

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PPKn SISWA KELAS IV MELALUI MODEL  
ROLE PLAYING DI SDN 62/III MUKAI MUDI KABUPATEN KERINCI  
PROVINSI JAMBI**

**SKRIPSI**

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh  
**RISYA AL ISRA**  
NPM. 2010013411214



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2024**

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : Risya Al 'Isra  
NPM : 2010013411214  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Peningkatan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV  
Melalui Model *Role Playing* di SDN 62/III Mukai Mudik,  
Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dr. M. Tamrin, S.Ag., M.Pd.

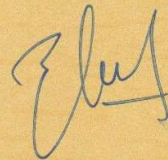
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



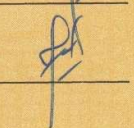


Dr. Enjoni, S.P., M.P.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

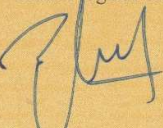
Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Kamis** tanggal **27** bulan **Juni** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi :

Nama Mahasiswa : Risya Al 'Isra  
NPM : 2010013411214  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Peningkatan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV  
Melalui Model *Role Playing* di SDN 62/III Mukai Mudik,  
Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi

Nama	Tanda Tangan
1. Dr. M. Tamrin, S.Ag., M.Pd.	: 
2. Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd.	: 
3. Darwianis, S.Sos., M.H.	: 

Mengetahui,

Dekan FKIP  
  
Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi  
  
Dr. Enjoni, S.P., M.P.

## Surat Pernyataan

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Risyia Al 'Isra  
NPM : 2010013411214  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Peningkatan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV dengan Menggunakan Model Role Playing di SDN 62/III Mukai Mudik, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV dengan Menggunakan Model Role Playing di SDN 62/III Mukai Mudik, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi." adalah benar hasil karya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 18 Juli 2024

Saya yang menyatakan



Risyia Al 'Isra

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PPKn SISWA KELAS IV MELALUI MODEL  
ROLE PLAYING DI SDN 62/III MUKAI MUDIK KABUPATEN KERINCI  
PROVINSI JAMBI**

**Risya Al isra<sup>1</sup>. M. Tamrin<sup>1</sup>**

**<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bung Hatta**

**Email : [risyaalisra21092002@gmail.com](mailto:risyaalisra21092002@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar pada mata Pelajaran PPKn di SDN 62/III Mukai Mudik. Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan hasil belajar PPKn dengan menggunakan model *Role Playing* di kelas IV SDN 62/III Mukai Mudik. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 62/III Mukai Mudik yang berjumlah 30 orang siswa. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu lembar observasi aktivitas guru dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar aspek kognitif (C1) pada siklus I sebesar 56,67% dengan rata-rata 72,00 dan meningkat pada siklus II sebesar 93,33% dengan rata-rata 86,00. Kemudian aspek kognitif C2 pada siklus I sebesar 40,43% dengan rata-rata 65,00 dan meningkat pada siklus II sebesar 93,33% dengan rata-rata 88,93. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Role Playing* terjadi peningkatan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV dengan Menggunakan Model *Role Playing* di SDN 62/III Mukai Mudik, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi.

---

Kata Kunci: Hasil Belajar, PPKn, Model *Role Playing*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV Melalui Model *Role Playing* di SDN 62/III Mukai Mudik, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi.” Selanjutnya Salawat serta salam semoga sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri teladan yang baik Uswatun Hasanah dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai seorang muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan S-1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. M. Tamrin, S.Ag. M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, informasi, dan saran selama penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Yulfia Nora, S.Pd. M.Pd selaku penguji I dan Ibu Darwianis, S.Sos.,M.H selaku penguji II yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan Skripsi penulis.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Bung Hatta.
4. Dekan dan Wakil dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Ibu Yusmaniar, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 62/III Mukai Mudik, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi.
6. Ibu Nistri Eliza, S.Pd selaku Wali Kelas IV yang telah membimbing dan memberikan arahan serta masukan kepada peneliti selama melakukan penelitian, sekaligus observer selama proses penelitian di SDN 62/III Mukai Mudik, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi.

7. Teristimewa Kedua orang tua tercinta bapak Syahbuddin, S.Pd dan ibu Riwana yang telah memberikan do'a dan support selama pembuatan skripsi.
8. Sahabat-sahabat dan teman sejawat jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan universitas Bung Hatta.
9. Inisial (PYT) sebagai teman hidup yang selalu memberikan semangat, dukungan, perhatian, serta sabar menghadapi penulis untuk berjuang menyelesaikan skripsi ini hingga tuntas. Terima kasih telah menjadi bagian perjalanan penulis hingga penyusunan skripsi.
10. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan untuk menyerah, sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Semoga bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak dalam penyelesaian skripsi ini menjadi amal Shaleh di sisi Allah SWT. Peneliti telah berusan semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini agar menjadi lebih baik. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun dari pemebaca sangat teliti harapkan. Semoga skripsi ini bisa bermamfaat bagi semua pihak dan pembaca. Amin Ya rabbal' alamin.

Padang, Juli 2024  
Peneliti

Risya Al isra  
NPM. 2010013411214

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORETIS</b>	
A. Kajian Teoretis .....	11
1. Belajar dan Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Belajar.....	11
b. Pengertian Pembelajaran.....	12
2. Tinjauan Umum tentang PPKn.....	13
a. Pengertian PPKn.....	13
b. Tujuan PPKn.....	14
c. Karakteristik PPKn.....	15
d. Ruang Lingkup PPKn.....	16
3. Tinjauan Umum tentang Model Pembelajaran .....	18
a. Pengertian Model <i>Role Playing</i> .....	18
b. Efektivitas <i>Role Playing</i> .....	19
c. Langkah-langkah <i>Role Playing</i> .....	20
d. Kelebihan <i>Role Playing</i> .....	21
e. Kekurangan <i>Role Playing</i> .....	21
4. Tinjauan Umum tentang Hasil Belajar.....	22
a. Pengertian Hasil Belajar.....	22
b. Jenis-Jenis hasil Belajar.....	24
B. Penelitian Relevan.....	25
C. Kerangka Konseptual.....	26
D. Hipotesis Tindakan.....	29



### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	30
B. Setting Penelitian.....	31
1. Lokasi Penelitian.....	30
2. Subjek Penelitian.....	30
3. Waktu Penelitian.....	30
C. Prosedur Penelitian.....	31
1. Perencanaan Tindakan .....	30
2. Pelaksanaan Tindakan.....	32
3. Pengamatan Tindakan .....	33
4. Refleksi Tindakan .....	33
D. Indikator Keberhasilan.....	32
E. Jenis dan sumber Data.....	35
F. Instrumen Penelitian.....	36
G. Teknik Pengumpulan Data.....	37
H. Teknik Analisis Data.....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. HASIL PENELITIAN .....	40
1. Deskripsi Data .....	40
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran .....	41
B. PEMBAHASAN .....	74
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. KESIMPULAN.....	78
B. SARAN.....	79
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>84</b>

## DAFTAR TABEL

Table 1. Persentase Observasi Aktivitas Guru Kelas V Dalam Pembelajaran PPKn Melalui Model <i>Role Playing</i> Siklus I.....	54
Table 2. Nilai Ketuntasan dan Persentase Hasil Belajar Aspek Kognitif (C1) dan (C2) Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV Siklus I .....	55
Table 3. Persentase Observasi Aktivitas Guru Kelas IV Dalam Pembelajaran PPKn Melalui Model <i>Role playing</i> Siklus II .....	70
Tabel 4. Ketuntasan dan Persentase Hasil Belajar Aspek Kognitif (C1) dan (C2) Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV Siklus II.....	70
Tabel 5. Persentase Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran PPKn SD .....	72
Tabel 6. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kognitif (C1),(C2) Dalam Pembelajaran PPKn .....	78



**TABEL BAGAN**

1. Kerangka Konseptual.....	25
2. Proses Pelaksanaan Tindakan Kelas.....	33



## Daftar Lampiran

I.	Rekap Nilai Sumatif Tengah Semester Siswa.....	80
II.	Modul Ajar Siklus I Pertemuan 1.....	81
III.	Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I.....	91
IV.	Modul Ajar siklus II Pertemuan II.....	94
V.	Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II.....	106
VI.	Lembar Jawaban Soal Tes Siklus 1.....	112
VII.	Kunci Jawaban Siklus I.....	128
VIII.	Rekapan Hasil tes belajar Siklus I.....	129
IX.	Modul Ajar Siklus II Pertemuan I.....	131
X.	Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I.....	141
XI.	Modul Ajar Siklus II Pertemuan II.....	145
XII.	Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II.....	157
XIII.	Lembar Jawaban Soal Tes Siklus II.....	160
XIV.	Rekapan Hasil Nilai Tes C1 dan C2 Siklus 2.....	174
XV.	Dokumentasi.....	176
XVI.	Surat Izin Peneliti.....	179
XVII.	Surat Penelitian Dari KESBANGPOL.....	180
XVIII.	Surat Balasan Dari Sekolah.....	181



## **BAB 1 PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah proses terjadinya hubungan lingkungan alam dengan individu, budaya, ekonomi, politik, dan masyarakat. Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (UU No 20 Tahun 2003)”. Pendidikan merupakan upaya untuk membantu peserta didik bekerja secara mandiri dan menyelesaikan tugas serta tanggung jawabnya. Dengan kata lain, pendidikan mempengaruhi pertumbuhan, perubahan, dan keadaan setiap orang. Perubahan yang terjadi adalah mengembangkan potensi baik pengetahuan, keterampilan, dan pandangan hidup siswa.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Pristiwanti, dkk (dalam Pristiwanti, 2022:1).

“Pendidikan merupakan sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bisa menghormati hak asasi setiap manusia. Murid dengan kata lain siswa bagaimanapun bukan sebuah manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang swantrata, berpikir kritis, serta memiliki sikap akhlak yang baik. Untuk itu pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang dapat beraktivitas menyantap dan meneguk, berpakaian serta memiliki rumah untuk tinggal hidup, ihwal inilah disebut dengan istilah memanusiakan manusia.

Pendapat tersebut jelas menegaskan jika pendidikan sejatinya adalah untuk mempersiapkan seorang anak dalam hal ini adalah siswa untuk dapat memiliki 2

kecerdasan maupun keterampilan yang dibutuhkan sesuai tuntutan zaman agar terus dapat memiliki peran dalam kehidupan masyarakat di masa yang akan datang.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seseorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun. Proses pembelajaran di sekolah disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka (KM) yang ditetapkan oleh pemerintah. Dalam hal ini Kurikulum Merdeka (KM) adalah Sebuah konsep pendidikan yang menekankan otonomi sekolah dan guru ketika merancang kurikulum dan metode pengajaran. Dengan konsep ini, guru dan sekolah memiliki kebebasan lebih untuk memutuskan apa, kapan, dan bagaimana mengajar, dengan tujuan menciptakan pendidikan yang lebih relevan dan mudah beradaptasi.

Konsep Kurikulum Merdeka diusung oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan fokus pada pengembangan kurikulum nasional yang memberikan kewenangan lebih besar kepada guru dan sekolah dalam proses pendidikan. Tujuannya adalah untuk menghasilkan lulusan yang lebih kompeten dan siap menghadapi tantangan zamannya.

Menurut Wibowo (2016:2). “Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan masyarakat dan cenderung berorientasi pada kemampuan afektif, akan tetapi tidak mengabaikan kemampuan belajar lainnya, seperti kemampuan kognitif dan kemampuan psikomotorik”.

Menurut Ismail (2020:6), “pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan politik yang bertujuan demi membantu peserta didik secara dewasa serta mampu berpartisipasi dalam membangun system politik yang demokratis.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki latar belakang penting karena melalui PPKn memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam kecakapan kewarganegaraan, serta membentuk karakter dan identitas bangsa. Melalui itu siswa diajarkan nilai-nilai pancasila, dasar negara, hukum, serta kewajiban dan hak sebagai warga negara sehingga ini menjadi bekal peserta didik di masa depannya.

Pada abad 21 dimana pada abad ini menunjukkan bahwa merosotnya karakter anak bangsa bahkan berkurangnya bukti cinta kepada Indonesia terhadap pengalaman nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945, hal ini lah yang menunjukkan bahwasanya pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sangatlah penting diajarkan kepada siswa baik dari tingkat SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan Perguruan Tinggi.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas IV pada tanggal 27-28 November 2023 di SD Negeri 62/III Mukai Mudik. Selama proses pembelajaran, peneliti menemukan (1). Permasalahan hasil belajar yang masih rendah. (2). Keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran masih rendah. (3). Minimnya tingkat pemahaman materi serta penggunaan bahan ajar belum bervariasi.(4). Nilai Pengetahuan siswa dalam pembelajaran PPKn masih rendah. (5). Kemampuan siswa dalam merespon pada pembelajaran PPKn masih relatif rendah. (6). Siswa sulit untuk mengungkapkan pendapatnya. (7). Hasil belajar siswa dalam pembelajaran tidak mencapai KKTP.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas IV Ibu Nistri Eliza, S.Pd. Selama proses pembelajaran, peneliti menemukan permasalahan hasil belajar yang masih rendah dari data perolehan terkait hasil belajar PPKn siswa tergolong masih rendah diperoleh nilai yang di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan pembelajaran(KKTP) yang ditetapkan sekolah (sesuai standar nasional) di mata pelajaran PKn yaitu 70. Tepat hanya 16 siswa yang nilainya mencapai di atas KKTP, sedangkan sebesar 14 siswa lainnya hanya mendapatkan nilai di bawah KKTP. Hal ini disebabkan dari beberapa faktor yakni hanya beberapa siswa yang tergolong tekun menghadapi tugas saat proses pembelajaran dikelas, siswa kurang memperhatikan materi pembelajaran yang diajarkan, misalnya peserta didik belum mampu belajar secara mandiri menggunakan bahan ajar yang sudah disediakan sekolah sesuai dengan Modul Ajar.

Selain itu, peneliti menemukan bahwa peserta didik tidak mau bertanya walaupun belum menguasai materi yang diajarkan oleh guru, ketika guru mengajukan pertanyaan, hanya tiga atau empat orang peserta didik yang menjawab pertanyaan guru, sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan berminat dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Terkait hasil wawancara serta observasi awal yang dilakukan dengan wali kelas IV SD Negeri 62/III Mukai Mudik dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PPKn masih rendah.

Berdasarkan fakta di atas dapat dilihat bahwa pembelajaran PPKn pada kelas IV masih belum optimal. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar Penilaian Tengah Semester siswa dalam pembelajaran PPKn. Diketahui rata-rata nilai pada



hasil Penilaian PenilaianTengah Semester (PTS) semester 1 di SD Negeri 62/III Mukai Mudik Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi. Tahun ajaran 2023/2024 pada table 1 bawah ini:

**Table 1. Nilai ketuntasan ujian tengah semester 1**

Kelas	Jumlah siswa	Nilai rata-rata	KKTP	Tuntas	Belum tuntas
IV	30	68	70	16 (54%)	14 (46%)

Sumber: Guru kelas IV SD Negeri 62/III Mukai Mudik Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi.

Berdasarkan table 1 dapat dilihat nilai rata-rata siswa 68 yang masih terbilang rendah. Kurangnya keterampilan guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyesuaikan perkembangan siswa sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Untuk itu peneliti bermaksud untuk meneliti dan meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn. Untuk mencapai tingkatan tersebut maka diperlukan peran guru dalam proses pembelajaran PPKn.

Upaya mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa diatas perlu diadakan suatu tindakan pembelajaran inovatif, peneliti bersama guru menerapkan metode pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan motivasi, antusiasme siswa dan belajar dan tentunya hasil belajar siswa yaitu salah satu alternatif metode pembelajaran inovatif yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*), dimana siswa langsung memerankan suatu masalah yang memfokuskan materi matematika yaitu statistika penyajian data dan menghitung rata-rata (Mean). dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Menurut Huda, (2020 :209) *Role Playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan bahan pelajaran pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode *Role Playing* adalah salah satu bentuk pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi.

Menurut Shohimin (2018:161) menyatakan bahwasannya metode pembelajaran *Role Playing* merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan. Sementara itu Kurniasih (2015;68) mengatakan bahwasannya Penggunaan Model pembelajaran *Role Playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi.

Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh atau benda mati. Dalam pelaksanaannya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang di perankan. Selain model ini akan melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosio-psikologis serta dapat melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Dalam pembelajaran PPKn diansumsikan melalui model *Role playing* di terapkan di kelas IV dapat meningkatkan jadi upaya untuk meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu penulis bermaksud melalui penelitian ini mengajukan proposal ini dengan judul “ Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada

Pembelajaran PPKn Melalui model *Role Playing* di SDN 62/III Mukai Mudik Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi “

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan pokok yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar dan partisipasi siswa di kelas IV dalam pembelajaran PPKn
2. Keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran masih rendah.
3. Minimnya tingkat pemahaman materi serta penggunaan bahan ajar belum bervariasi
4. Nilai Pengetahuan siswa dalam pembelajaran PPKn relatif rendah
5. Kemampuan siswa dalam merespon pada pembelajaran PPKn relatif rendah
6. Siswa sulit untuk mengungkapkan pendapatnya
7. Hasil belajar sebagian siswa dalam pembelajaran tidak mencapai KKTP

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka permasalahan ini dibatasi pada : peningkatan hasil belajar pada aspek kognitif tingkat CI (pengetahuan) C2 (Pemahaman) dengan menggunakan model *Role Playing* di kelas IV SDN 62/III Mukai Mudik, Kecamatan Siulak Mukai, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi.

## D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

### 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

- a. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif (C1) yaitu pada aspek pengetahuan siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas kelas IV SDN 62/III Mukai Mudik, Kecamatan Siulak Mukai, Kabupaten Kerinci Proovinsi Jambi dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing?*”
  - b. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif (C2) yaitu pada aspek pemahaman siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas kelas IV SDN 62/III Mukai Mudik, Kecamatan Siulak Mukai, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing?*”
- ### 2. Alternatif Pemecahan Masalah

Salah satu model pemecahan masalah yang digunakan peneliti adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Petunjuk pengoperasian penggunaan model pembelajaran *Role Playing* merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menitik beratkan pada proses pemecahan masalah.

Tahapan model pembelajaran *Role Playing* adalah guru mengorganisasikan siswa dalam bermain peran, mengorganisasikan

pembelajaran siswa, mendukung pembelajaran individu atau kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil kerja, serta menganalisis dan menganalisis proses bermain peran tentang mengevaluasi model pembelajaran.

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

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian adalah untuk:

1. Untuk Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan (C1) siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas IV SDN 62/ Mukai Mudik Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*?
2. Untuk Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar aspek pemahaman (C2) siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas V SDN 62/III Mukai Mudik Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*?

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

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca terkait dengan masalah penelitian ini, dan bisa menjadi bahan kajian bagi peneliti selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

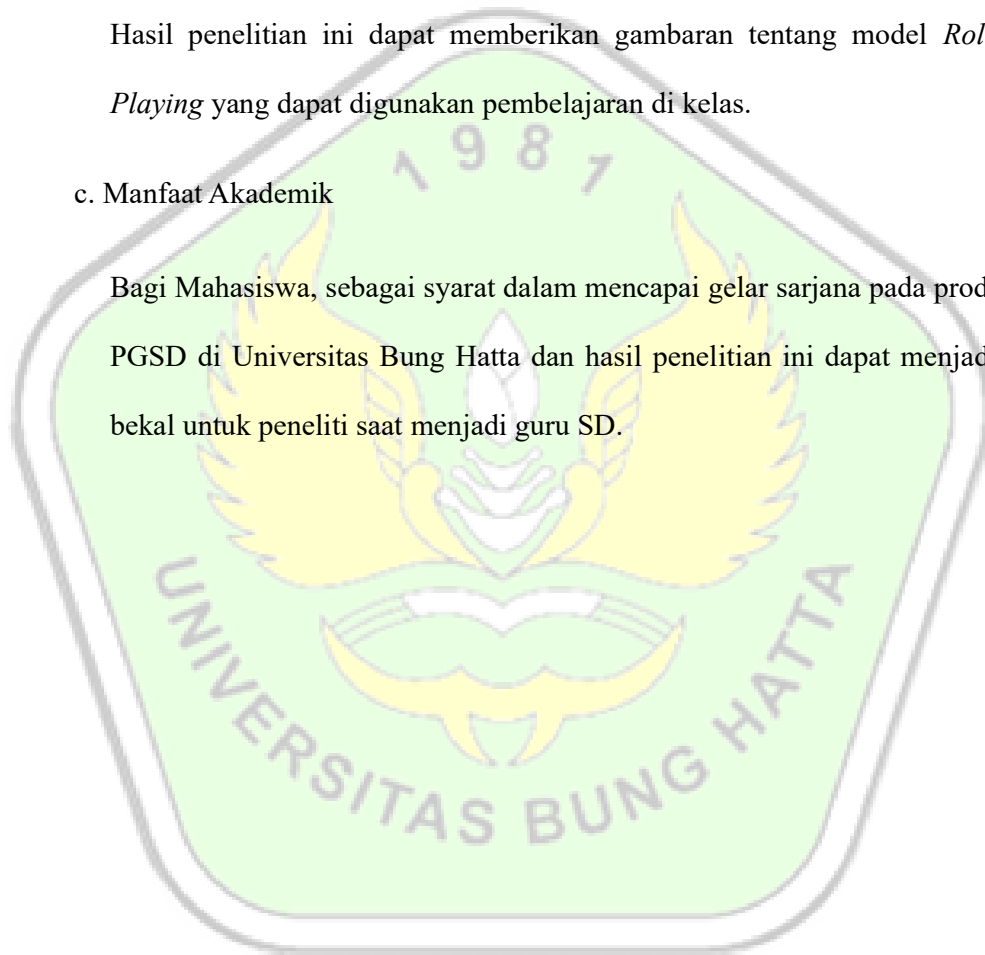
Hasil penelitian ini dapat membantu siswa kelas IV untuk meningkatkan pemahamannya dalam pembelajaran PPKn.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang model *Role Playing* yang dapat digunakan pembelajaran di kelas.

### c. Manfaat Akademik

Bagi Mahasiswa, sebagai syarat dalam mencapai gelar sarjana pada prodi PGSD di Universitas Bung Hatta dan hasil penelitian ini dapat menjadi bekal untuk peneliti saat menjadi guru SD.



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Tinjauan Tentang Belajar dan Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu kegiatan atau proses yang bertujuan untuk membawa perubahan tingkah laku berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai positif sebagai pengalaman. Berkaitan dengan proses pengenalan atau perolehan pengetahuan, kontak manusia dengan alam diistilahkan sebagai pengalaman yang terjadi berulang-ulang dan menghasilkan pengetahuan. Definisi ini merupakan definisi umum dalam pembelajaran.

Wahab dan Rosnawati (2021:2) mengemukakan belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik. Belajar setiap orang dapat dilakukan dengan cara berbeda. Ada belajar dengan cara melihat, menemukan dan juga meniru. Karena melalui belajar seseorang akan mengalami pertumbuhan, perkembangan dan perubahan dalam dirinya baik secara fisik maupun psikis. Secara fisik jika yang dipelajari berkaitan dengan dimensi motorik. Sementara secara psikis jika yang dipelajari berupa dimensi afeksi.

Menurut Setiawan (2017:3) belajar adalah suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan

atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik ataupun *psikis*. Belajar menghasilkan perubahan dalam diri setiap individu, dan perubahan tersebut mempunyai nilai positif bagi dirinya.

Berdasarkan beberapa defenisi tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan perilaku terhadap hasil belajar dalam bentuk kemampuan yang relative konstan dan bukan disebabkan oleh sesuatu yang bersifat sementara.

#### **b. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang secara nasional sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

menurut Miarso (dalam Rusmono 2012:6) “pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yag relatif menetap pada diri orang lain”. Menurut Budimansyah (dalam Hayati,2017:2) ‘Berpandangan bahwa pembelajaran adalah sebagai peubahan dalam kemampuan, sikap ,atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan.’”

Berdasarkan pengertian pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar seorang guru untuk mengajar siswanya dengan tujuan agar siswa tersebut dapat mencapai tujuannya.



Oleh karena itu jelaslah bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik, dengan komunikasi yang terarah untuk mencapai tujuan.

## **2. Tinjauan Tentang PKKn**

### **a. Pengertian PKKn**

Wahab dan Sapriya (2011: 15) menyatakan bahwa istilah civics dan pendidikan kewarganegaraan di Indonesia sudah mulai dikenalkan dalam kurikulum sekolah sejak tahun 1968 sebagai upaya untuk menyiapkan warga negara menjadi warga negara yang baik, yaitu warga negara yang mengetahui hak-hak dan kewajiban-kewajibannya. Secara teoritik pendidikan kewarganegaraan merupakan perluasan dari 13 mata pelajaran *civics* dan lebih menekankan pada pendidikan orang dewasa dan lebih berorientasi pada praktik kewarganegaraan.

Menurut Mansoer dalam Erwin (2010:3) pada hakikatnya pendidikan kewarganegaraan merupakan hasil dari sintesa antara *civic education*, *democracy education*, serta *citizenship* yang berlandaskan pada filsafat Pancasila serta mengandung identitas nasional Indonesia serta materi muatan tentang bela negara. Dengan hakikat pendidikan kewarganegaraan Indonesia yang berbasis Pancasila tersebut, maka dapat dirumuskan bahwa pendidikan kewarganegaraan di Indonesia merupakan pendidikan kebangsaan dan kewarganegaraan yang berhadapan dengan keberadaan Negara Kesatuan Republik Indonesia,

demokrasi, HAM, dan cita-cita untuk mewujudkan masyarakat madani Indonesia dengan menggunakan filsafat pancasila sebagai analisisnya.

Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang mencakup pengetahuan tentang demokrasi, hak asasi manusia, administrasi nasional, organisasi internasional, dan lain-lain. Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk mendidik warga negara agar memahami hak dan tanggung jawabnya dalam melaksanakan hak kewarganegaraannya.

#### **b. Tujuan PPKn**

Ishmah (2023:33), tujuan pembelajaran PPKn di SD diantaranya sebagai berikut:

1. Agar siswa mempunyai kemampuan dalam berpikir kritis, bersikap nasionalis, dan berjiwa pancasialis.
2. Memiliki wawasan kebangsaan dalam menjunjung tinggi Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan rasa cinta tanah air.
3. Memiliki rasa Kesatuan dan Persatuan dalam mempertahankan bangsa Indonesia menuju lebih baik.
4. Memiliki *mindset* dalam memecahkan masalah yang terjadi di Negara.
5. Memiliki karya yang inovatif untuk mengangkat harkat dan martabat di depan para negara – negara lain.
6. Menjiwai nilai – nilai Pancasila dalam kehidupan sehari – hari.

Trisiana (2020:34), menjabarkan tujuan dari pembelajaran PPKn adalah sebagai berikut:

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

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan PPKn adalah membekali siswa dengan informasi nilai – nilai Pancasila agar menjadi warga Negara yang bersikap nasionalis dan berjiwa pancasialis.

### **C. Karakteristik PPKn**

Menurut Magdalena, dkk (2020: 423), mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) dirancang untuk membantu peserta didik memahami dan melaksanakan hak dan tanggung jawabnya agar menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, kompeten dan mampu mewujudkannya. Menjadikan rakyat sebagai bangsa yang mampu mengucapkan sumpah setia sesuai dengan perintah Pancasila dan UUD

1945. Sedangkan menurut Mubarokah (dalam Magdalena dkk 2020:424)

Fungsi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah

- 1) Membantu generasi muda memperoleh pemahaman cita-cita nasional atau tujuan negara
- 2) Dapat mengambil keputusan-keputusan yang bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah pribadi, masyarakat dan negara
- 3) Dapat mengapresiasi cita-cita nasional dan dapat membuat keputusan keputusan yang cerdas
- 4) Wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945.

### **c. Ruang Lingkup Pembelajaran PPKn**

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dan negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh Bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia”. Hal yang ditekankan dalam ketentuan ini adalah hubungan antara warga negara dan negara yang harus dibangun dengan baik dan selaras.

Menurut Kurniawan ( dalam Dewi dkk 2021: 5261). Ruang lingkup pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar dan beberapa tujuan pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar antara lain:

- 1) Mampu berpikir kritis, kreatif, dan rasional dalam menyikapi permasalahan kewarganegaraan.
- 2) Kami akan berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dalam kegiatan masyarakat lokal, nasional dan pemerintah serta memerangi korupsi.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis dengan membentuk individu-individu berdasarkan ciri-ciri masyarakat Indonesia agar dapat hidup berdampingan dengan negara lain.
- 4) Melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi kita dapat berinteraksi dengan negara lain.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penjelasan di atas adalah kita sebagai warga masyarakat hendaknya berpikir kritis, menyikapi permasalahan dan tantangan yang ada secara bijak dan tuntas, berperan aktif dalam kegiatan yang ada, dan berarti mampu mempertanggungjawabkan setiap persoalan di kedua bidang tersebut. Serta dapat memanfaatkan dan cermat menggunakan teknologi yang ada pada masa sekarang ini.

### 3. Model *Role Playing*

#### a. Pengertian Model *Role Playing*

Menurut Ahmadi (Ananda, 2017: 41). menyatakan *Role Playing* adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu, seperti menghidupkan kembali suasana historis, misalnya mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, dimana siswa menjadi diri atau individu lain dan bersikap seperti perilaku orang yang diperankannya, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dari apa yang telah diperankannya.

Menurut Huda, 2017 (Hayatun & Nurhasanah, 2020) *Role Playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan bahan pelajaran pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode *Role Playing* adalah salah satu bentuk pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi.

Menurut Hadfield (Huda 2017; 208), *Role Playing* dapat membantu siswa memahami materi dan melibatkan siswa dalam pembelajaran karena metode pembelajaran ini berisi tentang permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan sekaligus melibatkan unsur senang.

Berdasarkan kesimpulan di atas dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* adalah strategi pengajaran yang memungkinkan siswa

memahami pelajaran melalui permainan peran dan mempelajari serta menguasai materi secara mandiri tanpa bimbingan guru. Kemudian siswa dapat mengukur penguasaannya terhadap materi.

#### **b. Efektivitas Model *Role Playing***

Menurut Triyanto ( Budiyanto 2016: 129) Permainan *Role Playing* menciptakan suasana belajar aktif dan kreatif dalam kelompok. Seluruh siswa mampu mengeksplorasi diri sebagai profesional, mengemukakan gagasan kepada teman, menerima penjelasan dari teman lain, dan berperan sebagai tokoh bangsa dalam kelompoknya. Permainan bermain peran dapat membantu meningkatkan kemampuan Anda untuk berkolaborasi.

Menurut Boediono ( Budiyanto 2016: 129) pada metode *Role Playing* adalah keterlibatan emosional dan pengamatan sensorik terhadap situasi masalah yang sebenarnya Anda hadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek belajar yang aktif melakukan latihan bahasa (tanya jawab) bersama temannya dalam situasi tertentu. Pembelajaran yang efektif dimulai dengan lingkungan yang berpusat pada siswa.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penjelasan di atas adalah bahwa metode *Role Playing* melatih emosi, menumbuhkan rasa kekompakan dan kerjasama antar siswa dan kelompok yang mengikuti *Role Playing*, serta mendorong partisipasi siswa dalam setiap kegiatan yang dilakukan, sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa.

Bermain peran membuat siswa lebih termotivasi dan aktif Saat pembelajaran sedang berlangsung.

**c. Langkah-langkah Model *Role Playing***

Langkah-langkah model *Role Playing* Menurut Agus (2016:129)

sebagai berikut:

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

Dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dari bermain peran pemanasan yang dilakukan pada awal pembelajaran, memilih



permainan yang cocok, menyiapkan pengamatan, menata kelas sesuai dengan permainan atau skenario yang dimainkan perannya, melakukan evaluasi dan diskusi terhadap permainan yang akan diperankan.

**d. Kelebihan Model *Role Playing***

Kelebihan model *Role Playing* Menurut Agus (2016:130) sebagai berikut :

- 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- 4) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan di bahas dalam proses belajar.

**e. Kekurangan *Role Playing***

Kekurangan model *Role Playing* Menurut Agus (2016:130) sebagai berikut:

- 1) Bermain peran memakan waktu yang banyak.
- 2) Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya.

- 3) Bermain peran tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
- 4) Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kelemahan dari metode bermain peran yaitu bermain dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan bicara siswa, membantu individu maupun kelompok dalam proses sosial, mengeksplorasi situasi, emosi dan kondisi, untuk menarik siswa berpikir kritis serta berperan aktif dalam kehidupan nyata.

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Komariyah (2018:57), hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang diperoleh dengan kerja keras, baik secara individu maupun kelompok setelah mengalami proses pembelajaran. Nurrita (2018:175), hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Menurut Bloom (Sudjana 2014:22-30) menyatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif mencakup pengetahuan, pengertian, aplikasi, analisa, sintesa, evaluasi. Domain apektif mencakup penerimaan, respon, penilaian,