IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DI MIS GP.MEUTIA KOTA LANGSA

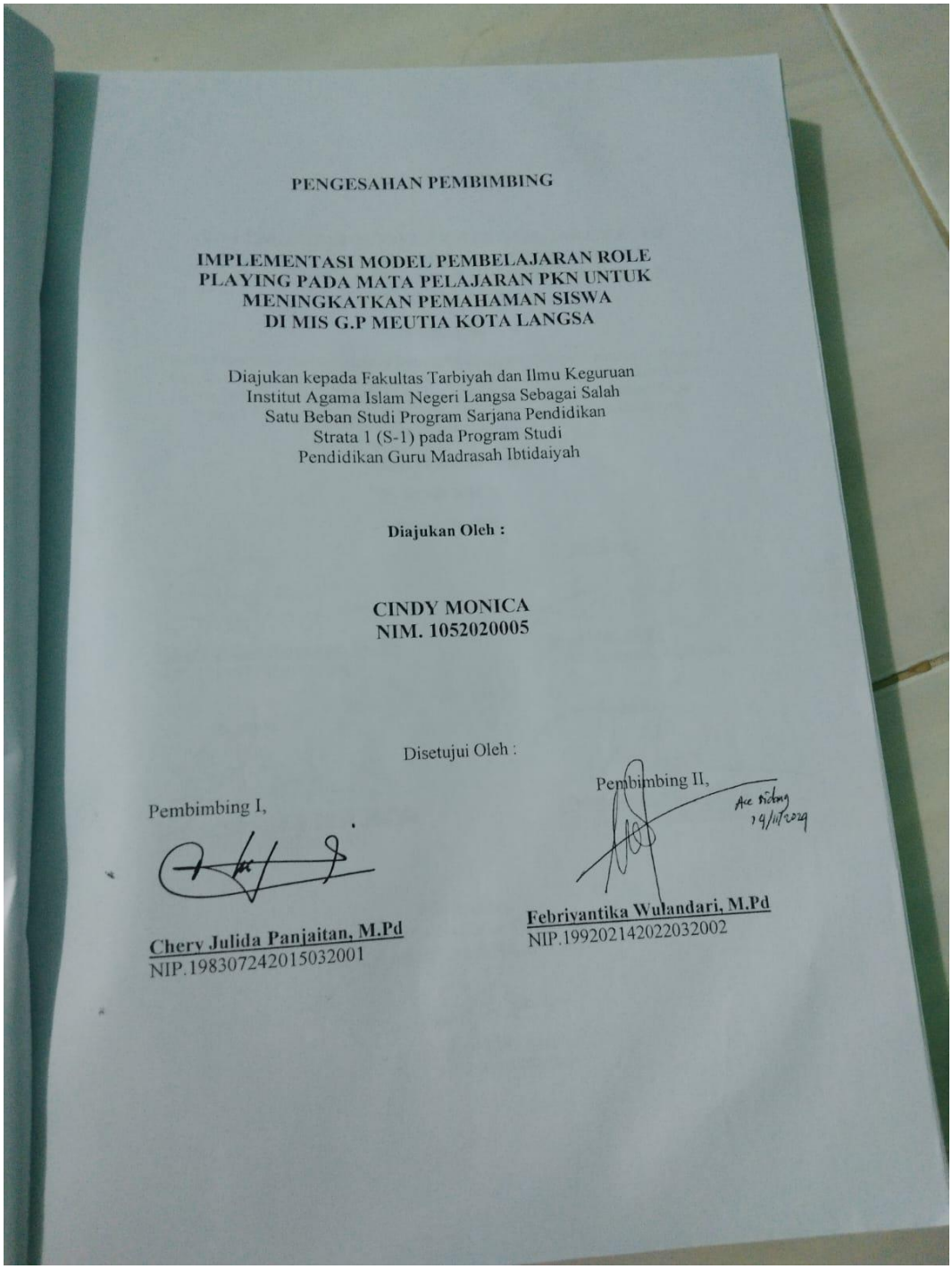
SKRIPSI

Oleh :

CINDY MONICA
NIM: 1052020005

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
LANGSA 2024 M/ 1445 H



PENGESAHAN PEMBIMBING

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DI MIS G.P MEUTIA KOTA LANGSA

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa Sebagai Salah
Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan
Strata 1 (S-1) pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Diajukan Oleh :

CINDY MONICA
NIM. 1052020005

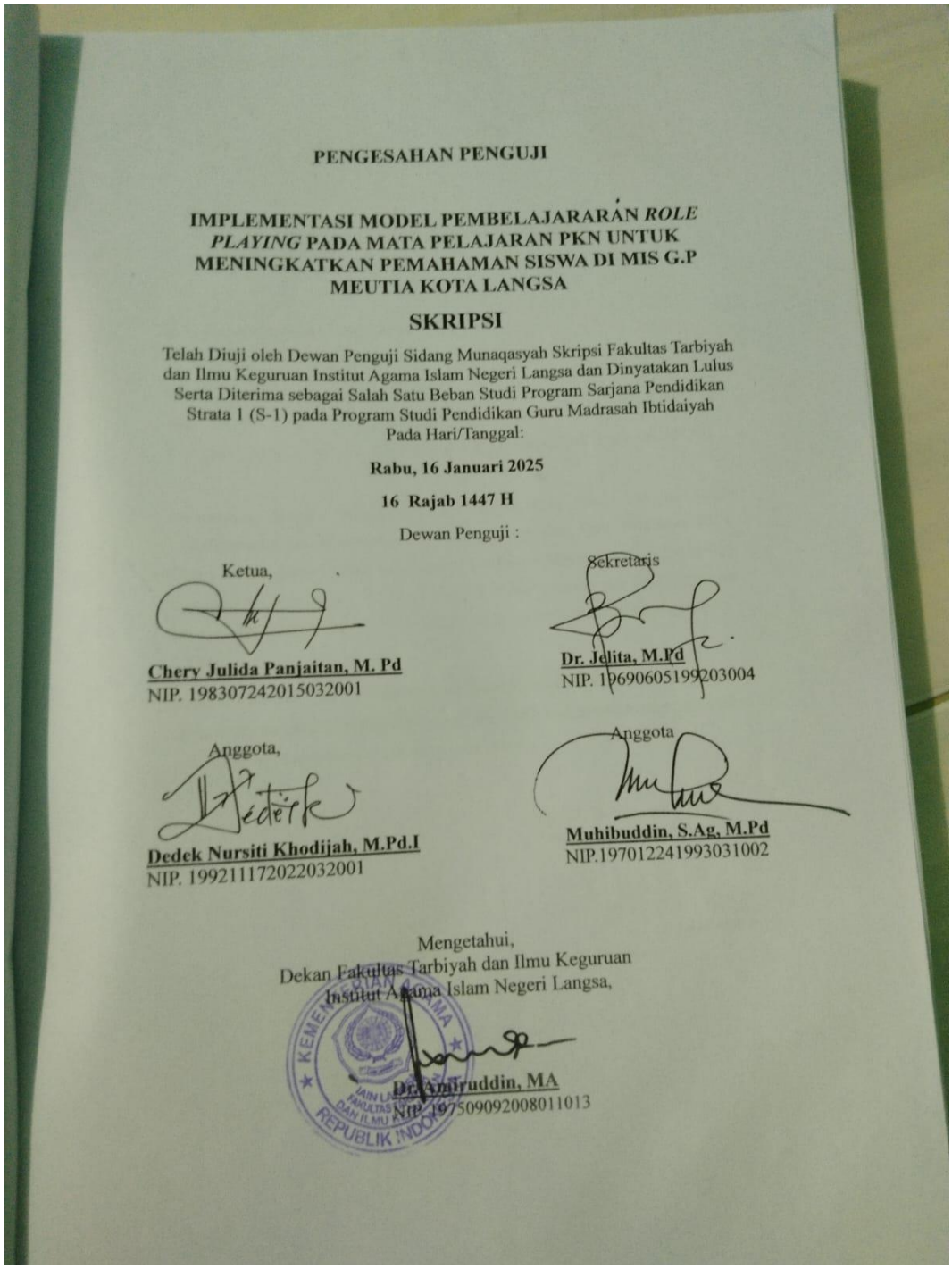
Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

Chery Julida Panjaitan, M.Pd
NIP.198307242015032001

Pembimbing II,

Febriyantika Wulandari, M.Pd
NIP.199202142022032002



PENGESAHAN PENGUJI

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARARAN *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DI MIS G.P MEUTIA KOTA LANGSA

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Dewan Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan Strata 1 (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

Rabu, 16 Januari 2025

16 Rajab 1447 H

Dewan Penguji :

Ketua,

Chery Julida Panjaitan, M. Pd
NIP. 198307242015032001

Sekretaris

Dr. Jelita, M.Pd
NIP. 196906051992203004

Anggota,

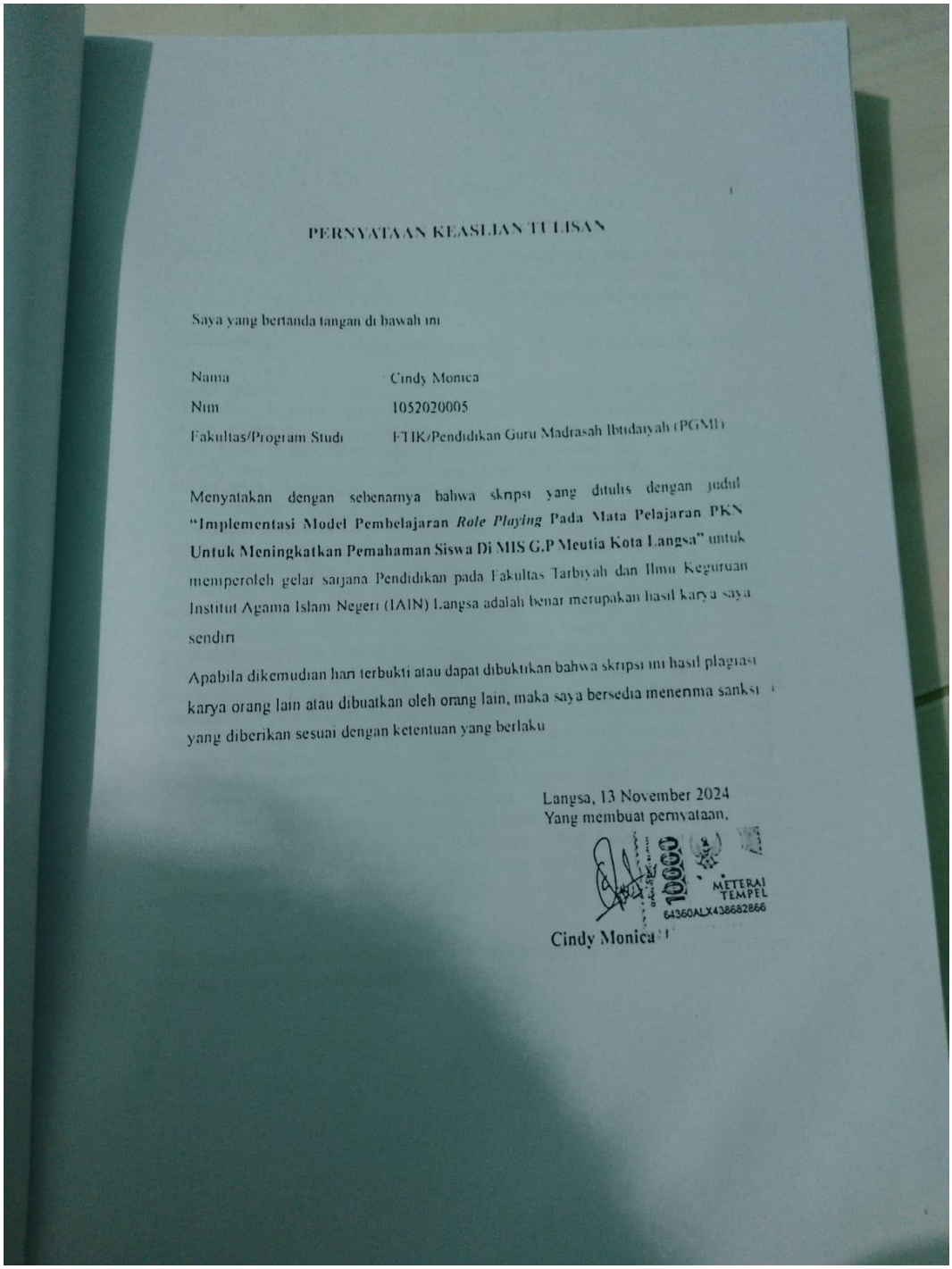
Dedek Nursiti Khodijah, M.Pd.I
NIP. 199211172022032001

Anggota

Muhibuddin, S.Ag, M.Pd
NIP.197012241993031002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa,

Dr. Amiruddin, MA
NIP. 197509092008011013



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama	Cindy Monica
Nim	1052020005
Fakultas/Program Studi	FTIK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang ditulis dengan judul **"Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PKN Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Di MIS G.P Meutia Kota Langsa"** untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi yang diberikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku

Langsa, 13 November 2024
Yang membuat pernyataan,

10000 METERAI TEMPEL 64360ALX438682866

Cindy Monica

ABSTRAK

Cindy Monica NIM 1052020005, Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Prlajaran PKN Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Di MIS G.P Meutia Kota Langsa

Pembimbing **1. Chery Julida Panjaitan, M.Pd 2. Febriyantika, M.Pd**

Model Pembelajaran bermain peran *(role palying)* merupakan salah satu model pembelajaran yang cocok diterapkan dalam pembelajaran PKN. Yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah tidak adanya variasi model pembelajaran yang mengakibatkan menurunnya pemahaman belajar siswa. Timbulnya rasa kurang bersemangat dalam belajar dan kurang kreatif dalam berfikir sehingga menyebabkan hasil belajar siswa tidak mencapai ketuntasan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeruhi peneran model bermain peran *(role Playing)* melalui aktivitas guru, siswa, dan hasil *post-tess*. Adapun metodologi dalam penelitian yang digunakan adalah peneliti tindakan kelas (PTK) dan subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas Vb MIS G.p Meutia Kota Langsa. Teknik pengumpulan data ini melalui lembar observasi aktivitas guru, aktivitas siswa , dan hasil post-tess siswa, sedangkan teknik analisis data menggunakan penelitian menggunakan rumus persentase sesuai dengan kreteria keberhasilan yang ditentukan. Berdasarkan hasil analisis data lembar observasi aktivitas guru pada siklus I (48.75%) termasuk dalam katagori kurang baik dan pada siklus II kemampuan guru meningkat menjadi (72.50%) yaitu dalam katagori baik. Hasil observasi siswa pada siklus I (67.5%) dalam katagori kurang baikdan pada siklus II (83.75%) yaitu dalam katagori sangat baik. Hsil *post-tess* siswa pada siklus I (57.50) yaitu dalam katagori belum tuntas pada siklus II (87.08%) yaitu dalam katagori tuntas . dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model bermain peran *(role playing)* dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil post-tess di Kelas Vb MIS G.p Meutia Kota Langsa.

Kata kunci: model bermain peran *(role playing)*, pemahaman belajar siswa.

KATA PENGENTAR

Assalamu'alaikaum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala pertolongan-Na sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini yang berjudul **"Implementasi Model Pembelajaran Role Playing pada Mata Pelajaran PKN untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di MIS Gp. Meutia''**, yang diajukam kepada Faklutas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Isntitut Agama Islam Negeri Langsa guna memenuhi sebagai persyaratan untuk memeproleh gelar sarjana pendidikan pada Prgram Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak dengan penuh keikhlasan dan ketulusan hati. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan ribuan terimah kasih yang tidak terhingga dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution. MA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa
2. Bapak Dr. Amiruddin Yahya, S. Pd. MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa
3. Ibu Chery Julida Panjaitan, M. Pd selaku ketua jurusan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya ditengah kesibukan beliau, dengan memberi bimbingan, kritik, saran dan juga arahan kepada penulis dalam proses penulisan skripsi ini
4. Ibu Suhelayanti, M. Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidika Guru Madrasah Ibtidaiyah
5. Bapak Basri Ibrahim, M.A selaku dosen wali
6. Ibu Febriyantika Wulandari, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya ditengah kesibukan beliau, dengan memberi bimbingan, kritik, saran dan juga arahan kepada penulis dalam prses penulisan skripsi ini.

7. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
8. Kepada cinta pertamaku, ayahanda Sujarwadi. Beliau memang tidak merasakan Pendidikan dibangku perkuliahan namun beliau mampu mendidik dan memotivasi, memberi dukungan sehingga penulis mampu menyelesikan perkuliahan ini hingga selesai
9. Dan pintu surga ku, Ibunda Nurmala Dewi tercinta yang tiada henti memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan serta melangitkan doa-doanya demi kemudahan dan kelancaran penulis dalam menyelaikan perkuliahan.
10. Imam terbaikku yaitu, suamiku Azril Ilham sebagai seseorang yang special yang selalu memberi semangat agar untuk terus melangkah maju kedepan, menjadi teman bertukar pikiran tempat berkeluh kesah, dan menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih atas waktu, dukungan dan serta doa-doanya.
11. Terimah kasih kepada sahabat saya yaitu, Alfira Putri Anjelina, S.Pd yang selalu mendukung dan menemani penulis sehingga dapat menyelaiskan skripsi ini dengan baik.
12. Terimah kasih kepada teman-teman unit yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis mendapat genjaran yang terbaik dari Allah SWT. Selain itu, penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bermanfaat sangat penulis harapkan, semoga skripsi ini bermanfaat.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Langsa, 6 Juli 2024

Penulis

Cindy Monica

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
KATA PENGANTAR ..... **ii**
DAFTAR ISI ..... **iv**
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Batasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 6
F. Manfaat Penelitian 7
1. Manfaat Teoritis 7
2. Manfaat Praktis 7
G. Definisi Operasional 8
BAB II LANDASAN TEORI **11**
A. Model Bermain Peran (*Role Playing*) 11
1. Pengertian Model Bermain Peran (*Role Playing*) 11
2. Aktivitas Pembelajaran Melalui Model Bermain Peran (*Role Playing*) 13
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Bermain Peran (*Role Playing*) 14
4. Langkah-langkah Model Bermain Peran *(Role Playing)* 16
5. Tahapan Pelaksanaan Role Playing di dalam Kelas 17
B. Pemahaman Belajar Siswa 18

1. Pengertian Pemahaman Belajar 18
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Belajar 20
3. Upaya-upaya Peningkatan Pemahaman Belajar 24
C. Pembelajaran PKN 27
1. Hakikat PKN 27
2. Ruang Lingkup PKN 28
3. Tujuan PKN 29
4. Pendidikan Pancasila dengan Tema Gotong Royong 29
D. Penelitian Terdahulu 32
BAB III METODE PENELITIAN 35
A. Jenis Penelitian 35
1. Tahap Perencanaan 37
2. Tahap Pelaksanaan 37
3. Tahap Pengamatan 38
4. Tahap Refleksi 38
B. Lokasi dan Subjek penelitian 39
C. Subjek dan Objek Penelitian 39
D. Teknik Pengumpulan Data 39
E. Instrumen Penelitian 41
BAB IV HASIL PENELITIAN 42
A. Deskripsi Lokasi Penelitian 42
1. Sejarah Sekolah 42
B. Deskripsi Hasil Penelitian 43
1. Siklus I 43
2. Siklus II 54
C. Peningkatan Pemahaman Belajar SiswaSiklus I dan Siklus II .. 63
1. Ketuntasan Post-tess Siswa 63
2. Hasil Temuan Penelitian 64
D. Pembahasan Hasil Penelitian 67
1. Analisis Aktivitas Guru 67
2. Analisis Aktivitas Siswa 68

3. Peningkatan Hasil *Post-Test* Siswa 68
BAB V PENUTUP 70
A. Kesimpulan 70
B. Saran 71
DAFTAR PUSTAKA 72
LAMPIRAN 75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru adalah figur manusia yang berperan penting dalam menepati posisi dalam pendidikan. Guru merupakan orang tua kedua bagi anak didik, sebagai orang tua guru harus menyayanginya sebagai anak didik. Dalam proses mengajar, guru harus terampil menggunakan metode maupun model pembelajaran secara bervariasi agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik untuk menciptakan peserta didik yang cerdas. Menjadi seorang guru tidak hanya mempunyai pandangan yang sama dalam menilai anak didik. Hal ini akan mempengaruhi metode maupun model yang guru terapkan dalam proses pembelajaran.

Dengan keberadaan guru didalam kelas dapat memberikan makna bagi siswa, guru merupakan panutan dan figur yang sangat penting didalam kelas, menjadi perhatian dikalangan siswa,gaya, gaya bicara, dan sikap guru akan menjadi contoh tersendiri pada siswa.[1]Guru yang profesional merupakan pendidikan yang berkualitas. Agar menjadi guru yang berprofesional, mereka harus mampu menentukan jati diri dan mengkualisasikan diri sesuai dengan kemampuan dan kaidah-kaidah guru yang profesional.[2]

Keberhasilan dalam pencapaian tujuan pendidikan dan pembelajaran tidak hanya terlepas dari peranan guru dalam mengelolah sarana pendidikan, terkhususnya di Madrasah ibtudaiyah. Salah satu cara untuk meperbaiki mutu

[1]Dwi Annisa, 'Jurnal Pendidikan Dan Konseling', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.1980 (2022), 1349–58.

[2]Muh Akib, 'Beberapa Pandagan Guru Sebagai Pendidik', *Al-Ishlah*, 19.1 (2021), 75–98.

pendidikan adalah dengan cara memperbaiki proses pembelajaran. Perkembangan baru yang terjadi dalam proses pembelajaran sesuai dengan ilmu pengetahuan dan teknologi.[3]

Dalam pengelolaan kelas keterampilan guru dalam mencipakan dan memeliara kondisi belajar yang optimal. Kondisi belajar yang optimal dapat tercapai dengan baik jika guru mampu mengatur siswa dan sarana pengajaran serta dapat mengendalikan suasana kelas yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.Proses pembelajaran sangat diperlukan interaksi antara guru dengan siswa, agar proses pembelajaran dapat lebih aktif dan berjalan sesuai dengan yang di harapkan.

Jika seorang guru tidak dapat menguasai kelas dan pembelajaran, maka tidak akan terlaksanakan proses pembelajaran yang di harapkan dan siswa mudah merasa bosan dalam belajar.Model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi semua aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru serta segala fasilitas yang terikat yang digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar.[4]

Dalam peningkatankan kualitas pembelajaran melalui peningkatan kualitas pendidikan memiliki dampak positif yang stategis. Dampak positif tersebut yaitu: 1) peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan sebuah masalah pendidikan dan masalah pembelajaran yang dihadapi secara nyata, 2) peningkatan yang kualitas,

[3]Hamid Darmadi, 'Tugas, Peran, Kompetensi, Dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional', *Jurnal Edukasi*, 13.2 (2015), 161–74.

[4] Jamal Mirdad and M I Pd, 'Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)', 2.1 (2020), 14–23.

masukan, proses, dan hasil belajar, 3) peningkatan profesional pendidik, 4) penerapan sebuah prinsip pembelajaran berbasis peneliti.[5]

Berdasarkan Peneliti lihat pada observasi PPL di MIS Gampong Meutia Kota Langsa bahwa siswa sudah menerapkan pendidikan kewarganegaraan (PKN) di dalam diri mereka, mereka paham bagaimana meneraapkan nilai, moral dan etika dengan baik didalam kehidupan sehari-sehari. Bukan hanya itu siswa sudah menjalankan hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara indonesia dengan baik. Oleh karena itu pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN) yang telah di ajarakan guru sudah dipahami siswa.

Tetapi kenyataannya, berdasarkan observasi ketika setelah diselusuri Peneliti yang telah dilakukan di MIS Gampong Meutia Kota Langsa bahwa guru telah mengajar dengan semaksimal mungkin. Namun,usaha mengembangkan mutu pendidikan harus ditingkatkan, tetapi disisi lain tentang pengajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN) masih cenderung menurun dari segi mutu penanaman nilai, moral dan etika. Salah satu alasan pendidikan kewarganegaraan mengalami kemerosotan adalah pengajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah yang dilakukan oleh guru melalui proses pembelajaran dikelas yang hanya di arahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal, sementara itu otak anak dipaksa untuk mengingat. Akibatnya pembelajaran pintar secara teoritik tetapi lemah dari aspek psikomotor. Siswa di MIS G.P Meutia cenderung lebih banyak bermain dikelas dan kurang memperhatikan guru saat menerangkan materi Pendidikan

[5]Ina Magdalena and others, 'Pembelajaran Inovatif Dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas 1 Sd Negeri Pangadegan 2 [Innovative Learning in Character Building for Grade 1 Students at Pangadegan 2 Public Elementary School]', *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2.3 (2020), 376–92 <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

Kewarganegaraan (PKN), oleh karena itu siswa tidak memahami materi yang telah diajarkan guru, sehingga siswa tidak memiliki nilai, moral dan etika di dalam diri mereka.

Agar bisa meningkatkan motivasi dalam belajar siswa dan pemahaman siswa. Penulis menerapkan model bermain peran *(role playing)* dalam pembelajaran PKN di MIS Gampong Meutia Kota Langsa. Model bermain peran *(role playing)* merupakan suatu cara siswa untuk menguasai bahan-bahan pelajaran memaluli pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan cara memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam permainan ini dilakukan lebih dari satu orang dan disesuaikan dengan peran yang dimainkan.[6]

Salah satu cara yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah penerapan pembelajaran yang aktif dan bervariatif. Dengan menggunakan penerapan model pembelajaran yang bervariatif akan menambahkan antusias peserta didik agar lebih meningkatkan pemahaman belajar siswa.

Dalam penerapan model pembelajaran bermain peran *(role playing)* yang sangat baik akan dapat memberikan dampak yang baik terhadap perkembangan siswa/i, yang nantinya akan meningkatkan pemahaman belajar siswa dengan baik dan dalap belajar lebih aktif. Namun sebaliknya untuk menerapkan pembelajaran bermain peran *(role playing)* yang tidak baik akan memberikan dampak negarif terhadap siswa/i, sehingga para pendidik yang mengajarkan dengan model bermain

[6]Ni Kadek Mariana, 'Penerapan Metode Role-Playing Pada Mata Pelajaran Pkn Di Sd Negeri 1 Nongan', *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 5.2 (2023), 7–14 <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v5i2.163>.

peren *(role playing)* harus melihat dan meperhatikan baik-baik, agar hasil yang didapatkan sesuai dengan yang di harapkan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis melakukan suatu penelitian terhadap MIS Gampong Meutia Kota Langsa yang bertujuan untuk memperbaiki ilmu pengetahuan serta perilaku siswa/i dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (role playing). Penelitian ini berjudul **"Impelementasi Model Pembelajara *Role Playing* Dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN MIS G.P Kota Langsa''**

B. Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah bahwa pokok persoalan penelitian ini adalah Impelementasi Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Pkn di MIS G.P Meutia Kota Langsa, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahkan yang akan dijadikan peneliti, yaitu:

1. Implementasi model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran PKN di MIS G.P Meutia Kota Langsa.
2. Peningkatan pemahaman belajar siswa pada pembelajaran PKN dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di MIS G.P Meutia Kota Langsa.

C. Batasan Masalah

1. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa
2. Berfokus pada mata pelajaran PKN Kelas Vb dengan materi pendidikan pancasila tema pola hidup gotong royong
3. Yang dilakukan di MIS G.P Meutia Kota Langsa Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024.

D. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana Implementasi model pembelajaran *Role Playing* pada Siklus I dan Siklus II untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran PKN di MIS G.p Meutia Kota Langsa?
2. Bagimana Peningkatan pemahaman belajar siswa pada pembelajaran PKN dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di MIS G.P Meutia Kota Langsa?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahuiImplementasi model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran PKN di MIS G.P Meutia Kota Langsa.
2. Untuk mengetahuiPeningkatan pemahaman belajar siswa pada pembelajaran PKN dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di MIS G.P Meutia Kota Langsa.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belang masalah dan tujuan penelitian diatas, manfaat yang diharapkan dari peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
    a. Memberikan bantuan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di Madrasah Ibtidaiyah agar terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan pemikiran anak.
    b. Memberikan bantuan ilmiah dalam Ilmu Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, yaitu membuat inovasi penggunaan model pembelajaran bermain peran *(role playing)* untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa.
    c. Sebagai referensi pada penelitain-penelitian berikutnya yang berhubungan sengan peningkatan pemahaman belajar siswa dan bahan belajar lebih lanjut.
2. Manfaat Praktis
    1. Bagi Siswa
        a. Untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman belajar siswa dalam menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing).*
        b. Sebagai motivasi agar meningkatkan pemahaman belajar siswa sehingga peserta didik dapat memahami pelajaran dengan baik dan benar.

c. Meningkatkan pemahaman belajar siswa MIS G.P Meutia Kota Langsa pada penerapan model pembelajaran bermain peran *(role playing).*

2. Bagi Guru

a. Untuk menjadikan informasi yang sangat penting khususnya guru melihat bagaimana pemahaman belajar, agar mengetahui hasil belajar peserta didik pada model pembelajaran beramain peran *(role playing).*

b. Memberikan wawasan, gambaran serta referensi untuk menambah cara mengajar dalam meningkatkan kualitas pemahaman belajar.

c. Dapat memberikan kreatifitas serta hasil yang sangat baik bagi siswa.

3. Bagi Sekolah

a. Untuk menambah pengetahuan dalam menganalisis permasalahan sehingga dapat menambahkan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan terutama dalam meningkatkan pemahaman belajar menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing).*

b. Dapat memberikan gamabaran yang jelas tentang hubungan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa.

G. Definisi Operasional

Untuk mencegah kesalah pahaman pada istilah-istilah yang terdapat pada skripsi ini maka dengan ini penulis mejelaskan pengertian istilah sebagai berikut :

1. Penerapan

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), penerapan adalah suatu perbuatan memperaktekkan sebuah teori, metode, konsep, prinsip, dan model serta hal lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu dan mendapatkan suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok dan golongan yang telah terencana yang sudah tersusun sebelumnya.

Sedangkan menurut penulis penerapan merupakan panduan dan sebuah langkah yang akan dilakukan untuk memproleh pencapaian yang diharapkan agar terciptanya proses belajar-mengajar yang menyenangkan dalam model pembelajaran bermain peran *(role playing)* dalam pembelajaran PKN.

2. Model Bermain Peran *(Role Playing)*

Model bermain peran *(role playing)* adalah suatu cara untuk menguasai bahan-bahan pelajaran dengan pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati serta siswa dapat memahami belajar dengan baik dan siswa menjadi lebih semangat dalam belajar. Dalam Model bermain peran *(role playing)* merupakan suatu usaha untuk memecahkan sebuah masalah dengan memerankan suatu topik yang dapat membuat siswa memahami pelajaran yang di sampaikan oleh gurunya.[7]

[7]Arleni Taringan, 'Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS', *Jurnal Primary : Jurnal Guru Pendidikan Dasar*, 5.November (2016), 102–12 <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/3898>.

3. Pemahaman belajar

Pemahaman belajar adalah sebuah gambaran tentang sifat-sifat suatu proses, struktur atau kualitas yang dinyatakan dalam bentuk yang menujukkan apa yang harus di gambarkan dan dilukiskan sehingga siswa dapat melakukan sesuatu terhadap proses, sturuktur atau kualitas bagi dirinya sendiri.[8] Yang penulis maksud dari pemahaman belajar adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar siswa mudah dalam memahami pelajaran dengan mengkaitkannya di dalam kehidupan siswa. Dengan pemahaman belajar dapat membawa siswa berinterksi dengan guru.

[8]Ina Magdalena, Melanis Melanis, and Yulianti Dewi, 'Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Dalam Desain Intruksional Berbasis Daring Di Sekolah Dasar Negeri Pengakalan 1', *As-Sabiqun*, 2.2 (2020), 49–65 <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i2.1002>.

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Sekolah

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Gampong Meutia Kota Langsa pada kelas Vb semester ganjil tahun pelajaran 2024. MI Gampong Meutia Kota Langsa adalah sebuah yayasan milik NU swasta yang ada didaerah Kota Merupakan yayasan seperti Sekolah Dasar yang bergerak dibidang pendidikan akademik maupun non akademik yang sedang berkembang untuk bersaing dan para competitor Madrasah MI Gampong Mautia Langsa terletak di jalan TM. Zein No. 43B Langsa Kota, Kota Langsa. Sebelum terbentuknya MI Gampong Meutia pada awalnya adalah sebuah TPA yang dibangun oleh masyarakat, kemudian pada tanggal 12 November 1967 dibuatlah surat bahwa masyarakat mewakafkan sebidang tanah di Gampong Meutia yang luasnya 26x17 meter untuk dipergunakan mendirikan sebuah sekolah madrasah diniyah islamiah langsa yang diketuai oleh Abd Gani S. Dan mewakafkan atas nama majelis atau orang-orang tua kampong meutia langsa, yang bernama Tgk Hasan sebagai imam kampong meutia langsa dan Tgk Nja Bardan sebagai wakil imam. Kemudian yang mengetahui geuchik gampong meutia langsa yang bernama Abdullah Abbas.

Bangunan sekolah MI Gampong Meutia Langsa sendiri dan ruangan yaitu: 1 Kantor Kepala Sekolah, I Kantor Guru, 1 Ruang TL serta 6 Ruang Kelas dengan kondisi 4 ruang kelas baik dan 2 rusak ringan serta halaman madrasah

yang sangat sempit, dan tahun 2019, 2 ruang kelas yang tidak layak dirobohkan untuk keperluan perluasan halaman Madrasah seperti saat sekarang ini.

Penelitian diawali dengan menjumpai kepala sekolah terlebih dahulu untuk meminta izin melakukan penelitian sekaligus memberi surat pengantar dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa pada tanggal.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada MIS G.P Meutia Kota Langsa di kelas Vb semester ganjil tahun ajaran 2023-2024 dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)* pada mata pelajaran Pkn yang dilakukan yaitu dari tanggal 25 September – 3 Oktober 2024.

Sesuai dengan tujuan pada penelitian ini, peneliti ingin melihat aktivitas guru, dan aktivitas siswa yang dilakukan selama prose pembelajaran berlangsung menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)*. Berikut kegiatan dalam tahap siklus tindakan.

1. Siklus 1

Siklus 1 terdiri dari empat yaitu tahap perencaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

a. Perencanaan

Pada tahap awal perencanaan siklus 1 yaitu mempersiapkan segala kegiatan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menetapkan tema yang akan diajarkan yaitu tema Pandidikan pancasila dengan subtema gotong royong
2. Menetapkan CP, ATP dan Indikator yang ada didalam Modul

3. Menyusun Modul dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)*
4. Menyiapkan lembar skenario yang akan di mainkan dalam model pembelajaran bermain peran *(role playing)*
5. Menyiapkan media dan sumber belajar
6. Menyiapkan lembar soal tes
7. Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama berlangsung pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus 1 ini dilakukan pada tanggal 25 September 2024. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan di kelas Vb dengan jumlah siswa 24 orang. Penelitian ini dibantu oleh ibu Tesa Ayu Ningsi S.Pd (Wali Kelas Vb) sebagai pengamat aktivitas guru (peneliti) dan dibantu juga oleh Alpira Putri Anjelina S.Pd sebagai pengamat aktivitas siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. Adapun kegiatan pembelajaran dibagi kedalam tiga kegiatan, yaitu pendahuluan, keguatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan tersebut sesuai dengan Modul yang telah terlampir.

Kegiatan pembelajaran pada tahap pendahuluan diawali dengan memberi penjelasaan tentang materi yang akan di pelajarain serta menampilkan sebuah video bermain peran *(role playing)* tentang gotong royong.

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti, pada tahap guru meminta siswa mengamati video bermain peran yang di tampilkan oleh guru dan meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya tentang video yang mereka lihat. Guru juga memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawan pertanyaan yang diajukan oleh siswa lainnya. Guru juga tidak lupa memberikan sedikit penguatan atas pertanyaan-pertanyaan yang siswa berikan. Guru membagikan siswa kedalam 4 kelompok kemudian membagian lembar skenario teks dialog tersebut yang nantinya akan mereka tampilkan untuk memainkan peran.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan penutup. Pada kegiatan ini guru menanyakan kepada siswa apakah ada yang belum dimengerti dan meminta kepada siswa untuk bertanya jika ada yang kurang paham tentang materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, lalu guru memberikan soal tes untuk melihat pemaham siswa dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* serta memberikan pesan moral pada siswa dan diakhiri dengan membaca doa dan salam penutup.

c. Pengamatan

Observasi dilakukan untuk mengadakan pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan selama pembelajaran sehingga dapat diperbaiki pada siklus selanjutnya.

Analisi terhadap guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu unsur yang paling penting untuk mengetahui pemahaman siswa dalam suatu pembelajaran.

1) Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Pada tahap ini, pengamatan terhadap aktivitas guru menggunakan instrumen yang berupa lembar pengamatan aktivitas guru yang diamati oleh wali jelas Vb ibu Tesa Ayu Ningsi S.Pd. Dan data hasil observasi guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Hasil Pengamatan Aaktivitas Guru Dalam Mengajar dengan Menggunakan model bermain peran (role playing) pada siklus I

NO	**Aspek yang diamati**	**Skor**			
		1	**2**	**3**	**4**
A.	**Kegiatan Awal**				
1.	Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa.				√
2.	Guru mengecek kehadiran siswa				√
B.	**Inti**				
3.	Guru menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran pendidikan pancasila dengan tema gotong royong		√		
4.	Guru menentukan skenario gotong royong dalam pembelajaran dengan metode role playing.		√		
5.	Guru membuat siswa antusias dalam memahami skenario yang diberikan			√	
6.	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok		√		
7.	Guru mengelolah kelas untuk memulai pembelajaran role playing		√		

8.	Guru memintah siswa untuk memperhatikan skenario yang sedang diperagakan siswa oleh masing-masing kelompok.		√		
9.	Guru menjelaskan pembelajaran secara umum kepada siswa.		√		
C.	**Kegiatan Penutup**				
10.	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran			√	
11.	Guru menjelaskan kembali kesimpulan dari siswa			√	
12.	Guru melakukan refleksi, yaitu dengan menayakan kembali kepada siswa apa yang sudah dipahami, dan tidak dipahami.			√	
13.	Guru memberikan pesan moral			√	
14.	Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.				√
	Jumlah	**39**			
	Rata-rata	**278**			
	Persentase	**48.75 % (Kurang Baik)**			

Sumber data: hasil penelitian di MIS G.P Meutia Kota langsa,2024

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa kemempuan guru dalam mengelolah pembelajaran dengan menggunakan model beramin peran *(role playing)* pada pembelajaran PKN memperoleh nilai persentase 48,75% yang berarti taraf keberhasilan aktivitas guru berdasarkan pengamatan belum termasuk katagori baik. Skor rendah yang didapatkan guru saat pembelajaran adalah pada kegiatan awal saat mengkondisikan kelas, melakukan apersepsi, dan juga pada saat menyampaikan rencana pembelajaran, selain itu pada kegiatan ini skor rendah yang

didapatkan saat meminta kelompok yang lain mempersipkan dan memberi nilai kepada kelompok yang sedang tampil. Akan tetapi skor tinggi yang diperoleh pada guru memberikan penjelasan dan penguatan pada siswa.

2) Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Pada tahap ini adalah kegiatan mengamati aktivitas iswa pada saat pembelajaran berlangsung, dari awal sampai akhir untuk setiap pertemuan. Hasil pengamatan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Mengikuti Pembelajaran Pada Siklus I

NO	**Aspek yang diaamati**	**Skor**			
		1	**2**	**3**	**4**
A.	**Kegiatan awal**				
1.	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama guru			√	
2.	Siswa menjawab kehadiran dan siap menerima pembelajaran			√	
3.	Siswa mendengarkan apersepsi dan motivasi			√	
4.	Siswa menerima apersepsi dan motivasi		√		
5.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan guru			√	
B.	Kegiatan Inti				
6.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi gotong royong menggunakan model pembelajaran role paying				√
7.	Siswa mengikuti arahan guru tentang pembagian kelompok dalam pembelajaran menggunakan model role palying		√		

8.	Siswa duduk berdasarkan kelompok yang telah dibagikan				√
9.	Siswa membaca skenario yang telah dibagikan oleh guru.			√	
10.	Siswa tampil kedepan dan membaca skenario yang sudah dibacanya dengan kelompok			√	
11.	Siswa lain memperhatikan teman yang tampil di depan		√		
12.	Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk berhipotesis terhadap masalah yang diberikan oleh guru			√	
13.	Perwakilan kelompok maju mempesentasikan hasil diskusi kelompok didepan kelas			√	
C.	**Penutup**				
14.	Siswa bertanya kepada guru, serta siswa menyimpulkan materi hari ini.			√	
15.	Siswa mendengarkan kesimpulan atau penguatan dari guru		√		
16.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru			√	
17.	Siswa dan guru membaca doa penutup bersama-sama				√
18.	Siswa menjawab salam dari guru				√
	Jumlah	**57**			
	Rata-rata	**3.00**			
	Persentase	**67.5%** **(Cukup Baik)**			

Sumber data: hasil penelitian di MIS G.P Meutia Kota Langsa, 2024

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model bermain peran *(role playing)* pada pembelajaran PKN memperoleh nilai peresentase 67.5% yang berarti taraf keberhasilam aktivitas siswa

berdasarkan pengamatan pengamat belum termasuk kategori baik. Sekor terendah yang diperoleh siswa pada saat pembagian kelompok siswa sangat ribut. Dan pada saat pembagian sekenario dialog siswa belum bisa bersatu dalam kelompok, hanya satu dua orang saja yang sudah bersatu dalam kelompok. Adapun skor tertinggi yang diperoleh pada saat pembelajaran akan diakhiri siswa semanagat dalam menjawab salam dan membacakan doa.

3) Hasil *post-tess* Siswa Pada Siklus I

Setelah berlangsungnya pembelajaran pada Modul siklus I, guru memberikan tes dengan jumlah 10 soal yang diikuti oleh 24 siswa untuk mengetahui hasil post-tess siswa, dan dengan ketuntasan minimal yang ditetapkan di MIS G.P Meutia Kota langsa minimal 80. Hasil tes pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

NO	NAMA SISWA	NILAI/SKOR	Keterangan
1.	S1	60	Tidak Tuntas
2.	S2	80	Tuntas
3.	S3	50	Tidak Tuntas
4.	S4	40	Tidak Tuntas
5.	S5	40	Tidak Tuntas
6.	S6	70	Tidak Tuntas
7.	S7	50	Tidak Tuntas
8.	S8	80	Tuntas
9.	S9	80	Tuntas
10.	S10	50	Tidak Tuntas
11.	S11	80	Tuntas

12.	S12	40	Tidak Tuntas
13.	S13	60	Tidak Tuntas
14.	S14	70	Tidak Tuntas
15.	S15	40	Tidak Tuntas
16.	S16	90	Tuntas
17.	S17	40	Tidak Tuntas
18.	S18	80	Tuntas
19.	S19	60	Tidak Tuntas
20.	S20	80	Tuntas
21.	S21	50	Tidah Tuntas
22.	S22	40	Tidak Tuntas
23.	S23	50	Tidak Tuntas
24.	S24	80	Tuntas
	Jumlah	**1380**	
	Rata-rata	**57.50%**	**(Kurang Baik)**

Daftar tabel siswa	**persentase**
Ketuntasan Siswa (%)	**8/24x 100 = 33.3%**
Ketidak tuntasan Siswa (%)	**16/24 x 100 = 66.7%**

Berdasarkan tabel diatas hasil post-tess pada siklus I diatas, 8 orang siswa mendapat nilai ≥ 80 sehingga memperoleh persentase nilai tes adalah 33%. Sedangkan 16 orang siswa memperoleh nilai ≤ 80 sehingga persentase hasil tes

adalah 66% belum memiliki KKM yang ditentukan oleh MIS G.P Meutia Kota langsa yaitu minimal 80. Oleh karena itu persentase ketuntasan belajar siswa masih dibawah 85%, maka ketuntasan belajar siswa pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar klasikal dari segi hasil pelasksanaan tindakan belum bisa dikatakan berhasil.

d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat dan melihat kembali semua kegiatan pada siklus pembelajaran yang telah dilakukan, untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Adapun hasil refleksi kegiatan pembelajaran siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi/tindak lanjut
1	Aktivitas guru	Kemempuan guru pada siklus I masih memiliki kekurangan diantarannya adalah: • Guru belum mampu mengajak siswa untuk mendengarkan materi yang disampaikan • Guru belum mampu mengajak siswa untuk menanyakan hal yang tidak mengerti • Guru belum mampu membagikan skenario kepada siswa dengan baik	Pada kemampuan guru perlu dilakukan perbaikan seperti: • Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru mampu mengajak siswa mendengarkan materi yang disampaikan • Petemuan selanjutnya, diharapkan guru dapat mengajak siswa untuk mennyakan hal yang tidak dipahami • Pertemua selanjutnya, diharapkan guru harus mampu membagikan skenario dengan baik

		• Guru belum mampu meminta kelompok untuk memperhatikan penilaian • Guru belum mampu mengondisikan siswa pada saat mengerjakan soal • Guru belum mampu memberikan evaluasi soal dengan baik	• Pertemuan selanjutya, diharapkan guru ampu meminta kelompok memperhatikan dan memberikan penilaian • Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru mampu mengondisikan siswa pada saat mengerjakan soal • Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru mampu memberikan soal evaluasi dengan baik
2	Aktivitas Siswa	Aktivitas siswa pada siklus I masih memiliki kekurangan diantaranya adalah: • Siswa harus mampu mendengarkan arahan guru • Siswa kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang dianjurkan oleh temannya • Siswa kurang aktif saat berdikusi dengan teman kelompoknya • Siswa kurang dalam menyimpulkan materi pembelajaran • Siswa kurang dalam mendengarkan materi yang disampaikan.	Pada kemampuan siswa perlu dilakukan perbaikan seperti: • Kemampuan dalam mendengarkan arahan guru akan lebih baik • Pada pertemuan selanjutnya siswa akan lebih aktif mengajukan pertanyaan • Pada pertemuan selanjutnya siswa akan lebih aktif berdikusi dengan teman kelompoknya • Pertemuan selanjutnya guru memberi nilai kepada siswa yang mampu menyulkan materi pembelajaran • Pertemuan berikutnya siswa akan lebih baik lagi mendengarkan materi selanjutnya

3	Hasil post-tess siswa	Hanya 8 orang siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 16 orang siswa belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.	Pada pertemuan selanjutnya guru akan mengupayakan peningkatan hasil post-tess siswa menjadi lebih baik lagi dengan menekankan pembelajaran menggunakan model bermain peran *(role playing)*

1. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap awal perencanaan siklus II yaitu mempersiapkan segala kegiatan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menetapkan tema yang akan diajarkan yaitu tema Pandidikan pancasila dengan subtema gotong royong
2. Menetapkan CP, ATP dan Indikator yang ada didalam Modul
3. Menyusun Modul dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)*
4. Menyiapkan lembar skenario yang akan di mainkan dalam model pembelajaran bermain peran *(role playing)*
5. Menyiapkan media dan sumber belajar
6. Menyiapkan lembar soal tes
7. Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama berlangsung pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II ini dilakukan pada tanggal 1 Oktober 2024 Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan di kelas Vb dengan jumlah siswa 24 orang. Penelitian ini dibantu oleh ibu Tesa Ayu Ningsi S.Pd (Wali Kelas Vb) sebagai pengamat aktivitas guru (peneliti) dan dibantu juga oleh Alpira Putri

Anjelina S.Pd sebagai pengamat aktivitas siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. Adapun kegiatan pembelajaran dibagi kedalam tiga kegiatan, yaitu pendahuluan, keguatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan tersebut sesuai dengan Modul yang telah terlampir.

Kegiatan pembelajaran pada tahap pendahuluan diawali dengan memberi penjelasaan tentang materi yang akan di pelajarain serta menampilkan sebuah video bermain peran *(role playing)* tentang gotong royong.

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti, pada tahap guru meminta siswa mengamati video bermain peran yang di tampilkan oleh guru dan meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya tentang video yang mereka lihat. Guru juga memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawan pertanyaan yang diajukan oleh siswa lainnya. Guru juga tidak lupa memberikan sedikit penguatan atas pertanyaan-pertanyaan yang siswa berikan. Guru membagikan siswa kedalam 4 kelompok kemudian membagian lembar skenario teks dialog tersebut yang nantinya akan mereka tampilkan untuk memainkan peran.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan penutup. Pada kegiatan ini guru menanyakan kepada siswa apakah ada yang belum dimengerti dan meminta kepada siswa untuk bertanya jika ada yang kurang paham tentang materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, lalu guru memberikan soal tes untuk melihat pemaham siswa dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)*

serta memberikan pesan moral pada siswa dan diakhiri dengan membaca doa dan salam penutup.

c. Pengamatan

Sama halnya pada pengamatan yang dilakukan pada siklus I, yaitu pengmatan yang dilakukan oleh ibu Tesa Ayu Ningsih S.Pd dan teman sejawat. Hal yang diamati adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

1) Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

Pada tahap ini, pengamatan terhadap aktivitas guru menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi aktivitas guru. Data hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Mengajar dengan Menggunakan Model Bermain Peran *(Role Playing)*

NO	**Aspek yang diamati**	**Skor**			
		1	**2**	**3**	**4**
A.	**Kegiatan Awal**				
1.	Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa.				√
2.	Guru mengecek kehadiran siswa				√
B.	**Inti**				
3.	Guru menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran pendidikan pancasila dengan tema gotong royong				√
4.	Guru menentukan skenario gotong royong dalam pembelajaran dengan metode role playing.			√	
5.	Guru membuat siswa antusias dalam memahami skenario yang diberikan				√
6.	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok				√

7.	Guru mengelolah kelas untuk memulai pembelajaran role playing			√	
8.	Guru memintah siswa untuk memperhatikan skenario yang sedang diperagakan siswa oleh masing-masing kelompok.				√
9.	Guru menjelaskan pembelajaran secara umum kepada siswa.				√
C.	**Kegiatan Penutup**				
10.	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran				√
11.	Guru menjelaskan kembali kesimpulan dari siswa				√
12.	Guru melakukan refleksi, yaitu dengan menayakan kembali kepada siswa apa yang sudah dipahami, dan tidak dipahami.				√
13.	Guru memberikan pesan moral				√
14.	Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.				√
	Jumlah	**58**			
	Rata-rata	**414**			
	Persentase	**72.50 % (Baik)**			

Sumber data : hasil penelitian di MIS GP. Meutia Kota Langsa, 2024

Berdasarkan tabel diatas, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran (role playing) mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Hal dapat dilihat hasil observasi aktivitas guru pada siklus ini mengalami peninggkatan pada setiap kategori dengan nilai yang di peroleh 72.50% dan termasuk dalam kategori baik.

2) Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Pada tahap ini adalah kegiatan mengamati aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dari awal samapai akhir setiap pertemuan. Hasil pengematan aktivitas siswa dapat dilihat pada tebel berikut:

Tabel Hasil Penelitian Aktivitas Siswa Selama Mengikuti Pembelajaran Pada Siklus II

NO	Aspek yang diaamati	Skor			
		1	2	3	4
A.	**Kegiatan awal**				
1.	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama guru				√
2.	Siswa menjawab kehadiran dan siap menerima pembelajaran				√
3.	Siswa mendengarkan apersepsi dan motivasi			√	
4.	Siswa menerima apersepsi dan motivasi			√	
5.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan guru				√
B.	Kegiatan Inti				
6.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi gotong royong menggunakan model pembelajaran role paying				√
7.	Siswa mengikuti arahan guru tentang pembagian kelompok dalam pembelajaran menggunakan model role palying				√
8.	Siswa duduk berdasarkan kelompok yang telah dibagikan				√
9.	Siswa membaca skenario yang telah dibagikan oleh guru.				√

10.	Siswa tampil kedepan dan membaca skenario yang sudah dibacanya dengan kelompok			√	
11.	Siswa lain memperhatikan teman yang tampil di depan				√
12.	Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk berhipotesis terhadap masalah yang diberikan oleh guru			√	
13.	Perwakilan kelompok maju mempesentasikan hasil diskusi kelompok didepan kelas				√
C.	**Penutup**				
14.	Siswa bertanya kepada guru, serta siswa menyimpulkan materi hari ini.			√	
15.	Siswa mendengarkan kesimpulan atau penguatan dari guru				√
16.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru				√
17.	Siswa dan guru membaca doa penutup bersama-sama				√
18.	Siswa menjawab salam dari guru				√
	Jumlah	**67**			
	Rata-rata	**372**			
	Persentase	**83.75%** **(Baik Sekali)**			

Sumber data: hasil penelitian di MIS G.P Meutia Kota Langsa, 2024

Berdasarkan data diatas, terlihat jelas aktivitas siswa pada pembelajaran melalui model bermain peran *(role playing)* pada silkus II mengalami peningkatan pada setiap kategori dengan nilai persentase 83.75% yang termasuk kedalam katagori sangat baik.

3) Hasil *post-tess* Siswa Pada Siklus II

Setelah berlangsungnya pembelajaran pada Modul siklus ii, guru (peneliti) memberikan tes dengan jumlah 10 soal yang diikuti oleh 24 siswa untuk mengetahui hasil *post-tess* siswa, dan dengan ketuntasan minimal yang ditetapkan di MIS G.P Meutia Kota langsa minimal80. Hasil belajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Daftar Tes Hasil *post-tess* Siswa Pada Siklus II

NO	NAMA SISWA	NILAI/SKOR	Keterangan
1.	S1	90	Tuntas
2.	S2	100	Tuntas
3.	S3	90	Tuntas
4.	S4	60	Tidak Tuntas
5.	S5	80	Tuntas
6.	S6	90	Tuntas
7.	S7	90	Tuntas
8.	S8	100	Tuntas
9.	S9	100	Tuntas
10.	S10	80	Tuntas
11.	S11	90	Tuntas
12.	S12	100	Tuntas
13.	S13	80	Tuntas
14.	S14	90	Tuntas

15.	S15	100	Tuntas
16.	S16	100	Tuntas
17.	S17	100	Tuntas
18.	S18	90	Tuntas
19.	S19	80	Tuntas
20.	S20	90	Tuntas
21.	S21	60	Tidah Tuntas
22.	S22	40	Tidak Tuntas
23.	S23	90	Tuntas
24.	S24	100	Tuntas
	Jumlah	**2.090**	
	Rata-rata	**87.08%**	**(Baik Sekali)**

Daftar tabel siswa	**persentase**
Ketuntasan Siswa (%)	**21/24x 100 = 87.5%**
Ketidak tuntasan Siswa (%)	**3/24 x 100 = 12.5%**

Pada siklus II dapat dilihat bahwa sudah ada peningkatan pada hasil belajar siswa yaitu 21 siswa yang tuntas dalam belajar secara klasikal dengan nilai 87.5% dan 3 siswa yang tidak tuntas dengan nilai 12.5%. Adapun rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa adalah 87.08% dan berada diatas nilai KKM yang ditetapkan oleh MIS G.P Meutia Kota Langsa pada pembelajaran PKN. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus II dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil *post-tess*

siswa pada pembelajaran menggunakan model bermain peran *(role playing)* mengalami peningkatan.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil temuan dan hasil analisis yang dilakukan maka ada beberapa aspek yang perlu diperthatikan selama proses pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Hail Refleksi dan Temuan Selama Proses Pembelajaran Siklus II

NO	Aspek	Hasil temuan
1.	Aktivitas guru	Kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir sudah dapat berjalan seperti yang terlihat ditabel pengamatan aktivitas guru siklus II
2.	Aktivitas siswa	Kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir belum terlihat peningkatan dari siklus I. Tetapi sudah terlihat dari tabel aktivitas siswa siklus II yang sudah lebih meningkat dari siklus I
3.	Hasil *post-tess* siswa	Persentase hasil *post-tess* siswa sudah mencapai terget ketuntasan yang ingin dicapai, yaitu 21 siswa (87,5%), namun ada 3 siswa (12.5%) yang belum tuntas, akan tetapi persentase yang tidak lulus tidak memperngaruhi ketuntasan klisikal yang diharapkan

Berdasarkan hasil pengamatan setelah semua siklus dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan model bermain peran *(role playing)* sudah efektif, kaulitas pembelajaran dengan menerapkan model bermain peran *(role playing)* sudah sangat baik.

a. Peningkatan Pemahaman Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

1. Ketuntasan *Post-tess* Siswa

Hasil belajar semua kelas secara klasikal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Daftar Hasil *post-tess* Siswa per Siklus

No.	Ketuntasan	Frekuensi (F)		Persentase (%)	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1.	Tuntas	8	21	33.3%	87.5%
2.	Belum Tuntas	16	3	66.7%	12.5%
Jumlah		24	24	100%	100%

Berdasarkan tabel hasil post-tess siswa dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)* pada tema gotong royong melalui soal pilihan berganda pada siklus I ada 8 orang siswa yang mendapat nilai ≥ 80 sehingga memperoleh nilai tes adalah 33.3%. Sedangkan 16 orang siswa memperoleh nilai ≤ 80 sehingga persentase hasil tes 66.7% untuk memiliki ketuntasan nilai yaitu minimal 80%, oleh karena itu persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I masih dibawah 85%, maka ketuntasan belajar siswa pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar dan belum dikatakan berhasil.

Hasil *post-tess* siswa pada Siklus II dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)* pada tema gotong royong melalui soal pilihan

berganda pada siklus II ada 21 orang siswa yang mendapatkan nilai ≥ 80sehingga memperoleh nilai tes adalah 87.5% dan 3 orang siswa yang mendapatkan nilai dibawah ≤ 80 sehingga memperoleh nilai tess 12.5%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus II dapat disimpulkan bahawa ketuntasan hasil *post-tess* siswa pada pembelajaran model bermain peran *(role playing)* tema gotong royong menggunakan soal pilihan berganda mengalami peningkatan dengan nilai yang diperoleh siswa 87.5% yang dikatakan tuntas.

1. Hasil temuan penelitan

NO	Temuan Penelitian	Hasil temuan	
		Siklus I	Siklus II
1.	Aktivitas guru	48.75 %	72.50 %
2.	Aktivitas Siswa	67.5%	83.75%
3.	Hasil *post-tess* siswa	57.50%	87.08%

Berdasarkan hasil temuan penelitan pada tabel diatas aktivitas guru pada silkus I dapat dilihat dalam mengelolah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)* pada mata pelajaran PKN tema gotong royong memperoleh nilai persentase 48,75% yang mana pada tahap siklus I aktivitas guru berdasarkan hasil pengamatan belum yermasuk katagori baik, skor yang didapat pada aktivitas guru masih sanggat rendah. Sedangkan pada aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan pada setiap katagori dengan nilai yang diperoleh 72.50% sudah termasuk dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil temuan penelitian pada aktivitas siswa pada siklus I dalam pembelajaran menggunakan model bermain peran *(role playing)* pada mata

pembelajaran PKN dengan tema gotong royong aktivitas siswa memperoleh nilai persentase 67.5% yang berarti taraf keberhasilan aktivias siswa berdasarkan pengamatan belum termasuk kategori baik. Sedangkan pada tahap Aktivitas siswa pada siklus II sudah mulai meningkkat dengan nilai persentase 83.75% yang termasuk kedalam kategori sangat baik.

Berikutnya hasil temuan *post-tess* yang di hasilkan siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 57.50% hasil post-tes pada siklus I masih dikatakan belum tuntas karena masih banyak siswa yang belum memahami soal yang diberikan oleh guru. Sedangkan hasil post-tess siswa pada siklus II sudah mulai meningkat dengan nilai persentase rata-rata 87.08% yang termasuk kategori sangat baik dan siswa sudah memahami soal yang diberikan oleh guru.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian telah selesai. Hal ini dikarenakan aktivitas guru pada siklus II sudah sangat baik dan aktivitas siswa terlihat aktif dalam pembelajaran. Sendangkan hasil *post-tess* siswa dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* menunjukan adanya peningkatan hasil *post-tess*. Berdasarkan analisi hasil post-tess siswa yang menunjukkan bahwa persentase ketuntasan 90% sudah tercapai. Oleh karena itu penelitian tidak melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya.

b. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari tanggal 25 September 2024-tanggal 3 Oktober 2024 di MIS G.P Meutia Kota Langsa, dengan melakukan penelitian terhadap kegiatan belajar mengajar menggunakan lembar observasi guru dan siswa serta memberikan soal tes akhir yang berbentuk choise dengan jumlah

sepuluh soal disiklus I dan II pada siswa kelas Vb di MIS G.P Meutia Kota Langsa. Proses pembelajaran dilakukan selama 2 kali pertemuan.

1. Analisis Aktivitas Guru

Aktivitas guru adalah kegiatan yang dilakukan guru selama proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas, guru adalah orang yang paling berhak untuk bertanggung jawab terhadap hasil belajar siswa, dengan demikian guru sepantasnya dibekali dengan suatu ilmu yang dapat mendukung tugasnya sebagai guru. Yaitu membuat suatu pelajaran menjadi lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Guru yang mengelolah pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, sedangkan yang menjadi pengamat adalah guru wali kelas Vb MIS G.P Meutia Kota Langsa. Berdasarkan data yang dikumpulkan menunjukan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran mengalami peningkatan. Sesuai dengan kemampuan guru pada setiap siklus bahwa kemampuan guru persentase dari pengamat siklus I adalah 48.75 % (belum baik), dan siklus II 72.50 % (baik). Adapun faktor yang menyebabkan adanya peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran karena guru telah melakukan evaluasi pembelajaran setelah berlangsungnya proses pembelajaran. Dimana guru dinilai oleh wali kelas Vb melalui lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran saat berlangsungnya proses pembelajaran. Hasil observasi tersebut dijadikan tolak ukur untuk mempertahankan yang sudah baik dan meningkatkan pada aspek yang dianggap baik.

2. Analisis Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observasi (teman sejarawat Alfira Putri Anjelina S.Pd) terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan sebagaimana yang terdapat pada siklus I dengan persentase 67.5% (belum baik) dan pada siklus II 83.75% (sangat baik). Hasil penelitian menunjukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* dalam menyelesaikan soal dapat membuat siswa aktif.

3. Peningkatan hasil *post-tess* Siswa

Untuk melihat peningkatan hasil *post-tess* siswa dengan menggunakan model bermain peran *(role palying)* pada tema gotong royong, maka peneliti mengadakan tes setelah pembelajaran selesai dilakukan. Tes yang diberikan bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil pemahaman siswa dalam memahami materi.

Hasil analisis hasil keterampilan siswa melalui model bermain peran *(role playing)* menunjukan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa untuk setiap siklsnya. Hal ini dari rata-rata hasil belajar siswa pada masing-masing siklus yaitu pada siklus I dengan rata-rata 57.50% dan pada siklus II nilai rata-rata 87.08%. hal ini membuktikan ketuntasan pemahaman siswa mengalami peningkatan dan lebih baik untuk setiap siklusnya. Tercapainya keberhasilan menulis ini tidak terlepas dari usaha guru dalam motivasi untuk setiao kali pertemuan

Berdasarkan paparan diatas menunjukan bahwa adanya peningkatan rara-rata tingkat ketuntasan belajar siswa melalui model bermain peran *(role playing)* yang diterapkan pada kelas Vb di MIS G.P Meutia Kota Langsa. Sehingga dapat

disimpulkan hahwa, ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran PKN dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* adalah tuntas.

Berdasarkan hasil temuan secara klasikal dalam proses pembelajaran berlangsung di MIS G.P Meutia Kota Langsa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel hasil temuan penelitian dengan penerapan model bermain peran *(role playing)*.

NO	**Temuan Penelitian**	**Hasil temuan**	
		Siklus I	**Siklus II**
1.	Aktivitas guru	48.75 %	72.50 %
2.	Aktivitas Siswa	67.5%	83.75%
3.	Hasil *post-tess* siswa	57.50%	87.08%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil temuan penelitian setiap siklus mengalami peningkatan, sehingg ketuntasan penelitian dengan menggunakan model bermain peran *(role palying)* di MIS G.P Meutia Kota Langsa adalah tuntas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melaui model bermain peran *(role playing)* dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas Vb MIS G.P Meutia Kota Langsa. Hal ini dibuktikan dengan adanya.

1. Penerapan model pembelajaran bermain peran *(role playing)* pada materi gotong royong pada pemahaman belajar aktivitas siswa pada Siklus I dengan nilai persentase 67.5% dan pada silkus II meningkat menjadi 83.75%. Pada pemahaman aktivitas guru pada siklus I memperoleh nilai persentase 48.75% dan mengalami peningkatan pada silkus II dengan nilai persentase 72.50% baik. Sedangkan hasil *post-tess* siswa pada materi gotong royong pada siklus I memperoleh nilai persentase 33.3% masih belum tuntas dan pada siklus II hasil post-tess siswa mengalami peningkatan dengan nilai persentase 87.57 yang dikatakan sangat baik. belajar siswa.
2. Peningkatan pemahaman belajar siswa pada pembelajaran PKN ini dengan model pembelajaran bermain peran *(role playing)* dari Siklus I dan Siklus II sudah ada peningkatan yang mana siswa sudah paham tentang materi gotong royong dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)*.Berdasarkan analisi hasil post-tess siswa yang menunjukkan

bahwa persentase ketuntasan 90% sudah tercapai. Oleh karena itu penelitian tidak melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulam hasil penelitian diatas, maka ada bebrapa saran yang dapat disampaikan antara lain:

a. Setelah melihat proses pembelajaran menggunakan model bermain peran *(role playing)* dapat memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa, maka diharapkan kepada guru untuk memanfaatkan model bermain peran *(role playing)* sesuai dengan pokok bahasa dan materi lain.
b. Setelah mendalami model bermain peran *(role playing)* ini diharpakan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan maksimalkan penggunaan madia serta model pembelajaran yang ada
c. Diharapkan kepada pembaca agar hasil penelitian ini menjadi bahan mesukan dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan dimasa yang akan datang.