

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN  
PANCASILA PADA SISWA KELAS V**

**SKRIPSI**

**OLEH :  
SHOFIA ANISA PRATIWI  
NIM 21862321014**



**UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN  
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG  
APRIL 2025**

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI  
KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada  
Universitas Islam Raden Rahmat Malang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
dalam Menyelesaikan Program Sarjana

**OLEH:  
SHOFIA ANISA PRATIWI  
NIM 21862321014**



**UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN  
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG  
APRIL 2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN  
PANCASILA PADA SISWA KELAS V**

**SKRIPSI**

**OLEH:  
SHOFIA ANISA PRATIWI  
NIM 21862321014**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji  
Malang, 05 Mei 2025  
Dosen Pembimbing



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

  
Dr. Sutrisno M.Pd.

HALAMAN PENGESAHAN

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN  
PANCASILA PADA SISWA KELAS V

SHOFIA ANISA PRATIWI  
NIM: 21862321014

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang pada tanggal 22 Mei 2025 dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

DEWAN PENGUJI

Dr. Sutrisno, M.Pd.  
Ketua

Rofiqoh Firdausi, M.Pd.  
Sekretaris

Moh. Khoridatul Huda, S.Pd., M.Si., Ph.D.  
Penguji Utama

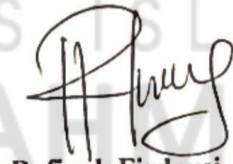


Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Keislaman



Dr. Siti Muawanatul H., M.Pd.  
NIDN 2104058501

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



Rofiqoh Firdausi, M.Pd.  
NIDN 0718079203

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shofia Anisa Pratiwi

NIM : 21862321014

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Ilmu Keislaman

Judul Skripsi : Penerapan Metode Rolle Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V MI Raden Patah Dampit

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik Sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi, baik Sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Malang, 05 Mei 2025  
Yang membuat pernyataan,

  
METERAN  
TEMPEL  
BE26AAMX301192917  
Shofia Anisa Pratiwi

UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan pasti ada kemudahan”*

- **QS. Al-Insyirah 5-6** -

*“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedilah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia.”*

*“Lakukan apa yang kau mau, sekarang saat hatimu bergerak, jangan kau larang hidup ini taka da artinya, maka kau bebas mengarah maknanya seseorang!”*

- **Hindia** -

*“Perang telah usai, aku bisa pulang. Kubaringkan panah dan berteriak MENANG!”*

- **Nadin Amizah** -

### PERSEMBAHAN

Tiada lembar paling inti dalam laporan ini kecuali lembar persembahan, Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti untuk:

Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Kepada kedua orangtua saya tercinta Bapak Suliadi dan Ibu Sri Rahayu yang selalu melangitkan doa – doa baik dan menjadikan motivasi untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih sudah mengantarkan saya sampai ditempat ini, saya persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar untuk bapak dan ibu.

Diri saya sendiri, Shofia Anisa Pratiwi yang telah berusaha dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri walaupun banyak tekanan dari luar keadaan dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun dalam proses penyusunan skripsi ini.

Sahabat serta teman – teman saya yang selalu menemani dalam suka duka, dan selalu memberikan support untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat menjadi wawasan dan manfaat untuk orang lain. Aamiin.

## ABSTRAK

Anisa, Shofia 2025, “Penerapan Metode *Rolle Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas V.” Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing; Dr. Sutrisno, M.Pd

**Kata Kunci:** Metode *Rolle Playing*, Pendidikan Pancasila dan Hasil Belajar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V MI Raden Patah Dampit. Banyak faktor yang ditemui peneliti dalam proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa seperti: 1) Penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat. 2) Siswa merasa bosan dan tidak bersemangat selama mengikuti proses pembelajaran. 3) Kurang aktif atau keterlibatan langsung siswa dengan pembelajaran

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah: “Bagaimanakah penerapan metode pembelajaran *Rolle Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V di MI Raden Patah Dampit. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan metode *Rolle Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V MI Raden Patah yang diukur melalui peningkatan nilai rata – rata kelas dan partisipasi siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan *Mixed Approach* (Campuran). Adapun model PTK yang digunakan adalah Model Kemmis dan MC. Taggart, peneliti melakukan penelitian dengan 2 siklus yaitu Siklus I dan Siklus II dengan Langkah – Langkah sebagai berikut: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan instrument penelitian yang diperlukan seperti: wawancara, tes, lembar observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan Metode *Rolle Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan ketuntasan belajar siswa sebesar 68,18% dengan rata – rata seesar 70,54 pada Siklus I dan menjadi 80,81% dengan nilai rata – rata 80,40 pada Siklus II. Dari 22 siswa yang mengikuti ujian, yaitu 18 siswa tuntas dan 4 siswa tidak tuntas.

## ABSTRACT

Anisa, Shofia. 2025. *“The Implementation of Rolle Playing Method to Improve Learning Outcomes in Pancasila Education for Fifth Grade Students”*. Undergraduate Thesis, Study Program of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Islamic Studies, Raden Rahmat Islamic University, Malang. Advisor: Dr. Sutrisno M.Pd.

**Keywords:** Rolle Playing, Pancasila Education, Learning Outcomes

This research was motivated by the low learning outcomes of fifth-grade students in Pancasila education subject at MI Raden Patah Dampit. Several factors observed by the researcher during the learning process contributed to this issue, including: 1) the use of inappropriate teaching methods, 2) students feeling bored and unmotivated during the lessons, and 3) the lack of student engagement and active participation in learning activities.

The research problem formulated in this study is: “How can the implementation of the Rolle Playing method improve learning outcomes in Pancasila education among fifth-grade students at MI Raden Patah Dampit?” the aim of the study is to determine whether the use of the Rolle Playing method can enhance students learning outcomes in Pancasila Education, as measured by the increase in average class scores and student participation.

This study employed Classroom Action Research (CAR) using a Mixed Approach. The CAR model used was the Kemmis and MC. Taggart model, condidting of two cycles: Cycle I and Cycle II, with the following steps: 1) Planning, 2) Action, 3) Observation, and 4) Reflection. Data were collected using various instruments such as interviews, test, observation sheets and documentation.

The results showed that the implementation of the Rolle Playing method successfully improved student learning outcomes. This was evidenced by an increase in the percentage of students achieving mastery, from 68,18% with an average score of 70,54 in Cycle I, to 80,81% with an average score of 80,40 in Cycle II. Of the 22 students who took the test, 18 students achieved mastery, while 4 students did not.

## KATA PENGANTAR

Segala puji kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan semua Rahmat dan Hidayah-Nya kepada kita semua. Hanya karena izin, ridho dan restu-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V”. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabatnya dan umatnya hingga akhir zaman dan semoga kita mendapat syafaatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Ilmu Keislaman. Penulis sangat menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan, arahan, bimbingan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sebagai penulis perkenankan saya menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi - tingginya, kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. KH Imron Rosyadi Hamid, SE., M.Si selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Ibu Dr. Siti Muawanatul H., M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Ibu Rofiqoh Firdausi M.Pd, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan selaku dosen wali yang tidak hentinya memberikan masukan dan motivasi untuk penyusunan usulan penelitian.

4. Bapak Drs. H. Sutrisno M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, motivasi arahan serta dorongan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak dan Ibu dosen Progam studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan banyak ilmu dan masukan kepada penulis.
6. Ibu kepala Madrasah, Bapak Ibu Dewan Guru dan Siswa Kelas V MI Raden Patah Dampit yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Paling utama untuk cinta pertama dalam hidup penulis, Ayahanda tercinta yaitu Bapak Suliadi, seorang ayah yang menjadi alasan penulis masih bertahan sejauh ini, menyelesaikan karya tulis yang sangat sederhana. Terimakasih selalu memberikan kasih sayang yang sangat luar biasa besar, nasihat, motivasi, semangat, doa terbaik dan sudah berjuang untuk kehidupan penulis,
8. Pintu surgaku ibunda tercinta yang paling cantik jelita, yaitu Ibu Sri Rahayu yang telah melahirkan dan memberikan kasih sayang dan cinta tulusnya kepada pnulis. Terimakasih untuk doa yang selalu di panjatkan selama ini, sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai mendapatkan gelar Sarjana. Terimakasih untuk doa Ibu yang sangat amat luar biasa, kasih sayang, nasihat, motivasi sehingga penulis dapat

menyelesaikan karya tulis yang sangat sederhana ini, semoga Ibu sehat selalu dan Panjang umur.

9. Kepada saudara penulis tercinta. Terimakasih telah memberikan dukungan, semangat, motivasi serta doa yang terbaik untuk penulis.

10. Kepada teman – teman seperjuangan PGMI 2021, terimakasih atas kebersamaan dan persahabatan dalam suka dan duka, selalu memberi motivasi dan pengalaman berharga yang tak terlupakan.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih atas perhatian dari berbagai pihak yang mendukung penulisan skripsi ini, semoga kebaikan yang diberikan oleh semua pihak menjadi amal Sholeh dan mendapat balasan dan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah SWT. dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi seluruh pihak yang membacanya untuk menambah wawasan. Aamiin.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih banyak sekali terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan, oleh karena itu saya mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya dalam dunia Pendidikan.

Malang, 05 mei 2025

Penulis,



Shofia Anisa Pratiwi

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian .....	4
E. Kegunaan Penelitian.....	4
F. Hipotesis Tindakan.....	5
G. Definisi Operasional.....	5
H. Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
A. Metode Pembelajaran .....	7
B. Media Pembelajaran .....	28
C. Aspek yang akan diperbaiki.....	30
D. Ruang Lingkup .....	32
E. Penelitian Terkait.....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>42</b>
A. Desain Penelitian .....	42
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	45
C. Subjek Tindakan .....	46
D. Teknik Instrumen Dan Pengumpulan Data.....	47
E. Indikator Kinerja Tindakan.....	50

F. Prosedur Tindakan.....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>54</b>
A. Hasil Penelitian.....	54
B. Deskripsi Data.....	54
C. Hasil Analisis Peningkatan Belajar.....	78
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	79
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>82</b>
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran.....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN</b>	



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian Model Kemmis dan Taggart .....	44
Gambar 4.9 Grafik Hasil <i>Post-Test</i> Siklus I dan Siklus II .....	79



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Pemetaan Setting Tindakan Penelitian .....	47
Tabel 4.1 Nilai Hasil Pre-Test .....	61
Tabel 4.3 Hasil Post-test Siklus I.....	66
Tabel 4.8 Hasil Post-Test Siklus II .....	74



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Proses pembelajaran di sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan kecerdasan peserta didik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, dibutuhkan metode yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa. Metode pembelajaran adalah cara atau strategi sistematis yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi agar mudah dipahami oleh siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.<sup>1</sup> Namun, dalam kenyataannya proses pembelajaran masih didominasi oleh metode yang monoton seperti ceramah. Hal ini mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan seringkali membuat siswa sulit untuk memahami nilai – nilai Pancasila secara mendalam.

Pendidikan Pancasila merupakan mata Pelajaran yang tidak hanya bertujuan untuk menambah pengetahuan siswa, namun juga menanamkan nilai – nilai dasar seperti gotong royong, toleransi, musyawarah dan tanggung jawab sebagai warga negara.<sup>2</sup> Sehingga pembelajaran yang hanya berfokus pada hafalan konsep – konsep tanpa pengalaman nyata akan membuat siswa sulit untuk menginternalisasi nilai – nilai tersebut dalam kehidupan sehari – hari.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat menjadi Solusi atas permasalahan ini adalah metode *Role Playing* (Bermain Peran). Metode ini dapat

---

<sup>1</sup> Nana Sudjana, Dasar-dasar proses belajar mengajar, (Bandung, Sinar Baru Algensindo, 2005), h. 76

<sup>2</sup> Wina Sajaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta, Kencana, 2010) h. 142

memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu, sehingga siswa dapat belajar secara aktif melalui penghayatan dan pengalaman langsung.<sup>3</sup> Dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya dituntut untuk mengingat materi, tetapi juga memahami dan merasakan makna dari peran yang dimainkan. Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil pra survei yang dilakukan di MI Raden Patah pada bulan November 2024, diketahui bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V masih tergolong rendah 30% yang bisa dikatakan jauh dari ketuntasan rata – rata 80%. Hal ini ditunjukkan dengan rata – rata nilai ulangan harian siswa yang hanya mencapai 60, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan 70. Selain itu, selama proses pembelajaran, terlihat bahwa siswa kurang aktif dan tidak fokus, mengobrol waktu pelajaran, bahkan beberapa kali meninggalkan kelas dengan alasan yang kurang relevan. Sehingga proses pembelajaran yang berjalan juga terkesan monoton dan kurang menarik, sehingga tidak mampu mendorong partisipasi aktif siswa.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya masalah dalam proses pembelajaran yang perlu segera diatasi. Salah satu Solusi yang dianggap tepat adalah dengan menerapkan metode *Role Playing* dalam pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode *Role Playing* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif dan bermakna. Sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, karena kegiatan bermain peran sesuai dengan karakteristik usia mereka yang

---

<sup>3</sup> Roestiyah N.K, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2008), h. 72

cenderung menyukai aktivitas bermain.<sup>4</sup> Selain itu, metode ini juga dapat mendorong terciptanya kerja sama antar siswa, meningkatkan kepercayaan diri dan menumbuhkan rasa tanggung jawab. Sehingga metode ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna, membuat siswa lebih tertarik terhadap materi yang diajarkan serta meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>5</sup>

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Siswa Kelas V". penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan bermakna sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar.

## B. Identifikasi Masalah

No	Masalah	Alternatif Solusi
1.	Pembelajaran Pendidikan Pancasila dilakukan secara konvensional, membuat siswa kurang aktif dan pemahaman rendah	Menerapkan metode <i>Role Playing</i> .
2.	Siswa kurang mengembangkan keterampilan sosial seperti, kerja sama, komunikasi dan berpikir kritis	Menggunakan metode <i>Role Playing</i> untuk melatih kerja sama dan komunikasi siswa.

<sup>4</sup> Hanafiah dan Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran* (bandung, Refika Aditama, 2012), h.98

<sup>5</sup> Suyatno, *Metode Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta, LaksBang Pressindo, 2009), h. 88

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimanakah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V MI Raden Patah?”

### D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V MI Raden Patah yang di ukur melalui peningkatan nilai rata – rata kelas dan partisipasi aktif siswa.

### E. Kegunaan Penelitian

#### 1. Bagi Peneliti:

Sebagai bekal untuk calon pendidik yang baik dan dapat menerapkan metode pembelajaran yang tepat dalam suatu proses pembelajaran metode *Role Playing* dan untuk meningkatkan kemampuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

#### 2. Bagi Pendidik:

Memberikan alternatif metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa serta Menjadi referensi mengajar untuk pendidik, khususnya dalam mewujudkan keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menyenangkan dan efektif.

#### 3. Bagi Peserta didik:

Memudahkan dalam kegiatan pembelajaran dan membantu siswa memahami nilai – nilai Pancasila secara mendalam melalui pengalaman secara langsung, serta meningkatkan minat belajar dan kemampuan berinteraksi sosial.

#### 4. Bagi sekolah:

Sebagai bahan kajian bersama untuk meningkatkan mutu pembelajaran disekolah dan meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, serta memberikan masukan untuk pengembangan kurikulum yang lebih relevan dan inovatif.

### **F. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dari penelitian ini adalah; Penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Raden Patah Dampit, yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata – rata dan peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

### **G. Definisi Operasional**

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari kekeliruan atau kesalahan penafsiran istilah yang ada di dalam penelitian. Oleh karena itu, diberikan penegasan pada istilah yang ada pada penelitian ini.

#### 1. Metode *Role Playing*

Suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu yang relevan dengan materi pembelajaran, dengan tujuan memahami materi secara mendalam dengan pengalaman langsung.

## 2. Hasil belajar

Tingkat pencapaian siswa dalam memahami, mengaplikasikan dan mengevaluasi materi yang diajarkan dan diukur melalui evaluasi pembelajaran.

Dan dalam hal ini yang akan ditingkatkan adalah aspek kognitif.

## 3. Pendidikan Pancasila

Mata pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai – nilai Pancasila kepada siswa sebagai pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

## H. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan memuat (1) Latar Belakang, (2) Identifikasi Masalah, (3) Rumusan Masalah, (4) Tujuan Penelitian, (5) Hipotesis Tindakan, (6) Penelitian Terkait, dan (7) Sistematika Penulisan. BAB II Kajian Teori memuat, (1) Metode Pembelajaran (2) Metode Pembelajaran, (3) Aspek yang di perbaiki, (4) Ruang Lingkup dan (5) Penelitian Terkait. BAB III Metode Penelitian memuat, (1) Desain Penelitian, (2) Subjek Penelitian, (3) Teknik Instrumen, (4) Pengumpulan Data dan (5) Prosedur Tindakan.