila Dalam Menumbuhkembangkan Wawasan Kebangsaan Di Kehidupan Bangsa Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 176–183. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1446>
- Nurgiansah, T. H. (2020). Fenomena Prostitusi Online Di Kota Yogyakarta Dalam Perspektif Nilai Kemanusiaan Yang Adil Dan Beradab. *Jurnal Kewarganegaraan*, 17(1), 27–34. <https://doi.org/10.24114/jk.v17i1.14208%0ASiti>
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56. <https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>
- Prasetyo, T. H. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kabat Semester Gasal Tahun Pelajaran 2021 / 2022. *Sosioedukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 11(1), 139–156.
- Prasetya, H. (2021). *Role Playing Learning Models in Learning Ips In Elementary School*. 4(6), 1–23.
- Refi Mariska, & Abdul Khobir. (2023). Implementasi Aliran Konstruktivisme Terhadap Kurikulum Merdeka Dalam Perspektif Filsafat Pendidikan Islam. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(1), 210–219. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i1.681>
- Sejati, S. S., Sejati, K., Camplong, K., Sampang, J., & Timur, H. (2023). Penerapan Model Role-Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Materi Peran Para Tokoh dan Pejuang Kemerdekaan Indonesia di Kelas V UPTD SDN Sejati 5 Camplong Kabupaten Sampang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Journal on Education*, 05(02), 5386–5394.
- Septiara Nengsi Simamora. (2023). Pengaruh model role playing terhadap keaktifan belajar pendidikan agama kristen dan budi pekerti siswa kelas VIII SMP negeri 2 sipoholon tahun pembelajaran 2023/ 2024. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, Vol. 1 No.(4)*, 191–208.
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Suhardjono, dan S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Verrysaputro, E. A., Rahayu, I. S., Cipta, W., & Lestari, I. (2024). *Penggunaan Media Ular Tangga Dalam Menganalisa Keefektifan Peningkatan*

Kemampuan Numerasi Siswa SD N 2 Tanjung Dalam Program Kampus Mengajar. 2(1).

Wahidin, U. (2023). 28,57% , pada siklus II diperoleh 52,39%, dan Pada siklus III. 04(April), 32–45.

Wandari, K., & Ismail Saleh Nasution. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika pada Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(September), 72–80.

Wirachman, R., & Ike Kurniawati. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif. *Inventa*, 7(1), 37–49. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>

Wiratmaja, I. N., Suacana, I. W. G., & Sudana, I. W. (2021). Penggalan Nilai-Nilai Pancasila Berbasis Kearifan Lokal Bali Dalam Rangka Penguatan Wawasan Kebangsaan. *POLITICOS: Jurnal Politik Dan Pemerintahan*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.22225/politicos.1.1.3009.43-52>

Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

SIKLUS I

Satuan Pendidikan : MIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau

Mata Pelajaran : PPKn

Kelas/Semester : V/II (dua)

Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (2 pertemuan)

ii. Kompetensi Inti

K1	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
K2	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
K3	Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
K4	Menyajikan pengetahuan factual dalam Bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam Gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

iii. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

PPKn

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR	
3.1	Mengidentifikasi nilai-nilai	3.1.2	Menunjukkan contoh

	Pancasila dalam kehidupan sehari-hari		penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari- hari
		3.1.3	Membandingkan contoh penerapan nilai Pancasila
4.1	Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	4.1.2	Mempresentasikan hasil identifikasi contoh pelaksanaan Pancasila dalam kehidupan sehari- hari.

iv. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengidentifikasi sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila pancasila yang sesuai dengan materi pancasila yang telah dijelaskan oleh guru dengan tepat.
2. Siswa dapat menceritakan contoh perilaku yang sesuai dengan salah satu sila Pancasila melalui diskusi dengan baik.
3. Siswa mampu mempresentasikan pelaksanaan Pancasila dalam kehidupan sehari- hari melalui model *role playing* dengan baik.

v. Materi Pembelajaran

Pancasila dan nilai-nilai yang terkandung dalam isi pancasila dalam kehidupan sehari-hari

vi. Metode dan Model Pembelajaran

Metode : Ceramah, diskusi, dan presentasi

Model : *Role Playing*

vii. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

<p>Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dan menyapa guru 2. Guru dan siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing 3. Guru mengabsen siswa untuk mengetahui kehadiran siswa 4. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu nasional “Garuda Pancasila” 5. Siswa mengingat kembali pembelajaran yang lalu 6. Guru memberitahukan materi yang akan dilaksanakan 7. Siswa mendengar tujuan pembelajaran yang disampaikan 	<p>10 Menit</p>
<p>Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk mengamati gambar yang disajikan oleh guru 2. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa “apakah masih ingat dengan isi pancasila?” 	<p>50 Menit</p>

	<ol style="list-style-type: none">3. Guru menjelaskan materi pancasila dan siswa memahami materi Pancasila yang disajikan oleh guru4. Siswa mendengarkan tata cara pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran role playing5. Guru membentuk kelompok (sesuai jumlah siswa)6. Guru memberikan soal kepada masing-masing kelompok tentang makna sila-sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari7. Guru memberikan waktu kepada siswa dalam menyelesaikan jawaban mereka.8. Guru memantau dan membimbing kelompok yang belum memahami soal yang diberikan guru	
--	---	--

	<p>9. Guru meminta siswa untuk mempresentasikan jawaban yang telah mereka kerjakan</p> <p>10. Setiap siswa berada dalam kelompoknya dan mengamati setiap kelompok yang menyajikan jawabannya</p> <p>11. Guru memberikan penilaian pada setiap kelompok yang telah maju</p> <p>12. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari</p> <p>13. Guru meminta siswa menuliskan rangkuman materi yang telah dipelajari</p> <p>14. Guru memberikan tugas evaluasi kepada siswa.</p>	
--	--	--

<p style="text-align: center;">Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pujian atau penguatan kepada siswa 2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya 3. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran 4. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 5. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan mengucapkan salam 	<p style="text-align: center;">10 Menit</p>
---	---	---

viii. Sumber Belajar dan Media

1. Sumber Belajar: Buku pedoman guru kelas V dan buku siswa kelas V (buku paket PPKn Kurikulum 2013) dan buku pendidikan pancasila untuk SD/MI Kelas V.
2. Media: Powerpoint



Mengetahui,
Kepala Sekolah

Rahminingsih., S.Pd

Wali Kelas V

Nurjannah

Peneliti

Wafiatul Ahdi
NPM. 20020900

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

SIKLUS II

Satuan Pendidikan : MIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau

Mata Pelajaran : PPKn

Kelas/Semester : V/II (dua)

Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (2 pertemuan)

ix. Kompetensi Inti

K1	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
K2	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
K3	Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar , melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
K4	Menyajikan pengetahuan factual dalam Bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam Gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tidakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

x. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

PPKn

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR	
3.1	Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	3.1.2	Menunjukkan contoh penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari- hari
		3.1.3	Membandingkan contoh penerapan nilai Pancasila
4.1	Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	4.1.2	Mempresentasikan hasil identifikasi contoh pelaksanaan Pancasila dalam kehidupan sehari- hari.

xi. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengidentifikasi sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila pancasila yang sesuai dengan materi pancasila yang telah dijelaskan oleh guru dengan tepat.
2. Siswa dapat menceritakan contoh perilaku yang sesuai dengan salah satu sila Pancasila melalui diskusi dengan baik.
3. Siswa mampu mempresentasikan pelaksanaan Pancasila dalam kehidupan sehari- hari melalui model *role playing* dengan baik.

xii. Materi Pembelajaran

Pancasila dan nilai-nilai yang terkandung dalam isi pancasila dalam kehidupan sehari-hari

xiii. **Metode dan Model Pembelajaran**

Metode : Ceramah, diskusi, dan presentasi

Model : *Role Playing*

xiv. **Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dan menyapa guru 2. Guru dan siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing 3. Guru mengabsen siswa untuk mengetahui kehadiran siswa 4. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu nasional "Garuda Pancasila" 5. Siswa mengingat kembali pembelajaran yang lalu 6. Guru memberitahukan materi yang akan dilaksanakan 7. Siswa mendengar tujuan pembelajaran yang disampaikan 	10 Menit

Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru meminta siswa untuk mengamati gambar yang disajikan oleh guru2. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa “apakah masih ingat dengan isi pancasila?”3. Guru menjelaskan materi pancasila dan siswa memahami materi Pancasila yang disajikan oleh guru4. Siswa mendengarkan tata cara pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran role playing5. Guru membentuk kelompok (sesuai jumlah siswa)6. Guru memberikan soal kepada masing-masing kelompok tentang makna sila-sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari7. Guru memberikan waktu kepada siswa dalam	50 Menit
-------------	---	----------

	<p>menyelesaikan jawaban mereka.</p> <p>8. Guru memantau dan membimbing kelompok yang belum memahami soal yang diberikan guru</p> <p>9. Guru meminta siswa untuk mempresentasikan jawaban yang telah mereka kerjakan</p> <p>10. Setiap siswa berada dalam kelompoknya dan mengamati setiap kelompok yang menyajikan jawabannya</p> <p>11. Guru memberikan penilaian pada setiap kelompok yang telah maju</p> <p>12. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari</p> <p>13. Guru meminta siswa menuliskan rangkuman materi yang telah dipelajari</p> <p>14. Guru memberikan tugas</p>	
--	---	--

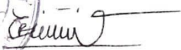
	evaluasi kepada siswa.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pujian atau penguatan kepada siswa 2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya 3. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran 4. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 5. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan mengucapkan salam 	10 Menit

xv. Sumber Belajar dan Media

6. Sumber Belajar: Buku pedoman guru kelas V dan buku siswa kelas V (buku paket PPKn Kurikulum 2013) dan buku pendidikan pancasila untuk SD/MI Kelas V.
7. Media: Powerpoint




Mengetahui,
Kepala Sekolah


Rahminingsih., S.Pd

Wali Kelas V


Nuriannah

Peneliti


Wafiatul Ahdi
NPM. 20020900

Lampiran 3

SILABUS

Satuan Pendidikan : MIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau

Mata Pelajaran : PPKn

Kelas/Semester : V/II (dua)

Tahun Pelajaran : 2023/2024

Kompetensi Inti :

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
 - b. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
 - c. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
 - d. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari 3.2 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	3.1.2 Menunjukkan contoh penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari 3.1.3 Membandingkan contoh	Pancasila dan nilai-nilai yang terkandung dalam isi pancasila dalam kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencoba memahami materi Pancasila sembari mendengarkan tata cara pembelajaran role playin • Siswa membentuk kelompok (sesuai jumlah siswa) dan guru memberikan 	<ul style="list-style-type: none"> • 4JP 	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Sikap • Tes Tulisan • Penugasan • Keterampilan 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku PPKn Guru Kelas V • Buku Siswa Kelas V • Internet • Modul/ Bahan Ajar

hari	<p>penerapan nilai Pancasila</p> <p>4.1.3 Mempresentasikan hasil identifikasi contoh pelaksanaan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.</p>		<p>soalan kepada masing-masing kelompok tentang makna sila-sila Pancasila</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mempresentasikan jawaban yang telah dibuat ke depan • Setiap siswa berada dalam kelompoknya dan mengamati setiap kelompok yang menyajikan jawabannya 			
------	---	--	---	--	--	--



Mengetahui,
Kepala Sekolah

Rahminingsih., S.Pd

Wali Kelas V

Nurjannah

Peneliti

Wafiatul Ahdi
NPM. 20020900

Lampiran 4

Soal Post-tes

LEMBAR EVALUASI

Nama :

Kelas :

Soal Essay :

1. Apa nilai yang terkandung dalam Sila pertama Pancasila?
2. Apa saja sikap yang sesuai dengan sila kedua?
3. Bagaimana bentuk toleransi yang harus kalian terapkan pada kehidupan sehari-hari?
4. Sikap apa saja yang sesuai dengan mencintai produk lokal?
5. Sikap apa yang harus sesuai dengan menghargai karya orang lain?

Lampiran 5

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Sikus I

Petunjuk Pengisian: Berikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom observasi dibawah ini:

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

$$S_1: 80 \times 100 = 63,75\%$$

No	Aspek Yang Diamati	Skor				Total
		4	3	2	1	
1	Kegiatan Pendahuluan					
	Guru memberi salam dan menyapa siswa	✓	.		4	
	Guru mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa		✓		3	
	Guru mengabsen siswa untuk mengetahui kehadiran siswa		✓	✓	3	
	Guru melakukan apersepsi (menanyakan materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya)			✓	2	
	Guru memberitahu materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan		✓		3	

2	Kegiatan Inti				
	Guru menjelaskan materi tentang sila-sila Pancasila		✓		2
	Guru mengajak siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila	✓			1
	Guru menjelaskan tata cara pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran <i>role playing</i>		✓		2
	Guru membagi kelompok (sesuai jumlah siswa)	✓			3
	Guru menjelaskan materi kepada siswa dengan media yang ditampilkan	✓			3
	Setelah selesai menjelaskan materi guru mengarahkan siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		✓		2
	Guru memberikan soal kepada masing-masing kelompok tentang sikap yang sesuai dengan sila-sila Pancasila			✓	1
	Guru menyuruh siswa untuk mempresentasikan soal yang telah diberikan		✓		9
	Guru memberikan penilaian bagi siswa		✓		2

	yang sudah mempresentasikan kedepan					
	Guru membahas hasil presentasi yang telah dibuat oleh siswa		✓			2
3	Kegiatan Penutup					
	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan		✓			2
	Guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok mempresentasikan kesimpulannya	✓				3
	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya	✓				3
	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa	✓				3
	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓				3

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Siklus II

Petunjuk Pengisian: Berikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom observasi dibawah ini:

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

$$71 : 80 \times 100 = 90\%$$

No	Aspek Yang Diamati	Skor				Total
		4	3	2	1	
1	Kegiatan Pendahuluan					
	Guru memberi salam dan menyapa siswa	✓				4
	Guru mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa		✓			3
	Guru mengabsen siswa untuk mengetahui kehadiran siswa	✓				4
	Guru melakukan apersepsi (menanyakan materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya)	✓				4
	Guru memberitahu materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan	✓				4

2	Kegiatan Inti					
	Guru menjelaskan materi tentang sila-sila pancasila	✓				3
	Guru mengajak siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila	✓				3
	Guru menjelaskan tata cara pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran <i>role playing</i>	✓				4
	Guru membagi kelompok (sesuai jumlah siswa)	✓				3
	Guru menjelaskan materi kepada siswa dengan media yang ditampilkan	✓				3
	Setelah selesai menjelaskan materi guru mengarahkan siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	✓				4
	Guru memberikan soal kepada masing-masing kelompok tentang sikap yang sesuai dengan sila-sila Pancasila	✓				3
	Guru menyuruh siswa untuk mempresentasikan soal yang telah diberikan	✓				4
	Guru memberikan penilaian bagi siswa	✓				3

	yang sudah mempresentasikan kedepan					
	Guru membahas hasil presentasi yang telah dibuat oleh siswa	✓				4
3	Kegiatan Penutup					
	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan		✓			3
	Guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok mempresentasikan kesimpulannya	✓				4
	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya		✓			3
	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa	✓				4
	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓				4

Lampiran 7

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

SIKLUS I

Petunjuk Pengisian: Berikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom observasi dibawah ini:

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Nama : Endita

$37.56 \times 100 = 66\%$

No	Aspek yang diamati	Skor				Total
		4	3	2	1	
1	Kegiatan Pendahuluan					
	Siswa menjawab salam dan menyapa guru	✓				4
	Siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing			✓		2
	Siswa mengingat kembali pembelajaran yang lalu				✓	1
	Siswa mendengar tujuan pembelajaran yang disampaikan			✓		3
2	Kegiatan Inti					
	Siswa memahami materi sila-sila Pancasila		✓			3
	Siswa mendengarkan tata cara pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran <i>role playing</i>			✓		2

	Siswa membentuk kelompok (sesuai jumlah siswa)		✓		2
	Siswa mempresentasikan materi yang diberikan	✓			3
	Setiap siswa berada dalam kelompoknya dan mengamati kelompok yang disajikan		✓		3
3	Kegiatan Penutup				
	Setelah selesai presentasi, setiap siswa menerima formulir tugas yang berisi pembahasan presentasi yang disajikan		✓		3
	Setiap kelompok mempresentasikan kesimpulannya			✓	1
	Siswa mendengarkan pesan guru untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya	✓			4
	selanjutnya Siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing			✓	2
	Siswa menjawab salam	✓			4

Lampiran 8

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Siklus II

Petunjuk Pengisian: Berikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom observasi dibawah ini:

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Nama: Endita

51:56 X 100 = 91%

No	Aspek yang diamati	Skor				Total
		4	3	2	1	
1	Kegiatan Pendahuluan					
	Siswa menjawab salam dan menyapa guru	✓				4
	Siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing	✓				4
	Siswa mengingat kembali pembelajaran yang lalu		✓			3
	Siswa mendengar tujuan pembelajaran yang disampaikan	✓				4
2	Kegiatan Inti					
	Siswa memahami materi sila-sila Pancasila	✓				4
	Siswa mendengarkan tata cara pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran <i>role playing</i>		✓			3

	Siswa membentuk kelompok (sesuai jumlah siswa)	✓				4
	Siswa mempresentasikan materi yang diberikan	✓				4
	Setiap siswa berada dalam kelompoknya dan mengamati kelompok yang disajikan		✓			3
3	Kegiatan Penutup					
	Setelah selesai presentasi, setiap siswa menerima formulir tugas yang berisi pembahasan presentasi yang disajikan		✓			3
	Setiap kelompok mempresentasikan kesimpulannya		✓			3
	Siswa mendengarkan pesan guru untuk mempelajari materi yang akan dipelajari selanjutnya		✓			3
	selanjutnya Siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing		✓			3
	Siswa menjawab salam		✓			3

Lampiran 9

Nilai Pretes Siswa Kelas VA Pada Materi Sila-sila Pancasila

SIKLUS I

No	Nama Siswa	Skor Perolehan	Kriteria
1	AP	56	Kurang
2	AS	52	Kurang
3	AHS	28	Kurang
4	A	36	Kurang
5	A	68	Kurang
6	AS	40	Kurang
7	ERA	96	Baik Sekali
8	HTH	56	Kurang
9	MYP	52	Kurang
10	NSA	60	Kurang
11	NS	76	Cukup
12	NF	88	Baik
13	PR	80	Cukup
14	RH	80	Cukup
15	RH	60	Kurang
16	NSA	76	Cukup
17	SH	76	Cukup
18	S	80	Cukup
19	SB	48	Kurang
20	SAP	80	Cukup
21	SAR	36	Kurang
Jumlah Nilai		1324	
Rata-Rata		63,04	
Jumlah Siswa Sangat Baik		1	
Jumlah Siswa Baik		1	
Jumlah Siswa Cukup		7	
Jumlah Siswa Kurang		12	

Lampiran 10

Nilai Pretes Siswa Kelas VA Pada Materi Sila-sila Pancasila

SIKLUS II

No	Nama Siswa	Skor Perolehan	Kriteria
1	AP	76	Cukup
2	AA	76	Cukup
3	RH	96	Baik Sekali
4	AH	84	Baik
5	HZ	80	Cukup
6	YA	84	Baik
7	PA	92	Baik Sekali
8	AO	76	Cukup
9	SAP	88	Baik
10	NS	92	Baik Sekali
11	SN	76	Cukup
12	ERA	98	Baik Sekali
13	AS	60	Kurang
14	SA	88	Baik
15	SS	96	Baik Sekali
16	AS	68	Kurang
17	NT	76	Cukup
18	AS	80	Cukup
19	RA	80	Cukup
20	NSA	76	Cukup
21	DA	92	Baik Sekali
Jumlah Nilai		1704	
Rata-Rata		83,52	
Jumlah Siswa Sangat Baik		6	
Jumlah Siswa Baik		4	
Jumlah Siswa Cukup		8	
Jumlah Siswa Kurang		3	

DOKUMENTASI



DAFTAR RIWAYAT HIDUP




Nama : Wafiatul Ahdi
NPM : 2002090034
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Tempat, Tanggal Lahir : Padang, 1 Januari 2002
Alamat : MuaraMais. Kec Ranah Batahan, Kab Pasaman Batahan
No Hanphone : 0822-6804-2281
Email : wafiatulahdi2002@gmail.com


Pendidikan Formal


1. SD Negeri 15 Ranah Batahan, Lulus tahun 2014
2. MTsM Silaping, Lulus tahun 2017
3. MAM Silaping, Lulus tahun 2020
4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Lulus tahun 2024

Wafiatul Ahdi

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN PPKn UNTUK MENINGKATKAN WAWASAN KEBANGSAAN KEL...

 Quick Submit

 Quick Submit

 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:2986507185

81 Pages

Submission Date

Aug 20, 2024, 10:40 AM GMT+7

13,083 Words

Download Date

Aug 20, 2024, 10:42 AM GMT+7

94,057 Characters

File Name

FILE_Skripsi_Ahdi_1_1.docx




File Size

478.3 KB

17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 15%  Internet sources
- 5%  Publications
- 7%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

SURAT KETERANGAN HASIL TURNITIN

Sehubungan dengan kewajiban *Tes Turnitin* dengan *similarity check* maksimal dengan 20% sebagai salah satu kelengkapan persyaratan administrasi bagi mahasiswa tingkat akhir, dengan ini unit Sistem Informasi dan Skripsi menerangkan bahwa:

Nama : Wafiatul Ahdi
NPM : 2002090034
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal/Skripsi : Penerapan Model Role Playing Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Kelas V MIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau
Tanggal Cek Turnitin : 20 Agustus 2024
Status : Lulus dengan 17% **Similarity Check**

Adalah benar telah dilakukan *similarity check* dan *lulus* sebagaimana data tersebut diatas, dan surat ini dibuat berdasarkan keadaan yang sebenar-benarnya, untuk bisa dipergunakan sebagaimana semestinya.

Medan, 26 Agustus 2024
Pengas Perpustakaan UMSU

Ulzana Nurlian Nawa, S.IP





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

Form : K - 1

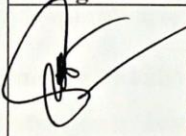

Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Wafiatul Ahdi
NPM : 2002090034
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Kumulatif : 119 SKS

IPK= 3.74

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada mata Pelajaran PKn untuk Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Siswa Kelas V MIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau	27/11/2023 
	Pengaruh Penerapan Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> Terhadap Efektivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKN Kelas IV SD	
	Pengaruh Penerapan Alur Merdeka terhadap Kemampuan Belajar Siswa Berbasis 4C dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, November 2023
Hormat Pemohon,



Wafiatul Ahdi



**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**

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu 'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Wafiatul Ahdi
NPM : 2002090034
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Penerapan Model *Role Playing* pada mata Pelajaran PKn untuk Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Siswa Kelas V MIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

Dr. Irfan Dahniel, M.Pd.

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, November 2023
Hormat Pemohon,

Wafiatul Ahdi

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 : 3871 / IL.3-AU//UMSU-02/ F/2023
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 : **Wafiatul Ahdi**
N P M : 2002090034
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **Penerapan Model *Role Playing* Pada mata Pelajaran PKn Untuk Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Siswa Kelas V MIS Fastabiqul Khairat Paluh Kurau**

Pembimbing : **Dr. Irfan Dahnia, M.Pd**

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 : **27 November 2024**

Medan, 13 Jumadil Awal 1445 H
27 November 2023 M



Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsu Yurnita, M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (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 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu, Tanggal 20 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Wafiatul Ahdi

NPM : 2002090034

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal : Penerapan Model *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Kelas V MIS Fastabiqul Khalirat Paluh Kurau

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
	Perbaikan cover halaman Perbaikan kata pengantar Perbaikan daftar isi Perbaikan rencana dan pelaksanaan penelitian Perbaikan daftar pustaka

Medan, April 2024

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembimbing

Dr. Phil. Irfan Dahmial, 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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu, Tanggal 20 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Wafiatul Ahdi
NPM : 2002090034
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Penerapan Model *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Kelas V MIS Fastabiqul Khalirat Paluh Kurau

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
	Perbaiki cover Perbaiki kata pengantar Perbaiki daftar isi Perbaiki rencana dan pelaksanaan penelitian Perbaiki daftar pustaka

Medan, April 2024

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembahas

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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu, Tanggal 20 Maret 2024 dilaksanakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Wafiatul Ahdi
NPM : 2002090034
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Penerapan Model *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Kelas V MIS Fastabiqul Khalirat Paluh Kurau

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
- Disetujui dengan adanya perbaikan
- Ditolak

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

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

Dosen Pembimbing

Dr. Phil. Irfan Dahniyal, M.Pd.

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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Wafiatul Ahdi
NPM : 2002090034
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Penerapan Model *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Kelas V MIS Fastabiqul Khalirat Paluh Kurau

Pada hari Rabu tanggal 20 Maret tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, April 2024

Disetujui oleh :

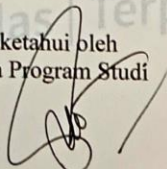
Dosen Pembahas

Dosen Pembimbing


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


Dr. Phil. Irfan Dahniyal, M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


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



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bisa menyalin surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

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/BAH-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 798/II.3-AU/UMSU-02/F/2024
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 18 Syawal 1445 H
27 April 2024 M

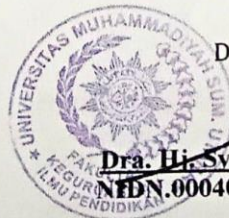
Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah MIS Fastabiqul Khalirat Paluh Kurau
di
Tempat

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 : **Wafiatul Ahdi**
N P M : 2002090034
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Penerapan Model Role Playing Pada Mata Pelajaran PPKn untuk - Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Kelas V MIS Fastabiqul Khalirat Paluh Kurau**

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



Dekan

[Signature]
Dra. Hj. Syamsuyurrita, M.Pd
NIDN.0004066701

****Pertinggal****





**YAYASAN PESANTREN FASTABIQUL KHAIRAT
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA
FASTABIQUL KHAIRAT**

**JL. BESAR PASAR IB DUSUN VIII DESA PALUH KURAU
KEC. HAMPARAN PERAK KAB. DELI SERDANG KP, 20374**

NSM : 11121207004 NPSN : 60703741

SURAT KETERANGAN

Nomor : 099 /SK/MI-FK/VI/2024

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : RAHMININGSIH, S.Pd.

NIK : 1207244411850006

Jabatan : Kepala MIS Fastabiqul Khairat

Aiamat : Jl. Besar Pasar IB Dusun VIII Paluh Kurau Kec, Hamparan Perak
Kab Deli Serdang

Dengan ini memberi izin kepada

Nama : WAFIATUL AHDI

NPM : 2002090034

Program Study : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk melaksanakan penelitian/Riset Pada sekolah MIS Fastabiqul Khairat Kelas V

Mulai tanggal 6 Mei 2024 s/d 15 Juni 2024 Dengan Judul Skripsi ``Penerapan Model Role
Playing Pada Mapel PPKn Untuk meningkatkan wawasan kebangsaan siswa kls V``.

Demikian surat Keterangan izin ini saya perbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana
mestinya.

Hamparan Perak, 15 Juni 2024

Kepala Madrasah

