

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR
DAN MOTIVASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

Oleh :

**HANNA PRAMUDHITA
NPM. 2101031011**



**Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1447 H/2025 M**

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR
DAN MOTIVASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh :

HANNA PRAMUDHITA

NPM. 2101031011

Pembimbing: Dr. Siti Annisah, M.Pd

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI) Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1447 H/2025 M**

PERSETUJUAN

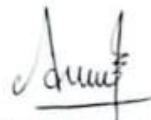
Judul : PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL
BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH
DASAR
Nama : Hanna Pramudhita
NPM : 2101031011
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Metro, 10 Desember 2025

Pembimbing



Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Juri Siwo Lampung
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh

Nama : Hanna Pramudhita
NPM : 2101031011
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Yang berjudul : PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Juri Siwo Lampung untuk dimunaqosyahkan.


Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dea Tara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002

Metro, 10 Desember 2025
Pembimbing


Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No.: B-2123/un-36.1/0/PP.00.9/12/2025

Skripsi dengan judul: *PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR* yang disusun oleh: Hanna Pramudhita, NPM. 2101031011, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Rabu, 17 Desember 2025.

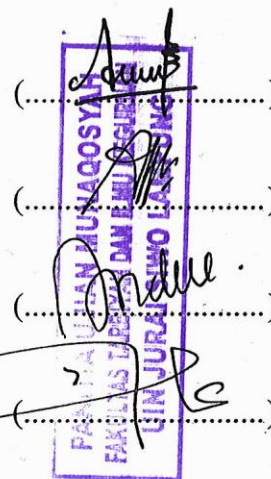
TIM PENGUJI

Penguji I : Dr. Siti Annisah, M.Pd

Penguji II : Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag

Penguji III : Andree Tiono Kurniawan, M.Pd.I

Penguji IV : Alimudin, M.Pd



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Oleh:

HANNA PRAMUDHITA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan rendahnya hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil belajar dan motivasi siswa akibat proses pembelajaran yang cenderung monoton, minim variasi media, serta kurangnya partisipasi aktif siswa. Model *role playing* dipilih sebagai alternatif karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan memungkinkan siswa mengalami pembelajaran secara langsung melalui peran yang dimainkan. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *role playing* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD NEGERI 09 METRO PUSAT.

Jenis penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling* dengan teknik jenuh dengan jumlah sampel 21 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes (pretest dan posttest) kemudian di uji analisis menggunakan uji normalitas, lalu dilanjutkan uji-t berbantuan program SPSS.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan perolehan perhitungan dengan menggunakan Hasil uji t berpasangan menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar -6.799 dengan derajat kebebasan (df) 23 dan nilai signifikansi 0.000. Karena nilai $0.000 < 0.05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang artinya terdapat perbedaan nilai antara hasil pretest dan posttest sehingga dapat dikatakan ada pengaruh penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran pendidikan pancasila terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat, sehingga model *role playing* ini dapat digunakan pada proses pembelajaran yang sesuai.

Kata Kunci: Model *Role Playing*, Hasil Belajar Siswa, Pendidikan Pancasila

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hanna Pramudhita
NPM 2101031011
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro 10 Desember 2025



Hanna Pramudhita
NPM.2101031011

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَقَسَّعُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

(Q.S. Al-Mujadalah : 11)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar tanpa suatu halangan apapun. Dengan segenap kerendahan serta ketulusan hati tiada henti penulis persembahkan hasil studi kepada:

1. Kedua orang tua tercinta bapak Edy Syahputra dan ibu Widartik, yang tiada hentinya mendoakanku, mendidik dan mengajarku arti kehidupan.
2. Adikku tersayang Muhammad Kaka Ordi Wijaya yang senantiasa memberi semangat dalam menyelesaikan studi ini.
3. Kepada seluruh keluarga yang selalu mendoakan, memberikan nasihat dan dukungan agar terselesaikannya skripsi ini.
4. Sahabat-sahabatku terutama yaitu Putri Pramudita, Emilia Fajriati, dan Desi Kumalasari terima kasih atas banyaknya perhatian, pengertian, dan dukungan serta berbagi kisah dalam berbagai hal yang menemani penulis selama menempuh dunia perkuliahan.
5. Teman-teman seperjuanganku, mahasiswa PGMI kelas C angkatan 21 yang selalu memberikan bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Almamater tercinta IAIN Metro.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. yang mana telah memberikan ilmu pengetahuan, kekuatan serta pentuunjuk dari-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “*Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar*”

Penulis menyusun skripsi ini, sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana, dan penulis sangat bersyukur dapat menyelesaikannya. Dalam usaha penyelesaian skripsi ini, penulis menerima banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah mendukung hingga rampungnya skripsi ini. Rasa syukur dan terimakasih penulis haturkan kepada:

1. Prof. Dr. Ida Umami, M.Ag., Kons. selaku rektor IAIN Metro
2. Dr. Siti Annisah, M.Pd. selaku Dekan FTik dan sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan ilmu, bimbingan serta saran dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dea Tara Ningtyas, M.Pd selaku Ketua Progam Studi atas perannya dalam mendukung dan memfasilitasi setiap tahapan penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Rahmad Ari Wibowo, M.Fil.I, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Metro
5. Dedik Ardiansyah, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 09 Metro Pusat yang telah memberikan izin dalam melakukan penelitian di SD Negeri 09 Metro Pusat.

6. Semua pihak yang terlibat dalam tersusunnya skripsi ini dari awal hingga akhir.

Penulis menerima dengan tangan terbuka terhadap kritik dan dan saran dari pihak yang peduli terhadap skripsi ini, agar menjadi bahan perbaikan di kemudian hari. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro 10 Desember 2025



Hanna Pramudhita

NPM.2101031011

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
NOTA DINAS.....	iv
PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
ORISINALITAS PENELITIAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
F. Penelitian Yang Relevan	10
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Hasil Belajar	14
B. Motivasi Siswa	23
C. Model <i>Role Playing</i> (Bermain Peran)	28
D. Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di SD/MI.....	32
E. Keterkaitan Menggunakan Model <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa	35
F. Kerangka Konseptual Penelitian	37
G. Hipotesis Penelitian.....	38

BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Rancangan Penelitian	40
B. Definisi Operasional Variabel	41
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	44
E. Instrumen Penelitian	47
F. Teknik Analisis Data	59
1. Uji Normalitas	60
2. Uji Hipotesis	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Hasil Penelitian	63
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	63
2. Deskripsi Data Hasil Belajar	66
B. Pembahasan	78
BAB V PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat.....	5
Tabel 2. 1 Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif	19
Tabel 2. 2 Indikator Hasil Belajar Ranah Afektif	20
Tabel 2. 3 Indikator Hasil Belajar Ranah Psikomotorik	20
Tabel 2. 4 CP, TP dan ATP.....	35
Tabel 3. 1 Desain Rancangan Penelitian.....	41
Tabel 3. 2 Lembar Observasi Aktivitas Guru Menggunakan Model Role Playing	48
Tabel 3. 3 Lembar Observasi Aktifitas Siswa.....	49
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar	52
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar	53
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas.....	54
Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas	56
Tabel 3. 8 Kriteria Interpretasi Tingkat Kesukaran	57
Tabel 3. 9 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	58
Tabel 3. 10 Klasifikasi Daya Pembeda	59
Tabel 3. 11 Hasil Uji Daya Pembeda	59
Tabel 4. 1 Struktur Organisasi SDN 09 Metro Pusat	64
Tabel 4. 2 Nama siswa-siswa SDN 09 Metro Pusat.....	66
Tabel 4. 3 Data hasil statistik pretest kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat.....	67
Tabel 4. 4 Data hasil statistik posttest kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat	68
Tabel 4. 5 Tabel Rata-rata Perbandingan Angket	69
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas	70
Tabel 4. 7 Hasil Hipotesis	71
Tabel 4. 8 Data hasil angket kondisi awal dan kondisi akhir kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat.....	73
Tabel 4. 9 Hasil Observasi Aktivitas Guru	75
Tabel 4. 10 Hasil Observasi Aktifitas Siswa.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	38
Gambar 4. 1 Denah Sekolah SDN 09 Metro Pusat	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Outline	92
Lampiran 2 Alat Pengumpul Data.....	96
Lampiran 3 Modul Ajar	101
Lampiran 4 Instrumen Soal Uji Coba dan Kunci Jawaban	115
Lampiran 5 Uji Validitas.....	119
Lampiran 6 Uji Reliabilitas	120
Lampiran 7 Tingkat Kesukaran.....	120
Lampiran 8 Daya Pembeda Soal	121
Lampiran 9 Soal Pretest	121
Lampiran 10 Soal Posttest.....	124
Lampiran 11 Kunci Jawaban Sal Pretest dan Posttest.....	126
Lampiran 12 Data Nilai Pretest	126
Lampiran 13 Nilai Posttest.....	128
Lampiran 14 Jawaban Siswa Nilai Pretest Dan Posttest	128
Lampiran 15 Lembar Observasi Guru Dan Siswa	133
Lampiran 16 Surat Izin Prasurvey	141
Lampiran 17 Surat Balasan Prasurvey	142
Lampiran 18 Surat Bimbingan Skripsi.....	143
Lampiran 19 Surat Tugas	145
Lampiran 20 Surat Izin Research	146
Lampiran 21 Surat Balasan Izin Research	147
Lampiran 22 Surat Telah Melaksanakan Research	148
Lampiran 23 Surat Bebas Pustaka Perpustakaan	149
Lampiran 24 Surat Bebas Pustaka Prodi	150
Lampiran 25 Dokumentasi	156
Lampiran 26 DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	159

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kegiatan proses belajar, sebagai seorang guru atau pendidik cara dalam menyampaikan suatu materi sangatlah penting. Sebab didalam suatu proses pembelajaran di kelas akan ditemukan banyak sekali karakteristik siswa yang beragam, maka disini diharapkan guru dapat mengelola kelas yang dengan efektif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif dan juga menyenangkan serta penggunaan model pengajaran yang tepat akan memudahkan dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran yang nantinya akan mudah diterima oleh siswa¹. Selain itu, guru harus memiliki kreatifitas ketika mengajar di kelas. Oleh karena itu, guru harus menggunakan media, model, atau metode pembelajaran yang tepat khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran ada di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah dan mata pelajaran yang berisikan tentang pemerintahan yang diajarkan di sekolah, dimana dalam keadaan pemerintahan yang dekmokratis tersebut, warga negara hendaknya melaksanakan hak dan kewajibanya dengan penuh tanggung jawab. Di Kurikulum Merdeka, terdapat perubahan nama mata pelajaran yang sebelumnya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi Pendidikan Pancasila. Hal ini dilakukan

¹ Irfan, “*Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar PAI Aspek Fiqih Siswa Di SMPN Sekecamatan Kalirejo Kabupaten Skripsi*, Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung,” 2023, 2.

sebagai akomodasi terhadap Peraturan Pemerintah Nomor 44 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menggunakan istilah Pendidikan Pancasila.² Dalam membentuk siswa tersebut diperlukan suatu pembelajaran yang menggunakan model sesuai dengan materi pelajaran.

Model pembelajaran didefinisikan sebagai desain atau pola konseptual yang memiliki nama, sistematis digunakan untuk menyusun kurikulum, mengelola materi, mengatur kegiatan siswa, memberikan instruksi kepada guru, mengatur lingkungan belajar, dan lain-lain dan dapat digunakan untuk membuat model pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, menilai terhadap tujuan yang diharapkan (mengukur, mengevaluasi, serta memberikan umpan balik).³

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran⁴. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan materi juga berpengaruh pada hasil belajar dan motivasi siswa.

² Leli Alhapip et al Nur'Aini Fransciska Krisna, Lukman Sholihin, Abdul Malik, *KAJIAN AKADEMIK KURIKULUM MERDEKA*, Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 2024.

³ Abas Asyafah, "Menimbang Model Pembelajaran (*Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam*)," *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education* 6, no. 1 (2019): 22,

⁴ Christine T.M Manoppo, *Metode Pembelajaran KKPI Di SMK* (Paslaten: Hak Penerbitan pada CV. MAJOR, Minahasa Utara, 2021).²⁰

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar untuk mendapatkan perubahan dalam bentuk pemahaman, sikap dan keterampilan.⁵ Hasil belajar seperti kemampuan siswa mendapat dan memproses informasi berupa ide-ide yang dituangkan dalam bentuk pengajaran yang disampaikan secara instruksional. Pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dari suatu masalah seperti rendahnya hasil belajar dan motivasi siswa.

Motivasi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Apabila siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, maka hal tersebut dapat menghambat aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat berdampak pada menurunnya sikap belajar positif siswa dan buruknya hasil belajar.⁶ Motivasi memegang peranan penting sebagai penggerak bagi siswa dan juga merupakan faktor internal yang dapat mempengaruhi belajar siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh penerapan metode ceramah yang dominan serta kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran Pendidikan Pancasila dikarenakan terlalu banyak dalam menghapalkan materi . Dibandingkan materi lain seperti IPA tidak terlalu

⁵ Baso Intang Sappaile, Triyanto Pristiwaluyo, and Itha Deviana, *Hasil Belajar Dari Perspektif Dukungan Orangtua Dan Minat Belajar Siswa*, 2021.) 11

⁶ Monika Maharani, "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar", Skripsi, Universitas Sriwijaya, 2023.

banyak menghafal dan langsung mempraktekkan terkait materi sehingga siswa lebih antusias dalam pembelajaran.

Pada hakikatnya motivasi merupakan modal yang sangat mendasar dalam melaksanakan suatu kegiatan, sehingga merupakan sesuatu yang sangat mendasar dalam diri manusia. Pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dari suatu masalah seperti rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya motivasi belajar. Hal tersebut terjadi pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 09 Metro Pusat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 8 Agustus 2024, ditemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas masih menunjukkan kurangnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, beberapa siswa tampak tidak memperhatikan penjelasan guru karena terlibat dalam percakapan dengan teman sebangku, terdapat beberapa siswa yang tidak fokus terhadap apa yang disampaikan oleh guru, kurangnya ketertarikan siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila, siswa tidak memahami isi materi tidak ada minat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu tantangan dalam proses pembelajaran yang memerlukan perhatian khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.⁷

Berdasarkan hasil wawancara pra-survei dengan Bapak wali kelas IV Muhamad Ngisa, S.Pd selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV, meskipun model pembelajaran yang diterapkan sudah bervariasi dan tidak lagi bersifat konvensional, beliau menyampaikan bahwa hasil dan motivasi

⁷Hasil Observasi Prasurvey Kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat, Tanggal 08 Agustus 2024.

belajar siswa masih belum optimal. Selain itu, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, sehingga hasil belajar mereka belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila.⁸

Berdasarkan data presurvey pada tanggal 12 September 2024 yaitu tes nilai hasil ulangan harian siswa diketahui hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa masih rendah dibawah standar KKTP yang telah ditentukan yaitu 70, rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila berdasarkan hasil nilai rata-rata siswa , Buku ESPS mata pelajaran Pendidikan Pancasila 18 dari 28 siswa mendapatkan nilai dibawah KKTP yaitu 70 dan hanya 10 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKTP.⁹

Tabel 1. 1
Nilai Ulangan Harian Pendidikan Pancasila Kelas IV
SD Negeri 09 Metro Pusat

No	KKM/ KKTP	Kriteria	Jumlah	Persentase (%)
1.	< 70	BelumTuntas	18	64 %
2.	≥ 70	Tuntas	10	36 %
Jumlah			28	100 %

***Sumber:** wali kelas IV SD Negeri 09 MetroPusat*

Data hasil pra-survei menunjukkan bahwa jumlah siswa yang belum mencapai KKM/KKTP sebesar 70 masih cukup signifikan. Siswa yang memperoleh nilai di bawah 70 lebih banyak dibandingkan dengan yang memperoleh nilai di atas 70. Tercatat, sebanyak 18 siswa belum tuntas,

⁸Hasil Observasi Prasurvey Kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat, Tanggal 08 Agustus 2024.

⁹ Hasil Observasi Prasurvey Kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat, Tanggal 12 September 2024.

sedangkan yang telah tuntas hanya 10 siswa. Hal ini mencerminkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar masih lebih sedikit dibandingkan yang tidak tuntas, sehingga diperlukan upaya peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa melalui perbaikan proses pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar dan motivasi siswa menyebabkan kurangnya minat belajar siswa. Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar dan motivasi siswa antara lain proses pembelajaran yang monoton, sehingga minat belajar siswa semakin menurun. Keaktifan siswa yang rendah dan kurangnya respons selama proses pembelajaran menyebabkan pemahaman terhadap materi Pendidikan Pancasila menjadi kurang optimal, yang pada akhirnya berdampak belum maksimalnya pada hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan intervensi untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dipakai untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa Pendidikan Pancasila siswa yaitu model *role playing*. Model *role playing* merupakan usaha penyampaian materi atau bahan ajar dalam sebuah pertunjukan, penampilan dan memperlihatkan peristiwa yang dialami oleh seseorang.¹⁰ Model *role playing* diartikan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan akting atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda atau makhluk tertentu, situasi,

¹⁰ Saputri Rahma and Yamin, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. Vol.6 No.4 (2022).

peristiwa, kejadian atau orang tertentu dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman lebih baik terhadap apa yang ingin dicapai atau yang disampaikan melalui peran yang diperankan.¹¹ Model *role playing* dapat melatih kemampuan siswa dalam berpikir dan bertindak kreatif.

Oleh sebab itu untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa maka peneliti menggunakan model pembelajaran *role playing*, adapun kelebihan-kelebihan diantaranya yakni sebagai alat penyampaian materi pembelajaran, selain mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, model pembelajaran ini juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dengan terciptanya suasana pembelajaran yang demikian tentunya akan menumbuhkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan memahami sepenuhnya materi pembelajaran yang disampaikan.¹² Jadi model *role playing* cocok digunakan untuk pembelajaran pendidikan Pancasila agar siswa menjadi lebih memahami dan menghayati nilai-nilai Pancasila bukan hanya sekedar menghafalnya saja.

Penggunaan model *role playing* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran, mendorong interaksi sosial, memfasilitasi keberanian berpendapat, dan memperkuat kerja sama, serta meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa yang masih di bawah kriteria pada mata pelajaran

¹¹ Ramayni Aisyah and Indah Muliati, “Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *An-Nuha* 3, no. 3 (2023): 343–51, <https://doi.org/10.24036/annuha.v3i3.416>.

¹² Mulya Yusnarti and Lili Suryaningsih, “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan* 2, no. 3 (2021): 253–61, <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>.

Pendidikan Pancasila. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi :.

1. Siswa kurang memperhatikan penjelasan materi pelajaran dari guru karena mengobrol dengan teman lain.
2. Keaktifan siswa masih kurang dalam bertanya tentang materi yang sudah dijelaskan karena ketika ditanya siswa hanya diam.
3. Minat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah; dan
4. Hasil belajar siswa rendah pada pelajaran Pendidikan Pancasila yang dilihat dari KKM/KKTP yang ditetapkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti membatasi fokus permasalahan yang diteliti pada pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Hak dan Kewajiban” semester satu kelas IV SDN 09 Metro Pusat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah model *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 09 Metro Pusat?
2. Apakah model *role playing* berpengaruh terhadap motivasi siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 09 Metro Pusat?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 09 Metro Pusat.
- b. Untuk mengetahui pengaruh model *role playing* terhadap motivasi siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 09 Metro Pusat.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dengan model *role playing* serta sebagai dasar pengembangan penelitian menggunakan model *role playing*

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa, diharapkan dapat mengajak siswa belajar lebih aktif, memberikan kemudahan dalam memahami materi dan hasil belajar serta motivasi belajar siswa meningkat.

- 2) Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kinerja guru dalam memberikan materi pelajaran kepada siswa agar proses belajar dapat berhasil.
- 3) Bagi sekolah, sebagai masukan yang bermanfaat dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran di sekolah.
- 4) Bagi peneliti, hasil penelitian ini sebagai pengetahuan atau pengalaman peneliti dan dapat dijadikan sebagai pemikiran awal dalam melakukan penelitian lanjutan.

F. Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan digunakan sebagai landasan dalam melakukan penelitian. Berikut ini beberapa penelitian yang relevan mengenai model *role playing* yaitu :

1. Mulya Yusnarti, Lili Sutyaningsih dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” menemukan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan model *role playing* terhadap hasil belajar Tema 6 Cita-cita. Berdasarkan uji hipotesis dengan rumus uji-t, diperoleh nilai t-hitung sebesar 10,181 dan t-tabel sebesar 1,677 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga kriteria $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($10,181 > 1,677$) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *role playing* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar.

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan model *role playing*. Persamaan yang kedua sama-sama menggunakan metode penelitian Kuantitatif. Persamaan yang ketiga terletak pada objek penelitian yaitu meneliti siswa kelas IV Sekolah Dasar. Adapun perbedaan yang pertama terletak pada mata pelajaran yang diteliti, di mana peneliti yang sebelumnya memfokuskan pada mata pelajaran Tema 6 Cita-cita, sedangkan penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, perbedaan yang kedua pada peneliti sebelumnya penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Dompu, sedangkan penelitian ini dilakukan di SDN 09 Metro Pusat.¹³

2. Yuli Maulidiyah , Khusni Mubarak , Ery Rahmawati dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD”. menemukan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku. Berdasarkan uji hipotesis dengan rumus uji-t, diperoleh nilai t-hitung sebesar 5,350 dan t-tabel sebesar 2,179 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga kriteria t-hitung $>$ t-tabel ($5,350 > 2,179$) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *role playing* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar.

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan metode *role playing*. Persamaan yang kedua

¹³ Yusnarti and Suryaningsih, Lili Suryaningsih, Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar, *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2, no. 3 (2021): 253-61.

sama-sama menggunakan metode penelitian Kuantitatif. Persamaan yang ketiga terletak pada objek penelitian yaitu meneliti siswa kelas IV Sekolah Dasar. Adapun perbedaan yang pertama terletak pada mata pelajaran yang diteliti, di mana peneliti yang sebelumnya memfokuskan pada mata pelajaran Subtema Pekerjaan di Sekitarku , sedangkan penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, perbedaan yang kedua pada peneliti sebelumnya penelitian dilaksanakan di SD Negeri Jati Sidoarjo, sedangkan penelitian ini dilakukan di SDN 09 Metro Pusat. Perbedaan yang ketiga yaitu pada penelitian terdahulu hanya membahas tentang pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar, sedangkan pada penelitian ini membahas pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa.¹⁴

3. Indra Wahyuni, Slameto, Eunice Widyanti Setyaningtyas dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model PBL Berbantuan *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model PBL berbantuan *role playing* berpengaruh untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS di kelas V SD Negeri Gilirejo Kecamatan Wonosegoro, Kabupaten Boyolali. Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan model *role playing*. Perbedaannya adalah pada mata pelajaran yang diteliti, dimana peneliti yang terdahulu berfokus pada IPS, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Pendidikan

¹⁴ Yuli Maulidiyah, Khusni Mubarak, and Ery Rahmawati, “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Siswa Kelas IV SD” *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*8, no. 1 (2022): 606–15.

Pancasila. Perbedaan yang kedua pada peneliti sebelumnya penelitian dilaksanakan di SD Negeri Gilirejo Kecamatan Wonosegoro, Kabupaten Boyolali sedangkan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 09 Metro Pusat. Perbedaan yang ketiga yaitu metode penelitian yang digunakan pada peneliti terdahulu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif.¹⁵

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mengacu pada studi-studi sebelumnya dengan fokus pada “Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.” Inovasi dari penelitian ini terletak pada penerapan model *role playing* dalam materi Pendidikan Pancasila tentang Hak dan Kewajiban di rumah dan di sekolah. Penelitian ini juga mengembangkan modul ajar dan memodifikasi langkah-langkah penggunaan model *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Dalam proses pembelajaran dengan model *role playing* peneliti membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok dan meminta setiap kelompok untuk mempraktikkan peran sesuai dengan kategori yang telah ditentukan.

¹⁵ Indra Wahyuni, Slameto Slameto, and Eunice Widyanti Setyaningtyas, “Penerapan Model PBL Berbantuan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2018): 356,

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Kegiatan pembelajaran di kelas, sangat penting untuk menetapkan indikator yang jelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru atau pendidik diharapkan mampu membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar.¹

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mendapatkan pengetahuan dan pengalaman belajar, yang mencakup tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik.² Hasil belajar merujuk pada pencapaian maksimal yang diraih oleh siswa sebagai hasil dari upaya yang dilakukan untuk mencapai perubahan dalam pemahaman, sikap, dan keterampilan.³ Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas belajarnya yang dinyatakan dalam bentuk nilai angka

¹ Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)," *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023): 13, <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.

² Bunyamin, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: UHAMKA Press, 2021), 99.

³ Rusydi Ananda and Fitri Hayati, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*, CV. Pusdikra MJ, 2020, 51.

atau huruf dan hasil belajar akan memberikan gambaran tentang proses belajar yang dilakukan oleh seseorang.⁴

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah akhir dari suatu proses pembelajaran kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencerminkan perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa diukur melalui tes pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi hak dan kewajiban, dengan hasil berupa nilai atau angka.

2. Indikator Hasil Belajar

Menurut Bloom dalam Elis Ratnawulan, hasil belajar siswa dapat dikategorikan dalam tiga ranah utama, yaitu:

- a. Ranah kognitif meliputi aktivitas mental yang melibatkan otak.

Menurut Bloom, semua aktivitas yang berkaitan dengan fungsi otak termasuk dalam ranah kognitif. Terdapat enam tingkatan proses berpikir dalam ranah kognitif dari yang paling dasar hingga yang paling kompleks, enam tingkat ranah kognitif adalah sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan (Knowledge)/ C1

Proses mental dalam mengingat dan menyampaikan informasi yang telah dipelajari siswa secara akurat sesuai dengan yang diperoleh

⁴ Arif Rahim et al., “*Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif*,” Bojongsari : Eureka Media Aksara, 202,

sebelumnya. Keterampilan, prinsip, simbol matematika dan fakta-fakta terminologi dan peristilahan disertakan dalam informasi ini.

2) Pemahaman (Comprehension)/C2

Aspek kognitif yang mendasar dalam penguasaan materi suatu topik adalah pemahaman. Siswa diharapkan mampu memahami konsep matematika pada tingkat ini jika mampu menerapkan beberapa kaidah yang relevan tanpa perlu mengaitkannya dengan konsep lain serta implikasinya.

3) Penerapan (Aplication)/C3

Penerapan merupakan kemampuan kognitif yang mengharuskan siswa untuk mampu menggunakan pengetahuannya secara tepat untuk menunjukkan pemahamannya terhadap konsep matematika abstrak.

4) Analisis (Analysis)/C4

Kemampuan untuk membagi informasi menjadi komponen-komponen dan menunjukkan bagaimana ide-ide dalam informasi tersebut berhubungan satu sama lain.

5) Sintesis (Synthesis)/C5

Kemampuan menggabungkan komponen-komponen menjadi suatu struktur yang khas dan sistematis. Sintesis adalah proses menggabungkan dan mengatur konsep dan prinsip matematika untuk menciptakan struktur matematika baru.

6) Evaluasi (Evaluation)/C6

Kegiatan yang melibatkan penilaian terhadap suatu konsep, penemuan, metode, atau pendekatan. Seseorang dapat mempelajari hal-hal baru untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam, dan mengembangkan strategi analitis atau sintesis baru melalui evaluasi.⁵

b. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli menyatakan bahwa jika seseorang memiliki penguasaan kognitif yang tinggi, perubahan sikapnya dapat diprediksi. Dikatakan pula bahwa berbagai perilaku siswa akan menunjukkan ciri-ciri pembelajaran yang efektif. Ranah afektif terdiri dari lima tujuan yang berkaitan dengan respons emosional terhadap adanya tugas. Setiap tujuan mengharuskan siswa untuk menunjukkan beberapa tingkat komitmen atau intens emosional.

- 1) Menerima, mengacu pada kepekaan seseorang terhadap rangsangan dan kesiapan untuk memperhatikan serta menyadari fenomena di sekitarnya. Dalam konteks pengajaran, berarti menarik perhatian siswa, memperhatikannya dan mengarahkan fokus mereka.
- 2) Merespons, pada tingkat ini, seseorang menunjukkan kesediaan untuk aktif memperhatikan dan berpartisipasi dalam kegiatan. Meliputi reaksi terhadap fenomena di sekelilingnya, termasuk

⁵ Elis Ratnawulan and Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015).

memberikan persetujuan, menunjukkan keterlibatan dan merasakan kepuasan dalam memberikan umpan balik.

- 3) Menghargai/menilai, kemampuan untuk mengevaluasi sesuatu dan bertindak sesuai dengan penilaian tersebut. Ini terkait dengan internalisasi sekumpulan nilai yang mempengaruhi tindakan serta nilai atau harga yang diberikan pada objek, fenomena atau perilaku.
- 4) Mengorganisasi, mengacu pada proses penyalarsan berbagai nilai, penyelesaian konflik, dan pengembangan nilai yang konsisten. Proses ini mencakup kemampuan untuk mengembangkan sistem nilai yang dapat dijadikan panduan dalam kehidupan, contohnya seperti menempatkan nilai pada skala dan menggunakan nilai tersebut sebagai panduan dalam bertindak secara tanggung jawab.
- 5) Karakteristik didasarkan pada nilai-nilai, melibatkan kemampuan untuk menginternalisasi nilai-nilai kehidupan sehingga menjadi bagian dari diri sendiri dan dijadikan pegangan nyata dalam mengatur sebuah kehidupan. Memiliki sistem nilai yang mempengaruhi perilaku dan menjadi ciri khas gaya pribadi, contohnya seperti mengalokasikan waktu yang tepat untuk belajar atau bekerja dan menunjukkan tingkah laku yang disiplin.⁶

c. **Ranah Psikomotorik**

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang mencakup keterampilan dan kemampuan bertindak dapat dikembangkan setelah

⁶ Muhammad Ropii and Muhammad Fahrurrozi, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, (2017).

melalui proses pembelajaran. Ranah ini melibatkan lima tahapan yaitu meniru, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi.⁷ Implementasi ranah psikomotorik seperti siswa mampu meniru dan menerapkan keterampilan-keterampilan yang dimiliki oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.

Berikut ini tabel indikator hasil belajar dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik antara lain :

Tabel 2. 1
Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif⁸

Mengingat (C2)	Memahami (C2)	Menerapkan (C3)	Menganalisis (C4)	Mengevaluasi (C5)	Menciptakan (C6)
1 Mengenal Menuliskan Membaca dll	2 Merangkum Membedakan Mencontohkan Menyimpulkan Mengidentifikasi dll	3 Menentukan Melaksanakan Menggunakan Mengonsepan dll	4 Menguraikan Mengatribusi Menelaah Mengaitkan Memecahkan Dll	5 Memeriksa Mengkritik Membuktikan Memvalidasi Mendukung dll	6 Membuat Merancang Menciptakan Membangun dll

Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan siswa yang mencakup enam kemampuan yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6) serta memiliki

⁷ Dewi Amaliah Nafiati, "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik," *Humanika* 21, no. 2 (2021): 156–69, <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.

⁸Winarti and Edi Istiyono, "*Taksonomi Hingher Order Thinking Skill Untuk Penilaian Pembelajaran Fisika*", Widya Sari Press Salatiga, 2020, I, 23.

indikator masing-masing. Selain itu, terdapat juga ranah afektif yang akan disajikan pada tabel berikut

Tabel 2. 2
Indikator Hasil Belajar Ranah Afektif⁹

Menerima (A1)	Merespon (A2)	Menghargai (A3)	Mengorganisasikan (A4)	Karakteriasi Nilai (A5)
Mengikuti Mematuhi Menganut dll	Menyambut Melaporkan Menyetujui Menampilkan dll	Meyakini Memperjelas Menekankan Meyakinkan DII	Mengubah Menata Mengklasifikasikan Mengelola dll	Membuktikan Membiasakan Memecahkan dll

Ranah afektif berkaitan tentang sikap siswa yang mencakup lima kemampuan yaitu menerima (A1), merespon (A2), menghargai (A3), mengorganisasikan (A4), karakteriasi nilai (A5), serta memiliki indikator masing-masing. Selain ranah kognitif, terdapat juga ranah psikomotorik yang akan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. 3
Indikator Hasil Belajar Ranah Psikomotorik¹⁰

Meniru (P1)	Manipulasi (P2)	Presisi (P3)	Artikulasi (P4)	Naturalisasi (P5)
Menyalin Mengulangi Mengikuti dll	Melaksanakan Melakukan Menerapkan dll	Mengkalibrasi Menyempurnakan Melengkapi DII	Memodifikasi Beradaptasi Mengatasi dll	Menentukan Menciptakan Mengelola Mendesain dll

⁹Dewi Amaliah Nafiati, 'Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik', Humanika, 21.2 (2021), 167.

¹⁰Muhammad Haristo Rahman, 'Analisis Ranah Psikomotor Kompetensi Dasar Teknik Pengukuran Tanah Kurikulum Smk Teknik Konstruksi Dan Properti', *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17.1 (2020), 56.

Ranah psikomotorik berkaitan tentang keterampilan siswa yang mencakup lima kemampuan yaitu meniru (P1), manipulasi (P2), presisi (P3), artikulasi (P4), naturalisasi (P5), serta memiliki indikator masing-masing. Berdasarkan pemaparan indikator hasil belajar tersebut, penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif, yaitu pengetahuan yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran. Penelitian ini akan menitikberatkan pada ranah kognitif C2 (Memahami) dan C3 (Menerapkan) dalam materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Dari semua aspek diatas penulis fokus pada ranah kognitif dalam penelitian ini, dan akan dieksplorasi lebih lanjut terkait dengan pengaruh model *role playing*.

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk melihat kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seorang siswa dibedakan menjadi dua antara lain :

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri seorang individu dan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Faktor internal terdiri dari :

1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi fisik setiap siswa. Kondisi fisik yang sehat akan memberikan pengaruh yang positif terhadap proses belajar siswa.

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis merupakan keadaan mental, pikiran dan perilaku siswa yang dapat mempengaruhi proses belajar. Faktor psikologis yang mempengaruhi belajar siswa yaitu kecerdasan, motivasi, minat, sikap, bakat, perhatian, kognitif dan daya nalar siswa.¹¹

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor eksternal terdiri dari :

1). Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan terdiri dari lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Faktor lingkungan dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa seperti lingkungan tempat siswa bergaul dan berinteraksi, jika lingkungan sekitar siswa memberikan pengaruh positif maka keberhasilan belajar siswa semakin baik.

2). Faktor Instrumental

¹¹Sudirman, Burhanuddin, and Fitriani, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran "Neurosains Dan Multiple Intelligence"* (Purwokerto Selatan: Pena Persada Kerta Utama, 2024), 30–36.

Faktor instrumental merupakan faktor yang keberadaan dan penggunaannya disusun sesuai dengan hasil yang diharapkan. Faktor instrumental ini meliputi sarana, fasilitas, guru serta kurikulum.¹²

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa meliputi kondisi individu siswa, lingkungan sosial, serta perangkat belajar yang digunakan selama kegiatan pembelajaran. Kondisi pribadi siswa, seperti motivasi dan kesiapan mental, berperan penting dalam pencapaian hasil belajar. Selain itu, lingkungan sosial, termasuk dukungan dari keluarga dan interaksi dengan teman sebaya, juga mempengaruhi bagaimana siswa menyerap dan menerapkan materi yang dipelajari. Perangkat belajar yang digunakan, seperti media dan metode pembelajaran, dapat memengaruhi efektivitas proses pembelajaran serta hasil yang diperoleh siswa. Oleh karena itu, hasil belajar siswa dapat dievaluasi berdasarkan pencapaian mereka dalam proses pembelajaran, yang mencerminkan seberapa baik mereka menguasai materi dan keterampilan yang diajarkan.

B. Motivasi Siswa

1. Pengertian Motivasi Siswa

Motivasi berasal dari bahasa Latin, *Movere* yang berarti dorongan atau daya penggerak. Pengertian motivasi dari berbagai sudut pandang mereka masing-masing, namun intinya sama, sebagai suatu pendorong yang

¹² Bunyamin, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: UHAMKA Press, 2021), 101.

mengubah energi dalam diri seseorang kedalam bentuk aktifitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar adalah dorongan psikologis internal yang mengaktifkan semangat belajar, memastikan kelangsungan proses belajar, dan mengarahkan kegiatan belajar menuju pencapaian tujuan¹³.

Hermine Marshall mengartikan motivasi belajar sebagai suatu makna, manfaat, esensi, maupun nilai yang mampu menjadikan siswa tertarik dan semangat untuk melakukan suatu pembelajaran.¹⁴

Menurut pendapat lain, motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar.¹⁵ Oleh karena itu, siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung memperoleh prestasi belajar yang baik. Prestasi belajar yang baik dapat diukur melalui hasil belajar yang memuaskan dari peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan mengenai motivasi belajar, motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan yang memotivasi individu untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai

¹³ Arianti, "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 12.2 (2019), 124

¹⁴ Aini Shifana Savitri et al., "Peran Strategi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora* 13, no. 2 (2022): 505

¹⁵ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Merdeka Belajar*, no. November (2021): 293.

suatu perubahan yang diinginkan serta mengalami perubahan perilaku yang lebih baik.

2. Indikator Motivasi Siswa

Menurut Sardiman indikator motivasi belajar meliputi:

- a. Tekun menghadapi tugas;
- b. Ulet menghadapi kesulitan;
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa;
- d. Lebih senang bekerja mandiri;
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin;
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya;
- g. Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu;
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal;¹⁶

Menurut Raymond dan Judith dalam Syafi'i indikator motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Menghargai dan menyenangkan kegiatan belajar;
- b. Senang memecahkan masalah dalam belajar;
- c. Selalu tertarik untuk mempelajari apa yang menunjukkan arah yang positif;
- d. Gemar melakukan hal-hal yang mengarah pada sesuatu yang membimbingnya.
- e. Selalu menginginkan sesuatu yang sulit;¹⁷

¹⁶ A. Muafiah Nasrah, "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19," *Riset Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2020):

Kemudian menurut Hamzah B. Uno indikator motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Adanya kemauan dan keinginan untuk berhasil;
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
- c. Adanya harapan dan cita-cita untuk masa depan;
- d. Adanya penghargaan dalam belajar;
- e. Belajar merupakan kegiatan yang menarik bagi individu;
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif;¹⁸

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, motivasi belajar memiliki beberapa indikator. Indikator-indikator tersebut dapat dijadikan acuan untuk menilai apakah seseorang memiliki motivasi yang tinggi atau rendah. Ini juga bisa menjadi contoh seberapa termotivasinya seseorang.

Indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Kemauan dan keinginan untuk berhasil;
- b. Mengikuti pembelajaran didalam kelas;
- c. Tekun dalam menghadapi tugas;

3. Fungsi Motivasi

Motivasi memegang fungsi dan peranan penting dalam mencapai tujuan belajar siswa secara optimal. Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Guru sebagai pendidik harus mendorong pembelajaran siswa untuk mencapai tujuan. Wina Sanjaya

¹⁷ Raymond & Judith, *Hasrat Untuk Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2018), 27.

¹⁸ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 23

dalam Amna Emda mengemukakan bahwa terdapat dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran, yaitu:

a. Mendorong siswa untuk beraktivitas

Perilaku setiap orang didorong oleh dorongan batin yang disebut motivasi. Seberapa antusias seseorang dalam mengerjakan pekerjaannya sangat ditentukan oleh motivasinya. Peserta didik mempunyai motivasi belajar yang tinggi sehingga berkeinginan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh gurunya tepat waktu dan ingin memperoleh nilai yang baik.

b. Sebagai pengarah

Tindakan setiap individu pada dasarnya ditujukan untuk memuaskan kebutuhannya atau mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, motivasi berperan sebagai pendorong usaha dan kinerja. Adanya motivasi belajar yang baik akan membawa hasil yang baik¹⁹

Winarsih dalam Neni Fitriana Harahap mengemukakan terdapat tiga fungsi motivasi belajar, yaitu:

a. Mendorong manusia untuk bertindak/berbuat.

Motivasi berfungsi sebagai penggerak atau mesin yang memberikan tenaga/kekuatan kepada seseorang untuk berbuat sesuatu.

b. Menentukan arah perbuatan kearah yang ingin dicapai.

¹⁹ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2018): 176.

Dengan demikian, motivasi dapat memberikan petunjuk dan kegiatan yang perlu dilakukan sesuai dengan rumusan tujuan.

c. Menyeleksi perbuatan

Artinya memutuskan tindakan mana yang akan diambil yang sesuai dengan pencapaian tujuan tersebut dengan mengesampingkan tindakan yang tidak berkontribusi terhadap tujuan tersebut.²⁰

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, Secara ringkas motivasi dalam belajar berfungsi sebagai penggerak kegiatan belajar untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi memberikan dorongan dan bimbingan terhadap kegiatan yang dilakukan sebagai respon terhadap perumusan tujuan. Hal ini menunjukkan bahwa orang yang bekerja keras dan mempunyai motivasi akan mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

C. Model *Role Playing* (Bermain Peran)

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran *role playing* digunakan untuk menjelaskan sikap, konsep, rencana, menguji penyelesaian masalah, serta membantu murid menyiapkan situasi nyata, dan memahami situasi social secara lebih mendalam. Bermain peran tidak dapat dilakukan secara spontan di kelas dengan persiapan yang terbatas. Bermain peran sangat potensial digunakan mengapresiasi perasaan, mengembangkan pemahaman seseorang

²⁰ Neni Fitriana Harahap, Dewi Anjani, and Nabsiah Sabrina, "Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa," *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (2021): 198–203, <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.121>.

terhadap perasaan dan perspektif orang lain, serta mendemonstrasikan kreatifitas dan imajinasi dengan memerankan tokoh hidup.²¹

Model *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan peserta didik dengan memerankan suatu peran tertentu, yang melibatkan emosional dan alat indra ke dalam masalah yang di hadapi.²²

Model *role palying* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajarkan siswa untuk dapat memerankan suatu peran tertentu, agar siswa dapat secara langsung memahami dan mengerti isi drama tersebut. Selain itu siswa dilatih agar lebih peka dalam menghayati drama yang dimainkan, dapat mencari unsur-unsur cerita yang ada di dalamnya, serta siswa dilatih untuk dapat memecahkan permasalahan yang sederhana apabila terdapat permasalahan dalam cerita tersebut.²³

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa model *role playing* adalah metode yang melibatkan siswa dalam memerankan tokoh tertentu dalam skenario yang dirancang untuk merepresentasikan situasi nyata atau sosial. Tujuannya adalah untuk membantu siswa memahami konsep, sikap, dan rencana, serta mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah melalui pengalaman langsung.

²¹ Hairul Anwar, Syahribulan Syahribulan, and Muhammad Basri, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Pada Murid Kelas V," *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 3, no. 2 (2018): 486,

²² Yulia Stevanni Sipahutar, Muktar B Panjaitan, and Sunggul Pasaribu, "Pengaruh Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 124405 Pematang Siantar" *Journal Of Social Science Research* 4, no. 5 (2024): 4.

²³ Dian Cahya Ningrum, "*Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah*," Skripsi Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, 2020, 13.

2. Langkah-langkah Model *Role Playing*

Langkah-langkah dalam penerapan model *role playing* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan;
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar;
- c. Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa);
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai;
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan;
- f. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan;.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan;
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya;
- i. Guru memberi kesimpulan secara umum;
- j. Evaluasi ;
- k. Penutup;²⁴

²⁴ Rony Wirachman and Ike Kurniawati, "Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif," *Inventa* 7, no. 1 (2023): 37–49, <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>.

3. Kelebihan Model *Role Playing*

Model *role playing* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut :

- a. Dapat meninggalkan kesan belajar yang kuat dan membekas dalam ingatan siswa;
- b. Ini bisa menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan tak terlupakan;
- c. Menjadikan suasana kelas lebih dinamis dan antusias;
- d. Membangkitkan semangat dan optimisme siswa, menumbuhkan semangat solidaritas;
- e. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi langsung dalam melaksanakan sesuatu yang akan dibicarakan selama proses pembelajaran;²⁵

4. Kekurangan Model *Role Playing*

Model *role playing* memiliki beberapa kekurangan sebagai berikut :

- a. Banyaknya waktu yang dibutuhkan;
- b. Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik;
- c. Rencana pembelajaran tidak dapat terlaksana apabila suasana kelas tidak mendukung;
- d. Perlu persiapan yang sangat matang, memerlukan waktu dan tenaga;
- e. Tidak semua topik dapat dibahas dengan menggunakan strategi ini;²⁶

²⁵ Syafruddin Nurdin Adriantoni, “*Kurikulum dan Pembelajaran*”, Cet. 2 (Jakarta: Rajawali Pers, 2006), 299–300

²⁶ Wanti Dewi Kardianti et al., “*Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas v Pontianak Barat Artikel Penelitian ;*,” 2019.

D. Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di SD/MI

1. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pada kurikulum merdeka terdapat pergantian nama mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi Pendidikan Pancasila. Perubahan tersebut sebagai akomodasi terhadap Peraturan Pemerintah Nomor 44 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menggunakan istilah Pendidikan Pancasila. Penggunaan istilah Pendidikan Pancasila untuk membentuk siswa yang memiliki nilai dan moral Pancasila.²⁷

Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran wajib di Indonesia baik di pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun perguruan tinggi karena Pancasila mengandung nilai-nilai dasar cerminan hidup masyarakat Indonesia terutama bagi generasi muda. Menurut Haliza Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan yang memiliki tujuan untuk mempersiapkan masyarakat agar dapat berfikir kritis dan membangun generasi muda tentang kesadaran berperan aktif dalam kemasyarakatan.²⁸ Pendidikan Pancasila merupakan pelajaran yang menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam diri generasi muda agar memiliki karakter dan pola tingkah laku yang baik.

²⁷Fransisca Nur'aini Krisna Dinn Wahyudin, Edy Subkhan, Abdul Malik, Moh. Abdul Hakim, Elih Sudiapermana, LeliAlhapip, Maisura, Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, Lukman Solihin, Nur Berlian Venus Ali, '*Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*', Kemendikbud, 2024, 69.

²⁸Vesha Nuriefer Haliza, Dinie Anggraeni Dewi, and Agus Mulyana, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8 (2024),16202.

Tujuan Pendidikan Pancasila di kurikulum merdeka adalah mewujudkan siswa yang memiliki akhlak mulia berdasarkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, mengetahui makna dan nilai-nilai Pancasila, menganalisis norma yang berlaku, memahami jadi diri sebagai bangsa Indonesia dan menganalisis kearifan lokal dan karakter bangsa.²⁹ Berdasarkan pemaparan yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa salah satu tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu mendapatkan hak dan melaksanakan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.

2. Materi Hak dan Kewajiban

a. Hak dan Kewajiban Di Rumah

Setiap anggota keluarga memiliki hak dan kewajiban. Hak merupakan segala sesuatu yang harus diterima. Selain memiliki hak sebagai anggota keluarga, kita juga memiliki kewajiban. Kewajiban merupakan segala sesuatu yang harus kita lakukan untuk memperoleh hak. Berikut ini hak-hak yang ada di rumah :

- 1) Hak mendapatkan kasih sayang dari orang tua
- 2) Hak mendapat rasa aman
- 3) Hak mendapat pendidikan
- 4) Hak bermain

Selain hak kita juga memiliki kewajiban sebagai anak. Berikut ini contoh kewajiban kita sebagai anak di rumah :

²⁹Rahmat Sudrajat and Cahyaning Budi Astuti, 'Penerapan Empat Elemen Kunci Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Capaian Pembelajaran Di Fase Kelas Vii', *Jurnal Ilmiah CIVIS*, XII.1 (2023), 4.

- 1) Kewajiban menjaga kebersihan rumah bersama
- 2) Kewajiban meminta izin sebelum pergi keluar rumah
- 3) Kewajiban membantu adik belajar
- 4) Kewajiban membantu kedua orang tua.

b. Hak dan Kewajiban Di Sekolah

Berikut ini hak-hak yang kita miliki sebagai siswa di sekolah :

- 1) Hak bertanya kepada guru
- 2) Hak mendapatkan nilai
- 3) Hak bermain saat istirahat
- 4) Hak mendapatkan pelajaran

Selain hak, terdapat juga kewajiban-kewajiban yang harus dilakukan seorang siswa di sekolah:

- 1) Kewajiban mengumpulkan tugas
- 2) Kewajiban piket kelas
- 3) Kewajiban mengikuti upacara
- 4) Kewajiban mendengarkan penjelasan guru.³⁰

Setiap individu memiliki hak dan kewajiban masing-masing. Oleh karena itu, seseorang sebaiknya melaksanakan kewajiban yang dimiliki dengan baik dan penuh tanggung jawab. Berikut ini akan dipaparkan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran serta alur

³⁰ Dwi Tyas Utami, *ESPS Pendidikan Pancasila IV* (Jakarta: Erlangga, 2022).32-33.

tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban dalam penelitian ini :

Tabel 2. 4
CP, TP dan ATP

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah dan melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.	Mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.	Mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.
	Melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah	Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.

E. Keterkaitan Menggunakan Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa

Penerapan kegiatan pembelajaran perlu menggunakan suatu model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu kegiatan belajar sehingga materi pelajaran yang dipaparkan lebih jelas dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Model pembelajaran membantu peserta didik memahami materi pelajaran karena dipaparkan secara jelas dan menarik.³¹ Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam

³¹ Devi Maria Munte and others, 'Pengaruh Media Pembelajaran Card Sort Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis

kegiatan pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi siswa, maka guru perlu menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi.

Model role playing adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bermain peran. Yang mana dibutuhkan dua orang atau lebih untuk keberlangsungan model tersebut.³² Model *role playing* cocok digunakan dalam pembelajaran karena membuat siswa merasa senang dan aktif dalam belajar melalui bermain peran.

Model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam bermain peran dan merupakan salah satu model yang menarik untuk mengkaji pendidikan pancasila. Pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa akan berpengaruh pada hasil belajar dan motivasi siswa, serta tingkah laku siswa. Hal ini dapat dicapai jika siswa secara langsung belajar dan melakukan interaksi melalui peragaan. Penggunaan model role playing dapat membantu siswa untuk menguasai pelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran tentu akan berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pekerjaan Di Kelas IV UPTD SD Negeri 122337 Pematang Siantar' *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 4.1 (2024), 2144.

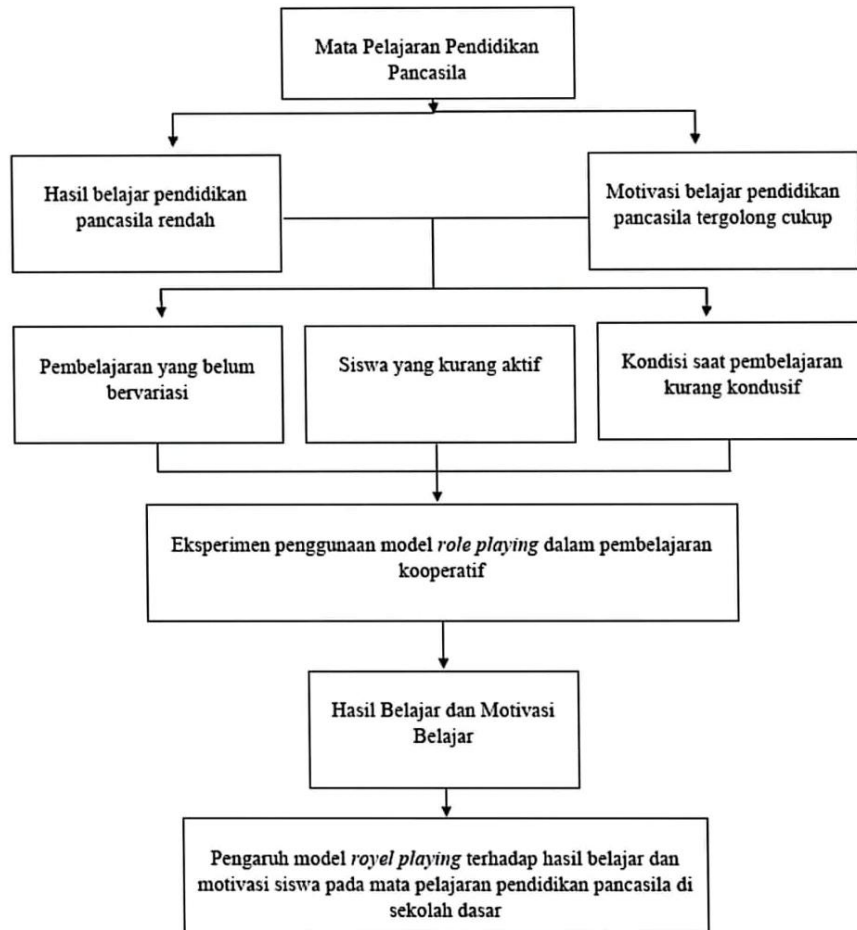
³² Nia Karnia et al., "Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari," *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 4, no. 2 (2023): 122, <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>.

F. Kerangka Konseptual Penelitian

Kerangka konseptual merupakan bagian yang menggambarkan alur pikiran peneliti untuk memberikan penjelasan kepada orang lain. Kerangka konseptual dilengkapi dengan skema untuk memperjelas pemahaman atau cara kerja penelitian.³³ Keberhasilan siswa dalam belajar ditentukan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu bagaimana guru menyampaikan materi pelajaran. Model pembelajaran *role playing* memungkinkan siswa belajar secara aktif, saling membantu dan bekerja sama memahami materi melalui permainan bermain peran. Model *role playing* diharapkan sesuai diterapkan dalam pelajaran Pendidikan Pancasila karena media ini mendorong siswa untuk memilah karakter mana yang akan mereka perankan. Berikut ini kerangka konseptual pada penelitian ini :

³³Sari Anita and others, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian* (Jayapura: CV. Angkasa Pelangi, 2023), 71.

Gambar 2. 1
Kerangka Konseptual



G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka yang telah diuraikan, maka dapat diambil suatu hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

Ho : “Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model *role playing* terhadap hasil belajar pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 09 Metro Pusat.”

Ha : “Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *role playing* terhadap hasil belajar pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 09 Metro Pusat.”

Ho : “Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *role playing* terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 09 Metro Pusat”

Ha : “Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *role playing* terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 09 Metro Pusat”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah rencana yang terstruktur yang menjelaskan metodologi yang dipilih oleh peneliti untuk melaksanakan penelitian. Rancangan penelitian dalam arti sempit diartikan sebagai proses pengumpulan dan analisis data penelitian.¹ Bentuk penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *One Group Pre test-Post tes Design* desain yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang diawali dengan pretest (tes awal) dan posttes (tes akhir). Penelitian ini merupakan uji coba untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari model *role playing* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila Di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh variabel bebas (X), yaitu model *Role Playing*, terhadap variabel terikat (Y), yaitu Hasil Belajar dan Motivasi Siswa.

Pada penelitian ini peneliti mengambil kelas IV, yang terdiri dari 28 siswa. Sehingga peneliti hanya melibatkan satu kelas yang diberi perlakuan untuk mengetahui pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. Desain penelitian ini adalah sebagai berikut.

¹ Sigit Hermawan and Amirullah, *Sigit Hermawan and Amirulla Metode Penelitian Biznis Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif* (Malang: Media Nosa Creative, 2016). Hal.56

Tabel 3. 1
Desain Rancangan Penelitian

Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
IV	O1	X	O2

Keterangan:

O1 : Pemberian pre-test yang dilakukan sebelum eksperimen
menggunakan model pembelajaran *role playing*

O2 : Pemberian post-test yang dilakukan sesudah eksperimen
menggunakan model pembelajaran *role playing*

X : Pembelajaran dengan memberikan perlakuan model pembelajaran *role playing*

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan penjelasan tentang variabel yang diteliti dalam sebuah penelitian, dengan tujuan untuk mengenali jenis serta indikator dari variabel tersebut. Tujuan dari definisi operasional ini adalah membatasi ruang lingkup variabel dan menetapkan metode pengukuran untuk setiap variabel yang digunakan dalam penelitian.²

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat.

Keterangan :

Variabel Bebas (X) : Model *Role Playing*

Variabel Terikat (Y) : Hasil Belajar dan

² Karimuddin Abdullah and others, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), 56.

:Motivasi Siswa

1. Variabel Bebas (*Role Playing*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab dari perubahan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model *role playing* merupakan cara siswa menguasai materi pembelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penilaiannya. Siswa mengembangkan imajinasi dan apresiasinya dengan memainkan peran sebagai tokoh hidup atau benda mati. Langkah-langkah penggunaan model *role playing* sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan;
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar;
- c. Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa);
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai;
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan;
- f. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan;
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan;
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya;
- i. Guru memberi kesimpulan secara umum;

j. Evaluasi ;

k. Penutup;

2. Variabel Terikat (Hasil Belajar Siswa)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.³ Variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar Pendidikan Pancasila. Hasil belajar tersebut merupakan hasil tes yang dicapai siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar Pendidikan Pancasila mencakup indikator C3, C4 dan C5.

3. Variabel Terikat (Motivasi Siswa)

Motivasi belajar merujuk pada berbagai faktor yang bertujuan untuk mendorong dan meningkatkan semangat seseorang dalam kegiatan belajar, sehingga mereka lebih aktif dalam usaha mencapai prestasi yang lebih baik. Dengan demikian, siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung akan meraih prestasi belajar yang baik. Prestasi belajar yang baik tercermin dari hasil belajar yang memuaskan yang diperoleh oleh siswa.⁴ Adapun indikator motivasi belajar yang akan di capai dalam pembelajaran pendidikan pancasila sebagai berikut:

- a. Memiliki gairah yang tinggi;
- b. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi;

³ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2010) , h. 4

⁴ Pura Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru* (Yogyakarta: ArRuzz Media, 2013). 322

- c. Memiliki rasa percaya diri;⁵

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan kelompok objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti, dan dari populasi, peneliti akan mengambil sampel untuk kemudian diteliti. Hasil penelitian terhadap sampel ini akan digunakan untuk menarik kesimpulan tentang populasi secara keseluruhan.⁶

Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 09 Metro Pusat yang berjumlah 28 siswa.

Gambar 3. 1
Data Populasi Penelitian

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah siswa
1	IV	11	10	21

Sumber: Dokumentasi SD Negeri 09 Metro Pusat

2. Sampel

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel (contoh) yang benar- benar dapat berfungsi sebagai contoh, atau dapat menggambarkan populasi yang sebenarnya.⁷ Sampel adalah sebagian data yang merupakan

⁵ Wahyudin Nur Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*, (Medan: PERDANA PUBLISHING, 2018). 47

⁶ Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method)* (Kuningan: Hidayatul Quran, 2019).

objek dari populasi yang diambil. Sampel dalam penelitian ini menggunakan kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel merupakan cara yang digunakan peneliti sebagai pengambilan sampel dari populasi untuk dijadikan sampel dari penelitian. Jenis teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Purposive Sampling* dengan teknik jenuh.

Alasan menggunakan teknik purposive sampling ialah dikarenakan hanya terdapat satu kelas yang menjadi subjek penelitian, yaitu kelas yang berjumlah 28 siswa. Kelas ini dipilih secara sengaja karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian dan dianggap mampu memberikan data yang diperlukan secara optimal.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data tentang model *role playing*, hasil belajar dan motivasi siswa. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi,

kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.⁸ Teknik tes digunakan untuk mencari data mengenai hasil belajar siswa. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan.

Dalam penelitian ini, jenis tes yang digunakan adalah tes objektif, yang mencakup soal pilihan ganda yang relevan dengan capaian pembelajaran dan indikator yang telah ditetapkan. Tes ini terdiri dari dua bagian: tes awal (pretest) dan tes akhir (post-test).

a. Test Awal

Tes awal adalah tes yang diberikan kepada siswa sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Tujuan dari tes awal ini adalah untuk mengevaluasi prestasi belajar awal siswa di kelas eksperimen.

b. Test Akhir

Tes akhir adalah tes yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Tujuan tes akhir ini adalah untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan model *role playing*.

2 Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan informasi yang melibatkan pengamatan dan pendokumentasian fenomena yang diteliti secara sistematis.⁹ Melakukan pengamatan secara langsung untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila

⁸ Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta 193.

⁹ D.P. Djaali, P.D., & Muljono, "*Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*" (Jakarta: Grasindo, 2008).16

di Kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat untuk memperoleh data yang diperlukan. Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan yang berhubungan dengan variabel penelitian. Jadi hasil dari observasi dapat dijadikan data pendukung dalam menganalisis dan mengambil kesimpulan.

3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memanfaatkan berbagai dokumen, baik berupa tulisan maupun rekaman, seperti buku, majalah, peraturan, foto, dan sejenisnya, yang berfungsi sebagai sumber informasi.¹⁰ Metode dokumentasi ini dilakukan untuk mengambil data hasil belajar kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat dan dokumentasi ini merupakan penunjang untuk kesempurnaan yang digunakan dalam mengumpulkan data yang diperlukan oleh peneliti. Metode dokumentasi ini dipergunakan juga untuk memperoleh profil SD Negeri 09 Metro Pusat, sejarah SD dan data siswa kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian disusun berdasarkan variabel yang telah ditetapkan oleh peneliti dan dikembangkan menjadi indikator untuk setiap variabel. Instrumen tes dalam penelitian ini dirancang untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat.

¹⁰ Sari Anita and others, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian* (Jayapura: CV. Angkasa Pelangi, 2023), 105.

1. Kisi-Kisi Instrumen

a. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati siswa pada saat proses pembelajaran berbantuan model *role playing* berlangsung. Berikut kisi-kisi instrumen pada lembar observasi.

Adapun lembar observasi guru sebagai berikut:

Tabel 3. 2
Lembar Observasi Aktivitas Guru Menggunakan Model *Role Playing*

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan					
1	• Guru menyapa atau mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa				
2	• Guru memeriksa kehadiran siswa.				
3	• Guru memberikan garis besar materi yang akan dipelajari				
4	• Guru mengajukan tanya jawab tentang materi sebelumnya				
5	• Guru menyampaikan pertanyaan pemantik tentang materi yang akan dipelajari.				
6	• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.				
7	• Guru menyampaikan manfaat pembelajaran				
Kegiatan Inti					
8	• Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan				
9	• Guru menunjuk beberapa siswa untuk memilih siapa yang akan memerankan tokoh-tokoh dalam skenario.				
10	• Guru membentuk kelompok (menyesuaikan jumlah siswa).				
11	• Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.				
12	• Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.				
13	• Guru memberikan intruksi untuk masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil menga-mati skenario yang sedang diperagakan.				

14	<ul style="list-style-type: none"> Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan. 				
Kegiatan Penutup					
15	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan siswa melakukan refleksi/umpan balik berupa tanya jawab terkait dengan materi yang diajarkan . 				
16	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan siswa memberikan kesimpulan tentang materi yang diajarkan. 				
17	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan penugasan kepada peserta didik terkait materi yang diajarkan. 				
18	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan nasihat dan motivasi kepada peserta didik agar agar bersemangat mengikuti proses pembelajaran yang akan datang. 				
19	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari untuk pertemuan selanjutnya. 				
20	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengajak berdoa dan mengucapkan salam penutup kepada peserta didik 				
Jumlah Skor					
Rata-rata Skor					
Presentase					

Adapun instrumen lembar observasi siswa sebagai berikut:

Tabel 3. 3
Lembar Observasi Aktifitas Siswa

No	Nama siswa	Aspek Yang Dinilai										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1												
2												
3												
4												

Keterangan:

1. Siswa mempersiapkan perlengkapan pembelajaran
2. Siswa menjawab apersepsi guru tentang materi yang akan dipelajari

3. Siswa memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan rencana kegiatan yang dilakukan
 4. Siswa menyimak manfaat dari materi yang disampaikan guru
 5. Siswa sangat bersemangat untuk mempraktikkan skenario yang akan di peragakan
 6. Siswa membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru
 7. Siswa saling berinteraksi positif dalam pembelajaran
 8. Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru
 9. Siswa menunjukkan respon positif ketika teman yang sedang mempraktikkan scenario
 10. Siswa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru setelah siswa telah selesai melakukan praktik scenario
- Kriteria penskoran yaitu sebagai berikut:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Selanjutnya dihitung dengan rumus;

$$\text{Presentase: } P = \frac{F}{N} \times 100$$

P = Angka Presentase

F = Frekuensi atau Jumlah Skor

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya hal yang diobservasi

Kriteria presentase;

90% keatas = Sangat baik

80% -89% = Baik

65%- 79% = Cukup

55%- 64% = Kurang

Kurang dari 55% = Gagal

Adapun kriteria pengskoran yaitu sebagai berikut:

Skor maksimal = 100

81-100 = Sangat baik

71-80 = Baik

61-70 = Cukup

50-60 = Kurang

Selanjutnya presentase dihitung dengan rumus: $\text{Skor nilai} = (X = \sum X : n)$

a. Tes

Tes pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diberikan pada siswa yaitu berbentuk pilihan ganda. Hasil belajar siswa diperoleh melalui data pemberian tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Dengan total soal masing masing test yaitu 20 soal pilihan ganda mengenai materi hak dan kewajiban kelas IV SD. Tes berjumlah 20 butir soal dengan penilaian 1 soal benar diberi nilai 5 dan 1 soal salah diberi nilai 0

Tabel 3. 4
Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar

Capaian Pembelajaran	Indikator	Ranah Kognitif	Nomor Item	Jumlah Butir Item	Bentuk Tes
Mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah dan melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah	Menyimpulkan makna hak dan kewajiban	C5	1,3	2	Pilihan ganda
	Melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga	C3	2, 6, 7, 15, 12	5	Pilihan ganda
	Menganalisis hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga	C4	10, 13, 19, 20	4	Pilihan ganda
	Menganalisis hak dan kewajiban di sekolah	C4	5, 8, 9, 18, 16	5	Pilihan ganda
	Melaksanakan hak dan kewajiban di sekolah	C3	4, 14, 17,11	4	Pilihan ganda

b. Angket

Angket Pada angket ini, responden disediakan 15 pernyataan yang berbentuk multiple choice (pilihan ganda) dengan masing-masing pernyataan terdiri dari dua alternatif jawaban yaitu Ya dan Tidak. Sedangkan untuk memberikan penilaian atau penskoran pada setiap alternatif jawaban yang telah disediakan dalam angket yaitu sebagai berikut:

1. Alternatif jawaban Ya diberi skor 5
2. Alternatif jawaban Tidak diberi skor 0

Tabel 3. 5
Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
Motivasi Belajar	Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	2, 5, 6, 8, 11, 16, 17	7
	Memiliki gairah yang tinggi	1, 7, 10, 12, 13, 15	6
	Memiliki rasa percaya diri	3, 4, 9, 14, 18, 19, 20	7

5) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai sejarah SD Negeri 09 Metro Pusat, jumlah siswa, jumlah guru dan karyawan serta melakukan foto-foto pelaksanaan proses belajar dengan menggunakan berbantuan model *role playing*.

1. Analisis Instrumen Tes

a) Uji Validitas Instrumen

Uji validitas merupakan ukuran yang menunjukkan kevalidan suatu instrument yang dibuat. Sebelum instrumen digunakan perlu dilakukan uji terlebih dahulu untuk mengetahui soal mana yang telah

sesuai atau yang perlu diubah, diperbaiki sehingga instrumen tersebut valid.¹¹

$$r = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Keterangan :

r : koefisiensi korelasi, dengan nilai 0 sampai -1

n : jumlah responden

x : skor variabel (jawaban responden)

y : skor total dari variabel untuk responden ke-n.¹²

Berdasarkan Uji Validitas Tes yang telah dilakukan pada butir soal, didapatkan hasil soal sebagai berikut:

Tabel 3. 6
Hasil Uji Validitas

No Soal	R Hitung	R Tabel	Kriteria
1	0,5693	0,3882	Valid
2	0,164379	0,3882	Tidak Valid
3	-0,0977	0,3882	Tidak Valid
4	0,598374	0,3882	Valid
5	0,160345	0,3882	Tidak Valid
6	0,139785	0,3882	Tidak Valid
7	0,167883	0,3882	Tidak Valid
8	0,430407	0,3882	Valid

¹¹Slamet Widodo and others, *Metodologi Penelitian* (Pangkalpinang: SCIENCE TECHNO DIRECT, 2023),53.

¹² Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17,i, 1st edn* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014). 77

9	0,565829	0,3882	Valid
10	0,116326	0,3882	Tidak Valid
11	0,391853	0,3882	Valid
12	0,188471	0,3882	Tidak Valid
13	0,417733	0,3882	Valid
14	0,034721	0,3882	Tidak Valid
15	-0,03679	0,3882	Tidak Valid
16	0,559135	0,3882	Valid
17	0,649888	0,3882	Valid
18	0,487104	0,3882	Valid
19	0,221488	0,3882	Tidak Valid
20	0,546733	0,3882	Valid

b) Uji Realibilitas

Reliabilitas adalah salah satu cara mengukur sebuah kuesioner yang terdiri dari indikator dari sebuah peubah ataupun konstruk. Pada umumnya, uji reliabilitas berguna untuk mengukur keandalan sebuah kuesioner ataupun hasil wawancara, uji ini berguna untuk memastikan apakah kuesioner tersebut dapat digunakan untuk menjelaskan penelitian yang sedang dijalankan.

Rumus Koefisien Reabilitas Alfa adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) + 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2}$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma b^2$: Jumlah varian butir

σ^2_t : Varian total

X : Skor total

Berdasarkan uji realibilitas yang telah dilakukan pada butir soal, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. 7
Hasil Uji Reliabilitas

Item-Total Statistics		
	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
s1	.409	.677
s2	.351	.687
s3	.280	.701
s4	.489	.669
s5	.296	.696
s6	.335	.690
s7	.451	.687
s8	.525	.653
s9	.266	.703
s10	.409	.677
	Reabilitas	0,707
	Keterangan	Tinggi

c) Tingkat kesukaran

Indeks kesukaran soal mengukur peluang menjawab benar sebuah soal pada tingkat kemampuan tertentu. Sebuah soal dianggap baik jika tidak terlalu mudah atau terlalu sulit. Indeks

kesukaran dinyatakan sebagai proporsi dengan rentang nilai dari 0 hingga 1. Semakin tinggi nilai indeks, semakin mudah soal tersebut. Jika indeks kesukaran bernilai 0, itu berarti tidak ada siswa yang bisa menjawab soal dengan benar, sedangkan nilai 1 menunjukkan bahwa semua siswa mampu menjawab soal tersebut dengan benar. Rumus indeks kesukaran butir soal, yaitu:¹³

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran soal

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal benar

JS : Jumlah seluruh peserta tes

Dengan kriteria interpretasi tingkat kesukaran dibawah ini:

Tabel 3. 8
Kriteria Interpretasi Tingkat Kesukaran

Indeks kesukaran	Kriteria
0,0-0,3	Sukar
0,3-0,7	Sedang
0,7-1,0	Mudah

Berdasarkan uji tingkat kesukaran pada butir soal didapatkan hasil berikut:

¹³ Yulingga Nanda Hanief, *Statistik Pendidikan* (Media Akademi, 2018).

Tabel 3. 9
Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	1,67	Sukar
2	3,75	Sedang
3	3,33	Sedang
4	4,38	Sedang
5	4,58	Sedang
6	3,54	Sedang
7	4,79	Sedang
8	3,13	Sedang
9	4,58	Sedang
10	2,71	Sukar

d. Daya pembeda

Daya pembeda merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Rumus daya pembeda, yaitu:¹⁴

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb} = Pa - Pb$$

Keterangan:

D : Daya pembeda yang dicari

J : Jumlah peserta tes

Ja : Banyaknya peserta kelompok atas

Jb : Banyaknya peserta kelompok bawah

Ba : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

¹⁴ *Ibid.*,250

Bb : Banyaknya peserta kelompok yang menjawab benar

Pa : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

Pb : Proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3. 10
Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda (DP)	Interprestasi Daya Pembeda
$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Cukup Baik

Berdasarkan perhitungan daya pembeda pada butir soal didapatkan hasil berikut:

Tabel 3. 11
Hasil Uji Daya Pembeda

No	Tingkat Daya Beda	Keterangan
1.	0,409	Cukup
2.	0,351	Cukup
3.	0,280	Cukup
4.	0,489	Baik
5.	0,296	Cukup
6.	0,335	Cukup
7.	0,451	Baik
8.	0,525	Baik
9.	0,266	Cukup
10.	0,409	Sedang

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah untuk menjawab pertanyaan penelitian dengan cara menyimpulkan informasi dari data tersebut, menguji hipotesis, atau

menemukan pola-pola penting yang dapat mendukung atau menolak argumen yang diajukan dalam penelitian.¹⁵

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa metode inferensial untuk menguji hipotesis melalui uji-t dengan berbantuan program SPSS. Sebelum melakukan uji – t, terlebih dahulu melakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas agar memastikan bawa data yang dihasilkan memenuhi syarat untuk analisis lebih lanjut.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Distribusi normal adalah distribusi simetris dengan modus, mean dan median berada dipusat.¹⁶ Uji normalitas merupakan salah satu bagian dari uji persyaratan analisis data atau uji asumsi klasik, artinya sebelum kita melakukan analisis statistik untuk uji hipotesis maka data penelitian tersebut harus di uji kenormalan distribusinya.

Dasar pengambilan keputusan dalam Uji Normalitas:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) $>0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal.

¹⁵ Muhammad Irfan Syahroni, “Muhammad Irfan Syahroni, ‘Analisis Data Kuantitatif,’ *EJurnal Al Musthafa* 3, No. 3 (2023): 4.” 4 (2023): 3.

¹⁶ Nuryadi et al., “Uji Normalitas Data Dan Homogenitas Data,” *Dasar - Dasar Statistik Penelitian*, 2017, 81, 90–91.

- b. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.¹⁷

Kriteria pengujian normalitas sebagai berikut:

$X^2_{\text{Hitung}} < X^2_{\text{tabel}}$ = data distribusi normal

$X^2_{\text{Hitung}} > X^2_{\text{tabel}}$ = data distribusi tidak normal

- a. Data akan di berdistribusi normal jika $X^2_{\text{Hitung}} < X^2_{\text{tabel}}$ dengan taraf signifikan 5%
- b. Data tidak akan berdistribusi normal jika $X^2_{\text{Hitung}} > X^2_{\text{tabel}}$ dengan taraf signifikan 5%

2. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji beda, jika data yang diuji berdistribusi normal dan memenuhi syarat uji parametrik, maka uji- t digunakan. sebaliknya jika data tidak memenuhi syarat parametrik, maka menggunakan uji-non parametrik yaitu Wilcoxon.

Validitas merupakan suatu konsep dalam penelitian yang menunjukkan kebenaran dari alat yang digunakan untuk mengukur sesuatu yang akan dijadikan objek penelitian.¹⁸ Uji Validitas bertujuan untuk mengetahui valid atau tidak instrument yang digunakan dalam mengukur variabel yang akan diukur oleh peneliti.

¹⁷ Kholis Ernawati et al., “Uji Normalitas Data Dengan Software SPSS,” no. June (2023): 1–23.

¹⁸ Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung : Citapustaka Media) 2014,.hal.133

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Profil Sekolah SDN 09 Metro Pusat

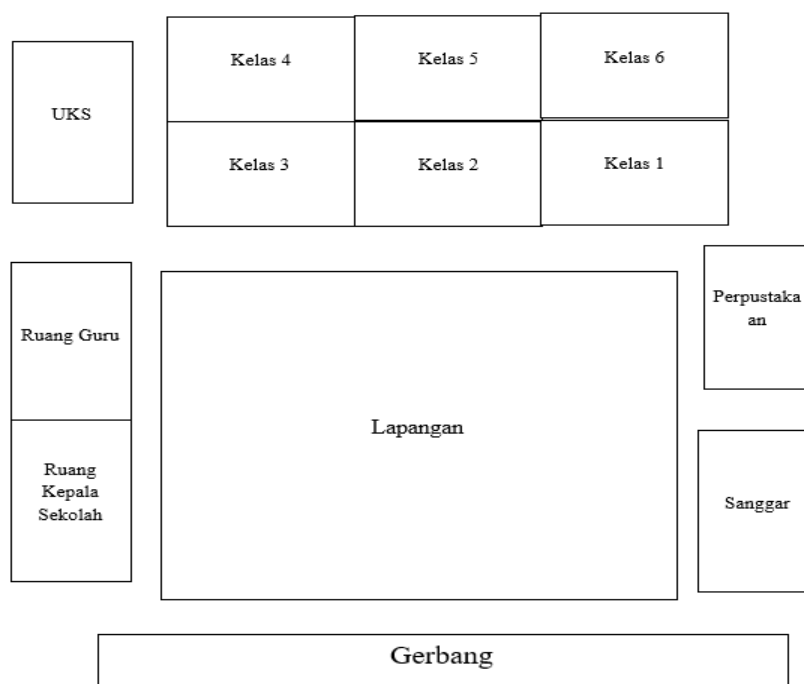
SDN 09 Metro Pusat merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang berada di wilayah Kecamatan. Metro Pusat, Kota Metro, Lampung. SDN 09 Metro Pusat didirikan pada tanggal 1 Januari 1970 dengan nomor SK Pendirian yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 121 siswa ini dibimbing oleh guru-guru yang profesional di bidangnya. Kepala sekolah SDN 09 Metro Pusat sekarang adalah saat ini adalah Dedik Ardiansyah, S. Pd. Operator yang bertanggung jawab adalah Muhammad Ngisa, S. Pd.

Dengan adanya keberadaan SDN 09 Metro Pusat, dirapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro, Lampung. Sekolah ini telah terakreditasi B dengan Nomor SK Akreditasi 968/BAN-SM/SK/2019 pada tanggal 5 November 2019. Siswa SDN 09 Metro Pusat memiliki 128 siswa yang terdiri dari 75 siswa laki-laki dan 63 siswa perempuan, jumlah siswa laki-laki lebih banyak dari siswa perempuan.

b. Denah Sekolah SDN 09 Metro Pusat

Alamat SD Negeri 09 Metro Pusat terletak di Jl. Hasanudin, Yosomulyo, Kecamatan. Metro Pusat, Kota Metro, Lampung.

Gambar 4. 1
Denah Sekolah SDN 09 Metro Pusat



c. Struktur Organisasi SDN 09 Metro Pusat

Tabel 4. 1
Struktur Organisasi SDN 09 Metro Pusat

No	Jabatan	Nama	Pendidikan
1	Kepala sekolah	Dedik Ardiansyah, S.Pd.	S-1
2	Guru PJOK	Dedik Ardiansyah, S. Pd.	S-1
3	Guru Kelas 6	Nurhalimah, S. Pd.	S-1
4	Guru Kelas 5	Badra Bayu Sugara, S. Pd. SD	S-1
5	Guru Kelas 4	Muhamad Ngisa, S. Pd.	S-1
6	Guru Kelas 3	Indah Fitriani, S. Pd	S-1
7	Guru Kelas 2	Dwi Nova Rini, S. Pd.	S-1
8	Guru Kelas 1	Etika Resmiyati, S. Pd.	S-1
9	Guru PAI	Astri Lestari, S.Pd.	S-1
10	Guru B. Inggris	Renny Safridasari, S.Pd.	S-1

11	Guru Anti Korupsi	Reni Rahmawati, S. Pd. SD.	S-1
12	Guru B. Lampung	Aisah	SLTA
13	Tenaga Administrasi	Meylisa Efriliyanti, S . Pd.	S-1
14	Penjaga Sekolah	Dodi Syahputra	SD

Sumber: Dokumentasi SDN 09 Metro Pusat

d. Visi Dan Misi SDN 09 Metro Pusat

1) Visi Sekolah

Unggul dalam prestasi berdasarkan imtaq dan iptek yang dijiwai oleh nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang berwawasan lingkungan bersih dan sehat serta mempererat persaudaraan dengan masyarakat.

2) Misi Sekolah

Misi yang dirumuskan adalah sebagai berikut :

- a) Meningkatkan iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa
- b) Meningkatkan mutu guru dan tenaga kependidikan
- c) Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar
- d) Meningkatkan keterampilan siswa secara mandiri dan kreatif
- e) Meningkatkan kerjasama antar warga sekolah yang meliputi kepedulian sosial dan peduli lingkungan
- f) Meningkatkan kreativitas pendidik sehingga mampu menciptakan inovasi terhadap pelaksanaan pendidikan sekolah.
- g) Mengembangkan budaya gemar membaca, rasa ingin tahu, bertoleransi, bekerja sama, saling menghargai, disiplin, jujur, kerja keras, kreatif, dan mandiri

- h) Menciptakan lingkungan yang ASRI, bersih dan sehat.
- i) Melestarikan lingkungan, menghindari pencemaran, dan mencegah kerusakan lingkungan.

e. Data jumlah Siswa-Siswi SDN 09 Metro Pusat

Tabel 4. 2
Nama siswa-siswa SDN 09 Metro Pusat

No	Kelas	2024/2025		
		LK	PR	JML
1	I	6	6	12
2	II	15	14	29
3	III	11	11	22
4	IV	11	10	21
5	V	12	7	19
6	VI	12	14	26
JUMLAH		67	62	129

Sumber: Dokumentasi SDN 09 Metro Pusat

2. Deskripsi Data Hasil Belajar

a. Data Hasil Penelitian

Data hasil penelitian ini berupa data hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Data hasil belajar diperoleh dari hasil test sedangkan data motivasi belajar diperoleh dari pemberian angket kepada siswa. Dengan demikian pada bagian ini akan diuraikan data yang berkaitan dengan hasil belajar dan data motivasi belajar.

1) Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar diperoleh dari hasil test yaitu pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa kelas IV materi hak dan kewajiban . Adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut.

a) Data hasil pretest

Pelaksanaan pretest dilakukan pada hari Rabu, 27 Agustus 2025. Pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pretest dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai. Berikut ini merupakan nilai hasil pretest yang telah dilakukan.

Tabel 4. 3
Data hasil statistik pretest kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat

Jumlah Siswa	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tuntas	Tidak Tuntas
21	68,95	90	35	13	7

Berdasarkan pada tabel data pretest terdapat siswa yang mendapatkan nilai terkecil yaitu dengan nilai 35 dan siswa yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu dengan nilai 90. Berdasarkan hasil pretest menunjukan bahwa dari 21 siswa tersebut memiliki skor ideal 90 dan memiliki nilai rata-rata 68,95 nilai tersebut tergolong dibawah nilai KKTP sehingga nilai rata-rata kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat belum tuntas

b) Data Hasil Posttest

Pelaksanaan Posttest dilakukan pada hari Kamis, 28 Agustus 2025. Posttest bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa materi hak dan kewajiban. Posttest dilakukan setelah proses pembelajaran selesai. Dalam proses pembelajaran diberikan suatu metode atau model pembelajaran yaitu model pembelajaran *role playing*. Setelah posttest dilakukan, maka akan terlihat kemampuan akhir siswa. Berikut ini merupakan nilai hasil posttest yang telah dilakukan.

Tabel 4. 4
Data hasil statistik posttest kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat

Jumlah Siswa	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tuntas	Tidak Tuntas
21	79,375	100	60	19	2

Berdasarkan pada tabel data posttest terdapat siswa yang mendapatkan nilai terkecil yaitu dengan nilai 60 dan siswa yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu dengan nilai 100. Berdasarkan hasil posttest menunjukkan bahwa dari 21 siswa tersebut memiliki skor ideal 100 dan memiliki nilai rata-rata 79,375 nilai tersebut tergolong diatas nilai KKTP sehingga nilai rata-rata kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat memiliki kategori tuntas.

2) Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil rata-rata nilai pretest dan nilai posttest secara sederhana terdapat perubahan atau peningkatan rata-rata kemampuan siswa seperti pada tabel berikut:

Tabel 4. 5
Tabel Rata-rata Perbandingan Angket

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan
68,95	79,375	10,415

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat secara signifikan maka perlu dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan statistik inferensial.

Untuk pengujian hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk untuk melihat apakah data pre-test dan post-test berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas data pretest dan posttest dari kedua penelitian dapat dilihat dalam tabel:

Tabel 4. 6
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.199	24	.015	.930	24	.098
Posttest	.192	24	.023	.926	24	.078

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel dapat disimpulkan bahwa data hasil pretest signifikansinya 0,098 dan posttest signifikansinya 0,078. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil pretest berdistribusi normal karena signifikansinya $0,098 > 0,05$ dan hasil posttest berdistribusi normal karena signifikansinya $0,078 > 0,05$.

b) Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari permasalahan yang diyakini benar namun perlu diuji terlebih dahulu kebenarannya. Hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Ha : Terdapat Pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 09 Metro Pusat.

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *role playing* terhadap hasil belajar pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 09 Metro Pusat.

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 7
Hasil Hipotesis

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	68.96	24	12.936	2.641
	Posttest	79.38	24	10.034	2.048

Paired Samples Test

Paired Differences								Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	
				Lower	Upper			
Pretest - Posttest	-10.417	7.506	1.532	-13.586	-7.247	-6.799	23	.000

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh rata-rata skor pretest sebesar 68.96 dengan standar deviasi 12.936, sedangkan rata-rata skor posttest adalah 79.38 dengan standar deviasi 10.034. Selisih rata-rata antara pretest dan posttest adalah 10.417, yang menunjukkan peningkatan skor setelah diberikan perlakuan. Hasil uji t berpasangan menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar -6.799 dengan derajat

kebebasan (df) 23 dan nilai signifikansi 0.000. Karena nilai $0.000 < 0.05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

1. Motivasi Belajar

Data motivasi belajar diperoleh dari hasil pemberian angket yaitu pada sebelum dan sesudah pembelajaran yang diberikan kepada siswa kelas IV SDN 09 Metro Pusat dengan model *role playing* terhadap hasil belajar pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut.

a. Data hasil angket sebelum dan sesudah pembelajaran

Untuk mengetahui data hasil angket motivasi belajar sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran menggunakan model *role playing* terhadap hasil belajar pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Peneliti memberikan angket kepada siswa sebelum treatment dilakukan. Berikut ini adalah gambaran motivasi belajar awal peserta didik kelas IV SDN 09 Metro Pusat.

Tabel 4. 8
Data hasil angket kondisi awal dan kondisi akhir kelas IV
SD Negeri 09 Metro Pusat

Data Hasil Angket Kondisi	Jawaban YA	Jawaban Tidak	Skor Minimum	Skor Maksimum
Awal	45.83%	54.17%	35	90
Akhir	66,67%	33,33%	60	100

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *role playing*, terlihat adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik. Pada kondisi awal, persentase jawaban *Ya* sebesar 45,83% dan jawaban *Tidak* sebesar 54,17%, dengan skor minimum 35 dan skor maksimum 90, yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Setelah penerapan model *role playing*, persentase jawaban *Ya* meningkat menjadi 66,67%, sedangkan jawaban *Tidak* menurun menjadi 33,33%, dengan skor minimum meningkat menjadi 60 dan skor maksimum 100. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

b. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Negeri 09 Metro Pusat. Penelitian ini menggunakan satu sampel yaitu kelas Pre-Experimental. kegiatan pembelajaran dengan model *role playing* dilaksanakan di kelas IV. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu satu kali diisi dengan pretest dan diisi dengan penggunaan model *role playing*, satu kali pertemuan diisi dengan memberikan materi hak dan kewajiban dan dengan melakukan posttest. Alokasi waktu untuk setiap pertemuan adalah 2 x 35 menit.

Pelaksanaan pertemuan pertama pada hari Rabu tanggal 27 Agustus 2025 dengan memberikan pretest dan kegiatan pembelajaran menggunakan model *role playing* materi hak dan kewajiban serta dilakukan observasi aktivitas belajar siswa mengikuti penerapan model *role playing*. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 28 Agustus 2025 diisi dengan kegiatan pembelajaran materi hak dan kewajiban dan posttest untuk mengetahui apakah penerapan model *role playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi hak dan kewajiban.

Data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *role playing* dapat dilihat pada deskripsi berikut

1) Hasil Observasi

Pada pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan juga observasi pada pertemuan pertama sampai pertemuan kedua. Pada tahap ini observer melakukan pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil pengamatan yang diperoleh yaitu:

a) Hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran

Observasi yang diamati adalah aktivitas guru (peneliti) yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *role playing* dalam pendidikan pancasila.

Adapun lembar observasi guru pada dua kali pertemuan yang diamati selama proses pembelajaran ada pada tabel berikut:

Tabel 4. 9
Hasil Observasi Aktivitas Guru

Aspek Yang Dinilai	Skor Pertemuan	
	Ke-1	Ke-2
Kegiatan Pendahuluan		
• Guru menyapa atau mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa	4	4
• Guru memeriksa kehadiran siswa.	4	4
• Guru memberikan garis besar materi yang akan dipelajari	3	4
• Guru mengajukan tanya jawab tentang materi sebelumnya	3	4
• Guru menyampaikan pertanyaan pemantik tentang materi yang akan dipelajari	4	4
• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3

<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan manfaat pembelajaran 	2	3
Kegiatan Inti		
<ul style="list-style-type: none"> Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan 	4	4
<ul style="list-style-type: none"> Guru menunjuk beberapa siswa untuk memilih siapa yang akan memerankan tokoh-tokoh dalam skenario. 	3	4
<ul style="list-style-type: none"> Guru membentuk kelompok (menyesuaikan jumlah siswa). 	3	4
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. 	3	3
<ul style="list-style-type: none"> Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan. 	4	4
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan intruksi untuk masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. 	4	4
<ul style="list-style-type: none"> Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan. 	4	4
Kegiatan Penutup		
<ul style="list-style-type: none"> Guru dan siswa melakukan refleksi/umpan balik berupa tanya jawab terkait dengan 3 materi yang diajarkan. 	4	4
<ul style="list-style-type: none"> Guru dan siswa memberikan kesimpulan tentang materi yang diajarkan. 	3	4
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan penugasan kepada peserta didik terkait materi yang diajarkan. 	4	4

<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan nasihat dan motivasi kepada peserta didik agar agar bersemangat mengikuti proses pembelajaran yang akan datang. 	3	3
<ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari untuk pertemuan selanjutnya. 	2	3
<ul style="list-style-type: none"> Guru mengajak berdoa dan mengucapkan salam penutup kepada peserta didik 	4	4
Jumlah Skor	68	75
Rata-rata Skor	3,65	3,75
Presentase	85%	93,75%

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada pertemuan pertama hingga pertemuan kedua mengalami peningkatan. Pada petemuan pertama nilai diambil dari observer yang mengamati memiliki presentase 85% dengan jumlah 68 dan pada pertemuan kedua aktivitas guru memiliki presentase 93,75% dengan jumlah 75.

c. Hasil observasi aktivitas siswa

Pada pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka aktivitas siswa diamati langsung oleh observer. Pengamatan ini dilakukan sesuai dengan aktivitas siswa saat pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*. Hasil observasi siswa saat proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 10
Hasil Observasi Aktifitas Siswa

Pertemuan	Skor Maks	Jumlah	Presentase
1	840	686	81,67%
2		797	94,88%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa kegiatan belajar

peserta didik dengan menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran kooperatif pada pertemuan pertama memiliki presentase 78%. Dan pertemuan kedua memiliki presentase sebanyak 94,9% . Dengan skor maksimal. Dari hasil observasi aktivitas siswa tersebut dapat dipahami bahwa tiap pertemuan mengalami peningkatan. Peningkatan ini terjadi karena partisipasi dan keaktifan siswa yang baik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat menunjang pencapaian indikator hasil belajar dan motivasi belajar pendidikan pancasila siswa.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dijelaskan bahwa penerapan model *role playing* memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa. Pembahasan ini disusun dengan mengintegrasikan temuan empiris di lapangan dengan hasil analisis statistik sehingga memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas model pembelajaran tersebut.

Pada tahap awal penelitian, nilai pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi *Hak dan Kewajiban*. Nilai yang muncul masih banyak berada di bawah KKTP 70, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan awal siswa masih rendah. Kondisi ini selaras dengan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya cenderung pasif, siswa kurang berpartisipasi, dan proses belajar lebih didominasi metode ceramah yang membuat siswa cepat bosan dan kurang fokus. Ketidaksiapan siswa dalam memahami materi menegaskan bahwa

dibutuhkan model pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu menggerakkan keaktifan mereka.

Pengaruh kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran juga tampak jelas dari hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah diterapkannya metode *role playing*, siswa menunjukkan peningkatan perilaku belajar yang signifikan. Mereka menjadi jauh lebih aktif, percaya diri, dan berani mengungkapkan pendapat ketika diskusi kelompok berlangsung. Hal ini berbeda dengan kondisi awal sebelum perlakuan, di mana siswa cenderung pasif dan hanya mengikuti instruksi guru tanpa memberikan respon yang berarti. Pada saat pembelajaran berlangsung dengan model *role playing*, siswa terlihat lebih fokus dan antusias, terutama pada bagian ketika mereka memerankan tokoh tertentu dan menjawab pertanyaan berdasarkan dialog atau situasi yang muncul dari skenario. Perubahan ini mengindikasikan bahwa keterlibatan siswa meningkat bukan hanya secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan sosial.

Secara kuantitatif, peningkatan kemampuan siswa setelah perlakuan terlihat dari hasil pretest dan posttest. Pada awalnya, rata-rata skor pretest adalah 46,32 dengan standar deviasi 10,116, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami materi masih rendah. Namun setelah pembelajaran dengan metode *role playing*, skor posttest meningkat menjadi 69,47 dengan standar deviasi 11,291. Selisih skor sebesar 23,15 poin antara pretest dan posttest memperlihatkan bahwa model *role playing* memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Analisis

statistik melalui uji t berpasangan memperkuat temuan tersebut. Nilai t hitung sebesar -15,043 dengan derajat kebebasan 18 dan nilai signifikansi 0,000 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, model *role playing* terbukti secara statistik dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain meningkatkan hasil belajar, model *role playing* juga memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan angket motivasi yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan, terjadi peningkatan yang cukup besar dalam aspek kemauan belajar, ketekunan, rasa percaya diri, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sebelum perlakuan, motivasi siswa berada pada kategori rendah, di mana siswa sering tidak fokus, kurang berminat membaca materi, dan enggan terlibat dalam diskusi. Namun setelah pembelajaran dengan model *role playing*, motivasi siswa meningkat secara konsisten. Mereka lebih bersemangat mengikuti instruksi guru, aktif menjawab pertanyaan, serta mampu bekerja sama dengan teman dalam menjalankan peran masing-masing. Peningkatan motivasi ini memperlihatkan bahwa model *role playing* tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membangun aspek afektif siswa sehingga mereka lebih siap mengikuti kegiatan pembelajaran.

Temuan motivasi ini juga didukung oleh observasi guru yang mencatat bahwa siswa semakin antusias dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran setelah metode ini diterapkan. Bahkan beberapa siswa yang awalnya pemalu dan pasif, mulai berani tampil memainkan peran di depan

kelas. Aktivitas-aktivitas tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi intrinsik, di mana siswa belajar bukan karena tekanan, tetapi karena merasa tertarik dan nyaman dengan kegiatan pembelajaran. Kenaikan motivasi ini berkontribusi langsung terhadap peningkatan hasil belajar, karena siswa yang termotivasi cenderung lebih fokus, tekun, dan berusaha lebih keras memahami materi.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori-teori pembelajaran yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Yuli Maulidiyah, Khusni Mubarak, dan Ery Rahmawati (2022) menunjukkan bahwa model *role playing* memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada subtema “Pekerjaan di Sekitarku”. Melalui uji-t, ditemukan bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa yang terlibat dalam kegiatan bermain peran memperoleh pemahaman yang lebih baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa *role playing* menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Indra Wahyuni, Slameto, dan Eunice W. Setyaningtyas, yang menerapkan model PBL berbantuan *role playing* dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini tidak hanya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, tetapi juga peningkatan motivasi siswa dari siklus I ke siklus II. Hal ini menegaskan bahwa *role playing* mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswa, mendorong mereka untuk lebih aktif, serta membantu mereka membangun pemahaman melalui pengalaman

bermain peran. Dengan demikian, *role playing* dapat berfungsi ganda: sebagai media kognitif dan afektif yang saling menguatkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *role playing* tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan berdasarkan data pretest dan posttest, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Kombinasi peningkatan tersebut membuktikan bahwa model *role playing* merupakan alternatif pembelajaran yang efektif untuk digunakan di kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat. Peningkatan pemahaman dan motivasi siswa ini juga menunjukkan bahwa siswa lebih mampu mengidentifikasi poin penting materi, menjawab pertanyaan dengan baik, dan menyimpulkan materi berdasarkan pengalaman belajar yang mereka lakukan secara langsung. Hasil ini sejalan dengan teori dan penelitian sebelumnya, sekaligus memberikan kontribusi baru dalam konteks pembelajaran aktif di sekolah dasar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, serta pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengaruh model *pole playing* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa kelas IV SD Negeri 09 Metro Pusat, dapat disimpulkan bahwa model ini memberikan dampak positif dan signifikan terhadap proses maupun hasil pembelajaran siswa.

1. Dari aspek hasil belajar, model *role playing* terbukti mampu meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. Hal ini dibuktikan dari perbedaan skor pretest dan posttest, di mana rata-rata nilai pretest sebesar 46,32 meningkat menjadi 69,47, sehingga terjadi peningkatan sebesar 23,15 poin. Uji *t* berpasangan menunjukkan nilai *t hitung* sebesar -15,043 dengan nilai signifikansi 0,000, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap materi.
2. Dalam aspek motivasi belajar, model *role playing* juga memberikan pengaruh yang signifikan. Siswa yang sebelumnya pasif dan kurang fokus menjadi lebih aktif, berani, percaya diri, dan antusias mengikuti proses pembelajaran. Mereka lebih terlibat dalam diskusi, berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran, serta menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi. Hasil observasi dan angket motivasi menunjukkan adanya

peningkatan penting dalam kemauan belajar, rasa percaya diri, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa model *role playing* efektif meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Keunikan penelitian ini terletak pada konteks, indikator, dan fokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang menunjukkan bahwa model ini dapat diterapkan secara luas dan konsisten meningkatkan kualitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa model *role playing* merupakan alternatif pembelajaran yang sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus meningkatkan kemampuan kognitif dan motivasi belajar siswa.

B. Saran

Saran Untuk Penelitian Selanjutnya

1. Menggunakan desain penelitian yang melibatkan kelompok kontrol agar pengaruh model *role playing* dapat dibandingkan lebih jelas.
2. Menambah variabel penelitian lain, seperti keterampilan komunikasi, kerja sama, atau sikap sosial siswa.
3. Menerapkan penelitian pada jenjang kelas atau sekolah yang berbeda untuk memperluas jangkauan dan generalisasi hasil.
4. Mengombinasikan model *role playing* dengan media atau teknologi pembelajaran agar kegiatan lebih menarik dan efektif.

5. Menyusun skenario *role playing* yang lebih variatif agar peneliti dapat melihat pengaruh model ini pada berbagai jenis materi pembelajaran.
6. Melakukan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan representatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Karimuddin, Ummul Aiman, Misbahul Jannah, Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Masita, Taqwin, Meilida Eka Sari, and Ketut Ngurah Ardiawan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Aisyah, Ramayni, and Indah Muliati. "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa." *An-Nuha* 3, no. 3 (2023): 343–51. <https://doi.org/10.24036/annuha.v3i3.416>.
- Ananda, Rusydi, and Fitri Hayati. *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. CV. Pusdikra MJ, 2020.
- Anwar, Hairul, Syahribulan Syahribulan, and Muhammad Basri. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Pada Murid Kelas V." *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 3, no. 2 (2018): 486. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v3i2.1415>.
- Asyafah, Abas. "Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam)." *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 6, no. 1 (2019): 22. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>.
- Bunyamin. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: UHAMKA Press, 2021.
- Dinn Wahyudin, Edy Subkhan, Abdul Malik, Moh. Abdul Hakim, Elih Sudiapermana, LeliAlhapip, Maisura, Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, Lukman Solihin, Nur Berlian Venus Ali, Fransisca Nur'aini Krisna. "Kajian Akademik Kurikulum Merdeka." Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 2024, 1–143.
- Djaali, P.D., & Muljono, D.P. "Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan." Jakarta: Grasindo, 2008.
- Dwi Tyas Utami. *ESPS Pendidikan Pancasila IV*. Jakarta: Erlangga, 2022.
- Emda, Amna. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2018): 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>.
- Ernawati, Kholis, Balqis Raddina, Putri Amelia, Farah Alyaa, Afifah Nadya, and Hielmy Auliya. "Uji Normalitas Data Dengan Software SPSS," no. June (2023): 1–23.

- Haliza, Vesha Nuriefer, Dinie Anggraeni Dewi, and Agus Mulyana. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 (2024): 16195–221.
- Hanief, Yulingga Nanda. *Statistik Pendidikan*. Media Akademi, 2018.
- Harahap, Neni Fitriana, Dewi Anjani, and Nabsiah Sabrina. "Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa." *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (2021): 198–203. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>.
- Haristo Rahman, Muhammad. "Analisis Ranah Psikomotor Kompetensi Dasar Teknik Pengukuran Tanah Kurikulum Smk Teknik Konstruksi Dan Properti." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 17, no. 1 (2020): 53. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.23022>.
- Hermawan, Iwan. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method)*. Kuningan: Hidayatul Quran, 2019.
- Irfan. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar PAI Aspek Fiqih Siswa Di SMPN Sekecamatan Kalirejo Kabupaten Lampung Tengah," Skripsi Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, 2023, 1–120.
- Irfan Syahroni, Muhammad. "Muhammad Irfan Syahroni, 'Analisis Data Kuantitatif,' *EJurnal Al Musthafa* 3, No. 3 (2023): 4." 4 (2023): 3.
- Kardianti, Wanti Dewi, Program Studi, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan, and D A N Ilmu. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas v Pontianak Barat Artikel Penelitian Oleh:Aruh:," 2019.
- Karnia, Nia, Jeani Rida, Dwi Lestari, Lukman Agung, Maya Aprida Riani, and Muhammad Galih. "Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari." *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP* 4, no. 2 (2023): 122. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>.
- Maharani, Monika. *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar. Computers and Industrial Engineering*. Vol. 2, 2021.
- Manoppo, Christine T.M. *Metode Pembelajaran KKPI Di SMK*. Paslaten: Hak Penerbitan pada CV. MAJOR, Minahasa Utara, 2021.
- Maulidiyah, Yuli, Khusni Mubarak, and Ery Rahmawati. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Siswa

- Kelas IV SD” *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)* 8, no. 1 (2022): 606–15.
- Nafiati, Dewi Amaliah. “Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik.” *Humanika* 21, no. 2 (2021): 156–69. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.
- Nasrah, A. Muafiah. “Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19.” *Riset Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2020): 207–13.
- Ningrum, Dian Cahya. “Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah.” *Skripsi Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung*, 2020, 1–168.
- Nur’Aini Fransciska Krisna, Lukman Sholihin, Abdul Malik, Leli Alhapip et al. *KAJIAN AKADEMIK KURIKULUM MERDEKA. Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 2024.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. “Uji Normalitas Data Dan Homogenitas Data.” *Dasar - Dasar Statistik Penelitian*, 2017, 81, 90–91.
- Rahim, Arif, Harbeng Masni, Diliza Afrila, Zuhri Saputra Hutabarat, Ayu Yarmayani, Atriyo Pamungkas, and Deki Syaputra. “Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif.” *Jawa Tengah : Eureka Media Aksara*, 2023, 1–23. https://www.google.co.id/books/edition/MENUMBUHKAN_EKONOMI_KREATIF_DENGAN_PEMAN/MJwQEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pemanfaatan+barang+bekas&printsec=frontcover.
- Rahma, Saputri, and Yamin. “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. Vol.6 No.4 (2022) (2022). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i.3472>.
- Rahman, Sunarti. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” *Merdeka Belajar*, no. November (2021): 289–302.
- Ratnawulan, Elis, and Rusdiana. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2015.
- Ropii, Muhammad, and Muhammad Fahrurrozi. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Salim, Syahrums. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media,

2014.

Sappaile, Baso Intang, Triyanto Pristiwaluyo, and Itha Deviana. *Hasil Belajar Dari Perspektif Dukungan Orangtua Dan Minat Belajar Siswa*, 2021.

Sari Anita, Dahlan, Tuhumury Nicodemus August Ralph, Prayitno Yudi, Siegers Hendry Willem, Supiyanto, and Werdhani Sri Anastasia. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Jayapura: CV. Angkasa Pelangi, 2023.

Savitri, Aini Shifana, Dewi Sallamah, Nikie Ailsa Permatasari, and Prihantini Prihantini. "Peran Strategi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora* 13, no. 2 (2022): 505. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.54825>.

Sigit Hermawan and Amirullah. *Sigit Hermawan and Amirulla Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif*. Malang: Media Nosa Creative, 2016.

Sipahutar, Yulia Stevanni, Muktar B Panjaitan, and Sunggul Pasaribu. "Pengaruh Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 124405 Pematang Siantar" 4, no. 5 (2024): 2674–85.

Sudirman, Burhanuddin, and Fitriani. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran "Neurosains Dan Multiple Intelligence"*. Purwokerto Selatan: Pena Persada Kerta Utama, 2024.

Sudrajat, Rahmat, and Cahyaning Budi Astuti. "Penerapan Empat Elemen Kunci Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Capaian Pembelajaran Di Fase Kelas Vii." *Jurnal Ilmiah CIVIS XII*, no. 1 (2023): 1–17.

Wahyudin Nur Nasution. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Perdana Publishing. Medan: PERDANA PUBLISHING, 2018.

Wahyuni, Indra, Slameto Slameto, and Eunice Widyanti Setyaningtyas. "Penerapan Model PBL Berbantuan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2018): 356. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16152>.

Widodo, Slamet, Festy Ladyani, La Ode Asrianto, Rusdi, Khairunnisa, Sri Maria Puji Lestari, Dian Rachma Wijayanti, et al. *Metodologi Penelitian*. Pangkalpinang: SCIENCE TECHNO DIRECT, 2023.

Winarti, and Edi Istiyono. *Taksonomi Hingher Order Thinking Skill Untuk Penilaian Pembelajaran Fisika*. Widya Sari Press Salatiga. Vol. 1, 2020.

Wirachman, Rony, and Ike Kurniawati. "Studi Deskriptif Model Pembelajaran

Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif.” *Inventa* 7, no. 1 (2023): 37–49. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>.

Yandi, Andri, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review).” *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023): 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.

Yusnarti, Mulya, and Lili Suryaningsih. “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2, no. 3 (2021): 253–61. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Outline

OUTLINE

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN NOTA DINAS

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Hasil Belajar
 - 1. Pengertian Hasil Belajar
 - 2. Indikator Hasil Belajar

- 3. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar
- B. Motivasi Siswa
 - 1. Pengertian Motivasi Siswa
 - 2. Indikator Motivasi Siswa
 - 3. Fungsi Motivasi
- C. Model *Role Playing* (Bermain Peran)
 - 1. Pengertian Model Pembelajaran
 - 2. Langkah-langkah Model *Role Playing*
 - 3. Kelebihan Model *Role Playing*
 - 4. Kekurangan Model *Role Playing*
- D. Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di SD/MI
 - 1. Pengertian Pendidikan Pancasila
 - 2. Materi Hak dan Kewajiban
- E. Keterkaitan Menggunakan Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa
- F. Kerangka Konseptual Penelitian
- G. Hipotesis Penelitian

BAB III METODELOGI PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
 - 1. Variabel Terikat (dependen)
 - 2. Variabel Bebas (Independen)
- C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel
 - 1. Populasi
 - 2. Sampel
 - 3. Teknik Pengambilan Sampel
- D. Teknik Pengumpulan Data
 - 1. Tes
 - 2. Observasi
 - 3. Dokumentasi

- E. Instrumen Penelitian
 - 1. Kisi-kisi Instrumen
 - 2. Analisis Instrumen Tes
- F. Teknik Analisis Data
 - 1. Uji Normalitas
 - 2. Uji Hipotesis

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Lokasi SDN 09 Metro Pusat
 - a. Sejarah singkat SDN 09 Metro Pusat
 - b. Letak Geografis SDN 09 Metro Pusat
 - c. Visi dan Misi SDN 09 Metro Pusat
 - d. Struktur Organisasi dan Tata Kerja SDN 09 Metro Pusat
 - 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 - a. Data Hasil Penelitian
 - 1) Hasil Belajar Siswa
 - 2) Pengujian Hipotesis
 - 3) Motivasi Belajar
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Annisah' with a stylized flourish at the end.

Dr. Siti Annisah, M. Pd.
NIP. 19800607 200312 003

Metro, 29 Juli 2025

Mahasiswa Ybs,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Hanna' with a stylized flourish at the end.

Hanna Pramudhita
NPM. 2101031011

Lampiran 2 Alat Pengumpul Data

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

KISI-KISI SOAL PRETEST DAN POSTEST HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 09 METRO PUSAT

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Kelas/Semester : IV/1
Waktu : 2 x 35 menit

A. Tujuan Penyusunan Instrumen Tes

Tujuan dari penyusunan tes ini adalah mengukur kemampuan peserta didik dalam mampu menghitung hasil penjumlahan dan pengurangan matematika.

B. Tabel Spesifikasi / Kisi-kisi

Capaian Pembelajaran	Indikator	Ranah Kognitif	Nomor Item	Jumlah Butir Item	Bentuk Tes
Mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah dan melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota	Menyimpulkan makna hak dan kewajiban	C2	1,3	2	Pilihan ganda
	Melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga	C3	2, 6, 7, 15, 12	5	Pilihan ganda
	Menganalisis hak dan kewajiban sebagai	C3	10, 13, 19, 20	4	Pilihan ganda

keluarga dan sebagai warga sekolah	anggota keluarga				
	Menganalisis hak dan kewajiban di sekolah	C3	5, 8, 9, 18, 16	5	Pilihan ganda
	Melaksanakan hak dan kewajiban di sekolah	C3	4, 14, 17, 11	4	Pilihan ganda

PENYUSUNAN INSTRUMEN NON TES ANGKET

MOTIVASI BELAJAR

A. Tujuan

Tujuan penyusunan instrumen non tes bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 09 Metro Pusat.

B. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
Motivasi belajar	Kemauan dan keinginan untuk berhasil	2, 5, 6, 8, 11, 16, 17	7
	Mengikuti pembelajaran didalam kelas	1, 7, 10, 12, 13, 15	6
	Tekun dalam menghadapi tugas	3, 4, 9, 14, 18, 19, 2	7

C. Teknik Penskalaan

Teknik penskalaan yang digunakan yaitu skala Guttman. Skala pengukuran ini dapat menghasilkan pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda maupun *check list*, dengan jawaban yang dibuat skor tertinggi (Ya) dan terendah (Tidak) nol.

D. Teknik Penskoran

Penilaian yang diberikan dengan skor 1 untuk jawaban “YA” dan skor 0 untuk jawaban “TIDAK” dengan ketentuan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013:139) mengenai skala Guttman, ketentuannya adalah sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah Jawaban "YA"}}{\text{Jumlah Item}} \times 100\%$$

20

Dengan kriteria presentase sebagai berikut:

1. Dikategorikan baik, jika 76-100% jawaban “Ya”
2. Dikategorikan cukup, jika 60-75% jawaban “Ya”
3. Dikategorikan kurang, jika <74% jawaban “Ya”

E. Instrumen Penelitian

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda centang (✓) pada kolom YA jika deskripsi yang diberikan sesuai dengan kondisi anda. Jika tidak, berikan centang (✓) pada kolom TIDAK.

No	DESKRIPSI	TANGGAPAN	
		YA	TIDAK
1	Saya memperhatikan guru saat mengajar Pendidikan Pancasila		
2	Saya selalu ingin menjadi yang terbaik dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.		
3	Saya selalu mengerjakan tugas Pendidikan Pancasila tepat waktu.		
4	Saya menyelesaikan tugas Pancasila walau sulit dan memakan waktu.		
5	Saya merasa senang jika mendapat nilai tinggi di Pendidikan Pancasila.		
6	Saya memiliki target nilai tertentu dalam Pendidikan Pancasila.		
7	Saya selalu mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila dari awal sampai akhir.		
8	Saya berusaha memperbaiki nilai jika hasil Pendidikan Pancasila saya kurang baik.		
9	Saya tidak suka menunda tugas dari mata pelajaran Pancasila		
10	Saya bertanya jika ada materi Pendidikan Pancasila yang tidak saya pahami.		
11	Saya yakin bahwa usaha saya belajar Pancasila akan membawa keberhasilan.		
12	Saya tidak mudah terdistraksi saat pelajaran Pancasila berlangsung.		
13	Saya berani menjawab pertanyaan guru di pelajaran Pancasila		
14	Saya menyelesaikan tugas Pancasila sendiri tanpa mencontek.		
15	Saya senang belajar Pendidikan Pancasila secara berkelompok di kelas.		
16	Saya tetap percaya diri walaupun materi Pancasila terasa sulit.		
17	Saya belajar Pendidikan Pancasila agar bisa membanggakan orang tua dan guru.		
18	Saya tetap mengerjakan tugas walau sedang		

	tidak semangat.		
19	Saya mencari tahu jawaban jika ada soal Pancasila yang sulit.		
20	Saya merasa puas jika bisa menyelesaikan tugas Pancasila dengan baik.		

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Metro, 29 Juli 2025
Mahasiswa,



Dr. Siti Annisah M.Pd.
NIP. 198006072003122003



Hanna Pramudhita
NPM. 2101031011

Lampiran 3 **Modul Ajar****MODUL AJAR****PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV****INFORMASI UMUM****A. IDENTITAS MODUL**

Penyusun	Instansi	: Hanna Pramudhita
Tahun		: SD Negeri 09 Metro Pusat
Penyusunan		: 2025
Jenjang Sekolah		: SD
Mata Pelajaran		: Pendidikan Pancasila
Fase / Kelas		: B/IV
Tema		: Hak dan Kewajiban
Alokasi Waktu		: 2 x 35 menit

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik dapat menentukan makna hak dan kewajiban

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Bernalar Kritis
3. Mandiri
4. Gotong royong

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku ESPS Pendidikan Pancasila Kelas IV 2022.
2. Pendidikan Pancasila Kelas IV, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2023.
3. Buku lain yang relevan
4. Alat tulis
5. Papan tulis
6. Lembar kerja peserta didik

E. TARGET PESERTA DIDIK

1. Peserta didik reguler/tipikal tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah, • Tanya jawab, • Diskusi, dan • <i>Role Playing</i> (Bermain Peran)
KOMPENSI INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah, melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Peserta didik dapat mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah
C. PEMAHAMAN BERMAKNA
Setelah proses pembelajaran berakhir peserta didik diharapkan mampu :
1. Meningkatkan kemampuan dalam memahami makna hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah
D. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Tahukah kamu apa hak dan kewajiban? 2. Siapa yang sebelum berangkat sekolah membantu orang tua?
E. PERSIAPAN BELAJAR
1. Menyiapkan materi ajar 2. Menyiapkan peralatan dan media yang diperlukan 3. Menentukan model pembelajaran
F. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pendahuluan : 10 menit Mengkondisikan Kelas <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa atau mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa 2. Guru memeriksa kehadiran siswa 3. Guru memberikan garis besar materi yang akan dipelajari 4. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik tentang materi yang akan dipelajari. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 6. Guru menyampaikan manfaat pembelajaran

Kegiatan Inti : 50 menit

1. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk memilih siapa yang akan memerankan tokoh-tokoh dalam skenario.
3. Guru membentuk kelompok (menyesuaikan jumlah siswa).
4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Guru memberikan intruksi untuk masing masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.

Kegiatan Penutup : 10 menit

1. Guru dan siswa melakukan refleksi/umpan balik berupa tanya jawab terkait dengan materi yang diajarkan .
2. Guru dan siswa memberikan kesimpulan tentang materi yang diajarkan.
3. Guru memberikan penugasan kepada peserta didik terkait materi yang diajarkan.
4. Guru memberikan nasihat dan motivasi kepada peserta didik agar agar bersemangat mengikuti proses pembelajaran yang akan datang.
5. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari untuk pertemuan selanjutnya.
6. Guru mengajak berdoa dan mengucapkan salam penutup kepada peserta didik

G. ASSESMENT/PENILAIAN

Asesmen diagnostik :

Pertanyaan awal sebelum pembelajaran dan tanya jawab sebagai tindak lanjut

Asesmen formatif:

Lembar observasi penilaian sikap, lembar penilaian keterampilan dan tes tertulis untuk penilaian pengetahuan

H. REFLEKSI

Kegiatan pemberian umpan balik atau penilaian setelah mengikuti serangkaian proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu.

Refleksi Guru

No	Pertanyaan
1	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajarannya yang akan dicapai?
2	Apakah pemilihan model pembelajaran sudah efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran?
3	Apakah pelaksanaan hari ini dapat memberikan semangat kepada siswa untuk antusias dalam pembelajaran selanjutnya?

Refleksi Siswa

No	Pertanyaan
1	Bagaimana perasaanmu saat mengikuti pembelajaran ini?
2	Apa yang akan kamu lakukan setelah mempelajari materi ini?

I. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

Remedial

Kegiatan remedial diberikan kepada siswa yang hasil belajarnya masih rendah dengan cara melakukan pengulangan materi untuk memperbaiki hasil belajar siswa.

Pengayaan

Kegiatan pengayaan dilakukan dengan capaian tinggi dalam pembelajaran dengan mengulas kembali materi yang telah dipelajari dan diberikan materi tambahan untuk menambah wawasan

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Petunjuk :

1. Pilihlah masing-masing satu kelompok satu tema
2. Tentukan tema yang ingin di praktikkan
3. Waktu mempraktikkan hanya 5 menit perkelompok



B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Hak dan Kewajiban

Setiap orang memiliki hak dan kewajiban. Hak merupakan segala sesuatu yang harus diterima atau dimiliki. Selain memiliki hak, kita juga memiliki kewajiban. Kewajiban merupakan segala sesuatu yang harus kita lakukan untuk memperoleh hak. Setiap individu memiliki hak dan kewajiban masing-masing. Selain itu seseorang sebaiknya melaksanakan kewajiban atas kemauan sendiri dan melaksanakan dengan baik. Hak dan kewajiban saling berhubungan satu sama lain. Hak dan kewajiban harus dilaksanakan dengan seimbang.

C. PENILAIAN

ASSESMEN DIAGNOSTIK

1. Diagnostik Non Kognitif

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa kabar hari ini?	
2	Apakah aak-anak merasa bersemangat hari ini?	
3	Apakah anak-anak sudah makan	
4	Apakah tadi malam sudah belajar?	

2. Diagnostik Kognitif

- Tahukah kamu apa itu hak?
- Apa sih kewajiban itu?

ASSESMEN FORMATIF

1. Lembar Penilaian Sikap

Teknik Penilaian : Observasi sikap selama kegiatan belajar

Petunjuk : Beri tanda (√) pada kriteria sesuai dengan sikap peserta didik

No	Nama	Berdoa	Kerja sama	Tanggung jawab	Disiplin	Jumlah Skor
1						
2						
3						
4						
5						

Keterangan :

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

2. Lembar Penilaian Pengetahuan

Teknik penilaian : Tes tertulis isian

- Pengertian dari hak adalah...
- Segala sesuatu yang harus kita lakukan disebut dengan...
- Mendapatkan aliran listrik dengan baik adalah.... semua warga
- Alisa menggunakan energi dengan tepat adalah contoh...
- Segala sesuatu yang harus diterima oleh setiap orang disebut... Kunci jawaban
- Hak adalah segala sesuatu yang harus diterima atau dimiliki

- 2) Kewajiban
- 3) Hak semua warga
- 4) Kewajiban
- 5) Hak

3. Lembar Penilaian Keterampilan

Teknik Penilaian : Observasi

Aktivitas : Kerja kelompok dan presentasi memilah materi hak dan kewajiban

No	Nama	Aspek Penilaian			Jumlah skor
		Kerja sama kelompok	Ketepatan menjawab	Ketepatan menyajikan hasil diskusi	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Rubrik penilaian :					
No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penghayatan peran	Belum mampu menghayati peran dengan baik	Mulai mampu menghayati peran dengan baik	Mampu menghayati peran dengan baik	Sangat mampu menghayati peran dengan baik
2.	Pemahaman hak dan kewajiban	Belum mengerti pemahaman hak dan kewajiban	Mulai mengerti pemahaman hak dan kewajiban	Mampu memahami hak dan kewajiban	Sangat mampu memahami hak dan kewajiban
3.	Kerja sama dalam kelompok	Belum mampu bekerja sama dengan baik	Mulai mampu bekerja sama dengan baik	Mampu bekerja sama dengan baik	Sangat mampu bekerja sama dengan baik
4.	Kreativitas dalam skenario	Belum mampu membuat kreatifitas dengan baik	Mulai mampu membuat kreatifitas dengan baik	Mampu kreatifitas dengan baik	Sangat mampu kreatif dengan baik
5.	Kesopanan dan sikap selama tampil	Belum ada sikap kesopanan	Mulai ada sikap kesopanan	Mampu membuat sikap yang sopan	Sangat mampu membuat sikap kesopanan

D. GLOSARIUM

1. Asesmen diagnostik : asesmen awal ajaran guna memetakan kompetensi para peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat.

2. Asesmen formatif : pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Hak : segala sesuatu yang harus diterima oleh setiap orang
4. Kewajiban : segala sesuatu yang harus dilakukan oleh setiap orang
5. Refleksi : kegiatan untuk meningkatkan evaluasi yang berlanjut

E. DAFTAR PUSTAKA

Buku ESPS Pendidikan Pancasila Kelas IV, 2022.

Pendidikan Pancasila Kelas IV, Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2023.

LAMPIRAN

"Hak di Rumah: Hak untuk Mendapatkan Makanan dan Minuman".

Judul: Sarapan Itu Hakku!

TOKOH:

- **Adit** (anak SD kelas 4)
- **Ibu** (ibu rumah tangga, agak sibuk)
- **Kakak Risa** (remaja SMA, terburu-buru)
- **Ayah** (baru pulang kerja malam)
- **Kakek**
- **Nenek**

ADEGAN 1 – PAGI DI DAPUR

(Adit masuk ke dapur, memakai seragam. Ibu sibuk menyiapkan bekal Risa.)

Adit:

Bu, aku lapar... ada sarapan?

Ibu (sibuk):

Aduh, maaf ya Dit, Ibu belum sempat siapkan. Ibu baru selesai buat bekal Kakak.

Risa (berlari lewat):

Bu, aku berangkat dulu! Dadah semuanya!

Adit (lesu):

Aku juga sekolah, Bu... aku juga butuh makan...

(Ibu terlihat kaget dan sedikit merasa bersalah.)

ADEGAN 2 – MALAM HARI

(Ayah baru pulang kerja. Adit duduk sambil menggambar.)

Ayah:

Halo Adit! Gimana sekolah hari ini?

Adit:

Belajar tentang hak anak, Yah. Katanya anak-anak berhak dapat makanan...

Ayah (kaget):

Oh? Kenapa kamu bilang begitu?

Adit:

Soalnya tadi pagi aku enggak sarapan... aku lapar banget sampai lemas di sekolah.

(Ibu masuk dan mendengar)

Ibu (menyesal):

Maaf ya, Adit. Ibu terlalu sibuk. Besok Ibu janji siapkan sarapanmu.

Ayah:

Benar, Dit. Kamu punya hak untuk makan dan minum yang cukup. Kami akan pastikan itu.

Adit (tersenyum):

Makasih, Bu. Makasih, Yah. Aku jadi semangat!

PESAN PENUTUP (dibacakan bersama):

Semua anak berhak mendapatkan makanan dan minuman yang layak, baik di rumah maupun di sekolah!

“Kewajiban di Rumah: Membantu Pekerjaan Orang Tua”.

Judul: Adit yang Enggan Membantu

TOKOH:

- **Adik Dika** (anak SD kelas 4, suka main game)
- **Ibu** (lelah setelah mencuci dan memasak)
- **Kakak Marina** (remaja, suka membantu)
- **Ayah** (bijaksana)
- **Kakek**
- **Nenek**

ADEGAN 1 – SIANG HARI DI RUMAH

(Ibu sedang menyapu lantai, terlihat lelah. Adit duduk di ruang tamu main game.)

Ibu:

Dika, tolong bantu Ibu lipat baju sebentar ya, Nak.

Dika (tanpa menoleh):

Nanti aja, Bu. Lagi main nih, bentar lagi menang!

(Ibu diam, tapi terlihat kecewa dan lelah.)

ADEGAN 2 – MALAM HARI

(Marina dan Ayah baru pulang. Ibu sedang duduk sambil memijat kakinya.)

Marina:

Ibu kenapa? Capek ya?

Ibu:

Iya, seharian nyuci, nyapu, masak. Adit enggak mau bantu tadi.

Ayah (menatap Adit):

Adit, kamu tahu enggak? Kamu punya kewajiban juga di rumah.

Dika:

Kewajiban? Bukannya tugas Ibu?

Ayah:

Justru kita semua punya tanggung jawab. Bantu pekerjaan orang tua adalah kewajiban anak di rumah.

Marina:

Aku juga tadi bantu Ibu cuci piring. Yuk, mulai sekarang kita bantu bareng-bareng.

Dika(tersipu):

Maaf ya, Bu. Besok Adit janji bantu nyapu dan lipat baju.

Ibu (tersenyum):

Terima kasih, Adit. Ibu senang sekali dengarnya.

PESAN (dibacakan bersama):

Anak-anak punya kewajiban membantu orang tua di rumah. Dengan membantu, kita menunjukkan rasa tanggung jawab dan kasih sayang.

“Hak di Sekolah: Mengeluarkan Pendapat Saat Belajar”.

Judul: Aku Juga Punya Pendapat!

.DAFTAR TOKOH

1. **Lina** – murid pemalu, jarang mengungkapkan pendapat
2. **Raka** – murid aktif, suka menjawab sendiri
3. **Mira** – sahabat Lina, suka menyemangati
4. **Bayu** – murid kritis, tapi kadang tidak diberi kesempatan
5. **Rina** – murid penengah, suka mendengarkan
6. **Bu Guru** – guru kelas yang bijak

7. **Pak Kepala Sekolah** – datang di akhir cerita memberi motivasi

ADEGAN 1 – DI DALAM KELAS, SAAT DISKUSI KELOMPOK

(Bu Guru sedang menjelaskan materi “Cara Menjaga Kebersihan Sekolah”).

Bu Guru:

Anak-anak, sekarang kita diskusi. Apa ide kalian agar sekolah tetap bersih?

Raka (langsung angkat tangan):

Saya, Bu! Harus ada jadwal piket yang ketat!

Bu Guru:

Baik, Raka. Ada pendapat lain?

(Bayu coba angkat tangan, tapi Raka langsung menjawab lagi)

Raka:

Dan semua siswa wajib bawa sapu dari rumah!

Bayu (mengeluh pelan):

Yah... belum sempat ngomong, udah dijawab semua...

(Lina kelihatan ingin berbicara tapi ragu. Mira menyadarinya.)

Mira (berbisik):

Lin, kamu kan juga punya pendapat. Hak kamu lho buat ngomong.

Lina (pelan):

Tapi... takut salah...

ADEGAN 2 – ISTIRAHAT DI TERAS KELAS

(Lina, Mira, Bayu, dan Rina duduk santai.)

Bayu:

Kalian pernah merasa kayak enggak dikasih kesempatan ngomong di kelas?

Rina:

Iya. Kadang ada yang jawab terus... kita enggak enak motongnya.

Mira:

Makanya penting lho, kasih teman lain kesempatan. Semua punya hak bicara.

Lina:

Iya, aku pengen ngomong tadi... tapi takut enggak dihargai.

Bayu:

Harus percaya diri, Lin. Pendapat kamu juga penting.

ADEGAN 3 – DI KELAS SAAT KEGIATAN PRESENTASI

(Bu Guru memberi kesempatan menyampaikan pendapat.)

Bu Guru:

Sekarang siapa yang mau menyampaikan idenya?

(Lina ragu-ragu, lalu akhirnya angkat tangan.)

Lina (dengan suara pelan tapi jelas):

Saya pikir, selain piket, kita bisa buat lomba kelas terbersih supaya semua semangat jaga kebersihan.

Bu Guru (tersenyum bangga):

Ide yang sangat bagus, Lina! Terima kasih sudah berani menyampaikan pendapatmu.

Pak Kepala Sekolah (masuk kelas secara simbolis):

Wah, saya senang lihat kalian berdiskusi dan saling menghargai pendapat. Di sekolah, setiap murid berhak bicara. Suara kalian berharga!

PESAN (dibacakan bersama-sama):

Setiap anak punya hak menyampaikan pendapat saat belajar. Kita harus saling mendengarkan dan menghargai pendapat teman.

“Kewajiban di Sekolah: Menghormati Guru dan Karyawan di Sekolah”.

Judul: Sekolah yang Penuh Rasa Hormat



DAFTAR TOKOH (7 ORANG):

1. **Dina** – murid sopan dan rajin
2. **Reno** – murid suka bercanda, kurang sopan
3. **Mira** – teman baik Dina, suka mengingatkan
4. **Bayu** – murid usil, suka ikut-ikutan Reno
5. **Pak Yanto** – petugas kebersihan sekolah
6. **Bu Tini** – penjaga kantin sekolah

7. **Bu Guru** – guru kelas bijak dan tegas

ADEGAN 1 – PAGI DI HALAMAN SEKOLAH

(Pak Yanto menyapu halaman. Dina, Mira, Reno, dan Bayu datang.)

Dina:

Pagi, Pak Yanto! Terima kasih sudah bersihkan halaman, Pak.

Pak Yanto (tersenyum):

Pagi, Dina. Sama-sama, Nak.

Mira:

Pagi, Pak! Wah halaman sekolah jadi bersih.

Reno (cuek):

Ah, ngapain sih nyapa-nyapa? Gitu aja dibanggain.

Bayu (tertawa):

Iya tuh, palingan kerjaannya nyapu doang.

Dina (menegur):

Reno, Bayu, kita harus menghormati semua yang bekerja di sekolah, lho!

ADEGAN 2 – DI KANTIN SEKOLAH

(Bu Tini sedang melayani murid-murid. Reno dan Bayu membeli makanan.)

Bu Tini:

Silakan, Nak. Ini uang kembalinya.

Reno (ambil makanan tanpa berkata apa-apa):

Hmm...

Bayu (ambil makanan, tidak ucapkan terima kasih)

Mira (berbisik ke Dina):

Duh, mereka enggak bilang terima kasih sama sekali.

Dina:

Padahal Bu Tini juga orang yang harus dihormati...

ADEGAN 3 – DI DALAM KELAS

(Semua murid duduk. Bu Guru masuk kelas.)

Siswa:

Selamat pagi, Bu Guru!

Bu Guru:

Selamat pagi, anak-anak. Hari ini kita belajar tentang kewajiban murid. Salah satunya: menghormati guru dan karyawan sekolah.

Bu Guru (menatap Reno dan Bayu):

Kira-kira siapa saja yang harus kita hormati?

Mira:

Guru, petugas kebersihan, penjaga kantin...

Bu Guru:

Betul! Semua yang ada di sekolah dan membantu kita belajar, harus dihormati.

Bayu (menunduk):

Maaf ya, Bu... tadi saya kurang sopan sama Bu Tini.

Reno (menyesal):

Saya juga, Bu. Saya tadi tidak menyapa Pak Yanto.

Bu Guru:

Tidak apa-apa, asal kalian mau memperbaiki sikap. Itu tandanya kalian belajar menjadi murid yang lebih baik.

PESAN (dibacakan bersama):

Menghormati guru dan karyawan di sekolah adalah kewajiban semua murid. Mereka bekerja keras agar kita bisa belajar dengan nyaman dan aman!

Wali Kelas IV



Muhamad Ngisa, S.Pd
NIP.

Metro, 30 Agustus 2025
Peneliti



Hanna Pramudhita
NPM.210103101

Mengetahui,
UPTD SDN 09 Metro Pusat



Dedik Ardiansyah, S.Pd
NIP.19850617 200804 1001

Lampiran 4 Instrumen Soal Uji Coba dan Kunci Jawaban

SOAL UJI COBA PENDIDIKAN PANCASILA

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban a, b, c atau d yang paling benar!

1. Setiap orang memiliki hak dan kewajiban masing-masing. Segala sesuatu yang harus didapatkan oleh setiap orang adalah makna dari...
 - a. Hak
 - b. Kewajiban
 - c. Keadilan
 - d. Tenggang rasa
2. Mendapatkan pakaian yang layak termasuk hak anak dari orang tua. Sebagai seorang anak memiliki kewajiban untuk....
 - a. Menjualnya untuk jajan
 - b. Menyombongkan kepada teman
 - c. Membuang karena tidak suka
 - d. Menjaganya agar tidak rusak
3. Segala sesuatu yang harus dilakukan oleh setiap orang sesuai dengan ketentuan adalah makna dari...
 - a. Hak
 - b. Keadilan
 - c. Kewajiban
 - d. Pendidikan
4. Apabila Tasya telah mendapatkan pelajaran di sekolah, maka kewajiban Tasya adalah...
 - a. Malas belajar
 - b. Belajar di sekolah hingga malam
 - c. Mendapat sanksi
 - d. Mengumpulkan tugas yang diberikan
5. Mirna merawat buku yang ia pinjam di perpustakaan dengan baik. Merawat buku yang dipinjam merupakan contoh....
 - a. Hak
 - b. Kewajiban
 - c. Toleransi
 - d. Adil
6. Syifa melihat Ibu sedang menyapu halaman yang kotor. Kewajiban yang harus dilakukan adalah....
 - a. Membantu Ibu menyapu halaman
 - b. Membiarkan dan lanjut bermain
 - c. Meminta adik membantu Ibu

- d. Pura-pura tidak tahu
- 7. Kakak telah melaksanakan kewajiban di rumah dengan baik. Kakak harus mendapatkan hak nya di rumah yaitu...
 - a. Mendapat kasih sayang dari orang tua
 - b. Mendapat pelajaran
 - c. Mendapat sanksi
 - d. Membantu adik belajar
- 8. Berikut ini yang termasuk salah satu contoh hak sebagai warga sekolah adalah...
 - a. Mendapatkan kasih sayang
 - b. Mendapatkan hadiah
 - c. Mendapatkan baju yang layak
 - d. Mendapatkan pelajaran
- 9. Gambar di bawah ini merupakan contoh sikap melaksanakan....



- a. Kewajiban di rumah
- b. Hak di sekolah
- c. Hak di rumah
- d. Kewajiban di sekolah
- 10. Suatu hari Ibu menitipkan tanaman hiasnya kepada Saskia. Saskia selalu menyiram tanaman agar tumbuh subur. Tindakan Saskia adalah contoh...
 - a. Hak di rumah
 - b. Hak di sekolah
 - c. Kewajiban di rumah
 - d. Tenggang rasa
- 11. Salma mengumpulkan tugas sekolah tepat waktu. Hak yang harus Salma dapatkan setelah mengumpulkan tugas yaitu....
 - a. Mendapatkan nilai
 - b. Mendapatkan hadiah
 - c. Mendapatkan pelajaran
 - d. Mendapatkkan sanksi
- 12. Ayah dan Ibu selalu memberi ku kasih sayang dengan ikhlas tanpa meminta balasan. Aku merasa senang karena mendapatkan....
 - a. Kewajiban
 - b. Hak di sekolah
 - c. Hak di rumah
 - d. Hak di masyarakat

13. Perhatikan gambar dibawah ini!



Hak yang harus diterima anak pada gambar di atas adalah....

- a. Bermain
 - b. Mendapat hadiah
 - c. Mendapat nilai
 - d. Mendapat pendidikan
14. Dipo ingin duduk di kursi taman sekolah, namun dipenuhi dengan sampah. Kewajiban yang harus dilakukan adalah....
- a. Membuang sampah pada tempatnya
 - b. Menginjak tumpukan sampah di kursi
 - c. Menegur pengunjung taman
 - d. Menegur petugas kebersihan
15. Adik sedang bermain mobil-mobilan bersama dengan teman di rumah. Kewajiban adik setelah bermain yaitu...
- a. Dibiarkan
 - b. Membereskan mainan
 - c. Memberikan mainan kepada teman
 - d. Membuang mainan
16. Sebelum pergi keluar rumah untuk bermain, setiap anak memiliki kewajiban untuk...
- a. Pergi secara diam-diam
 - b. Mendapat hadiah
 - c. Berkelahi
 - d. Meminta izin orang tua

17.



Gambar di atas menunjukkan seorang siswa bertanya kepada guru. Sikap tersebut merupakan salah satu contoh...

- a. Kewajiban
 - b. Hak di rumah
 - c. Hak di sekolah
 - d. Tenggang rasa
18. Perhatikan contoh sikap berikut ini!
- 1) Mengumpulkan tugas
 - 2) Mendapatkan pelajaran
 - 3) Mengikuti upacara
 - 4) Bermain saat istirahat
- Contoh hak siswa di sekolah ditunjukkan oleh nomor...
- a. 1 dan 2
 - b. 1 dan 3
 - c. 2 dan 4

d. 3 dan 4

Berikut ini pernyataan yang benar tentang makna kewajiban adalah...

19. Berikut ini pernyataan yang benar tentang makna kewajiban adalah...
- Segala sesuatu yang harus diterima oleh setiap orang
 - Segala sesuatu yang harus dilakukan oleh setiap orang sesuai dengan ketentuan
 - Segala sesuatu yang harus diterima dan dilakukan oleh setiap orang
 - Segala sesuatu yang tidak harus dilakukan oleh setiap orang
20. Setelah Arfan membantu ibu membersihkan rumah. Arfan memiliki hak untuk...
- Membantu adik belajar
 - Bermain
 - Menjaga kebersihan
 - Menyapu

Kunci Jawaban

No	Kunci jawaban	Skor item
1	A. Hak	1
2	D. Menjaganya agar tidak rusak	1
3	C. Kewajiban	1
4	D. Mengumpulkan tugas yang diberikan	1
5	B. Kewajiban	1
6	A. Membantu Ibu menyapu halaman	1
7	A. Mendapatkan kasih sayang dari orang tua	1
8	D. Mendapatkan pelajaran	1
9	D. Kewajiban di sekolah	1
10	C. Kewajiban di rumah	1
11	A. Mendapatkan nilai	1
12	C. Hak di rumah	1
13	D. Mendapat pendidikan	1
14	A. Membuang sampah pada tempatnya	1
15	B. Membereskan mainan	1
16	D. Meminta izin orang tua	1
17	C. Hak di sekolah	1
18	C. 2 dan 4	1
19	B. Segala sesuatu yang harus dilakukan oleh setiap orang sesuai dengan ketentuan	1
20	B. Bermain	1

Lampiran 5 Uji Validitas

No Soal	R Hitung	R Tabel	Kriteria
1	0,5693	0,3882	Valid
2	0,164379	0,3882	Tidak Valid
3	-0,0977	0,3882	Tidak Valid
4	0,598374	0,3882	Valid
5	0,160345	0,3882	Tidak Valid
6	0,139785	0,3882	Tidak Valid
7	0,167883	0,3882	Tidak Valid
8	0,430407	0,3882	Valid
9	0,565829	0,3882	Valid
10	0,116326	0,3882	Tidak Valid
11	0,391853	0,3882	Valid
12	0,188471	0,3882	Tidal Valid
13	0,417733	0,3882	Valid
14	0,034721	0,3882	Tidak Valid
15	-0,03679	0,3882	Tidak Valid
16	0,559135	0,3882	Valid
17	0,649888	0,3882	Valid
18	0,487104	0,3882	Valid
19	0,221488	0,3882	Tidak Valid
20	0,546733	0,3882	Valid

Lampiran 6 Uji Reliabilitas

Item-Total Statistics		
	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
s1	.409	.677
s2	.351	.687
s3	.280	.701
s4	.489	.669
s5	.296	.696
s6	.335	.690
s7	.451	.687
s8	.525	.653
s9	.266	.703
s10	.409	.677
	Reabilitas	0,707
	Keterangan	Tinggi

Lampiran 7 Tingkat Kesukaran

No	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	1,67	Sukar
2	3,75	Sedang
3	3,33	Sedang
4	4,38	Sedang
5	4,58	Sedang
6	3,54	Sedang
7	4,79	Sedang
8	3,13	Sedang
9	4,58	Sedang
10	2,71	Sukar

Lampiran 8 Daya Pembeda Soal

No	Tingkat Daya Beda	Keterangan
1.	0,409	Cukup
2.	0,351	Cukup
3.	0,280	Cukup
4.	0,489	Baik
5.	0,296	Cukup
6.	0,335	Cukup
7.	0,451	Baik
8.	0,525	Baik
9.	0,266	Cukup
10.	0,409	Sedang

Lampiran 9 Soal Pretest**SOAL PRETEST /POSTEST PENDIDIKAN PANCASILA**

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban a, b, c atau d yang paling benar!

1. Setiap orang memiliki hak dan kewajiban masing-masing. Segala sesuatu yang harus didapatkan oleh setiap orang adalah makna dari...
 - a. Hak
 - b. Kewajiban
 - c. Keadilan
 - d. Tenggang rasa
2. Apabila Tasya telah mendapatkan pelajaran di sekolah, maka kewajiban Tasya adalah...
 - a. Malas belajar
 - b. Belajar di sekolah hingga malam
 - c. Mendapat sanksi
 - d. Mengumpulkan tugas yang diberikan
3. Mirna merawat buku yang ia pinjam di perpustakaan dengan baik. Merawat buku yang dipinjam merupakan contoh....
 - a. Hak
 - b. Kewajiban
 - c. Toleransi
 - d. Adil
4. Syifa melihat Ibu sedang menyapu halaman yang kotor. Kewajiban yang harus dilakukan adalah....
 - a. Membantu Ibu menyapu halaman
 - b. Membiarkan dan lanjut bermain
 - c. Meminta adik membantu Ibu
 - d. Pura-pura tidak tahu
5. Berikut ini yang termasuk salah satu contoh hak sebagai warga sekolah adalah...
 - a. Mendapatkan kasih sayang
 - b. Mendapatkan hadiah
 - c. Mendapatkan baju yang layak
 - d. Mendapatkan pelajaran

6. Gambar di bawah ini merupakan contoh sikap melaksanakan....



- a. Kewajiban di rumah
 - b. Hak di sekolah
 - c. Hak di rumah
 - d. Kewajiban di sekolah
7. Ayah dan Ibu selalu memberi ku kasih sayang dengan ikhlas tanpa meminta balasan. Aku merasa senang karena mendapatkan....
- a. Kewajiban
 - b. Hak di sekolah
 - c. Hak di rumah
 - d. Hak di masyarakat
8. Sebelum pergi keluar rumah untuk bermain, setiap anak memiliki kewajiban untuk...
- a. Pergi secara diam-diam
 - b. Mendapat hadiah
 - c. Berkelahi
 - d. Meminta izin orang tua

9.



Gambar di atas menunjukkan seorang siswa bertanya kepada guru. Sikap tersebut merupakan salah satu contoh...

- b. Kewajiban
 - c. Hak di rumah
 - d. Hak di sekolah
 - e. Tenggang rasa
10. Perhatikan contoh sikap berikut ini!
- 1) Mengumpulkan tugas
 - 2) Mendapatkan pelajaran
 - 3) Mengikuti upacara
 - 4) Bermain saat istirahat
- Contoh hak siswa di sekolah ditunjukkan oleh nomor...
- a. 1 dan 2
 - b. 1 dan 3
 - c. 2 dan 4
 - d. 3 dan 4

Lampiran 10 Soal Posttest**SOAL PRETEST /POSTEST PENDIDIKAN PANCASILA**

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban a, b, c atau d yang paling benar!

2. Setiap orang memiliki hak dan kewajiban masing-masing. Segala sesuatu yang harus didapatkan oleh setiap orang adalah makna dari...
 - e. Hak
 - f. Kewajiban
 - g. Keadilan
 - h. Tenggang rasa
3. Apabila Tasya telah mendapatkan pelajaran di sekolah, maka kewajiban Tasya adalah...
 - e. Malas belajar
 - f. Belajar di sekolah hingga malam
 - g. Mendapat sanksi
 - h. Mengumpulkan tugas yang diberikan
4. Mirna merawat buku yang ia pinjam di perpustakaan dengan baik. Merawat buku yang dipinjam merupakan contoh....
 - e. Hak
 - f. Kewajiban
 - g. Toleransi
 - h. Adil
5. Syifa melihat Ibu sedang menyapu halaman yang kotor. Kewajiban yang harus dilakukan adalah....
 - e. Membantu Ibu menyapu halaman
 - f. Membiarkan dan lanjut bermain
 - g. Meminta adik membantu Ibu
 - h. Pura-pura tidak tahu
6. Berikut ini yang termasuk salah satu contoh hak sebagai warga sekolah adalah...
 - e. Mendapatkan kasih sayang
 - f. Mendapatkan hadiah
 - g. Mendapatkan baju yang layak
 - h. Mendapatkan pelajaran

7. Gambar di bawah ini merupakan contoh sikap melaksanakan....



- e. Kewajiban di rumah
 - f. Hak di sekolah
 - g. Hak di rumah
 - h. Kewajiban di sekolah
8. Ayah dan Ibu selalu memberi ku kasih sayang dengan ikhlas tanpa meminta balasan. Aku merasa senang karena mendapatkan....
- e. Kewajiban
 - f. Hak di sekolah
 - g. Hak di rumah
 - h. Hak di masyarakat
9. Sebelum pergi keluar rumah untuk bermain, setiap anak memiliki kewajiban untuk...
- e. Pergi secara diam-diam
 - f. Mendapat hadiah
 - g. Berkelahi
 - h. Meminta izin orang tua

10.



Gambar di atas menunjukkan seorang siswa bertanya kepada guru. Sikap tersebut merupakan salah satu contoh...

- f. Kewajiban
 - g. Hak di rumah
 - h. Hak di sekolah
 - i. Tenggang rasa
11. Perhatikan contoh sikap berikut ini!
- 5) Mengumpulkan tugas
 - 6) Mendapatkan pelajaran
 - 7) Mengikuti upacara
 - 8) Bermain saat istirahat
- Contoh hak siswa di sekolah ditunjukkan oleh nomor...
- a. 1 dan 2
 - b. 1 dan 3
 - c. 2 dan 4
 - d. 3 dan 4

Lampiran 11 **Kunci Jawaban Sal Pretest dan Postest**

No	Kunci jawaban	Skor item
1	A. Hak	1
2	D. Menjaganya agar tidak rusak	1
3	C. Kewajiban	1
4	D. Mengumpulkan tugas yang diberikan	1
5	B. Kewajiban	1
6	A. Membantu Ibu menyapu halaman	1
7	A. Mendapatkan kasih sayang dari orang tua	1
8	D. Mendapatkan pelajaran	1
9	D. Kewajiban di sekolah	1
10	C. Kewajiban di rumah	1
11	A. Mendapatkan nilai	1
12	C. Hak di rumah	1
13	D. Mendapat pendidikan	1
14	A. Membuang sampah pada tempatnya	1
15	B. Membereskan mainan	1

$$Jumlah = \frac{Jumlah\ Skor\ Siswa}{Skor\ Maksimal} \times 100$$

Lampiran 12 Data Nilai Pretest

No	Kelas Pre-Ekperimental		
	Nama	Nilai	Ket.
1	AAAZ	60	Tidak Tuntas
2	AGA	60	Tidak Tuntas
3	AFR	35	Tidak Tuntas
4	ADW	70	Tuntas
5	ACD	90	Tuntas
6	AS	80	Tuntas
7	ACF	80	Tuntas
8	AYTA	75	Tuntas
9	AYM	75	Tuntas
10	HKQ	75	Tuntas
11	KNS	55	Tidak Tuntas
12	MZSH	70	Tuntas
13	MFP	45	Tidak Tuntas
14	MAZ	70	Tuntas
15	MRAS	80	Tuntas
16	NFAM	65	Tidak Tuntas
17	QMAR	65	Tidak Tuntas
18	QA	50	Tidak Tuntas
19	RAFP	80	Tuntas
20	SNH	75	Tuntas
21	YDA	70	Tuntas
Total			1655

Tertinggi	90
Terendah	35
Rata-rata	68,95

Lampiran 13 Nilai Postest

No	Kelas Pre-Ekperimental		
	Nama	Nilai	Ket.
1	AAAZ	80	Tuntas
2	AGA	70	Tuntas
3	AFR	60	Tidak Tuntas
4	ADW	70	Tuntas
5	ACD	80	Tuntas
6	AS	90	Tuntas
7	ACF	90	Tuntas
8	AYTA	80	Tuntas
9	AYM	80	Tuntas
10	HKQ	90	Tuntas
11	KNS	80	Tuntas
12	MZSH	70	Tuntas
13	MFP	90	Tuntas
14	MAZ	70	Tuntas
15	MRAS	80	Tuntas
16	NFAM	80	Tuntas
17	QMAR	80	Tuntas
18	QA	60	Tidak Tuntas
19	RAFP	100	Tuntas
20	SNH	70	Tuntas
21	YDA	90	Tuntas
Total			1905
Tertinggi			100
Terendah			70
Rata-rata			79,375

Lampiran 14 Jawaban Siswa Nilai Pretest Dan Postest

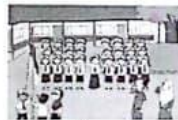
SOAL PRETEST /POSTTEST PENDIDIKAN PANCASILA

Nama : *Queen Zandra*
 Kelas : *50*

Petunjuk :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban a, b, c atau d yang paling benar!

- ☒ Setiap orang memiliki hak dan kewajiban masing-masing. Segala sesuatu yang harus didapatkan oleh setiap orang adalah makna dari...
- ☒ a. Hak
 - b. Kewajiban
 - c. Keadilan
 - ☒ d. Tenggang rasa
- ☒ Apabila Tasya telah mendapatkan pelajaran di sekolah, maka kewajiban Tasya adalah...
- a. Malas belajar
 - ☒ b. Belajar di sekolah hingga malam
 - ☒ c. Mendapat sanksi
 - d. Mengumpulkan tugas yang diberikan
- ☒ Mirna merawat buku yang ia pinjam di perpustakaan dengan baik. Merawat buku yang dipinjam merupakan contoh....
- ☒ a. Hak
 - b. Kewajiban
 - c. Toleransi
 - d. Adil
- ☒ Syifa melihat Ibu sedang menyapu halaman yang kotor. Kewajiban yang harus dilakukan adalah....
- a. Membantu Ibu menyapu halaman
 - ☒ b. Membiarkan dan lanjut bermain
 - c. Meminta adik membantu Ibu
 - d. Pura-pura tidak tahu
- ☒ Berikut ini yang termasuk salah satu contoh hak sebagai warga sekolah adalah...
- a. Mendapatkan kasih sayang
 - b. Mendapatkan hadiah
 - ☒ c. Mendapatkan baju yang layak
 - d. Mendapatkan pelajaran
- ☒ Gambar di bawah ini merupakan contoh sikap melaksanakan....



- a. Kewajiban di rumah
- b. Hak di sekolah
- c. Hak di rumah
- ☒ d. Kewajiban di sekolah

SOAL POSTTEST PENDIDIKAN PANCASILA

Nama : Kai.San
 Kelas : IV

55

Petunjuk :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban a, b, c atau d yang paling benar!

1. Setiap orang memiliki hak dan kewajiban masing-masing. Segala sesuatu yang harus didapatkan oleh setiap orang adalah makna dari...
~~a. Hak~~
 b. Kewajiban
 c. Keadilan
 d. Tenggang rasa
2. Apabila Tasya telah mendapatkan pelajaran di sekolah, maka kewajiban Tasya adalah...
 a. Malas belajar
 b. Belajar di sekolah hingga malam
 c. Mendapat sanksi
 d. Mengumpulkan tugas yang diberikan
3. Mirna merawat buku yang ia pinjam di perpustakaan dengan baik. Merawat buku yang dipinjam merupakan contoh....
 a. Hak
 b. Kewajiban
 c. Toleransi
 d. Adil
4. Syifa melihat Ibu sedang menyapu halaman yang kotor. Kewajiban yang harus dilakukan adalah....
 a. Membantu Ibu menyapu halaman
 b. Membiarkan dan lanjut bermain
 c. Meminta adik membantu Ibu
 d. Pura-pura tidak tahu
5. Berikut ini yang termasuk salah satu contoh hak sebagai warga sekolah adalah...
 a. Mendapatkan kasih sayang
 b. Mendapatkan hadiah
 c. Mendapatkan baju yang layak
 d. Mendapatkan pelajaran
6. Gambar di bawah ini merupakan contoh sikap melaksanakan....



- a. Kewajiban di rumah


SOAL PRETEST /POSTTEST PENDIDIKAN PANCASILA

Nama : Alzeza
Kelas : IV CCMPT

80

Petunjuk :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban a, b, c atau d yang paling benar!

- ☒ Setiap orang memiliki hak dan kewajiban masing-masing. Segala sesuatu yang harus didapatkan oleh setiap orang adalah makna dari...
- Hak
 - ☒ Kewajiban
 - Keadilan
 - Tenggang rasa
- ☒ Apabila Tasya telah mendapatkan pelajaran di sekolah, maka kewajiban Tasya adalah...
- Malas belajar
 - Belajar di sekolah hingga malam
 - Mendapat sanksi
 - ☒ Mengumpulkan tugas yang diberikan
- ☒ Mirna merawat buku yang ia pinjam di perpustakaan dengan baik. Merawat buku yang dipinjam merupakan contoh....
- Hak
 - ☒ Kewajiban
 - Toleransi
 - Adil
- ☒ Syifa melihat Ibu sedang menyapu halaman yang kotor. Kewajiban yang harus dilakukan adalah....
- ☒ Membantu Ibu menyapu halaman
 - Mebiarkan dan lanjut bermain
 - Meminta adik membantu Ibu
 - Pura-pura tidak tahu
- ☒ Berikut ini yang termasuk salah satu contoh hak sebagai warga sekolah adalah...
- Mendapatkan kasih sayang
 - Mendapatkan hadiah
 - Mendapatkan baju yang layak
 - ☒ Mendapatkan pelajaran
- ☒ Gambar di bawah ini merupakan contoh sikap melaksanakan....
- 
- Kewajiban di rumah
 - Hak di sekolah
 - Hak di rumah
 - ☒ Kewajiban di sekolah

SOAL POSTTEST PENDIDIKAN PANCASILA

Nama : Navy
Kelas : 4

100

Petunjuk :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu jawaban a, b, c atau d yang paling benar!

1. Setiap orang memiliki hak dan kewajiban masing-masing. Segala sesuatu yang harus didapatkan oleh setiap orang adalah makna dari...
☒ a. Hak
 b. Kewajiban
 c. Keadilan
 d. Tenggang rasa
2. Apabila Tasya telah mendapatkan pelajaran di sekolah, maka kewajiban Tasya adalah...
 a. Malas belajar
 b. Belajar di sekolah hingga malam
 c. Mendapat sanksi
☒ d. Mengumpulkan tugas yang diberikan
3. Mirna merawat buku yang ia pinjam di perpustakaan dengan baik. Merawat buku yang dipinjam merupakan contoh....
 a. Hak
☒ b. Kewajiban
 c. Toleransi
 d. Adil
4. Syifa melihat Ibu sedang menyapu halaman yang kotor. Kewajiban yang harus dilakukan adalah....
☒ a. Membantu Ibu menyapu halaman
 b. Membiarkan dan lanjut bermain
 c. Meminta adik membantu Ibu
 d. Pura-pura tidak tahu
5. Berikut ini yang termasuk salah satu contoh hak sebagai warga sekolah adalah...
 a. Mendapatkan kasih sayang
 b. Mendapatkan hadiah
 c. Mendapatkan baju yang layak
☒ d. Mendapatkan pelajaran
6. Gambar di bawah ini merupakan contoh sikap melaksanakan....



- a. Kewajiban di rumah

Lampiran 15 Lembar Observasi Guru Dan Siswa

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN MENGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA OLEH GURU

Nama : Hanna Pramudhita
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Kelas /Semester : IV/Ganjil
Materi : Hak dan Kewajiban
Hari/Tanggal : Rabu 27 Agustus 2025
Pertemuan : Pertemuan 1

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis () pada skor masing-masing kegiatan pembelajaran sesuai dengan kriteria berikut :

- 1 : Kurang
- 2 : Cukup
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan					
	• Guru menyapa atau mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa				✓
	• Guru memeriksa kehadiran siswa.				✓
	• Guru memberikan garis besar materi yang akan dipelajari			✓	
	• Guru mengajukan tanya jawab tentang materi sebelumnya			✓	
	• Guru menyampaikan pertanyaan pemantik tentang materi yang akan dipelajari.				✓
	• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.			✓	
	• Guru menyampaikan manfaat pembelajaran		✓		
Kegiatan Inti					
	• Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan				✓
	• Guru menunjuk beberapa siswa untuk memilih siapa yang akan memerankan tokoh-tokoh dalam skenario.				✓
	• Guru membentuk kelompok (menyesuaikan jumlah siswa).			✓	
	• Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.			✓	
	• Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.			✓	
	• Guru memberikan intruksi untuk masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil menga-				✓

	mati skenario yang sedang diperagakan.				
	• Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.				✓
Kegiatan Penutup					
	• Guru dan siswa melakukan refleksi/umpan balik berupa tanya jawab terkait dengan materi yang diajarkan.				✓
	• Guru dan siswa memberikan kesimpulan tentang materi yang diajarkan.			✓	
	• Guru memberikan penugasan kepada peserta didik terkait materi yang diajarkan.				✓
	• Guru memberikan nasihat dan motivasi kepada peserta didik agar agar bersemangat mengikuti proses pembelajaran yang akan datang.			✓	
	• Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari untuk pertemuan selanjutnya.		✓		
	• Guru mengajak berdoa dan mengucapkan salam penutup kepada peserta didik				✓
Jumlah Skor				68	
Rata-rata Skor				3,4	

Metro, Agustus 2025
Observer



Muhamad Ngisa, S.Pd
NIP. - 19780515 2019 61002

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA OLEH GURU**

Nama : Hanna Pramudhita
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Kelas /Semester : IV/Ganjil
Materi : Hak dan Kewajiban
Hari/Tanggal : Rabu 27 Agustus 2025
Pertemuan : Pertemuan

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis () pada skor masing-masing kegiatan pembelajaran sesuai dengan kriteria berikut :

1 : Kurang

2 : Cukup

3 : Baik

4 : Sangat Baik

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan					
	• Guru menyapa atau mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa				✓
	• Guru memeriksa kehadiran siswa.				✓
	• Guru memberikan garis besar materi yang akan dipelajari			✓	
	• Guru mengajukan tanya jawab tentang materi sebelumnya			✓	
	• Guru menyampaikan pertanyaan pemantik tentang materi yang akan dipelajari.				✓
	• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.			✓	
	• Guru menyampaikan manfaat pembelajaran		✓		
Kegiatan Inti					
	• Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan				✓
	• Guru menunjuk beberapa siswa untuk memilih siapa yang akan memerankan tokoh-tokoh dalam skenario.				✓
	• Guru membentuk kelompok (menyesuaikan jumlah siswa).			✓	
	• Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.			✓	
	• Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.			✓	
	• Guru memberikan intruksi untuk masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil menga-				✓

	yang selesai diperagakan.				4
Kegiatan Penutup					
	• Guru dan siswa melakukan refleksi/umpan balik berupa tanya jawab terkait dengan materi yang diajarkan .				4
	• Guru dan siswa memberikan kesimpulan tentang materi yang diajarkan.				4
	• Guru memberikan penugasan kepada peserta didik terkait materi yang diajarkan.				4
	• Guru memberikan nasihat dan motivasi kepada peserta didik agar agar bersemangat mengikuti proses pembelajaran yang akan datang.			3	
	• Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari untuk pertemuan selanjutnya.			3	
	• Guru mengajak berdoa dan mengucapkan salam penutup kepada peserta didik				4
Jumlah Skor					75
Rata-rata Skor					3,75

Metro, Agustus 2025
Observer

Muhamad Ngisa, S.Pd
NIP. - 19780515 2019 61002

[illegible]

18	Queenza	3	2	2	3	4	4	3	2	3	3	29
19	Rawa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
20	Shopia	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	36
21	Yasmin	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	36
22												
23	Jumlah											686
24	Rata-rata											32,6
25												
26												
27												
28												

Keterangan:

1. Siswa mempersiapkan perlengkapan pembelajaran
2. Siswa menjawab apersepsi guru tentang materi yang akan dipelajari
3. Siswa memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan rencana kegiatan yang dilakukan
4. Siswa menyimak manfaat dari materi yang disampaikan guru
5. Siswa sangat bersemangat untuk mempraktikkan skenario yang akan di peragakan
6. Siswa membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru
7. Siswa saling berinteraksi positif dalam pembelajaran
8. Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru
9. Siswa menunjukkan respon positif ketika teman yang sedang mempraktikkan skenario
10. Siswa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru setelah siswa telah selesai melakukan praktik skenario

Metro, Juli 2025
Observer



Hanna Pramudhita
NPM. 2101031011

16	Nadira Fadhila	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38
17	Aqysia	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38
18	Queenza	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	36
19	Rayu Ai Foiz	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
20	Shopia Nurma	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
21	Yasmin Deariyah	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39
22												
23	Jumlah Skor											797
24	Rata-rata											37,95
25												
26												
27												
28												

Keterangan:

1. Siswa mempersiapkan perlengkapan pembelajaran
2. Siswa menjawab apersepsi guru tentang materi yang akan dipelajari
3. Siswa memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan rencana kegiatan yang dilakukan
4. Siswa menyimak manfaat dari materi yang disampaikan guru
5. Siswa sangat bersemangat untuk mempraktikkan skenario yang akan di peragakan
6. Siswa membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru
7. Siswa saling berinteraksi positif dalam pembelajaran
8. Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru
9. Siswa menunjukkan respon positif ketika teman yang sedang mempraktikkan scenario
- 10 Siswa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru setelah siswa telah selesai melakukan praktik skenario

Metro, Agustus 2025
Observer



Hanna Pramudhita
NPM. 2101031011

Lampiran 16 Surat Izin Prasurvey



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Kl. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : 3914/In.28/J/TL.01/08/2024
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
 Kepala Sekolah SDN 09 METRO
 PUSAT
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **HANNA PRAMUDHITA**
 NPM : 2101031011
 Semester : 7 (Tujuh)
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul : **PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

untuk melakukan prasurvey di SDN 09 METRO PUSAT, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.



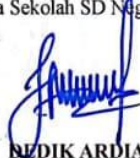
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 13 Agustus 2024
 Ketua Jurusan,



Dr. Siti Annisah, M.Pd
 NIP 19800607 200312 2 003

Lampiran 17 Surat Balasan Prasurvey

	<p>PEMERINTAH KOTA METRO DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UPTD. SEKOLAH DASAR NEGERI 9 METRO PUSAT Jl. Hasanudin, Yosomulyo Kecamatan Metro Pusat Telp. (0725-44773)</p>									
<p>Nomor : 421/ 039 /D3.01/72/2024 Perihal : <u>Balasan Permohonan Izin Prasurvey</u></p>										
<p>Kepada Yth. Dekan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro di- metro</p>										
<p>Dengan Hormat, Berdasarkan Surat Nomor : 3914/In.28/J/TL.01/08/2024 Tanggal 19 September 2024. Perihal Permohonan Ijin Melaksanakan Penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi atas nama mahasiswa :</p>										
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>: HANNA PRAMUDHITA</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>: 2101031011</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah</td> </tr> <tr> <td>Judul Penelitian</td> <td>: PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN DI SD NEGERI 9 METRO PUSAT</td> </tr> </table>			Nama	: HANNA PRAMUDHITA	NPM	: 2101031011	Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	Judul Penelitian	: PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN DI SD NEGERI 9 METRO PUSAT
Nama	: HANNA PRAMUDHITA									
NPM	: 2101031011									
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah									
Judul Penelitian	: PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN DI SD NEGERI 9 METRO PUSAT									
<p>Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di atas kami terima untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 9 Metro Pusat.</p> <p>Demikian izin penelitian ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>										
<p>Dikeluarkan di : Metro Pada Tanggal : 20 September 2024 Kepala Sekolah SD Negeri 9 Metro Pusat</p>										
 REDIK ARDIANSYAH, S. Pd. NIP. 198506172008041001										

Lampiran 18 Surat Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBAR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-3205/In.28.1/J/TL.00/08/2025
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Siti Annisah (Pembimbing 1)
Siti Annisah (Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **HANNA PRAMUDHITA**
NPM : 2101031011
Semester : 9 (Sembilan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR
DAN MOTIVASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 11 Agustus 2025
Ketua Jurusan,



Dea Tara Ningtyas M.Pd

NIP 19940304 201801 2 002

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik. Untuk memastikan keasliannya, silahkan scan QRCode dan pastikan diarahkan ke alamat <https://sismik.metrouniv.ac.id/v2/cek-suratbimbingan.php?npm=2101031011>.
Token = 2101031011

Lampiran 19 Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-3142/In.28/D.1/TL.01/08/2025

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **HANNA PRAMUDHITA**
NPM : 2101031011
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SD NEGERI 09 METRO PUSAT, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.



Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 05 Agustus 2025

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 20 Surat Izin Research

8/8/25, 10:51 AM

IZIN RESEARCH



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-3143/In.28/D.1/TL.00/08/2025
 Lampiran : -
 Perihal : IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,
 KEPALA SD NEGERI 09 METRO
 PUSAT
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-3142/In.28/D.1/TL.01/08/2025, tanggal 05 Agustus 2025 atas nama saudara:

Nama : HANNA PRAMUDHITA
 NPM : 2101031011
 Semester : 9 (Sembilan)
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SD NEGERI 09 METRO PUSAT bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SD NEGERI 09 METRO PUSAT, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 05 Agustus 2025
 Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
 NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 21 Surat Balasan Izin Research



PEMERINTAH KOTA METRO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD. SEKOLAH DASAR NEGERI 9 METRO PUSAT
 Jl. Hasanudin, Yosomulyo Kecamatan Metro Pusat Telp. (0725-44773)



Nomor : 421.1/139 /10807583/2025
 Perihal : Balasan Permohonan Izin Research

Kepada Yth.
 Dekan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut Agama Islam Negeri Metro
 di-
 metro

Dengan Hormat, Berdasarkan Surat Nomor : B-3143/In.28/D.1/TL.00/08/2025 Tanggal 05 Agustus 2025. Perihal Permohonan Ijin Melaksanakan Research/Survey dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : HANNA PRAMUDHITA
 NPM : 2101031007
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Semester : 9 (Sembilan)

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di atas kami terima untuk melaksanakan Research/Survey di SD Negeri 9 Metro Pusat.

Demikian izin penelitian ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Metro
 Pada Tanggal : 28 Agustus 2025
 Kepala Sekolah SD Negeri 9 Metro Pusat

DEDIK ARDIANSYAH, S. Pd.
 NIP. 198506172008041001

Lampiran 22 Surat Telah Melaksanakan Research



PEMERINTAH KOTA METRO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD. SEKOLAH DASAR NEGERI 9 METRO PUSAT
 JL. Hasanudin, yosomulyo kecamatan Metro pusat telp. (0725-44773)



Nomor : 421.1/139/D3. 01/10807583/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Telah Melaksanakan Research

Kepada Yth.,

Dekan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung
 Di tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Berdasarkan surat dari Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan nomor: B- 3414/in.28/D.1/TL.00/08/2025 tanggal 05 Agustus 2025 perihal: Permohonan Izin Research, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : HANNA PRAMUDHITA
 NPM : 2101031011
 Prodi/Semester : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah / 9

Telah melaksanakan research pada tanggal 28 Agustus 2025 dengan Judul: "**Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar**"

Demikian surat keterangan dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Dikeluarkan di : Metro
 Pada Tanggal : 28 Agustus 2025
 Kepala Sekolah SD Negeri 9 Metro Pusat

DEDIK ARDIANSYAH, S. Pd.
 NIP. 198506172008041001

Lampiran 23 Surat Bebas Pustaka Perpustakaan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
UNIT PERPUSTAKAAN
NPP: 1807062F0000001**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297, 42775; Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: iaimetro@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-817/Un.36/S/U.1/OT.01/12/2025**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jember Siwo Lampung menerangkan bahwa :

Nama : HANNA PRAMUDHITA
NPM : 2101031011
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jember Siwo Lampung Tahun Akademik 2025/2026 dengan nomor anggota 2101031011.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jember Siwo Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 01 Desember 2025
Kepala Perpustakaan,

Aan Sufroji, S.I.Pust.
NIP.19929428 201903 1 009

Lampiran 24 Surat Bebas Pustaka Prodi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : HANNA PRAMUDHITA
NPM : 2101031011
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL
BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH
DASAR

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas
pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Jember Siwo Lampung.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 09 Desember 2025

Ketua Program Studi PGMI


Dea Tara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002

Lampiran 24 Surat Keterangan Uji Plagiasi

 Page 1 of 103 - Cover Page Submission ID trnoid::1-3440514850

Turnitin ID

SKRIPSI_HANNA PRAMUDHITA_2101031011.docx

 Kelas Matematika Des 009
 Kelas Mat Des 2
 Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Document Details

Submission ID	98 Pages
trnoid::1:3440514850	14,397 Words
Submission Date	96,301 Characters
Dec 10, 2025, 7:15 PM GMT+7	
Download Date	
Dec 10, 2025, 8:12 PM GMT+7	
File Name	
SKRIPSI_HANNA_PRAMUDHITA_2101031011.docx	
File Size	
639.0 KB	



 Page 1 of 103 - Cover Page Submission ID trnoid::1-3440514850



turnitin Page 2 of 103 - Integrity Overview Submission ID: trn:aid::1-3440514850




17% Overall Similarity

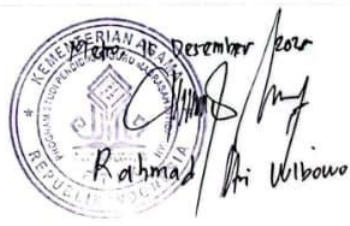
The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report


- Cited Text
- Small Matches (less than 15 words)

Top Sources

- 16%  Internet sources
- 3%  Publications
- 7%  Submitted works (Student Papers)



turnitin Page 2 of 103 - Integrity Overview Submission ID: trn:aid::1-3440514850

 Diambil dengan OneScanner

turnitin Page 3 of 103 - Integrity Overview Submission ID: tmid::1-3440514850

Top Sources

16% Internet sources
3% Publications
7% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.metrouniv.ac.id	11%
2	Student papers	IAIN Metro Lampung	1%
3	Internet	etheses.uin-malang.ac.id	1%
4	Internet	etd.uinsyahada.ac.id	<1%
5	Internet	eprints.walisongo.ac.id	<1%
6	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
7	Student papers	UIN Raden Intan Lampung	<1%
8	Internet	kurikulum.kemdikbud.go.id	<1%
9	Internet	unars.ac.id	<1%
10	Internet	docplayer.info	<1%
11	Internet	jurnaldigit.org	<1%

turnitin Page 3 of 103 - Integrity Overview Submission ID: tmid::1-3440514850

CS Copyright Clearance Center

turnitin Page 4 of 103 - Integrity Overview Submission ID: trnoid::1-3440514850

12	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia	<1%
13	Internet	j-innovative.org	<1%
14	Internet	dinastirev.org	<1%
15	Internet	www.neliti.com	<1%
16	Internet	jurnal.educ3.org	<1%
17	Internet	jurnal.uin-antasari.ac.id	<1%
18	Internet	repository.uinsaizu.ac.id	<1%
19	Student papers	Universitas Pamulang	<1%
20	Internet	ejournal.undiksha.ac.id	<1%
21	Internet	ejournal.annurpurwodadi.ac.id	<1%
22	Internet	jurnaldidaktika.org	<1%
23	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
24	Internet	repository.upi-yai.ac.id	<1%
25	Student papers	Institut Agama Islam Negeri Curup	<1%

turnitin Page 4 of 103 - Integrity Overview Submission ID: trnoid::1-3440514850

Revised dengan Certificate

turnitin Page 5 of 103 - Integrity Overview Submission ID: trnoid::1:3440514850

26	Publication	
Maria Fatima Peni Atulolong, Lukas Bera, Sonya Kristiani Maria, "EFEKTIVITAS PE...		<1%
27	Student papers	
Padjadjaran University		<1%

turnitin Page 5 of 103 - Integrity Overview Submission ID: trnoid::1:3440514850

CS OriginalityCheck

Lampiran 25 Dokumentasi



Dokumentasi Pelaksanaan Pretest



Dokumentasi Pelaksanaan Posttest



Dokumentasi Foto Praktik Role Playing

Lampiran 26 DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Hanna Pramudhita nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari orang tua yang bernama Bapak Edy Syahputra dan Ibu Widartik dan merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Penulis dilahirkan di Mesuji OKI pada tanggal 06 April 2003. Penulis menempuh pendidikan mulai dari TK Kebun Belida pada tahun 2007-2009 kemudian melanjutkan ke SD Negeri 1 Mesuji Raya pada tahun 2009-2015, Lalu melanjutkan ke SMP Negeri 1 Mesuji Raya pada tahun 2015-2018, , kemudian melanjutkan ke SMK Negeri 3 Metro pada tahun 2018-2021, kemudian pada tahun 2021 penulis tercatat sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiah Ilmu dan Keguruan di UNIVERITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG melalui seleksi penerimaan mahasiswa baru jalur UM-MPTKIN dan pada saat ini sedang dalam proses penyelesaian S1 di IAIN Metro.