

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN PKN  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS III  
SD MUHAMMADIYAH 19 MEDAN**

**SKRIPSI**

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

Oleh

**DEA VANESA**  
**NPM. 1902090132**



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2023**



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 18 September 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Dea Vanesa  
NPM : 1902090132  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran PKN terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas III SD Muhammadiyah 19.

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

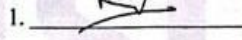

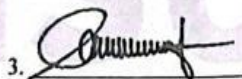
  
Dr. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris

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

#### ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Marah Doly Nasution, M.Si
2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.
3. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd.

1. 
2. 
3. 

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.umhu.ac.id> E-mail: [fkip@umhu.ac.id](mailto:fkip@umhu.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nama Lengkap : Dea Vanesa  
NPM : 1902090132  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PKn Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas III SD Muhammadiyah 19

Sudah layak disidangkan

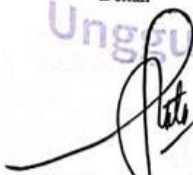
Medan, September 2023

Disetujui oleh :  
Pembimbing

  
Irfan Dahnial, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh:

Dekan

  
Dra.Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Dea Vanesa  
NPM : 1902090132  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pkn Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas III SD Muhammadiyah 19.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
29 Agustus 2023	Revisi Deskripsi Hasil Penelitian BAB IV	
7 September 2023	Revisi Tata Bahasa Struktur Bahasa BAB IV	
9 September 2023	Tambahan Refrensi di Bagian Pembahasan	
11 September 2023	Perbaikan Sepasi Pada Daftar Pustaka	
12 September 2023	ACC Sidang	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, September 2023

Dosen Pembimbing

Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd





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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Dea Vanesa  
NPM : 1902090132  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “: Pengaruh Metode *Role Playing* pada pelajaran PKn terhadap Minat belajar Siswa di Kelas III SD Muhammadiyah 19 ” adalah 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 yang sebenarnya.

Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



UMSU  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

## ABSTRAK

**Dea Vanesa.1902090132.Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pkn Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas III Sd Muhammadiyah 19.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran PKn siswa di kelas III SD Muhammadiyah 19, Hal ini di sebabkan oleh kurangnya penggunaan metode yang bervariasi sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan menyebabkan siswa kehilangan minat belajar pada pembelajaran PKN,karena metode yang digunakan oleh guru kurang menarik. masalah seperti kurang nya minat belajar siswa pada pembelajaran PKN yang masih tergolong rendah,masih ada siswa yang tidak memiliki perasaan tertarik dalam pembelajaran Pkn sebanyak 10 siswa,dan siswa yang tidak mau berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Pkn sebanyak 6 siswa,perasaan senang pada pembelajaran Pkn terdapat siswa 4 pada pembelajaran ini,terdapat 2 siswa yang merasa nyaman saat pembelajaran Pkn berlangsung,terdapat 4 siswa yang memiliki kemauan untuk belajar,terdapat 3 siswa yang memperhatikan saat pembelajaran Pkn berlangsung. Rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu,Bagaimana pengaruh minat belajar siswa sebelum menggunakan metode *Role Playing* pada pembelajaran PKn.Bagaimana pengaruh minat belajar siswa sesudah menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran PKn.Bagaimana pengaruh minat belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *Role Playing*.Jenis penelitian yang digunakan adalah Eksperimen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 26 siswa. Tehnik pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi yang di bagikan kesiswa kelas atas IV untuk mevalidkan lembar observasi yang dimana jumlah siswa nya 17 siswa setelah divalidkan maka dibagikan ke siswa kelas III sebelum menggunakan metode *Role Playing* dan sesudah menggunakan metode *Role Playing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas III SD Muhammadiyah 19 Medan.Hasil Minat belajar siswa sebelum diterapkan metode belajar siswa pada kelas III diperoleh hasil rata-rata skor Pretest 47,50 dan setelah diberikan perlakuan dan diberikan Post-test mengalami peningkatan menjadi 88,50. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada kelas III.Dengan demikian metode *Role Playing* dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

***Kata Kunci : Minat Belajar, Metode Role Playing***

## KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pkn Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas III Sd Muhammadiyah 19.” ini guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesai skripsi ini mengalami banyak hambatan serta kemampuan dan pengalaman penulis dalam penyajiannya. Namun dengan kerja keras dan bantuan dari beberapa pihak hingga akhirnya skripsi ini terselesaikan, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih 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 **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 Ketua Program Studi Pendidikan

Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd** selaaku Pembimbing yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan proposal ini.
8. Seluruh Staf Pengajar pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Bapak Kepala Sekolah dan seluruh staf pengajar di SD Muhammadiyah 19, yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian di SD tersebut.
10. Ayahanda tercinta **Misno** dan Ibunda tercinta **Sukenti** serta seluruh keluarga yang selalu mendukung dan mendo'akan penulis.
11. Teman-teman Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kelas C yang sudah sama-sama berjuang dalam perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini.

Medan, Oktober 2023  
Peneliti

Dea Vanesa  
NPM. 1902090132



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
1 Manfaat Teoritis.....	7
2 Manfaat Praktis .....	7
BABI II LANDASAN TEORITIS.....	9
A. Kerangka Teoritis .....	9
1 Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	9
1.1 Langkah Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	9
1.2 Kelemahan Dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i> .....	13
2 Pendidikan Kewarganegaraan (PKN).....	12
3 Minat Belajar .....	15
3.1 Fungsi Minat Belajar .....	17
3.2 Tujuan Minat Belajar .....	17
3.3 Manfaat Minat Belajar .....	18
3.4 Indikator Minat Belajar.....	19
3.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar .....	19
3.6 Bentuk-Bentuk Minat Belajar .....	20
B. Kerangka Konseptual .....	21
C. Hipotesis Penelitian.....	22

BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	23
1 Tempat Penelitian .....	23
2 Waktu Penelitian.....	23
B. Populasi dan Sampel .....	25
1 Populasi.....	25
2 Sampel .....	26
C. Variabel Penelitian .....	26
D. Defenisi Oprasional Penelitian.....	27
E. Instrumen Penelitian.....	28
F. Teknik Analisa Data.....	30
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....	34
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	34
B. Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian .....	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
A. Kesimpulan .....	44
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA .....	47

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Nilai Hasil Observasi Dan Wawancara Siswa Kelas III.....	5
Tabel 2.1 Kerangka Berpikir.....	33
Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian .....	24
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi .....	29
Table 4.1 Hasil Uji Validitas Ahli .....	35
Table 4.2 Hasil Uji Hipotesis .....	.36

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 01 RPP .....	52
Lampiran 02 Materi Pembelajaran .....	58
Lampiran 03 Silabus.....	62
Lampiran 04 Hasil Nilai Belajar PKN Siswa.....	64
Lampiran 05 Lembar Validasi Instrumen Minat Belajar Siswa.....	71
Lampiran 06 Rekapitulasi Sebelum Menggunakan Metode .....	74
Lampiran 07 Skor Perolehan Nilai Minat Belajar Siswa .....	75
Lampiran 08 Hasil Jawaban Sebelum Menggunakan Metode .....	76
Lampiran 09 Hasil Jawaban Sebelum Menggunakan Metode .....	77
Lampiran 10 Hasil Jawaban Sebelum Menggunakan Metode .....	78
Lampiran 11 Rekapitulasi SeSudah Menggunakan Metode .....	79
Lampiran 12 Skor Perolehan Nilai Minat Belajar Siswa .....	80
Lampiran 13 Hasil Jawaban Sesudah Menggunakan Metode.....	81
Lampiran 14 Hasil Jawaban Sesudah Menggunakan Metode.....	82
Lampiran 15 Hasil Jawaban Sesudah Menggunakan Metode.....	83
Lampiran 16 Uji Hipotesis .....	84
Lampiran 17 Surat Izin Observasi Awal .....	85
Lampiran 18 Surat Izin Riset .....	86
Lampiran 19 Surat Pengesahan Hasil Proposal.....	87
Lampiran 20 Surat Balasan Riset .....	88
Lampiran 21 Dokumentasi .....	89

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kehidupan tidak pernah lepas dari yang namanya pendidikan di dalam pendidikan dalam bahasa *Yunani* berasal dari kata *pedagogik* yaitu ilmu menuntun anak. Orang Romawi melihat pendidikan sebagai *educare*, yaitu mengeluarkan dan menuntun, tindakan merealisasikan potensi anak yang dibawa waktu dilahirkan di dunia. Bangsa Jerman melihat pendidikan sebagai *Erziehung* yang setara dengan *educare*, yakni: membangkitkan kekuatan terpendam atau mengaktifkan kekuatan atau potensi anak. Menurut (Amelia & Ramadan, 2021) Menyatakan pendidikan adalah segala adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan hidup intraksi manusia antar guru atau pendidik dengan murid atau anak didik yang dapat menunjang pengembangan manusia seutuhnya yang berorientasikan pada nilai-nilai dan pelestarian serta pengembangan kebudayaan yang berhubungan dengan usaha-usaha pengembangan manusia tersebut.

Menurut (Budiarti et al., 2017) UU No.20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif, Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi yaitu individu, masyarakat dan komunitas nasional, seluruh kandungan realitas. baik material maupun *spiritual* yang memainkan peranan akan menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. pendidikan lebih dari pengajaran yang

dapat di katakan sebagai suatu proses transfer ilmu atau transformasi nilai,dan pembentukan sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Di dalam sebuah pendidikan tidak terlepas dengan yang namanya seorang pendidik atau di sebut dengan guru.Menurut (Dahnial, 2017) Guru merupakan tenaga profesional yang mempunyai fungsi, peran, dan kedudukan yang sangat penting adalah mencapai visi pendidikan 2025 yaitu menciptakan insan Indonesia cerdas dan kompetitif, peran seorang guru bukan hanya mengajar tetapi sebagai fasilitator, motivator dan evaluator, baik dari segi pengetahuan maupun sikap peserta didik.jadi tugas dan tanggung jawab guru bukan hanya sekedar mentransfer ilmu kepada peserta didik tetapi berkewajiban membentuk peserta didik yang beriman, berakhlak mulia, cakap mandiri, berguna bagi agama dan bangsa.

Pendidikan juga merupakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud dan tujuan tertentu yang di arahkan untuk membangun potensi yang dimiliki manusia baik manusia ataupun masyarakat.dalam pendidikan terdapat dua hal penting yaitu aspek kognitif (berfikir) dan aspek afektif(merasa). sebagai ilustrasi saat kita mempelajari sesuatu maka di dalam nya tidak saja proses berpikir yang ambil bagian tapi juga ada unsur-unsur yang berkaitan dengan perasaan seperti semangat,suka dan lain-lain.Pendidikan tidak lepas dari yang namanya hasil, hasil belajar adalah perwujudan dari perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, kemampuan, keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada suatu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri,untuk melihat hasil belajar yang baik



maka anak harus memiliki minat.

Menurut (Asrofi, 2008) Menyatakan bahwa minat merupakan suatu sifat yang *relative* menetap pada diri seorang minat sangat besar sekali pengaruh nya terhadap belajar, sebab dengan minat belajar seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. sebaliknya, tanpa minat seorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Untuk meningkatkan minat belajar siswa maka harus menggunakan metode yang tepat, jika menggunakan metode yang tidak tepat maka akan memberikan pengaruh buruk terhadap hasil belajar siswa, karena siswa akan merasa jenuh dan bosan terhadap metode yang *konvensional*, siswa akan merasa enggan untuk ikut berpartisipasi dan antusias dalam proses pembelajaran yang berlangsung. selain itu siswa akan menarik dirinya untuk tidak terlibat dalam proses pembelajaran sehingga menurunkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pembelajaran PKN.

Menurut (Magdalena et al., 2021) Menyatakan bahwa pendidikan Kewarganegaraan ( PKN ) di sekolah dasar memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkepribadian yang di amanatkan dalam Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945.

Menurut (Abdulatif & Dewi, 2021) Menyatakan bahwa pendidikan Kewarganegaraan PKN mengajarkan bagaimana menciptakan kerukunan di lingkungan sekolah dan juga masyarakat. sejalan dengan tujuan pendidikan kewarganegaraan yaitu untuk mengetahui dan memahami isi dan makna yang

kewarganegaraan yaitu untuk mengetahui dan memahami isi dan makna yang terkandung di dalam Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945 atau dengan kata lain untuk menjadi warga Negara yang baik berdasarkan Falsafah Negara dan Undang-undang Dasar 1945.

Dari beberapa pendapat ahli di atas penulis menyimpulkan pendidikan kewarganegaraan adalah salah satu upaya untuk meningkatkan pendidikan yang menyangkut pembentukan dan pendidikan pribadi anak didik, atau dengan kata lain membentuk watak bangsa Indonesia serta membantuk keperibadian yang seutuhnya sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945.

Menurut (Srihayati, 2016) menyatakan bahwa Metode *Role Playing* adalah salah satu mengajar yang memberikan kesempatan para peserta didik untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan social sehari-hari. Dengan kata lain melalui Metode *Role Playing* ini, anak belajar untuk menghargai perasaan orang lain dan belajar untuk bekerjasama dengan orang lain. Tujuan Metode *Role Playing* antara lain : (1) agar anak dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain. (2) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab. (3) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok serta seponatan. (4) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

**Tabel 1.1**  
**Hasil Observasi dan wawancara Nilai Rata-Rata Siswa Pada Pembelajaran PKN kelas III SD Muhammadiyah 19 Medan**

<b>No</b>	<b>Nilai</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Keterangan</b>
1.	55-60	10	Tidak tuntas
2.	65-70	6	Tidak tuntas
3.	70-75	4	Tuntas
4.	75-80	2	Tuntas
5.	80-85	4	Tuntas
6.	85-90	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>	

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah di lakukan secara langsung pada bulan Januari tahun 2023 di SD Muhammadiyah 19 Medan,terdapat beberapa informasi seperti di dalam link berikut <https://youtu.be/VogioGtGcX8> dan masalah seperti kurang nya minat belajar siswa pada pembelajaran PKN yang masih tergolong rendah,masih ada siswa yang tidak memiliki perasaan tertarik dalam pembelajaran Pkn sebanyak 10 siswa,dan siswa yang tidak mau berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Pkn sebanyak 6 siswa,perasaan senang pada pembelajaran Pkn terdapat siswa 4 pada pembelajaran ini,terdapat 2 siswa yang merasa nyaman saat pembelajaran Pkn berlansung,terdapat 4 siswa yang memiliki kemauan untuk belajar,terdapat 3 siswa yang memperhatikan saat pembelajaran Pkn berlansung.Hal ini di sebabkan oleh kurangnya penggunaan metode yang bervariasi sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan menyebabkan siswa kehilangan minat belajar pada pembelajaran PKN.

Berdasarkan hasil observasi dan latar belakang yang telah di paparkan di atas,maka peneliti akan melakukan penelitian yang di tujukan pada siswa kelas III Sdkhususnya pada mata pelajaran Kewarganegaraan (PKN), Maka saya

judul dalam penelitian ini yaitu **“Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pkn Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas III SD Muhammadiyah 19 Medan”**.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas ada beberapa identifikasi yang berkaitan dengan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN.
2. Metode yang di gunakan dalam pembelajaran PKN hanya menggunakan metode membaca dan ceramah, Siswa hanya jadi pendengar selama proses pembelajaran PKN.
3. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran PKN di karenakan hanya membaca dan diberi tugas.

### **C. Batasan Masalah**

Pembatasan suatu masalah di gunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelabaran pokok masalah agar penelitian ini lebih terarah dan mudah dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Adapun batasan dalam penelitian ini adalah sebagai **“Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pkn Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas III SD Muhammadiyah 19 Medan”**.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengaruh minat belajar siswa sebelum menggunakan metode

*Role Playing* pada pembelajaran PKN?

2. Bagaimana pengaruh minat belajar siswa sesudah menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran PKN?
3. Bagaimana pengaruh minat belajar siswa pada pembelajaran PKN dengan menggunakan metode *Role Playing*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas III SD Muhammadiyah 19.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN sebelum menggunakan metode *Role Playing* di kelas SD Muhammadiyah 19.
3. Untuk mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN sesudah menggunakan metode *Role Playing* di SD Muhammadiyah 19.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini akan memberikan manfaat yaitu sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi pemikiran dan bahan acuan bagi guru dan juga pengelola lembaga penelitian untuk meningkatkan mutu pendidikan Pembelajaran Kewarganegaraan (PKN).

##### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dalam penelitian ini yakni:

1. Bagi siswa dapat memberikan suasana belajar yang baru dalam

pembelajaran kewarganegaraan ( PKN) dengan menggunakan metode Bermain peran.

2. Bagi guru,hasil penelitian ini dapat membantu proses pembelajran siswa agar menjadi lebih baik lagi dalam melaksanakan kegiatan belajar,bahwa pentingnya memilih metode belajar sangat mempengaruhi minat belajar siswa sehinggaa meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah,hasil penelitian ini dapat menjadi referensi sebagai masukan atau evaluasi guna untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah.
4. Bagi peneliti,dapat menambah pengetahuan dan pengalaman calon guru dalam menerapkan metode Bermain peran dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas dan sekolah.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1 Metode Pembelajaran *Role Playing***

Metode *Role Playing* adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu, bermain peran pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar, melalui kegiatan bermain yang menyenangkan anak berusaha menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan sekitarnya. (Ekonomi et al., 2017)

Metode *Role Playing* merupakan salah satu usaha siswa dalam menguasai bahan pengajaran dengan bentuk pengembangan imajinasi dan penghayatan, penghayatan dan pengembangan imajinasi tersebut dilakukan dengan cara berperan sebagai tokoh, baik tokoh hidup maupun benda mati, kegiatan ini dapat dimainkan oleh satu pemain atau lebih, hal ini terkait dengan tema yang akan ditampilkan. (Sa'diyah, 2018) Metode *Role Playing* adalah sebuah metode pembelajaran yang menitik beratkan dalam membina tanggung jawab individu sebagai pemeran, dan membina tanggung jawab bersama dalam memerankan pelakonan serta membina sikap emosional atau karakter siswa dalam memerankan pelakonan sehingga pemahaman dan penghayatan siswa terhadap materi akan meningkat. (Eka Apsari, 2021) Pada pendekatan saintifik terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya adalah *Role*

Playing merupakan salah satu metode yang menganut program PAIKEM GEMBROT (Pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif dan menyenangkan gembira dan berbobot)

Munir et al,2017 dalam (Bahtiar & Suryarini, 2019) Role Playing merupakan cabang dari metode simulasi yang di dalam nya meminta siapa saja yang terlibat di dalam strategi tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuannya adalah untuk mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan.

Dari pendapat beberapa ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa metode Role Playing adalah sebuah metode pembelajaran yang sangat cocok di gunakan kepada siswa karena melibatkan siswa langsung dengan peran yang akan di perankan berdasarkan tema yang di angkat,dan siswa juga akan lebih mudah mengingat dan memahami jika siswa terlibat langsung dalam pembelajaran yang di lakukan.

### **1.1 Langkah-Langkah Pembelajaran *Role Playing***

Menurut (Sembiring, 2021) langkah-langkah yang di jalankan dalam penerapan metode *Role Playing* yaitu sebagai berikut:

- 1 Guru mengajak siswa untuk menyiapkan scenario yang akan di tampilkan.
- 2 Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario yang sudah di persiapkan dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajarmengajar.
- 3 Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya sesuai kebutuhan.
- 4 Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan di capai.
- 5 Guru memanggil para siswa yang sudah di tunjuk untuk melakoni atau

melakukan scenario yang sudah di persiapkan.

- 6 Setiap siswa berada di kelompoknya sambil mengamati scenario yang sedang di peragakan.
- 7 Setelah selesai di tampilkan, setiap siswa di persilahkan untuk untuk membahas kelompok masing-masing.
- 8 Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9 Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10 Evaluasi penutup dengan mengucapkan salam.

### **1.2 Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Role Playing*.**

Menurut (Firmansyah, 2017) metode *Role playing* memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu :

- 1 Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, dan merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk di lupakan.
- 2 Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 3 Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 4 Dapat menhayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

Adapun kelemahan Metode *Role Playing* ini di antaranya :

1. Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid dan tidak semua guru memilikinya.

2. Kebanyakan siswa yang di tunjuk sebagai pemeran merasa malu memerlukan suatu adegan tertentu.
3. Apabila pelaksanaan Role Playing mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.
4. Tidak semua materi pelajaran dapat di sajikan melalui metode ini

## **2. Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)**

Magdalena et al., (2020) Pendidikan Kewarganegaraan PKN adalah pendidikan yang meningkatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga Negara agar setiap hak dan kewajiban suatu warga Negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran pokok di sekolah. Hal tersebut disesuaikan dengan perkembangan dan perubahan kurikulum yang diterapkan di Indonesia. (Dahnial 2017). Menurut (Parawangsa et al., 2021) Pendidikan kewarganegaraan PKN merupakan suatu usaha sadar dari pemerintah dalam menanamkan konsep kebangsaan yang multi dimensional yang berkaitan dengan dasar-dasar pengetahuan tentang penanaman nilai-nilai kewarganegaraan (civic values) atau nilai kebangsaan, sosiologi politik/ masyarakat politik, demokrasi dan persiapan anak bangsa untuk berpartisipasi dalam proses politik secara menyeluruh agar menjadi warga Negara yang baik.

Guru PKn memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa sebagai warga Negara, nilai-nilai budaya bangsa, serta implikasinya pada ketahanan

nasional agar proses transfer pengetahuan dapat berjalan dengan baik, maka guru PKN harus memiliki sifat yang di jadikan keteladanan untuk siswa nya. (Ikhsanto, 2020)

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan PKN adalah mata pelajaran yang sangat penting untuk di ajarkan kepada siswa karena pembelajaran ini mengajarkan siswa tentang nilai-nilai pancasila, hak dan kewajiban warganegara, dan juga hokum dan undang-undang yang ada di Negara Indonesia aagar membentuk siswa yang memiliki karakter yang patuh terhadap hokum dan memnuhi hak dan kewajiban nya sebagai warrganegara Indonesia yang baik.

### **2.1 Tujuan pembelajaran PKN**

(Zulfikar & Dewi, 2021) Pendidikan kewarganegaraan PKn bertujuan untuk mewujudkan nilai-nilai dan ahlak setiap warga Negara dalam pancasila, nilai dan norma Undang-Undang Dasar 1945, dan komitmen Bhinika Tunggal IKa, serta komitmen pada persatuan Republik Indonesia. Menurut Ahmad Sanusi, Cholisin (2000:1.17) Mengemukakan bahwa tujuan utama pendidikan kewarganegaraan PKN adalah sebagai berikut :

1. Hidup kita di jamin oleh Konstitusi.
2. Menurut pembudidayaan nasional yang di atur oleh konstitusi.
3. Tingkatkan kesadaran sipil mellalui pendidikan dan pertukaran politik.
4. Mendidik warga Negara yang bertanggung jawab
5. Latihan demokrasi
6. Berpartisipasi aktif dalam urusan publik

7. Sekolah berfungsi sebagai laboratorium demokrasi.
8. Prosedur pengambilan keputusan
9. Latihan kepemimpinan
10. Pengawasan demokratis terhadap badan eksekutif dan legeslatif
11. Mempromosikan pemahaman dan kerjasama internasional

## **2.2 Manfaat pembelajaran PKN**

Pada hakikatnya pendidikan Pkn memiliki manfaat untuk generasi penerus yang bertujuan agar mereka menjadi warga Negara yang berpikir tajam dan sadar mengenai hak dan kewajiban dalam hidup bermasyarakat, bernegara dan juga untuk membangun kesiapan seluruh warga agar menjadi warga dunia (*global society*) yang cerdas. (Magdalena et al., 2020)

Menurut (Aji, 2018) PKn sebagai program pendidikan kurikuler pada hakikatnya bertujuan membentuk warga Negara yang baik, ukuran warga Negara yang baik tentu saja adalah sesuai dengan pandangan hidup dan nilai hidup yang diyakini bangsa yang bersangkutan.

Octavia dan Rubei (2017) dalam (Widiatmaka, 2021) menjelaskan karakter seseorang yang menjwai nilai-nilai pancasila adalah karakter yang bersumber dari hati, beriman, bertaqwa, jujur, amanah, adil tertib, tanggung jawab, berempati, berani mengambil resiko, pantang menyerah, rela berkorban dan juga patriotik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli penulis menarik kesimpulan, Pendidikan Pkn memiliki manfaat terhadap masing-masing setiap individu yang mempelajari dengan benar dan menerapkan di kehidupan sehari-hari agar



menjadi pribadi yang bertanggung jawab, toleransi, dan juga cerdas serta trampil dan dapat mengatasi masalah yang di hadapi dengan baik.

### **3 Minat Belajar**

Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin membaik, begitupun sebaliknya, minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh dengan hasil belajar. (Nurmalina et al., 2020)

Minat belajar merupakan kecenderungan pada seseorang yang di tandai dengan rasa senang atau ketertarikan pada objek tertentu di sertai dengan adanya pemusatan perhatian kepada objek tersebut dan keinginan untuk terlibat dalam aktifitas objek tertentu, sehingga mengakibatkan seseorang memiliki keinginan untuk terlibat secara langsung dalam suatu objek atau aktivitas tertentu, karena dirasakan bermakna bagi dirinya dan ada harapan yang di tuju. (Marleni, lusi et al., 2016).

Minat belajar adalah sesuatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, keinginan yang tidak di sengaja yang terlahir dengan kemauaan nya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungan. (Andi achru, 2019) Minat merupakan kecenderungan pada seseorang yang di tandai dengan rasa senang atau ketertarikan pada objek tertentu disertai dengan adanya pemusatan perhatian kepada objek tertentu dan keinginan untuk terlibat dalam aktifitas sehingga mengakibatkan seseorang memiliki keinginan

untuk terlibat secara langsung dalam suatu objek atau aktifitas karena dirasakan bermakna bagi dirinya dan ada harapan yang di tuju. (Marleni et al., 2016)

Syah (2007) dalam (Syardiansah, 2016) Minat muncul dari suatu kebutuhan dan keinginan untuk melakukan kegiatan belajar yang akhirnya berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajarnya ketika siswa memiliki minat maka ia akan memiliki dorongan terhadap suatu hal seperti belajar di dalam mata pelajaran PKN.

Dari beberapa pendapat ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa minat belajar merupakan sifat yang relative menetap pada diri seseorang, dan minat adalah suatu ketertarikan atau kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan atau terlibat dalam suatu hal karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal tersebut, minat siswa yang tinggi dalam belajar akan mendorong untuk memiliki kemauan yang tinggi dalam mengikuti kemauan yang tinggi dalam mengikuti pelajaran, minat belajar yang tinggi siswa dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan serta hasil belajar yang baik.

### **3.1 Fungsi Minat Belajar**

Menurut (Andi Achru, 2019) fungsi minat dalam belajar lebih besar sebagai kekuatan yang mendorong peserta didik untuk belajar, berbeda dengan peserta didik yang sikapnya hanya menerima pelajaran, mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk tekun karena tidak ada pendorongnya. Untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar peserta didik harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga mendorong peserta didik terus untuk terus belajar, dan fungsi minat belajar yaitu :

1. Mendorong manusia untuk berbuat,yaitu sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
2. Menentukan arah perbuatan,yakni kea rah tujuan yang hendak di capai.
3. Menyeleksi perbuatan,yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang serasi guna mencapai tujuan.
- 4.

### **3.2 Tujuan Minat Belajar**

Menurut Hartono (2020) mengatakan bahwa minat memiliki tujuan memberikan besar pada keberhasilan belajar siswa. Bahan pelajaran, pendekatan, maupun metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat peserta didik akan menyebabkan hasil belajar tidak optimal dan tidak sesuai apa yang diinginkan. Di dalam kegiatan belajar, juga dalam proses pembelajaran, maka tentunya minat yang diharapkan merupakan minat yang timbul dengan sendirinya dari diri peserta didik itu sendiri, tanpaada paksaan dari luar, supaya siswa bisa belajar lebih aktif dan koefisien.

### **3.3 Manfaat Minat belajar.**

Minat merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa. Dalam kegiatan belajar yang dilakukan tidak sesuai dengan minat siswa maka memungkinkan berpengaruh tidak baik terhadap hasil belajar siswa tersebut. Dengan adanya minat tersebut serta tersedianya rangsangan yang ada sangkut pautnya pada diri siswa, maka siswa bisa memperoleh kepuasan batin dari kegiatan belajar tesebut. Dalam dunia pendidikan di sekolah, minat memegang

peranan yang sangat penting saat belajar. Karena minat adalah suatu kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian seseorang, suatu benda serta kegiatan tertentu. Maka demikian minat merupakan faktor yang belajar siswa tersebut. Dengan adanya minat tersebut serta tersedianya rangsangan yang ada sangkut pautnya pada diri siswa, maka siswa bisa memperoleh kepuasan batin dari kegiatan belajar tersebut. Dalam dunia pendidikan di sekolah, minat memegang peranan yang sangat penting saat belajar. Karena minat adalah suatu kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatiannya seseorang, suatu benda serta kegiatan tertentu. Maka demikian minat merupakan faktor yang sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar siswa. bahwa minat akan berdampak terhadap kegiatan yang dilakukan seseorang.

Dalam hubungannya dengan kegiatan belajar, minat tertentu dimungkinkan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini menunjukkan yaitu adanya minat siswa terhadap sesuatu pada kegiatan belajar itu sendiri.

### **3.4 Indikator Minat Belajar.**

Menurut Ricardo & Meilani dalam (Erik Aditya et al., 2021)

Menyebutkan bahwa indikator minat belajar yaitu sebagai berikut :

1. Perasaan senang
2. Perasaan tertarik
3. Partisipasi aktif
4. Perhatian dan keinginan.

Indikator minat belajar menurut Darmadi dalam (Friantini & Winata, 2019)

adalah :

- 1 Adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan,
- 2 Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran,
- 3 Adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik baik.

Menurut Slameto (2010) dalam (Ii et al., 2017) Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator sebagaimana yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan.

Menurut beberapa pendapat ahli di atas penulis memilih Indikator Minat Belajar menurut Ricardo & Meilani dalam (Erik Aditiya et al., 2021).

### **3.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa**

Minat siswa terhadap pembelajaran tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat belajar siswa menurut (Penelitian & Maani, 2022) salah satu faktor yang dapat membangkitkan dan merangsang minat adalah faktor bahan pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, akan sering diajarkan oleh siswa yang bersangkutan.

Menurut Purwanto dalam (Marleni, 2016) faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.:

Faktor internal yang mempengaruhi minat belajar siswa faktor internal tersebut antara lain : perhatian siswa didorong rasa ingin tahu, oleh karena itu rasa

ini perlu mendapat ransangan sehingga siswa selalu memberikan perhatian terhadap materi pelajaran yang di berikan.faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar adalah sekolah dan faktor dari keluarga.

Dari pendapat ahli di atas penulis mengambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu faktor dari lingkungan sekitar seperti di lingkungan sekolah agar minat siswa dalam pembelajaran tersebut ada maka guru harus melakukan berbagai cara agar minat tersebut tumbuh seperti menggunakan metode,media,serta cara bicara yang menarik untuk menumbuhkan minat tersebut dan juga terdapat faktor dari orang tua yaitu rasa dukungan serta bantuan dalam belajar di rumah dari orang tua.

### **3.6 Bentuk-Bentuk Minat Belajar Siswa.**

Adapun beberapa bentuk-bentuk minat belajar, Kuder dalam Purwaningrum (2019) mengelompokkan jenis-jenis minat menjadi sembilanmacam, yaitu sebagai berikut :

- 1 Minat terhadap alam sekitar, adalah minat pada pekerjaan-pekerjaanyang berhubungan dengan alam, binatang, serta tumbuhan.
- 2 Minat mekanis, merupakan minat terhadap pekerjaan yang bertalian dengan mesin-mesin atau alat mekanik.
- 3 Minat hitung menghitung, yaitu minat pada pekerjaan yang membutuhkan perhitungan
- 4 Minat terhadap ilmu pengetahuan, adalah minat untuk menemukan fakta-fakta baru dan pemecahan masalah.



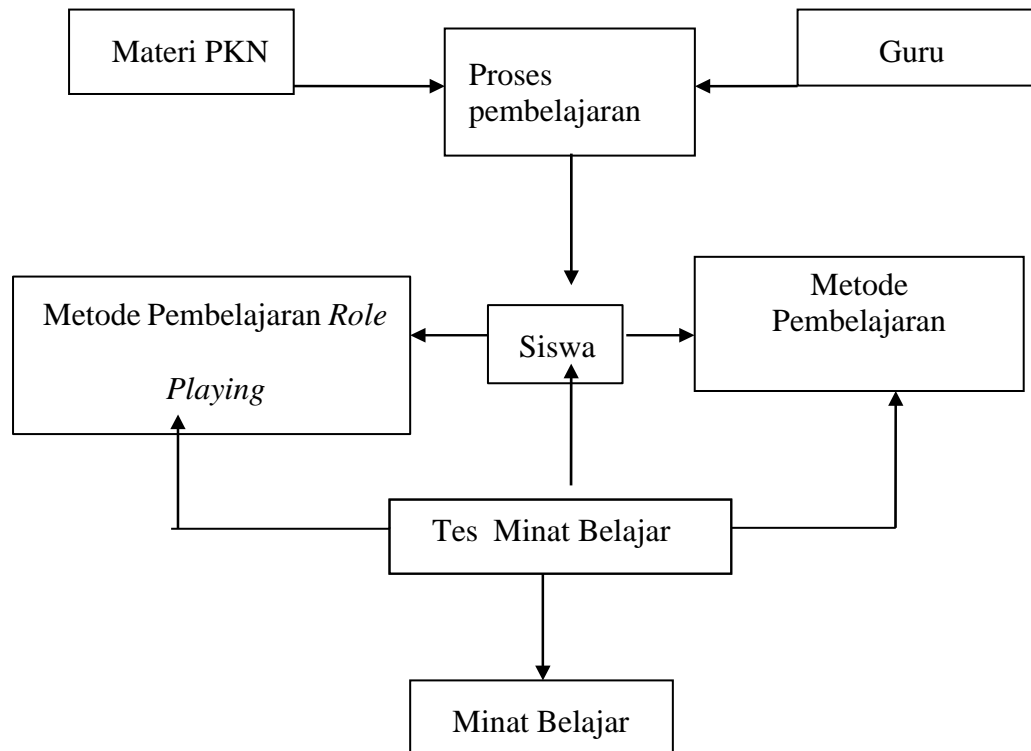
- 5 Minat *persuasive*, adalah minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan, serta kreasi tangan
- 6 Minat leterer, merupakan minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis sebagai karangan.
- 7 Minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik, seperti menonton konser.
- 8 Minat layanan sosial, adalah minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain.
- 9 Minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif.

#### **B. Kerangka Konseptual.**

Pada dasarnya proses pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara maupun strategis pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode atau media yang dianggap tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan untuk mendapatkan perubahan terhadap suasana pembelajaran antara guru dan peserta didik. Setiap siswa memiliki minat dalam belajar yang berbeda-beda, upaya untuk menumbuhkan minat belajar siswa guru harus menciptakan suasana belajar yang

Melalui penggunaan metode role playing yang akan membuat siswa aktif dalam pembelajaran dikarenakan siswa dapat terlibat langsung saat pembelajaran berlangsung dalam hal ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa agar siswa memiliki ketertarikan dalam belajar PKn.

**Bagan 2.1 Kerangka Berpikir**



### C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual, maka penelitian akan merumuskan hipotesis penelitian ini ialah :

- Ha : Terdapat pengaruh penggunaan Metode Role Playing pada mata pelajaran pkn terhadap minat belajar siswa di kelas III SD Muhammadiyah 19.
- Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan Metode Role Playing pada mata pelajaran pkn terhadap minat belajar siswa di kelas III SD Muhammadiyah 19.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Tempat dan Waktu Penelitian.**

###### **1. Tempat Penelitian.**

Tempat yang di jadikan penelitian adalah SD Muhammadiyah 19 Medan. Tahun ajaran 2022/2023 yang beralamat di Medan Denai adapun yang menjadi pertimbangan penulis memilih lokasi ini yaitu bahwa kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran PKN.

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

Penelitian ini di lakukan pada semester genap pada tahun ajaran 2022/2023. kegiatan pengumpulan data penelitian di mulai pada bulan maret 2023 sampai dengan bulan mei 2023.

**Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian**

<b>No</b>	<b>Jenis Kegiatan</b>	<b>Feb</b>	<b>Mar</b>	<b>Apr</b>	<b>Mei</b>	<b>Jun</b>	<b>Jul</b>	<b>Agus</b>	<b>Sept</b>
1	Pengajuan Judul								
2	ACC Judul								

No	Jenis Kegiatan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agus	Sept
3	Penyusunan Proposal		■	■	■				
4	Bimbingan penyusunan Proposal					■			
5	Seminar Proposal						■		
6	Riset						■		
7	Pengolahan Data						■	■	
8	Penulisan Skripsi							■	
9	Bimbingan Skripsi							■	
10	ACC Skripsi								■
1	Sidang Meja Hijau								■

## B. Populasi dan Sampel.

### 1. Populasi

Menurut Sugiyono dalam (Eka Putra, 2021) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan peneliti untuk di pelajari dan kemudian di tarik kesimpulan. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas

III SD Muhammadiyah 19 Medan, yang berjumlah 26 siswa dengan rincian 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

## 2. Sampel

Menurut Sugiyono dalam (Eka Putra, 2021) sampel adalah bagian dari jumlah dan bagian karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel pada penelitian ini diambil dari satu kelas. Teknik yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *simple random sampling*, sebagaimana pendapat Sugiyono dalam (Bella et al., 2019) mengatakan bahwa "*simple random sampling* dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam suatu populasi.

## C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016 :68). Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (*independent variable*) atau variabel X adalah variabel yang dipandang sebagai penyebab munculnya variabel terikat yang diduga sebagai akibatnya. Sedangkan variabel terikat (*dependent variable*) atau variabel Y adalah variabel (akibat) yang dipredugakan, yang bervariasi mengikuti perubahan.

- 1 Variabel bebas (*Independent Variable*). Variabel yang sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, antecedent. Variabel bebas adalah variabel yang

mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable dependen (terikat) (Sugiyono, 2016). Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Metode *Role Playing* (X).

- 2 Variabel terikat (*Dependent Variable*). Variabel dependen atau terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016). Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Minat Belajar Siswa (Y) (Efendi, 2016).

#### **D. Defenisi Oprasioal Penelitian**

Menurut (Kosanke, 2019) Definisi oprasioanal merupakan informasi ilmiah yang membantu peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan variable yang sama. karena berdasarkan informasi itu, ia akan mengetahui bagaimana cara melakukan pengukuran terhadap variable yang di bangun berdasarkan konsep yang sama. Dalam penelitian ini defenisi oprasioanal tiap variabel adalah sebagai berikut :

- 1 Metode *Role Playing* adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu, bermain peran pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar, melalui kegiatan bermain yang menyenangkan anak berusaha menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan sekitarnya, merupakan salah satu usaha siswa dalam menguasai bahan pengajaran dengan bentuk pengembangan imajinasi dan penghayatan, penghayatan dan pengembangan imajinasi tersebut dilakukan dengan cara berperan sebagai tokoh, baik tokoh hidup maupun benda

mati,kegitana ini dapat di mainkan oleh satu pemain atau lebih,hal ini terkait dengan team yang akan di tampilkan.(Sa'diyah, 2018).

- 2 Minat belajar merupakan kecenderungan pada seseorang yang di tandai dengan rasa senang atau ketertarikan pada objek tertentu di sertai dengan adanya pemusatan perhatian kepada objek tersebut dan keinginan untuk terlibat dalam aktifitas objektertentu,sehingga mengakibatkan seseorang memiliki keinginan untuk terlibat secara lansung dalam suatu objek atau aktivitas tertentu,karena dirasakan bermakna bagi dirinya da nada harapan yang di tuju.(Marleni,lusi et al., 2016)

#### **E. Instrumen Penelitian**

Alat ukur dalam penelitian untuk mengumpulkan data dengan instrumen penelitian.Menurut (Agustina, 2017) Instrumen penelitian suatu alat yang digunakan untuk memperoleh, mengelolah, dan menginterpretasikan informasi yang di peroleh dari para responden yang di lakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama.Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah :

1. Observasi

Menurut Wina Sanjaya (2017). Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak langsung tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi.

Dari pendapat ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa Observasi merupakan teknik pengumpulan data melakukan pengamatan langsung atau tidak langsung di lapangan. Dalam penelitian ini, penulis pendekatan penelitian Uji prasyarat analisis.melakukan observasi dengan datang langsung dan

menanyakan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PKN di SD Muhammadiyah 19

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi**

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Nomor Soal
1.	Perasaan senang	1. Siswa senang dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. 2. Siswa selalu hadir setiap jam pembelajaran PKN 3. Siswa sering merasa bosan ditengah-tengah pembelajaran PKN 4. Siswa merasa senang saat mendapatkan nilai bagus	1 2 3 4
2.	Perasaan tertarik	1 Fokus memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. 2 Siswa tetap memperhatikan penjelasan guru meskipun siswa duduk di bangku paling belakang. 3 Siswa sering melamun di dalam kelas. 4 Siswa mendengarkan guru dengan baik saat pembelajaran PKN berlangsung.	5 6 7 8
3.	Partisipasi aktif	1 Siswa bersemangat saat mengikuti pembelajaran PKN. 2 Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh 3 Siswa mengulangi pembelajaran PKN setelah pulang dari sekolah.	9 10 11 12
4.	Perhatian dan keinginan	1 Siswa tidak malu bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan pembelajaran PKN 2 Siswa aktif dalam diskusi kelompok di kelas. 3 Siswa selalu menjawab ketika guru sedang bertanya.	13 14 15



		4 Siswa membuat ringkasan dari materi pembelajaran PKn yang dijelaskan guru.	
--	--	--	--

## F. Teknik Analisis Data

Menurut Neong Muhadjir dalam (Ahmad & Muslimah, 2021) adalah usaha menemukan dan mengganti dengan sistematis data hasil wawancara, observasi, dan lainnya sehingga dapat peneliti memahami tentang kasus yang sedang diteliti dan dapat disajikan untuk temuan yang akan datang, sehingga dalam upaya meningkatkan pemahaman analisis harus dilanjutkan dengan mencari makna Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian untuk mendapatkan informasi data menyimpulkan hasilnya dengan berdasarkan jenis data analisis.

### 1. Uji Prasyarat Analisis

#### a. Uji Validitas

Menjelaskan bahwa kegiatan pengujian validitas butir instrument khususnya dalam penelitian menjadi sangat penting mengingat variabel yang diteliti umumnya bersifat abstrak sehingga sulit untuk dapat diukur secara langsung sehingga perlu diperjelas dan diubah bentuknya dalam sejumlah indikator yang bersifat operasional. Perhitungan validitas menggunakan rumus korelasi Carl Pearson sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum KF - (\sum K)(\sum F)}{\sqrt{(n \sum K^2 - (\sum K)^2)(n \sum F^2 - (\sum F)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N	: Jumlah siswa
X	: Skor soal
Y	: Skor total
X <sup>2</sup>	: Kuadrat skor butir
XY <sup>2</sup>	: Kuadrat skor butir
YXY	: Perkalian skor

Jika  $r_{xy}$  akan dibandingkan dengan koefisien  $r_{tabel}$  dengan derajat kebebasan  $(n-2)$ . Dengan menggunakan taraf signifikansi pada 5%, jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka instrumen dikatakan valid, namun jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka instrument tidak valid.

Untuk mempermudah perhitungan peneliti menggunakan. Berikut langkah-langkah untuk uji validitas dengan SPSS.

- Langkah 1 : Aktifkan program SPSS
- Langkah 2 : Buat data pada variable view
- Langkah 3 : Masukkan data pada data view
- Langkah 4 : Klik analyze – correlate -, dan akan muncul kotak reability analisis masukkan “skor jawaban” keitems.Pada model pilih alpha – statistic,descriptive for klik correlation – klik continue –klik OK.

, *descriptive for*

*klik scale – klik continue –klik OK.*

### **b. Uji T**

Uji t di lakukan untuk mengetahui pengaruh Metode pembelajaran Role Playing terhadap minat belajar siswa pada mata pembelajaran PKN di kelas III SD Muhammadiyah 19 Medan.adapun nilai signifikan nya 5% jika  $\alpha < 0,5$  maka  $H_0$  diterima sedangkan jika  $\alpha \geq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.adapun rumus untuk mencari uji t sebagai berikut :

$$t = r \sqrt{n - 2}$$

Keterangan : \_\_\_\_\_

*t* : Nilai uji t

*r* : Nilai r korelasin : Jumlah sampel

Untuk mempermudah perhitungan,peneliti menggunakan SPSS. Berikut langkah-langkah untuk mencari data uji t dengan SPSS.

Langkah 1 : Aktifkan program SPSS

Langkah 2 : Buat data pada variabel view

Langkah 3 : Masukkan data pada data view

Langkah 4 : Klik *anlze – compara means – indenpendden sample t nilai’ ke test*

*variable,”kelas” ke group – continue – ok.kemudian klik nilai dan*

*pindahkan pada dependent listserta klik kelas dan pindahkan pada*

*factor klik optiondan pilih homogenitiy of variance test lalu pilih*

*continue kemudian klik ok*

- 1 Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima. Artinya variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat
- 2 Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak. Artinya variabel berpengaruh terhadap variabel terikat.

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN**

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

Pada data hasil pembahasan yang tertera pada bab ini data yang diperoleh pada penelitian ini diambil dari hasil lembar observasi siswa yang akan diujikan di dalam kelas. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah memberi soal pilihan berganda kepada kelas IV untuk memvalidasi soal. Setelah itu memberikan pembelajaran konvensional terlebih dahulu kepada kelas III tersebut lalu diberikan soal pre-test, kemudian menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* pada kelas III lalu diberikan soal post-test. Setelah itu lalu peneliti memberikan perlakuan berupa pengajaran yang dilakukan menggunakan metode *Role Playing* pada kelas III kemudian diakhir pembelajaran, melihat hasil lembar observasi yang di berikan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa.

Adapun pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar lembar observasi dengan Pre-test dan Post-test. Sebelum melakukan penelitian, peneliti sudah melakukan uji validasi instrumen penelitian berupa pertanyaan yang ada di lembar observasi yang akan digunakan untuk meneliti minat belajar siswa. Setelah itu, dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas lalu dilanjutkan dengan uji T.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 19 Medan Denai Provinsi Sumatera Utara pada siswa kelas III. bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa menggunakan metode *Role Playing* pada kelas III. Setelah data dikumpulkan, selanjutnya adalah menganalisis data agar ditemukan ada atau

tidaknya pengaruh metode *Role Playing* terhadap minat belajar siswa.

### 1. Uji Validitas

Validasi instrumen test adalah penilaian terhadap instrumen observasi yang akan di uji cobakan kepada siswa. Validator pada validasi ini adalah Bapak Amin Basri S.Pd.I,M.Pd. Dosen program studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Adapun hasil penilaian validasi dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.1**

#### **Validasi Ahli**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Persentasi</b>	<b>Kriteria</b>
Amin Basri S.Pd.I.,M.Pd	59	69%	Direvisi

Berdasarkan skor yang diperoleh yaitu 59 dengan persentasi 69% maka instrumen observasi dinyatakan layak digunakan dengan revisi. Adapun hasil yang diperoleh pada lampiran

### 2. Uji Hipotesis

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

Kriteria pengambilan keputusan uji t yaitu, jika nilai signifikan  $\alpha < 0,05$

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

**Table 4.2 Hasil Uji Hipotesis  
Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
pretest - posttest	39.07692	15.17082	2.97524	45.20455	32.94930	13.134	25	.000

Berdasarkan table 4.3 diatas, dikarenakan data bersifat homogen maka dapat dilihat bahwa hasil nilai sig.(2-tailed) ialah  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas III SD Muhammadiyah 19 Medan.

## **B. Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Minat belajar siswa Pada Mata Pembelajaran PKn siswa menggunakan Metode *Role Playing*. Dalam penelitian

ini menggunakan satu kelas.

**1 Hasil Minat belajar siswa sebelum menggunakan metode *Role Playing* pada mata pembelajaran PKn di kelas III SD Muhammadiyah 19.**

Penelitian ini dilakukan di kelas III dimana kelas tidak mendapatkan perlakuan, Sebelum dilakukan perlakuan kepada siswa, diberikan terlebih dahulu soal Pre-test kepada siswa. Pretest dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah hasil belajar siswa dan pemahaman siswa terhadap materi atau bahan yang diajarkan sudah dapat dikuasai oleh siswa sebelum dilakukan perlakuan. dan mendapatkan hasil yang diperoleh pada penelitian ini yang terdiri dari nilai pre-test dan post-test dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Dengan hasil nilai yang diperoleh pada data nilai rata-rata pre-test sebesar 18,73.

**2 Hasil Minat belajar siswa sesudah menggunakan metode *Role Playing* pada mata pembelajaran PKn di kelas III SD Muhammadiyah 19.**

Penelitian yang mendapat perlakuan yaitu sesudah menggunakan metode *Role Playing* di kelas III. Berdasarkan hasil penelitian sesudah menggunakan metode *Role Playing* mendapatkan hasil pada data nilai post-test sebesar 35,19. Dengan hasil penelitian terdapat perbedaan hasil pada nilai post-test setelah adanya perlakuan dengan menggunakan metode *Role Playing* lebih baik dari pada nilai pre-test sebelum adanya perlakuan.

**3 Pengaruh Minat belajar siswa menggunakan metode *Role Playing***



**pada mata Pembelajaran PKn di kelas III SD Muhammadiyah 19.**

Berdasarkan hasil pengolahan data yang berhasil dikumpulkan dengan bantuan aplikasi SPSS, data bersifat homogen maka dapat dilihat bahwa hasil nilai sig.(2-tailed) ialah  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas III SD Muhammadiyah 19 Medan.

Berikut ini ialah hasil pretest dan post-test hasil belajar siswa kelas III yang diperoleh antara lain :

**Table 4.3 Hasil Pretest dan Post-test Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	46.5000	26	8.32947	1.63354
posttest	85.5769	26	11.48973	2.25332

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat dilihat bahwa hasil pretest dan post- test pada kelas III dengan jumlah siswa 26 orang. Hasil pretest didapatkan nilai mean sebesar 46,50 dengan Std.Deviation 8,32 dan Std.Mean 1,63. Dan hasil post-test didapatkan nilai mean 85,57 dengan Std.Deviation 11,48 dan Std.Mean 2,25. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa. Untuk menghitung hipotesis dengan membandingkan data Pre-test dan data Post-test. Dari perhitungan uji hipotesis dapat terlihat bahwa ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap minat belajar

siswa kelas III SD Muhammadiyah 19 Medan Denai.

Pada hasil penelitian ini terdapat pengaruh dikarenakan nilai sig.(2-tailed) ialah  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan metode *Role Playing* terhadap minat belajar siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas III SD Mhammadiyah 19 Medan.

Hal ini juga sejalan dari penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang telah dilakukan.berikut ini ialah beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti :

Vidia Sauna dengan judul,"Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas Iv Min 4 Banda Aceh". Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan model *role playing* mengalami peningkatan, dengan nilai 73,9% kategori cukup baik pada siklus I, sedangkan pada siklus II dengan nilai 93,7% kategori Sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa di MIN 04 Banda Aceh Kelas IV selama pembelajaran melalui menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berlangsung dengan sangat baik dan sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Minat siswa kelas IV-a MIN Banda Aceh pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* meningkat. Dari hasil tes pada siklus dengan nilai 2,69% kategori cukup sedangkan pada siklus II nilainya meningkat menjadi 3,32% kategori Baik. Jika dilihat pada siklus II siswa banyak mengalami peningkatan. Pada siklus ini proses peningkatan minat siswa sudah mencapai ketuntasan dengan kategori baik, baik

secara individual maupun kelompok.

Nurwana dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Peredaran Darah Kelas Xi Sma Negeri 9 Makassar”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap minat belajar biologi materi sistem peredaran darah pada siswa Kelas XI MIA di SMA Negeri 9 Makassar, dilihat dari uji analisis Independent Samples T-test dimana diperoleh nilai Sig (2-tailed) 0,003.terdapat pengaruh metode Role Playing terhadap hasil biologi materi sistem peredaran darah pada siswa Kelas XI MIA di SMA Negeri 9 Makassar, dilihat dari uji analisis Independent Samples T-test dimana diperoleh nilai Sig (2-tailed) 0,008. Minat belajar siswa setelah diterapkan metode Role Playing didapatkan nilai rata-rata 83,27 pada materi sistem peredaran darah siswa kelas XI MIA SMA Negeri 9 Makassar.

Ira Kendi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus Di Sma Azharyah Palembang”. Berdasrkan hasil penelitian menunjukan bahwa diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan metode *Role Playing* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada materi virus di SMA Azharyah Palembang, hal ini dapat dilihat dari uji t yang mana nilai yang di dapat untuk thitung = 11,75 dan ttabel dengan signifikan 5% = 1,671 artinya H0 ditolak dan Ha diterima.

Lutfi Sofiatun Jauhariah dengan judul “Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Ips Pada Siswa Kelas 4 Sd Negeri 3 Jatilawang Tahun Pelajaran 2018/2019”.Berdasarkan hasil penelitian Penelitian

melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus ke II penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar IPS pada siswa kelas 4 SD N 3 Jatilawang tahun 2019. Dianalisis untuk membuat kesimpulan, apabila sudah mencapai indikator keberhasilan 70% dan mengalami kenaikan yang signifikan, maka siklus II dijadikan sebagai pemantapan sekaligus penelitian dihentikan.

Novita Maharani Lubis dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Min 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) T.A 2018/2019”. Berdasarkan hasil penelitian pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional (media buku paket) dan ceramah pada kelas kontrol (IVA) pelajaran Pkn materi pemerintahan pusat terhadap hasil belajar siswa memperoleh hasil rata-rata Pre Test 42,00 dan rata-rata Post Test 61,50. Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada kelas Eksperimen (IVB) pelajaran Pkn materi pemerintahan pusat terhadap hasil belajar siswa memperoleh hasil rata-rata Pre Test 62,50 dan rata-rata Post Test 83,50. Dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan juga menumbuhkan semangat belajar siswa, dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model ceramah.

Rizki Tri Permatasari dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Di Tinjau Dari Kreativitas Siswa Di Sd Negeri 66 Kota Bengkulu” Berdasarkan hasil

penelitian hasil anova dua jalur nilai diperoleh  $F_{hitung} = 9,523 > F_{tabel} = 2,4056$  dan nilai  $p$  (Sig) sebesar  $0,003 < 0,05$ ,  $H_a$  yang berarti ada perbedaan hasil belajar IPS siswa yang di ajar dengan model *role playing* dengan model konvensional.  $H_0$  diterima  $H_0$  ditolak Berdasarkan hasil anova dua jalur nilai diperoleh  $F_{hitung} = 15,209 > F_{tabel} = 2,4056$  dan nilai  $p$  (Sig) sebesar  $0,000 < 0,05$ ,  $H_a$  diterima yang berarti ada pengaruh terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada siswa berdasarkan tingkat kreativitas.  $H_0$  diterima  $H_0$  ditolak Berdasarkan hasil anova dua jalur nilai diperoleh  $F_{hitung} = 0,680 < F_{tabel} = 2,4056$  dan nilai  $p$  (Sig) sebesar  $0,511 < 0,05$ ,  $H_0$  diterima berarti tidak ada pengaruh terhadap interaksi metode pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar.  $H_0$  diterima  $H_0$  ditolak.

Junianti dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Tema 9 Kelas V Sdn 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021”. Berdasarkan hasil penelitian hasil belajar kognitif peserta didik dengan menggunakan metode *role playing* dikatakan berpengaruh atau berdampak positif, jika hasil belajar kognitif peserta didik lebih tinggi dari sebelum menggunakan metode *role playing*, maka hipotesis ( $H_1$ ) diterima. dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

#### **4 Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian yang telah dilakukan tentunya mempunyai banyak keterbatasan dalam penelitian, antara lain :

1 Keterbatasan tempat penelitian

Penelitian ini hanya dilakukan pada satu tempat yaitu SD Muhammadiyah 19 Medan Denai pada kelas III, terdapat beberapa kemungkinan yang apabila penelitian lakukan di tempat lain yang berbeda meskipun kemungkinan tersebut dapat dikatakan akan tidak jauh berbeda dari hasil penelitian yang sudah dilakukan.

2 Keterbatasan objek penelitian

Dalam penelitian ini hanya diteliti tentang pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terhadap temuan-temuan selama penelitian, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Minat belajar siswa pada kelas atas yaitu kelas IV diperoleh hasil uji validitas bahwa dari 15 soal yang telah diuji kepada siswa terdapat 10 soal yang valid yaitu pada soal nomor 1, 6,7,8,9,10,11,12,13, dan 15. Dan terdapat 5 soal yang tidak valid yaitu soal nomor 2,3,4,5 dan 14. Sehingga 10 soal yang digunakan untuk penelitian.
2. Minat belajar siswa pada kelas IV maka didapatkan hasil uji reliabilitas pada instrumen minat belajar siswa yang telah diuji cobakan dalam penelitian diperoleh nilai koefisien reabilitas sebesar 0,840. Jika diinterpretasikan dengan menggunakan tingkat reabilitas instrumen, maka koefisien reabilitas di atas termasuk dalam kategori tinggi.
3. Minat belajar siswa pada kelas III diperoleh hasil rata-rata skor Pretest 46,50 yang setelah diberikan perlakuan dan diberikan Post-test mengalami peningkatan menjadi 85,57. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada kelas III.
4. Metode pembelajaran *Role Playing* memiliki pengaruh terhadap Minat belajar siswa. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil Pretes dan Post-test yang diperoleh pada kedua tes penelitian menunjukkan bahwa terhadap

minat belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis siswa yang diperoleh nilai minat belajar siswa sig.(2-tailed)  $0,000 < 0,05$  sehingga sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikan  $\alpha < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga ditarik kesimpulan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas III SD Muhammadiyah 19 Medan Denai.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas III SD Muhammadiyah 19 Medan Denai.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti yang mungkin memiliki saran, adapun saran yang diberikan yaitu :

### **1 Bagi sekolah**

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada sekolah agar proses belajar mengajar dapat menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* yang digunakan pada saat pembelajaran di kelas.

### **2 Bagi pendidik**

Pendidik disarankan agar dapat menggunakan metode pembelajaran *Role*



*Playing* pada saat pembelajaran PKn berlangsung sehingga pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

### 3 Bagi peneliti

Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan kembali penelitian dengan menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, S., & Dewi, D. A. (2021). *3610-9499-1-Sm. 04*, 103–109.
- Agustina, N. (2017). Mengukur Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik pada SMP Uswatun Hasanah Jakarta. *Paradigma*, *19*(1), 61–68.  
<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/paradigma/article/download/1540/1310>
- Ahmad, & Muslimah. (2021). Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif. *Proceedings*, *1*(1), 173–186.
- Aji, P. C. (2018). *Peran PKN Dalam Membentuk Karakter Kewarganegaraan Melalui Pendekatan Berbasis Nilai Di Perguruan Tinggi*. 1–9.
- Amelia, M., & Ramadan, Z. H. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5548–5555.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1701>
- Asrofi, M. (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, *7*(10), 11–21.
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *3*(1), 71.  
<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.15651>
- Budiarti, A., Handhika, J., & Kartikawati, S. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Scientific Berbasis E-Book Pada Materi Rangkaian Induktor Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, *2*(2), 21.  
<https://doi.org/10.25273/jupiter.v2i2.1795>
- Dahnial, I. (2017). Analisis Kompetensi Guru PkN Dalam Menerapkan Kurikulum 2013 Di Smp Negeri Sekecamatan Stabat. *Jurnal Tematik*, *6*(4), 32–45.
- Efendi, M. (2016). Variabel Penelitian dan Definisi Operasional. *Jurnal Ilmiah Akuntansi*, *3*(6), 61–77.

- Eka Apsari, A. (2021). Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Utile*, VII(2), 61–67. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/JUT>
- Eka Putra, A. S. (2021). Pengaruh Kompetensi Dan Integritas Terhadap Kinerja Perangkat Desa. *JESS (Journal of Education on Social Science)*, 5(1), 24. <https://doi.org/10.24036/jess.v5i1.314>
- Ekonomi, P., Keguruan, F., & Uhamka, P. (2017). *Trisni Handayani*. 3(1), 1–13.
- Firmansyah, A. (2012). *Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Jual Beli di kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali*. 3(1), 161–174.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.8701-9>.
- Kelas, S., Smp, V.,
- Bangkinang, N., & Marleni, L. (2016). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELAJAR*. 1(1), 149–159.
- Kelas, S., Tambahmulyo, V. S. D. N., & Ismaya, E. A. (2021). *Jurnal Inovasi Penelitian*. 1(11).
- Magdalena, I., Fatakhatas Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
- <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi> Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/download/995/689>

- Nurmalina, I. R., Fauziddin, M. P. M., & Pd, M. (2020). *JOURNAL ONTEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR* Keywords : *Interest in Learning , RolePlaying models .* 2, 197–208.
- P, A. A. (2019). *Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran.* III(36), 205–215.
- Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8050–8054. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2297>
- Penelitian, J., & Maani, S. (2022). *Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy :* 9(2), 266–270.
- Sa'diyah, H. (2018). Bermain Peran (Role Playing) dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam di PKPBA UIN Maliki Malang. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 3(2), 1–29. <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/tarbiyatuna/article/view/3495>
- Sembiring, M. C. W. (1907). *Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Kemahiran Bahasa Arab Siswa Kelas VII Mts Nurul Ikhwan Desa Dagang Krawan Kec. Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang Muhammad Candra Wibowo Sembiring.* 11(1), 73–79.
- Srihayati, H. (2016). Penerapan Metode Bermain Perandalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasaanak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kartika 1-4 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 115–124. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v5i1.3686>
- Syardiansah. (2016). Hubungan motivasi belajar dan minat belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa mata kuliah pengaturan manajemen. *Manajemen Dan Keuangan*, 5(1), 243.
- Widiatmaka, P. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Ujung Tombak Pembangunan Karakter Pancasila Di Perguruan Tinggi. *Pancasila: Jurnal*

*Keindonesiaan*, 01(02), 176–185. <https://doi.org/10.52738/pjk.v1i2.41>

Zulfikar, M. F., & Dewi, D. A. (2021). MEMBANGUN KARAKTER BANGSA  
Muhamad Fikri Zulfikar , Dinie Anggraeni Dewi. *Jurnal Pekan: Pendidikan  
Kewarganegaraan*, 6(1), 104–115.  
<http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PEKAN/article/view/1171>

## **Lampiran-Lampiran**

## Lampiran 01

### RPP

#### (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Satuan Pendidikan : SD

Muhammadiyah 19 MedanMata

Pelajaran : PKn

Sub Tema : 1 Ciri-ciri Mahluk Hidup

Kelas/Semester : III/I (satu)

Alokasi Waktu : 1 x 35 menit

#### A. Kompetensi Inti

<b>KI 1</b>	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
<b>KI 2</b>	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
<b>KI 3</b>	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
<b>KI 4</b>	Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator  
Pencapaian KompetensiPKn**

No	Kompetensi Dasar	Indikator
	1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.1.1 mengamalkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari
	2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih	2.1.1 menerapkan sikap-sikap
	sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”.	yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila pancasila secara tepat
	3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.	3.1.1 menunjukkan nilai-nilai Pancasila yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari
	4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.	4.1.1 membuat laporan tentang nilai-nilai Pancasila yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah mengamati, siswa dapat menyebutkan makna simbol sila-sila Pancasila dengan benar.
2. Setelah mengamati, siswa dapat menceritakan contoh perilaku yang sesuai dengan salah satu sila Pancasila dengan benar.
3. Setelah membaca, siswa dapat menyebutkan arti penting bersyukur kepada Tuhan sebagai salah satu makna dari simbol sila Pancasila yang pertama dengan benar.
4. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menceritakan pengalaman bersyukur kepada Tuhan YME dengan benar.

**D. Materi Pembelajaran**

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

**E. Metode Dan Model Pembelajaran**

Metode : Role Playing

Model :

**F. Sumber Dan Media Pembelajaran**

Buku guru dan buku siswa tema 1, gambar, teks, dan lingkungan sekitar

sekitar



### G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Langkah	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabarsiswa</li> <li>▪ Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa</li> <li>▪ Guru mengecek kehadiran siswa</li> <li>▪ Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu Garuda Pancasila bersama-sama.</li> </ul> <p>Guru melakukan apersepsi (mengulang materi sebelumnya dengan Tanya jawab) lalu menyampaikan materi yang akan dipelajari</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan motivasi kepada siswa (melakukan gerakan ice breaking agar siswa lebih semangat)</li> <li>▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai</li> </ul>	10 menit

Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru membentuk kelompok yang terdiri atas 4 orang atau lebih</li> <li>▪ Setelah di bagi kelompok nya guru memberikan masing-masing peran pada setiap kelompok.</li> <li>▪ kelompok pertama yaitu menampilkan peran pada Sila pancasila yang pertama yaitu “Ketuhanan Yang Maha Esa”, siswa bermain peran dengan cara siswa berdrاما menganut agama yang berbeda-beda, dan berdoa menurut agama masing-masing di dalam lingkungan yang sama dan mereka dapat hidup rukun dan damai, hal ini mencerminkan bahwa Negara Indonesia memiliki kebebasan untuk menganut agama apa saja.</li> <li>▪ Setelah itu kelompok satu juga menampilkan peran pada sila ke dua yaitu, “Kemanusiaan Yang Adil Dan Beradab”, siswa bermain peran dengan cara siswa berderama mempunyai pekerjaan masing-masing seperti menjadi petani, guru, polisi, dan nelayan dan mereka datang ke sebuah toko maka pemilik toko memperlakukan mereka dengan adil dan sama, tidak membedakan kasta serta martabat.</li> <li>▪ kelompok kedua di beri tugas untuk memerankan sila ke tiga yaitu “Persatuan Indonesia”, dengan cara siswa menampilkan sebuah peran di mana siswa masing-masing memiliki suku, agama yang berbeda tetapi mereka saling hidup berdampingan dan hidup secara rukun di lingkungan yang sama.</li> <li>▪ setelah itu kelompok kedua di beri tugas menampilkan peran dari sila ke empat yaitu “Kerakyatan Yang Di Pimpin Oleh Hikmat Kebijakan Dalam</li> </ul>	50 menit
---------------	--	----------

	<p>Permusyawaratan Dan Perwakilan” siswa menampilkan peran dalam memilih dan mengambil sebuah keputusan untuk bersama maka lebih baik melakukan musyawarah bersama seperti memilih ketua kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ kelompok ke dua juga menampilkan peran mengenai sila ke lima yaitu “Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia” siswa akan menampilkan peran dengan bermain peran menjadi seorang yang memiliki kekuasaan dan seorang yang hanya pekerja petani, dan seorang petani tersebut tidak mendapatkan keadilan hukum yang sesuai.</li><li>▪ kelompok ke tiga yaitu menampilkan peran yang setiap siswa tersebut memiliki peran yang jujur, peduli, penuh kasih sayang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.</li><li>▪ Kelompok ke empat menampilkan peran menjadi burung Garuda dan menjelaskan makna pada burung Garuda seperti sayap, ekor, dan arti dari Bhinika Tunggal Ika.</li><li>▪ Setelah itu setiap kelompok diberi kesempatan untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran dan peran masing –masing tersebut dalam waktu yang telah ditentukan.</li><li>▪ Siswa berdiskusi membahas masalah yang terdapat di dalam materi pelajaran tersebut.</li><li>▪ Setelah siswa diberikan waktu untuk mempelajari dan berdiskusi tentang materi tersebut, kemudian guru mempersilahkan anggota kelompok untuk maju menampilkan peran yang akan dimainkan setiap kelompoknya.</li></ul>	
--	--	--

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberi pujian kepada kelompok yang paling aktif dan kepada seluruh kelompok yang telah berpartisipasi. Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya sebelum mengakhiri pembelajaran</li> <li>▪ Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran secara bersama-sama</li> <li>▪ Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam.</li> </ul>	10 enit
---------	---	---------

### **H.Penilaian Pembelajaran**

Tehnik penilaian : Penilaian Sikap  
: Penilaian keaktifan  
: Tes Uraian

Medan, Agustus2023

Mengetahui

Guru Kelas

Observer

**Melfi S.Sos**

**Dea vanesa**

**NPM: 1902090132**

Kepala Sekolah

**Endang Wahyuni Iqbal S.T**

## Lampiran 02

### Materi Pembelajaran

#### Bersyukur pada Tuhan



Semua makhluk hidup yang ada di dunia adalah ciptaan Tuhan. Keragaman cara bergerak makhluk hidup juga karena kekuasaan Tuhan. Semua itu adalah karunia Tuhan yang harus disyukuri. Menjaga kesehatan tubuh merupakan salah satu cara mensyukuri karunia Tuhan. Menghargai kemampuan teman yang lain juga merupakan bagian dari sikap syukur kepada Tuhan. Bersyukur kepada Tuhan termasuk pengamalan sila pertama Pancasila.

#### a. Nilai Ketuhanan Yang Maha Esa



Beriman kepada Tuhan yang Maha Esa sesuai dengan agama dan keyakinan yang dianutnya. Nilai yang terkandung dalam sila ini juga mengharuskan kita untuk saling menghormati

dan bekerja sama antarpemeluk agama yang berbeda-beda. Kita tidak boleh memaksakan suatu agama dan kepercayaan kepada orang lain, kita harus saling menghormati kebebasan dalam menjalankan ibadah.

**b. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab**



Setiap warga negara hendaklah mengakui persamaan derajat, persamaan kewajiban antara sesama manusia sebagai asas kebersamaan bangsa Indonesia, dan persamaan hak. Dengan menjunjung tinggi persamaan derajat, hak, dan kewajiban, maka seluruh bangsa Indonesia bersamasama akan mampu menegakkan dan juga memelihara kebersamaan. Penerapan nilai ini dalam kehidupan sehari-hari adalah dengan mengembangkan rasa saling mencintai sesama manusia, sikap tenggang rasa, menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan, gemar melakukan kegiatan kemanusiaan, serta berani menegakkan kebenaran dan keadilan.

### c. Persatuan Indonesia



Dengan menerapkan sikap cinta tanah air, rela berkorban demi bangsa dan negara, serta memajukan pergaulan demi persatuan dan kesatuan bangsa yang ber-Bhineka Tunggal Ika.

### d. Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan



Warga negara Indonesia harus selalu mengutamakan musyawarah untuk mufakat dalam menyelesaikan suatu persoalan bersama. Penerapan dalam sikap sehari-hari adalah dengan mengutamakan kepentingan umum di atas kepentingan

pribadi dan golongan, tidak memaksakan kehendak kepada orang lain, serta mengutamakan budaya musyawarah dalam menyelesaikan masalah dengan diliputi oleh semangat kekeluargaan.

**e. Nilai-nilai Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia.**



Bekerja keras dan menghargai hasil kerja keras orang lain sangat dibutuhkan dalam mewujudkan sikap kebersamaan. Di samping itu, harus dikembangkan pula sikap adil terhadap sesama, menghormati hak orang lain, sertamenolong dan menghargai orang lain.



## Lampiran 03

## SILABUS PEMBELAJARAN INTREGRASI

Kelas : III (Tiga)

Tema :

Alokasi Waktu : 1 Minggu

Mata Pelajaran & Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran & Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<b>MINGGU 1</b>				
<p><b>PPKn</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menceritakan makna simbol-simbol sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan makna simbol-simbol sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”</li> <li>Memberikan contoh sikap positif terhadap simbol-simbol dalam lambang Negara “Garuda Pancasila”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Secara berkelompok mengamati gambar Garuda Pancasila yang dipajang di depan kelas. Selanjutnya diminta menyebutkan simbol sila yang terdapat pada gambar. Setiap kelompok diminta untuk menjelaskan satu gambar</li> <li>mencari informasi tentang makna simbol-simbol Pancasila dalam Garuda Pancasila melalui berbagai sumber.</li> <li>Setiap kelompok diminta untuk menceritakan makna dari simbol-simbol sila Pancasila dan kelompok lain membuat catatan serta menanggapi (bertanya dan memberikan penilaian)</li> </ul>	6 jp	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku Tematik Kelas III</li> </ul>

	<p>ila”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membiasakan bersikap positif terhadap simbol-simbol dalam lambang Negara “Garuda Pancasila”.</li> </ul>	<p><b><u>Penilaian :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tertulis ( Arti simbol – simbol burung Garuda)</li> </ul>		
--	--	---	--	--

**Mengetahui Kepala  
SekolahSD  
Muhammadiyah 19**

( \_\_\_\_\_ )  
NIP/NIK : .....

**Guru Kelas III (Tiga)**

( \_\_\_\_\_ )  
NIP/NIK : .....

**Lampiran 04****Nilai Hasil Belajar PKn SiswaSD Muhammadiyah 19**

<b>No</b>	<b>Nama siswa</b>	<b>Nilai</b>
1	Abi Kurniawan	85
2	Afriyaan Syahputra	60
3	Zaki Al Purkon	68
4	Naychillia	65
5	Putri Nabila	80
6	Rehan Alvaro	58
7	Riwela Sari	73
8	Sisilia	83
9	Asifa	60
10	Virzha Rizalldy	76
11	Zirra Aprilia	70
12	Nazla Kharisma	70
13	Arfa Ramadhan	65
14	Muhammad Restu	74
15	Agung	72
16	Inaya Hasna	78
17	Amira	71
18	Muhammad Haikal	73

19	Kiswa	55
20	Muhammad Reza	78
21	Tika Ramadani	80
22	Ari Pratsetya	63
23	Rido	80
24	Kanaya Dewi	80
25	Novi	77
26	Azra Fadilla	75
<b>Nilai Akhir</b>		<b>71,88</b>

## Lampiran 05

### LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN MINAT BELAJAR SISWA

#### A. Identitas

Nama : Dea Vanesa

Judul Peneliti : Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pkn Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas III Sd Muhammadiyah 19 Medan.

Validator : Amin Basri S.Pd.I.,M.Pd

#### B. Petunjuk

a) Bapak/Ibu dimohonkan memberi penilaian dengan cara tanda (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

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

### LEMBAR OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA

Berilah tanda (√) apabila siswa melakukan sesuai dengan aktivitas yang diamati oleh guru.

No	Katagori Pengamatan	Kriteria				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Siswa senang dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.					
2.	Siswa tetap memperhatikan penjelasan guru meskipun siswa duduk di bangku paling					

	belakang.					
3.	Siswa sering melamun di dalam kelas					
4.	Siswa mendengarkan guru dengan baik saat pembelajaran PKn berlangsung					
5.	Siswa bersemangat saat mengikuti pembelajaran PKn					
6.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh					
7.	Siswa membuat ringkasan dari materi pembelajaran PKn yang dijelaskan guru.					
8.	Siswa mengulangi pembelajaran PKn setelah pulang dari sekolah					
9.	Siswa aktif dalam diskusi kelompok dikelas					
10.	Siswa membuat ringkasan dari materi pembelajaran PKn yang dijelaskan guru					

**Keterangan Penilaian:**

Skor maksimal = 80

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

**Tabel Persentase Kevalidan**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
84% - 100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

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

Sumber: Menurut (Susanti, 2018)

- b) Jika menurut Bapak/Ibu validator Lembar *Observasi* perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan.

Layak digunakan dengan Revisi.

.....

.....

.....

.....

.....

Berdasarkan penilaian tersebut, maka lembar *Observasi* dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Medan, 2 September 2023

  
Amin Basri S.Pd.I.M.Pd

## LAMPIRAN 06

## REKAPITULASI SEBELUM MENGGUNAKAN METODE

<b>Nama</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>Total</b>	<b>Konversi 100</b>
TS	3	2	3	4	3	4	3	1	3	1	27	67,5
AK	4	3	2	1	4	3	3	4	2	4	30	75
AF	3	4	2	2	2	1	1	3	2	1	22	55
MHD	3	2	4	1	2	3	1	1	2	3	22	55
MH	4	3	2	1	2	2	2	1	3	2	22	55
IH	2	3	1	2	2	3	2	2	2	4	30	75
MR	4	3	2	4	4	2	3	4	1	4	32	80
AR	2	1	2	3	2	1	1	2	3	1	28	70
NK	2	2	3	3	3	1	2	2	1	2	35	87,5
UI	1	2	3	1	2	2	2	2	1	1	16	40
ZA	4	3	3	3	2	3	3	4	4	3	32	80
VR	1	3	4	3	3	4	1	2	2	1	24	60
SA	4	3	2	2	2	2	3	1	1	2	22	55
RS	2	3	1	2	2	3	1	2	1	1	18	45
RA	2	3	1	3	3	1	1	2	2	1	20	50
RN	1	2	3	3	1	2	1	1	1	3	17	42,5
ZP	2	3	2	3	4	2	2	2	4	4	28	70



## LAMPIRAN 07

## SKOR PEROLEHAN NILAI MINAT BELAJAR SISWA

<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>	<b>Katagori</b>
TS	67,5	Tidak Baik
AK	75	Cukup Baik
AF	55	Tidak Baik
MHD	55	Tidak Baik
MH	55	Tidak Baik
IH	75	Cukup Baik
MR	80	Cukup Baik
AR	70	Cukup Baik
NK	87,5	Cukup Baik
UI	40	Sangat Tidak Baik
ZA	80	Cukup Baik
VR	60	Tidak Baik
SA	55	Tidak Baik
RS	45	Tidak Baik
RA	50	Tidak Baik
RN	42,5	Sangat Tidak Baik
ZP	70	Cukup Baik

Tabel 4.1 Acuan Penilaian

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

Sumber : Menurut (Sugiyono, 2017:190)

**LAMPIRAN 08****HASIL JAWABAN SEBELUM MENGGUNAKAN METODE**

**Nama Siswa** :

**Kelas** :

**Aspek yang dinilai** : **Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN**

No	Katagori Pengamatan	Kriteria				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Siswa senang dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.					
2.	Siswa tetap memperhatikan penjelasan guru meskipun siswa duduk di bangku paling belakang.					
3.	Siswa sering melamun di dalam kelas					
4.	Siswa mendengarkan guru dengan baik saat pembelajaran PKN berlangsung					
5.	Siswa bersemangat saat mengikuti pembelajaran PKN					
6.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh					
7.	Siswa membuat ringkasan dari materi pembelajaran PKN yang dijelaskan guru.					
8.	Siswa mengulangi pembelajaran PKN setelah pulang dari sekolah					
9.	Siswa aktif dalam diskusi kelompok dikelas					
10.	Siswa membuat ringkasan dari materi pembelajaran PKN yang dijelaskan guru					

**LAMPIRAN 09****HASIL JAWABAN SEBELUM MENGGUNAKAN METODE**

**Nama Siswa** :

**Kelas** :

**Aspek yang dinilai** : **Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN**

No	Katagori Pengamatan	Kriteria				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Siswa senang dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.					
2.	Siswa tetap memperhatikan penjelasan guru meskipun siswa duduk di bangku paling belakang.					
3.	Siswa sering melamun di dalam kelas					
4.	Siswa mendengarkan guru dengan baik saat pembelajaran PKN berlangsung					
5.	Siswa bersemangat saat mengikuti pembelajaran PKN					
6.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh					
7.	Siswa membuat ringkasan dari materi pembelajaran PKN yang dijelaskan guru.					
8.	Siswa mengulangi pembelajaran PKN setelah pulang dari sekolah					
9.	Siswa aktif dalam diskusi kelompok di kelas					
10.	Siswa membuat ringkasan dari materi pembelajaran PKN yang dijelaskan guru					

**LAMPIRAN 10****HASIL JAWABAN SEBELUM MENGGUNAKAN METODE**

**Nama Siswa** :

**Kelas** :

**Aspek yang dinilai** : **Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN**

No	Katagori Pengamatan	Kriteria				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Siswa senang dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.					
2.	Siswa tetap memperhatikan penjelasan guru meskipun siswa duduk di bangku paling belakang.					
3.	Siswa sering melamun di dalam kelas					
4.	Siswa mendengarkan guru dengan baik saat pembelajaran PKN berlangsung					
5.	Siswa bersemangat saat mengikuti pembelajaran PKN					
6.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh					
7.	Siswa membuat ringkasan dari materi pembelajaran PKN yang dijelaskan guru.					
8.	Siswa mengulangi pembelajaran PKN setelah pulang dari sekolah					
9.	Siswa aktif dalam diskusi kelompok di kelas					
10.	Siswa membuat ringkasan dari materi pembelajaran PKN yang dijelaskan guru					

## LAMPIRAN 11

## REKAPITULASI SESUDAH MENGGUNAKAN METODE

<b>Nama</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>Total</b>	<b>Konversi 100</b>
TS	3	2	3	4	3	4	3	1	3	1	27	67,5
AK	4	3	2	1	4	3	3	4	2	4	30	75
AF	3	4	2	2	2	1	1	3	2	2	22	55
MHD	3	4	4	1	3	3	4	4	3	3	32	80
MH	4	3	4	1	3	2	4	1	4	2	29	72
IH	2	4	1	2	2	3	4	3	4	4	30	75
MR	4	3	2	4	4	2	3	4	2	4	32	80
AR	4	2	2	3	2	3	3	2	3	4	28	70
NK	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	35	87,5
UI	4	2	3	1	2	3	4	2	3	4	28	70
ZA	4	3	3	3	2	3	3	4	4	4	32	80
VR	1	3	4	3	3	4	1	2	2	1	24	60
SA	4	4	4	2	4	3	3	4	4	3	32	80
RS	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	35	87,5
RA	2	3	1	3	3	1	1	2	2	1	20	50
RN	1	2	3	3	1	2	1	1	1	3	22	55
ZP	2	3	2	3	4	2	2	2	4	4	28	70

## LAMPIRAN 12

## SKOR PEROLEHAN NILAI MINAT BELAJAR SISWA

Nama	Nilai	Katagori
TS	67,5	Tidak Baik
AK	75	Cukup Baik
AF	55	Tidak Baik
MHD	80	Cukup Baik
MH	72	Cukup Baik
IH	75	Cukup Baik
MR	80	Cukup Baik
AR	70	Cukup Baik
NK	87,5	Cukup Baik
UI	70	Cukup Baik
ZA	80	Cukup Baik
VR	60	Tidak Baik
SA	80	Cukup Baik
RS	87,5	Cukup Baik
RA	50	Tidak Baik
RN	55	Tidak Baik
ZP	70	Cukup Baik

Tabel 4.1 Acuan Penilaian

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

Sumber : Menurut (Sugiyono, 2017:190)

**LAMPIRAN 13****HASIL JAWABAN SESUDAH MENGGUNAKAN METODE**

**Nama Siswa** :

**Kelas** :

**Aspek yang dinilai** : **Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN**

No	Katagori Pengamatan	Kriteria				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Siswa senang dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.					
2.	Siswa tetap memperhatikan penjelasan guru meskipun siswa duduk di bangku paling belakang.					
3.	Siswa sering melamun di dalam kelas					
4.	Siswa mendengarkan guru dengan baik saat pembelajaran PKN berlangsung					
5.	Siswa bersemangat saat mengikuti pembelajaran PKN					
6.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh					
7.	Siswa membuat ringkasan dari materi pembelajaran PKN yang dijelaskan guru.					
8.	Siswa mengulangi pembelajaran PKN setelah pulang dari sekolah					
9.	Siswa aktif dalam diskusi kelompok dikelas					
10.	Siswa membuat ringkasan dari materi pembelajaran PKN yang dijelaskan guru					

**LAMPIRAN 14****HASIL JAWABAN SESUDAH MENGGUNAKAN METODE**

**Nama Siswa** :

**Kelas** :

**Aspek yang dinilai** : **Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN**

No	Katagori Pengamatan	Kriteria				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Siswa senang dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.					
2.	Siswa tetap memperhatikan penjelasan guru meskipun siswa duduk di bangku paling belakang.					
3.	Siswa sering melamun di dalam kelas					
4.	Siswa mendengarkan guru dengan baik saat pembelajaran PKn berlangsung					
5.	Siswa bersemangat saat mengikuti pembelajaran PKn					
6.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh					
7.	Siswa membuat ringkasan dari materi pembelajaran PKn yang dijelaskan guru.					
8.	Siswa mengulangi pembelajaran PKn setelah pulang dari sekolah					
9.	Siswa aktif dalam diskusi kelompok dikelas					
10.	Siswa membuat ringkasan dari materi pembelajaran PKn yang dijelaskan guru					



**LAMPIRAN 15****HASIL JAWABAN SESUDAH MENGGUNAKAN METODE**

**Nama Siswa** :

**Kelas** :

**Aspek yang dinilai** : **Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN**

No	Katagori Pengamatan	Kriteria				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Siswa senang dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.					
2.	Siswa tetap memperhatikan penjelasan guru meskipun siswa duduk di bangku paling belakang.					
3.	Siswa sering melamun di dalam kelas					
4.	Siswa mendengarkan guru dengan baik saat pembelajaran PKN berlangsung					
5.	Siswa bersemangat saat mengikuti pembelajaran PKN					
6.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh					
7.	Siswa membuat ringkasan dari materi pembelajaran PKN yang dijelaskan guru.					
8.	Siswa mengulangi pembelajaran PKN setelah pulang dari sekolah					
9.	Siswa aktif dalam diskusi kelompok di kelas					
10.	Siswa membuat ringkasan dari materi pembelajaran PKN yang dijelaskan guru					

## LAMPIRAN 16

## HASIL UJI HIPOTESIS

Paired samples statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	46.5000	26	8.32947	1.63354
	posttest	85.5769	26	11.48973	2.25332

Paired Samples Correlations


		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & PostTest	26	.120	.560

## Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
pretest – posttest	-39.07692	15.17082	2.97524	-45.20455	-32.94930	-13.134	25	.000

## LAMPIRAN 17

## SURAT IZIN OBSERVASI AWAI

 <b>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN &amp; PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH</b> <b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b>	
UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003 <a href="http://fkip.umsu.ac.id">http://fkip.umsu.ac.id</a> <a href="mailto:fkip@umsu.ac.id">fkip@umsu.ac.id</a> <a href="#">umsumedan</a> <a href="#">um.umsu.ac.id</a> <a href="#">umsumedan</a> <a href="#">umsumedan</a>	
Nomor	: 402 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023
Lampiran	: ---
Hal	: <b>Mohon Izin Observasi</b>
Medan, 03 Rajab 1444 H 25 Januari 2023 M	
Kepada	: Yth. Bapak/Ibu Kepala SD Muhammadiyah 19 di Tempat
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 obsevasi untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian sarjana pendidikan, maka dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin obsevasi di sekolah yang Bapak pimpin. Adapun Nama mahasiswa kami tersebut Adalah:	
Nama Mahasiswa	: <b>Dea Vanesa</b>
N P M	: 1902090132
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul	: Pengaruh Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Pkn Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas III SD Muhammadiyah 19
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.	
Wa'alaikumsalam Wr. Wb.	
  <b>Dra. Hj. Samsuurnita, M.Pd</b> <b>NIDN: 0004066701</b>	
**Peringgal**	
   	

## LAMPIRAN 18

## SURAT IZIN RISET

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak-KP/PT/01/2022  
Pusat Administrasi: Jalan Muchtar 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 umsumedan

Nomor : 3000/II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 18 Muharram 1445 H  
Lamp : ... 01 Agustus 2023 M  
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 19  
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 : Dea Vanesa  
NPM : 1902090132  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PKn Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas III SD Muhammadiyah 19

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 Wr. Wb

Dekan

  
  
**Drs. Hj. Syamsuvernita, M.Pd**  
NIDN.0004066701

\*\*Penting!!\*\*



## LAMPIRAN 19

## SURAT PENGESAHAN HASIL PROPOSAL



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Dea Vanesa  
NPM : 1902090132  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran PKn terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas III SD Muhammadiyah 19

Pada hari Kamis, tanggal 13 Juli, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Agustus 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing

Pembahas

  
Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd.

  
Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.


Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

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



## LAMPIRAN 20

## SURAT BALASAN IZIN RISET

	<b>MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH</b>	
	<b>SD MUHAMMADIYAH 19</b>	
	NSS : 102076009052	NSB : 0041618003037    NPSN : 10210695
	CABANG MEDAN DENAI DAERAH KOTA MEDAN	
	Jl. Pancasila Gg. Sekolah Telp. (061) 7357970 Medan 20227	

---

Nomor	: 159/Ket/IV.4/A/2023	Medan, 24 Agustus 2023
Hal	: Balasan Izin Penelitian	Kepada Yth,
		Dekan
		FKIP UMSU
		Di Medan


Dengan Hormat,

Berdasarkan surat masuk No.3000/II.3-AU/UMSU-02?F/2023 Tanggal 1 Agustus 2023 mengenai Permohonan Izin Riset, maka dengan ini saya memberikan izin untuk melakukan Penelitian SD Muhammadiyah 19 Medan kepada :

<b>Nama</b>	: Dea Vanesa
<b>NPM</b>	: 1902090132
<b>Program Studi</b>	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
<b>Judul</b>	: Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran PKn Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas III SD Muhammadiyah 19

Demikianlah surat ini saya sampaikan atas kerjasamanya saya ucapkan terima kasih.

Hormat Saya ,  
Kepala SDS Muhammadiyah 19



Endang Wahyuni Iqbal,ST

**LAMPIRAN 21**

**DOKUMENTASI**





Link Youtube : [https://youtu.be/TR32eNI-an4?si=0-wtDl6DQ1HE\\_Rzl](https://youtu.be/TR32eNI-an4?si=0-wtDl6DQ1HE_Rzl)



FORM K 1



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



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

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Dea vanesa  
 N P M : 1902090132  
 Program Studi : PGSD  
 Kredit Kumulatif : 119,0

IPK = 3,73

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> pada mata pelajaran PKN terhadap minat belajar siswa di kelas III SD Muhammadiyah 19.	
	Analisis manajemen kelas untuk melihat tingkat keberhasilan belajar siswa pada mata pelajaran PKN di SD Muhammadiyah 19.	
	Pengaruh permainan sepak bola terhadap kebugaran jasmani dan keterampilan bermain siswa kelas V SD Muhammadiyah 19.	

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

Medan, 22 Oktober 2022

Hormat Pemohon,



Dea vanesa



FORM K 2

**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DEA VANESA  
 NPM : 1902090132  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengaruh Metode *Role Playing* pada mata pelajaran PKN terhadap minat belajar siswa di kelas III SD Muhammadiyah 19."

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Irfan Dahnia, S.Pd., 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 saya ucapkan terima kasih.

Medan, 26 Oktober 2022  
 Hormat Pemohon,

Dea vanesa



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

Nomor : 2538 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022  
 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 : **Dea Vanesa**  
 N P M : 1902090132  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Penelitian : Pengaruh Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran PKN Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas III SD Muhammadiyah 19

Pembimbing : **Irfan Dahnia, S.Pd.,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 : 28 Oktober 2023

Medan, 02 Rab'ul Akhir 1444 H  
 28 Oktober 2022 M



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 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama Lengkap : Dea Vanesa  
 NPM : 1902090132  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran PKn terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas III SD Muhammadiyah 19

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
22 Oktober 2022	Mengajukan Judul	
24 Oktober 2022	Acc Judul	
15 November 2022	Bimbingan BAB I	
1 Februari 2023	Bimbingan Revisi ke Dua.	
10 Februari 2023	Acc BAB I	
28 Februari 2023	Acc BAB II Lanjut bab III	
15 Juni 2023	Acc BAB III	

Medan, 15 Juni 2023

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing

M. Han Dahniyal, 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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

#### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, 13 Juli 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Dea Vanesa  
NPM : 1902090132  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran PKn terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas III SD Muhammadiyah  
19  
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Revisi di bagian instrumen penelitian dan juga daftar pustaka.
2.	Revisi mengenai kerapian dalam penulisan.
3.	Revisi mengenai pendapat ahli di tambah menjadi 5 pendapat ahli
4.	Revisi di bagian rumusan masalah dan Silabus
5.	Acc

Medan, Agustus 2023

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembimbing

Irfan Dahnia, 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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

#### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, 13 Juli 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Dea Vanesa  
 NPM : 1902090132  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran PKn terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas III SD Muhammadiyah 19

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Revisi di bagian Instrumen Penelitian dan juga daftar pustaka.
2.	Revisi mengenai kerapian dalam Penulisan.
3.	Revisi mengenai pendapat ahli di tambah menjadi 5 pendapat ahli.
4.	Revisi di bagian Rumusan Masalah, dan Silabus.
5.	Acc

Medan, Agustus 2023

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

Diketahui

Ketua Program Studi

Pembahas

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

Chairunnisa Amelia, 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](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Kamis Tanggal 13, bulan Juli, tahun 2023 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Dea Vanesa  
 NPM : 1902090132  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran PKn terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas III SD Muhammadiyah  
 19

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

#### Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
- Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- Ditolak


Pembimbing

Pembahas

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

  
 Chairunnisa Amelia, S.Pd., 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](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL**

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama Lengkap : Dea Vancesa  
NPM : 1902090132  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran PKn terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas III SD Muhammadiyah 19

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

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Pembimbing

Irfan Dahnil, 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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Dea Vanesa  
NPM : 1902090132  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran PKn terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas III SD Muhammadiyah  
19


Pada hari Kamis, tanggal 13 Juli, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Agustus 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing

Pembahas

  
Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd.

  
Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

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



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Dea Vanesa  
NPM : 1902090132  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran PKn terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas III SD Muhammadiyah 19

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

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

Medan, Agustus 2023

Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,

DEA VANESA



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**SURAT KETERANGAN**

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

Nama Lengkap : Dea Vanesa  
 NPM : 1902090132  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran PKn terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas III SD Muhammadiyah 19

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, tanggal 13, Bulan Juli, Tahun 2023.

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

Medan, Agustus 2023

Ketua Program Studi

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

Dea Vanesa : Pengaruh Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Pkn Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Iii Sd Muhammadiyah 19

ORIGINALITY REPORT

<b>19%</b> SIMILARITY INDEX	<b>17%</b> INTERNET SOURCES	<b>12%</b> PUBLICATIONS	<b>12%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	repository.umsu.ac.id Internet Source	<b>3%</b>
<b>2</b>	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<b>2%</b>
<b>3</b>	123dok.com Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	<b>1%</b>
<b>5</b>	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	Sofian Abdulatif, Dinie Anggraeni Dewi. "PERANAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DALAM MEMBINA SIKAP TOLERANSI ANTAR SISWA", Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda), 2021 Publication	<b>1%</b>

repository.radenintan.ac.id

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### **Data Pribadi**

Nama : Dea Vanesa  
Npm : 1902090132  
Tempat/Tgl Lahir : Bukit Lawang 21 Juni 2002  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Anak Ke : 1 dari 3 bersaudara  
Agama : Islam  
Alamat : Bukit Lawang

### **Nama Orang Tua**

Nama Ayah : Misno  
Nama Ibu : Sukenti

### **Pendidikan Formal**

1. SD NEGERI Air Tenang
2. SMP NEGERI 4 Bahorok
3. SMA NEGERI 1 Bahorok
4. Tahun 2019-2023 Tercatat sebagai salah satu mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.