

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
BERBANTUAN MEDIA *ROLE CARDS* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN
SISWA DI KELAS IV SDN 68
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**SAVINATUN NAJA YUSRAL
NIM. 220209003
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan Prodi Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH 2026**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
BERBANTUAN MEDIA *ROLE CARDS* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN
SISWA DI KELAS IV SDN 68
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam
Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Sebagai Salah Satu Beban Studi Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana dalam Ilmu
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Savinatun Naja Yusral

NIM. 220209003

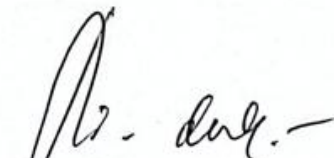
**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh:

AR - RANIRY

Pembimbing

Ketua Prodi PGMI


Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.
NIP. 196505162000031001


Yuni Setia Ningsih, M.Ag.
NIP. 197906172003122002

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE*
PLAYING BERBANTUAN MEDIA *ROLE CARDS*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PKN SISWA DI KELAS IV
SDN 68 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

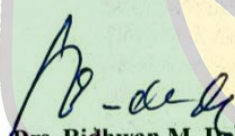
Pada Hari / Tanggal:

Rabu 15 Juli 2026
30 Muharram 1448 H

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Penguji I,

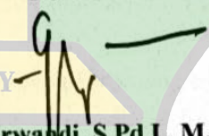

Drs. Ridhwan M. Da'ud, M.Ed.
NIP. 196505162000031001


Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd.
NIP. 196905141994021001

Penguji II,

Penguji III,


Iwan Fajri, M.Pd.
NIP. 199609052025051005


Irwandi, S.Pd.I., M.A.
NIP. 1907309232007011017

Mengetahui.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darusalam Banda Aceh




Prof. Safrul Hafid, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197201021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Savinatun Naja Yusral
Nim : 220209003
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media *Role Cards* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Peserta Didik di Kelas IV SDN 68 Banda Aceh

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang telah berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 15 Juli 2026

Yang Menyatakan



Savinatun Naja Yusral

ABSTRAK

Nama : Savinatun Naja Yusrul
NIM : 220209003
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Model Role Playing Berbantuan Media Role Cards Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa di Kelas IV SDN 68 Banda Aceh
Tanggal Sidang : Rabu, 15 Juli 2026
Tebal Skripsi : 192 Halaman
Pembimbing : Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.
Kata Kunci : Hasil Belajar, Model Role Playing, Role Cards

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PKn dengan tema *Pancasila dalam Diriku* di kelas IV SDN 68 Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar PKn melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Role Cards*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian sebanyak 30 peserta didik kelas IV SDN 68 Banda Aceh. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan tes, dengan kriteria ketuntasan belajar secara individu ≥ 72 dan ketuntasan belajar secara klasikal $\geq 85\%$. Hasil penelitian pada Siklus I menunjukkan bahwa aktivitas guru mencapai 83,12% dengan kategori baik, aktivitas peserta didik sebesar 77,65% dengan kategori baik, serta ketuntasan hasil belajar secara klasikal sebesar 70,00%, di mana hanya 21 dari 30 peserta didik mencapai ketuntasan sehingga indikator keberhasilan belum tercapai. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, aktivitas guru meningkat menjadi 96,79% dengan kategori sangat baik, aktivitas peserta didik menjadi 92,62% dengan kategori sangat baik, dan ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 86,66% atau 26 dari 30 peserta didik telah mencapai ketuntasan, sedangkan hanya 4 peserta didik yang belum tuntas. Selain ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan, peserta didik juga mampu menjelaskan makna sila-sila Pancasila dengan lebih tepat, memberikan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, serta lebih percaya diri dan aktif saat memerankan skenario menggunakan media *Role Cards*. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Role Cards* terbukti dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar PKn peserta didik kelas IV SDN 68 Banda Aceh.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan Syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah atas limpahan Rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa umat Islam dari masa kegelapan menuju era yang dipenuhi ilmu pengetahuan.

Adapun judul proposal skripsi ini, yaitu “penerapan Model Pembelajaran *Role playing* berbantuan Media *Role Cards* untuk meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa di Kelas IV SDN 68 Banda Aceh”. Penyusunan proposal skripsi ini dapat terlaksana berkat bimbingan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh, beserta seluruh jajaran yang telah menyediakan fasilitas dan memberikan kemudahan selama penulis menjalani masa studi di universitas.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, beserta para Wakil Dekan dan seluruh jajarannya, yang telah mendukung dengan memberikan fasilitas dan kemudahan selama proses penyelesaian proposal skripsi ini.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd. sebagai Sekeretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, beserta seluruh staff yang telah memberikan arahan dan dukungan selama masa studi penulis.
4. Bapak Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed. selaku dosen pembimbing akademik yang senantiasa memberikan motivasi, arahan, dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
5. Segenap Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah membekali peneliti dengan ilmupengetahuan selama masa studi hingga proposal skirpsi ini dapat di

selesaikan.

6. Ibu Sandi Agustina, S.Pd., selaku Guru kelas IV SDN 68 Banda Aceh yang senantiasa memberikan dukungan dan arahan kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian.
7. Seluruh pihak di SDN 68 Banda Aceh yang telah memberikan izin, fasilitas, dan dukungan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Seluruh staf Perpustakaan UIN Ar-Raniry, dan Perpustakaan Wilayah Provinsi Aceh yang telah membantu dalam hal menyediakan dan perizinan peminjaman buku sebagai sumber referensi dan rujukan dalam skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan proposal skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Dalam menyelesaikan proposal skripsi ini, peneliti telah berupaya semaksimal mungkin, namun kesempurnaan adalah milik Allah semata, bukan manusia. Oleh karena itu, apabila terdapat kekurangan atau kesalahan dalam proposal skripsi ini, peneliti sangat mengharapkan masukan dan saran dari pembaca untuk perbaikan dan pengembangan di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 29 Mei 2026
Mahasiswa,



Savinatun Naja Yusral
NIM. 220209003

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, Sujud Syukur kepada Allah SWT. Terimakasih atas Karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini dipersembahkan setinggi-tingginya kepada:

1. Teristimewa dan terutama, penulis mengucapkan terimakasih setulus-tulusnya kepada kedua orang tua penulis tersayang. Cinta pertaa dan panutan penulis Ayah Razali, terimakasih sudah selalu berjuang untuk kehidupan keluarga hingga saat ini, yang telah mendidik dan memotivasi serta memberi dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studi ini hingga akhir. Dan kepada Mama tercinta Yusnidar, yang tiada henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan tulus serta melangitkan beribu doanya demi kemudahan dan kelancaran penuis dalam menjalankan kehidupan perkuliahan serta menjadi sandaran terkuat bagi hidup penulis. Segala kasih sayang keduanya, pengorbanan, dan semangat yang telah diberikan tanpa pernah mengeluh menjadi kekuatan terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini.
2. Kepada kakak tercinta Raisa Luthfia Yusral dan Syifa Thahira Yusral yang selalu menjadi teladan, sumber motivasi, dan penyemangat bagi penulis untuk terus belajar, berjuang, serta membuktikan bahwa penulis mampu menyelesaikan studi dengan penuh semangat dan tekad yang sangat besar demi bisa membanggakan kedua orang tua.
3. Kepada abang tersayang, Izam Rachmat Yusral dan Anand Khunaifi Yusral yang selalu memberikan motivasi, nasihat, dan dukungan kepada penulis. Terimakasih telah menjadi tempat berbagi cerita dan meluapkan keluh kesah. Sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini.
4. Kepada adik tersayang Rachella Al-Qarisa Yusral, yang selalu membuat penulis termotivasi untuk bisa terus belajar menjadi sosok kakak yang dapat memberikan pengaruh positif, baik dalam bidang akademik, serta berusaha menjadi panutannya di masa yang akan datang kelak. penulis berharap kelak

kamu dapat meraih cita-cita, menjadi pribadi yang lebih baik dibanding penulis. Terimakasih juga penulis tunjukkan kepada keponakan tersayang, Ilkina Kheva Zayyin dan Yahya Yildiz, kehadiran kalian dengan tawa, keceriaan, dan kepolosan sering kali menjadi penghibur penulis di tengah proses studi ini.

5. Kepada Sahabat-sahabat tercinta selama masa perkuliahan, yaitu Azzahra Nabila, Nabila, Fakhrunnisa Fiedinillah, Jihan Dwi Lestari, Annisya Ruslan, Nurkhairah, dan Afdilla Chaira Sukma, perjuangan kita di bangku perkuliahan adalah anugerah yang tak pernah penulis duga. Kalian bukan sekedar teman, melainkan sahabat yang selalu hadir di setiap fase perjalanan studi penulis. Terimakasih untuk setiap tawa yang menguatkan, cerita yang menemani, dan kebersamaan yang membuat segala lelah terasa lebih ringan. Kehadiran kalian bukan hanya mengisi hari-hari selama perkuliahan, tetapi juga meninggalkan jejak hangat yang akan selalu penulis ingat.
6. Kepada sahabat penulis sejak SMA, Miftahul Jannah dan Intan Putri Juwita terimakasih selalu memberikan canda tawa, dukungan dan semangat kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Seluruh peserta didik kelas II dan IV SDN 68 Banda Aceh, yaitu peserta didik selama masa PPL dan Penelitian, yang senantiasa memberikan doa, senyuman yang tulus dan harapan yang besar kepada penulis sepanjang pelaksanaan PPL dan Penelitian. Ketulusan dari mereka yang didapat oleh penulis menjadi motivasi terbesar bagi penulis untuk terus berjuang dan bersemangat dalam perjalanan sebagai calon guru.
8. Seluruh teman-teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 22.
9. Dan yang terakhir, penulis ucapkan terimakasih kepada diri sendiri, Savinatur Naja Yusril. Apresiasi sebesar-besarnya untuk diri sendiri yang telah diam-diam berjuang tanpa henti. Terimakasih telah bekerja keras dan bertahan sejauh ini. Terimakasih untuk setiap malam yang dihabiskan dalam kelelahan, setiap pagi yang disambut dengan kekhawatiran, namun tetap dijalani dan berhasil dilalui. Terimakasih kepada hati yang tetap ikhlas, meski banyak hal yang terjadi di luar prediksi. Terimakasih kepada jiwa yang tetap kuat, meski berkali-kali mengeluh karena kondisi. Terimakasih kepada raga yang terus melangkah, meski lelah

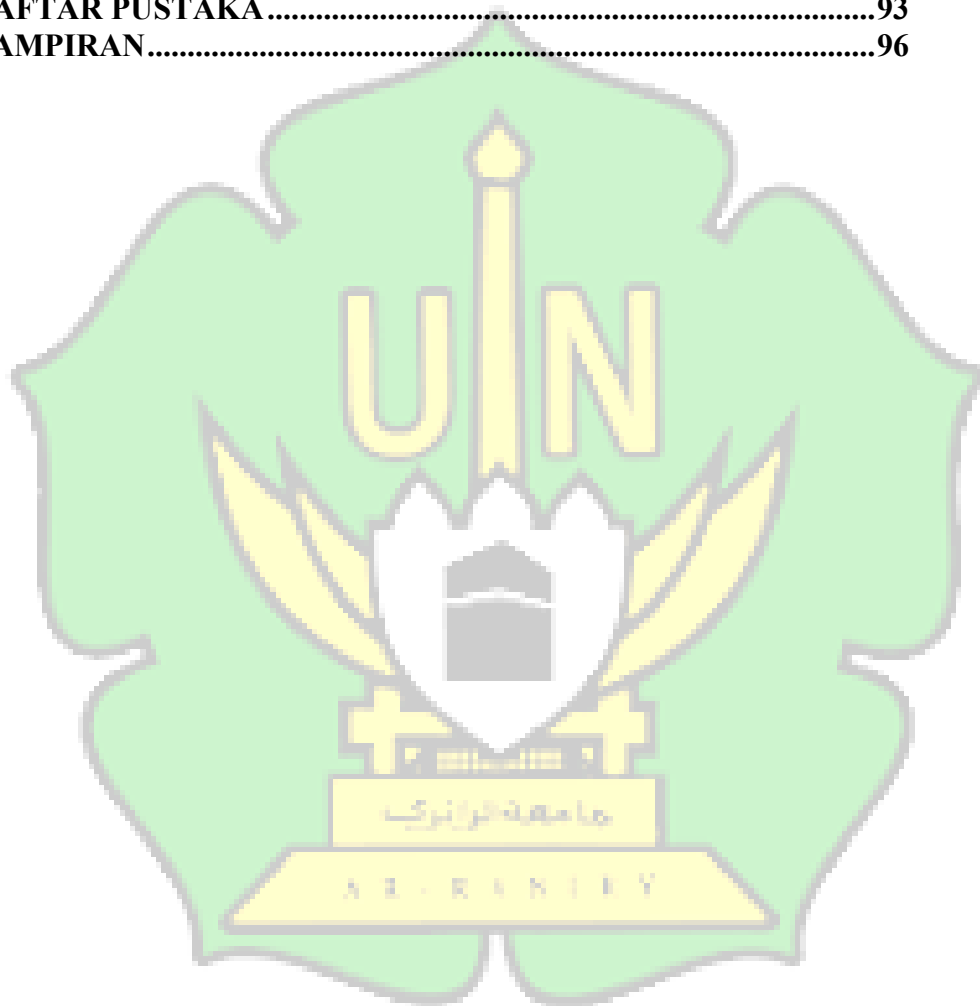
menghadapi tekanan tapi tetap diperjuangkan. Teruslah belajar dan mensyukuri nikmat yang Tuhan berikan. Tetap semangat untuk terus berusaha, berbahagialah dimanapun kamu berada. Penulis berdoa agar langkah kecilmu selalu diperkuat, dikelilingi orang-orang baik dan hebat, serta mimpimu satu persatu akan terjawab. Aamiin.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I.....	 1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional.....	8
F. Kajian Penelitian Terdahulu.....	10
 BAB II	 12
LANDASAN TEORI.....	12
A. Model Role Playing	12
1. Pengertian Model Role Playing.....	12
2. Langkah-langkah Pelaksanaan Model Role Playing.....	13
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Role Playing.....	15
B. Media Pembelajaran Role Cards	18
1. Media Pembelajaran	18
2. Media Role Cards.....	23
3. Kelebihan Media Role Cards	25
C. Hasil Belajar.....	27
1. Pengertian Hasil Belajar.....	27
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar.....	29
3. Indikator Hasil Belajar	32
D. Pembelajaran PKn.....	34
 BAB III.....	 37
METODE PENELITIAN	37
A. Rancangan Penelitian	37
B. Lokasi Penelitian dan Subjek	40
C. Instrument Pengumpulan Data	41
D. Teknik Pengumpulan Data	42
E. Teknik Analisis Data.....	43

F. Indikator Keberhasilan	46
BAB IV	47
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	47
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	48
C. Pembahasan Hasil Penelitian	83
BAB V PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	96



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Media Role Cards / Kartu Peran.....	23
Gambar 3.1	: Model Penelitian Kemmis dan Taggart	38
Gambar 4.1	: Diagram Aktivitas Guru	84
Gambar 4.2	: Diagram Aktivitas Peserta Didik.....	86
Gambar 4.3	: Hasil Belajar Peserta Didik.....	89



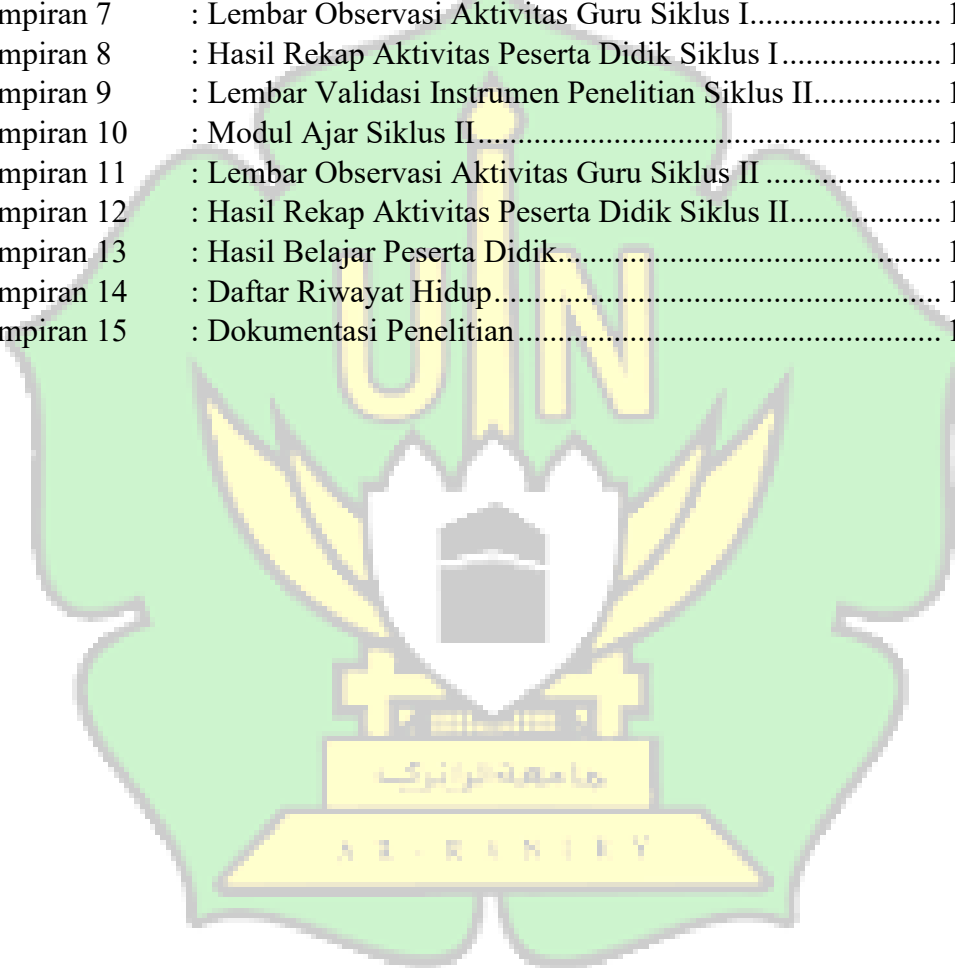
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Kriteria Penilaian Aktivitas Guru dan Peserta Didik.....	44
Tabel 3.2 : Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Individu	45
Tabel 3.3 : Kriteria Ketuntasan Belajar Secara Klasikal.....	45
Tabel 4.1 : Jadwal Penelitian di SDN 68 Banda Aceh.....	47
Tabel 4.2 : Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I	50
Tabel 4.3 : Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....	55
Tabel 4.4 : Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I.....	59
Tabel 4.5 : Hasil Temuan dan Tindak Lanjut Siklus I.....	61
Tabel 4.6 : Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II.....	70
Tabel 4.7 : Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus II	75
Tabel 4.8 : Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II	79
Tabel 4.9 : Refleksi Siklus II	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan Pembimbing	96
Lampiran 2	: Surat Izin Melakukan Penelitian.....	97
Lampiran 3	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	98
Lampiran 4	: Surat Lulus Plagiasi	99
Lampiran 5	: Lembar Validasi Instrumen Penelitian Siklus I.....	100
Lampiran 6	: Modul Ajar Siklus I.....	106
Lampiran 7	: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	125
Lampiran 8	: Hasil Rekap Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....	129
Lampiran 9	: Lembar Validasi Instrumen Penelitian Siklus II.....	131
Lampiran 10	: Modul Ajar Siklus II.....	137
Lampiran 11	: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	155
Lampiran 12	: Hasil Rekap Aktivitas Peserta Didik Siklus II.....	159
Lampiran 13	: Hasil Belajar Peserta Didik.....	161
Lampiran 14	: Daftar Riwayat Hidup.....	163
Lampiran 15	: Dokumentasi Penelitian.....	164



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu sektor penting dalam kehidupan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pemikiran setiap individu, melalui pendidikan setiap individu dapat memperoleh dan mengembangkan potensi dirinya yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Baik diterapkan sebagai individu, warga masyarakat dan warga negara Indonesia.

PKn adalah suatu mata pelajaran wajib. Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, yang mana materinya meliputi pengetahuan hak, tanggung jawab baik sebagai warga negara atau sebagai warga masyarakat, dan hal-hal lain yang peserta didik dapat terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, PKn merupakan pembelajaran yang dapat membentuk peserta didik mempunyai karakter bangsa yang bertanggung jawab, nilai-nilai moral juga dapat ditanamkan melalui mata pelajaran ini.

Pembelajaran yang diterapkan Sekolah Dasar sangat menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, diantaranya adalah sebagian besar peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang bersifat kongkret / nyata, logis dan mudah dipahami, dan yang berhubungan dengan fakta yang terjadi dalam kehidupan yang ia jalani sehari-hari. peserta didik menyukai pembelajaran yang berlangsung menyenangkan dan bersifat permainan.

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu interaksi antara guru dan peserta didik, dimana dalam belajar mengajar tugas guru menyampaikan bahan materi pembelajaran kepada peserta didik di kelas. Sebagian besar guru menyampaikan materi pembelajaran dengan monoton, sehingga kurang memberikan dorongan, dan keinginan belajar kepada peserta didik, karena hal tersebut kebanyakan peserta didik tidak bersemangat dalam pembelajaran, mereka hanya mendengarkan dan memahami konsep saja,

dan tidak memiliki minat lebih ingin tahu sebelum pembelajaran.

Salah satu indikator utama keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar merupakan gambaran tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hasil belajar yang tinggi menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan secara efektif, sedangkan hasil belajar yang rendah menunjukkan perlunya perbaikan dalam proses pembelajaran yang digunakan guru. Beberapa penelitian menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan di kelas.¹

Berdasarkan kondisi nyata (*real*) yang diamati penulis saat melakukan penelitian awal di Sekolah Dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) ini diketahui bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai ulangan harian peserta didik yang masih banyak berada di bawah KKTP. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar peserta didik kurang aktif, kurang fokus memperhatikan penjelasan guru, serta belum terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran PKn yang masih bersifat pasif menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik.²

Rendahnya hasil belajar tersebut salah satunya disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Dalam pembelajaran konvensional, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, sementara peserta didik hanya berperan sebagai pendengar dan pencatat materi. Pola pembelajaran seperti ini menjadikan peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga interaksi antara guru dan peserta didik menjadi minim. Pembelajaran yang

¹ Aulia, D. A., Yulianti, Y., dan Febriana, R., "Efektivitas Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 4, 2022, hlm. 512–539.

² Siagian, J., Lumapow, H. R., dan Mottoh, Y. H., "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PKn di Kelas IV," *Edu Primary Journal*, vol. 4, no. 2, 2023, hlm. 36.

berpusat pada guru (*teacher centered*) menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan, kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran, serta kurang mampu memahami materi secara mendalam. Selain itu, peserta didik juga cenderung hanya menghafal tanpa benar-benar memahami konsep yang dipelajari. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional cenderung menghasilkan hasil belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran.³

Berdasarkan dengan kondisi tersebut, maka perlu adanya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Perbaikan tersebut dapat dilakukan melalui penggunaan model pembelajaran yang lebih variatif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik (*student centered*). Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses menemukan dan memahami konsep yang dipelajari. Melalui pembelajaran yang aktif, peserta didik didorong untuk berpikir kritis, bekerja sama dengan teman, serta berani mengemukakan pendapat. Pembelajaran aktif terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, daya ingat peserta didik, serta hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.⁴

Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Role playing* berbantuan media *Role Cards*. Model pembelajaran *Role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan suatu tokoh, peristiwa, atau situasi tertentu yang

³ Aisyah, S., "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 11, no. 1, 2021, hlm. 45–52.

⁴ Syahfitri, R., Gandamana, A., Simbolon, N., Ananda, L. J., dan Afriadi, P., "Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 7, no. 3, 2023, hlm. 31429–31433.

berkaitan dengan materi pembelajaran. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik dapat belajar dengan cara mengalami secara langsung, sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih bermakna. Media *role cards* berfungsi sebagai kartu yang berisi peran, tugas, atau karakter yang harus diperankan oleh peserta didik, sehingga pelaksanaan bermain peran menjadi lebih terarah, tertib, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media *role cards* juga membantu peserta didik memahami peran yang harus dijalankan, meningkatkan rasa tanggung jawab, serta menumbuhkan kerja sama antar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *role playing* yang didukung oleh media kartu mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, memperdalam pemahaman materi, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.⁵

Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *role cards* dalam pembelajaran PKn diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Melalui model ini, peserta didik tidak hanya mempelajari konsep-konsep kewarganegaraan secara teoritis, tetapi juga mempraktikkannya melalui peran-peran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti peran sebagai warga negara yang baik, anggota masyarakat, maupun pelajar. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga menghayati nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Hal ini akan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Pernyataan ini diperkuat oleh hasil penelitian yang membuktikan bahwa penerapan model *role playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKn pada peserta didik Sekolah Dasar.⁶

⁵ Milasari, A., Untari, M. F. A., dan Kiswoyo, "Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Metode Role Playing Menggunakan Media Kartu Suara Materi Pemilu dan Pilkada pada Peserta Didik Kelas VI SDN Palebon 01 Kecamatan Pedurungan," *Dwjaloka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, vol. 2, no. 1, 2021, hlm. 33–39.

⁶ Aulia, D. A., Yulianti, Y., dan Febriana, R., "Efektivitas Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 4, 2022, hlm. 512–539.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 68 Banda Aceh pada peserta didik kelas IV, ditemukan bahwa 7 peserta didik belum mampu memahami materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan secara menyeluruh. Ketika diberikan latihan untuk memberikan contoh Pancasila sebagai Nilai Kehidupan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai, 23 peserta didik yang tampak ragu-ragu dan belum bisa memberikan contoh yang tepat. Dalam kegiatan pembelajaran pun, keterlibatan peserta didik masih tergolong rendah. 23 peserta didik terlihat kurang fokus, tidak menyimak penjelasan guru dengan baik, bahkan ada yang mengantuk dan berbicara sendiri selama proses pembelajaran berlangsung.⁷

Faktor lain pada kelas IV yang turut berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik adalah keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini juga berdampak pada keberanian peserta didik dalam mengikuti kegiatan dikelas. Ketika diminta untuk tampil didepan dan menjawab pertanyaan, banyak peserta didik menunjukkan rasa kurang percaya diri, malu bahkan tidak mampu menjawab dengan tepat.

Berdasarkan data yang diperoleh, dari 30 peserta didik yang mengikuti pembelajaran, 23 peserta didik belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran minimal (KKTP) yaitu 72, sementara 7 peserta didik telah memenuhi standar ketuntasan. Kondisi ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh jumlah peserta didik masih memerlukan bimbingan dan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan suatu solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *role cards*. maka peneliti sangat tertarik untuk mengangkat judul:

“Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media *Role Cards* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa di

⁷ Observasi di SDN 68 Banda Aceh di kelas IV.

Kelas IV SDN 68 Banda Aceh”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas Guru dalam menerapkan model Pembelajaran *Role playing* berbantuan Media *Role Cards* untuk meningkatkan hasil belajar PKn Siswa di kelas IV SDN 68 Banda Aceh?
2. Bagaimana aktivitas Peserta Didik dalam menerapkan model Pembelajaran *Role playing* berbantuan Media *Role cards* untuk meningkatkan hasil belajar PKn Siswa di kelas IV SDN 68 Banda Aceh?
3. Bagaimana hasil belajar Peserta Didik dengan menerapkan model Pembelajaran *Role playing* berbantuan Media *Role cards* untuk ketuntasan hasil belajar PKn Siswa di kelas IV SDN 68 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru dalam menerapkan model Pembelajaran *Role playing* berbantuan Media *Role cards* untuk meningkatkan hasil belajar PKn Siswa di kelas IV SDN 68 Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui aktivitas peserta didik dalam menerapkan model Pembelajaran *Role playing* berbantuan Media *Role cards* untuk meningkatkan hasil belajar PKn Siswa di kelas IV SDN 68 Banda Aceh.'
3. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik dalam menerapkan model pembelajaran *Role playing* berbantuan Media *Role cards* untuk meningkatkan hasil belajar PKn Siswa di kelas IV SDN 68 Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya teori pembelajaran, khususnya tentang bagaimana model pembelajaran *Role playing* berbantuan Media *Role Cards* untuk meningkatkan Hasil belajar Pkn. Hasilnya diharapkan dapat menjadi dasar untuk membangun strategi pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif serta mendukung penerapan teori belajar dalam praktik kelas melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru:

Penelitian ini memberikan manfaat bagi guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam merancang, menerapkan, dan merefleksikan tindakan pembelajaran di kelas. Selain itu, guru juga dapat meningkatkan pemahaman penulis tentang bagaimana teori pembelajaran dapat diterapkan dalam dunia nyata. Khususnya pada jenjang sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah.

b. Manfaat Bagi Peserta Didik:

Diharapkan dengan peneraan model pembelajaran yang sistematis dan dibantu dengan media *Role Cards* akan meningkatkan hasil belajar peserta didik, memperkuat pemahaman mereka tentang materi, dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini diharapkan berdampak langsung pada peningkatan Hasil Belajar PKn.

c. Manfaat bagi Sekolah:

Penelitian ini membantu sekolah memperluas pengetahuan tentang strategi pembelajaran yang efektif, khususnya dengan menggunakan model *Role playing* berbantuan *Role Cards*. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru di sekolah untuk membuat pembelajaran PKn yang lebih menarik, teratur, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

d. Manfaat bagi Peneliti:

Penelitian ini dapat membantu kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya dalam hal penggunaan media dan model pembelajaran yang inovatif. Selain itu, temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber untuk evaluasi dan pengembangan strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru lain di sekolah.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penggunaan istilah-istilah dalam penulisan, peneliti memberikan penjelasan sebagai berikut:

1. Model *Role Playing*

Model *Role playing* adalah suatu pendekatan pembelajaran aktif di mana peserta didik secara sadar memerankan peran tertentu dalam situasi atau skenario yang relevan dengan materi pembelajaran. Melalui penugasan peran, dialog, dan refleksi setelah bermain peran, Peserta Didik tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga mengalami proses berpikir, komunikasi, dan pengambilan keputusan dalam konteks yang mendekati kehidupan nyata, sehingga meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konseptual.⁸

Untuk meningkatkan Hasil Belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan media pembelajaran yang kreatif yang dirancang secara efektif oleh pendidik. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi efektif sehingga peserta

⁸ Sahlan, S., "The Effectiveness of Role-play Integrated Multisensory Learning to Enhance Students' Confidence and Speaking Skill," *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, vol. 14, no. 2, 2022, hlm. 977–994.

didik dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan terhadap materi pembelajaran melalui pengalaman langsung.

2. *Media Role Cards*

Media Role cards merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis kartu yang berisi instruksi peran, karakter, atau situasi tertentu yang harus dimainkan oleh peserta didik. Kartu ini dirancang untuk memandu peserta didik dalam memainkan skenario sesuai dengan topik pembelajaran sehingga proses bermain peran menjadi lebih terarah.⁹ Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, *role card* dapat digunakan sebagai alat bantu yang memudahkan peserta didik memahami nilai, konsep, maupun sikap melalui peran yang ditugaskan. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai penunjang aktivitas bermain peran, tetapi juga sebagai sarana memotivasi peserta didik agar lebih aktif, kreatif, dan komunikatif.

Pada pembelajaran PKn khususnya materi Pancasila di kelas IV SD, penggunaan *Role cards* dapat memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik dalam memahami makna sila-sila Pancasila. Misalnya, peserta didik dapat memainkan peran sebagai warga masyarakat yang menampilkan sikap gotong royong, adil, atau toleran sesuai dengan nilai Pancasila. Melalui kegiatan ini, peserta didik tidak hanya menghafal sila Pancasila, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰ Dengan media ini, diharapkan pembelajaran PKn menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan berdampak pada penguatan karakter peserta didik sejak dini.

⁹ Cahyani, F., dan Wulandari, R., "Pengembangan Media Role Card dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, 2022.

¹⁰ Siregar, D., dan Sari, N., "Penggunaan Media Kartu Peran (Role Card) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan," *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol. 13, no. 1, 2023, hlm. 45–56.

3. Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar.¹¹ Menurut Hamalik hasil belajar adalah proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.¹² Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seorang peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu.¹³ Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.¹⁴

Berdasarkan pengertian diatas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol.¹⁵

F. Kajian Penelitian Terdahul

1. Penelitian oleh Dwi Novita Sari dalam skripsinya yang berjudul penerapan model *role playing* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terbukti pada

¹¹ Arifin, Zainal, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017, hlm. 45.

¹² Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, buku, Jakarta: Bumi Aksara, 2019, hlm. 242.

¹³ Susanto, A., *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana, 2020, hlm. 322

¹⁴ Sari, N., dan Yuliana, "Analisis Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 6, no. 2, 2022, hlm. 112–120.

¹⁵ Rahmawati, I., dan Huda, M., "Pengukuran Keberhasilan Belajar Peserta Didik Melalui Evaluasi Pembelajaran," *Jurnal Edukasi*, vol. 9, no. 1, 2023, hlm. 45–53.

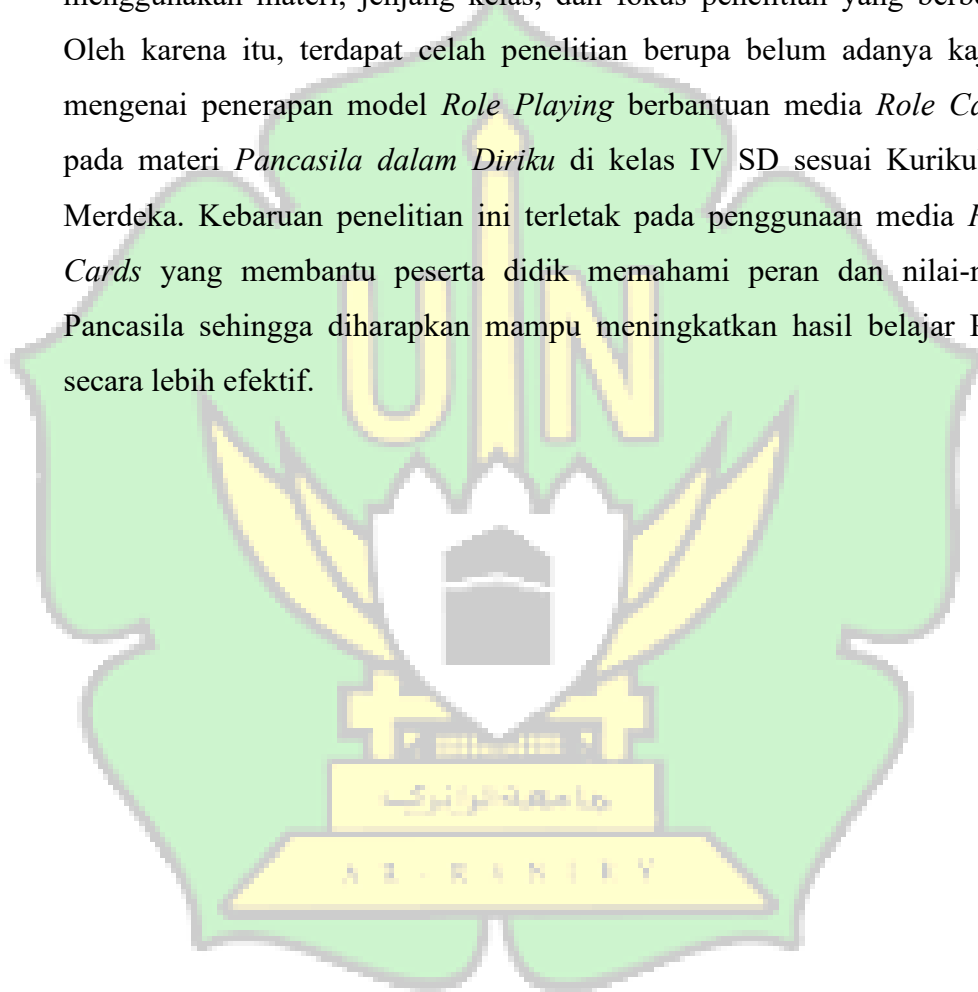
siklus I pemahaman konsep PKn yang dilihat dari aspek kognitif mencapai rata-rata 82,83% dan siklus II 92,66%, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi.¹⁶

2. Penelitian oleh Asri Pratiwi dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Motivasi dan Pemahaman Konsep Persiapan Kemerdekaan Indonesia melalui Model Role Playing” pada Peserta Didik kelas V SD Negeri 01 Blorong menunjukkan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Hasil pada siklus I menunjukkan rata-rata kemampuan peserta didik dalam menjelaskan usaha persiapan kemerdekaan sebesar 61%, mengidentifikasi tokoh 59%, menghargai jasa tokoh 61%, memerankan tokoh 62%, dan ketuntasan belajar 61%. Pada siklus II, terjadi peningkatan: menjelaskan usaha 72%, mengidentifikasi tokoh 69%, menghargai jasa tokoh 70%, memerankan tokoh 74%, dan ketuntasan belajar meningkat menjadi 71%.¹⁷
3. Penelitian oleh Nasrun Hasan dan Nursalam menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) kelas V SD Inpres Jatia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Classroom Action Research* dengan dua siklus pembelajaran. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar dari 61,09 pada siklus I menjadi 77,25 pada siklus II, serta peningkatan aktivitas peserta didik dari kategori rendah menjadi tinggi setelah pembelajaran *Role playing* diterapkan. Hal ini membuktikan bahwa model *Role playing* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PKn.

¹⁶ Dwi Novita Sari, Penerapan Model Role playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi, *Skripsi*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, 2019, hlm. 3

¹⁷ Asri Pratiwi, Peningkatan Motivasi dan Pemahaman Konsep Persiapan Kemerdekaan Indonesia melalui Model Role playing pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 01 Blorong, *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2010, hlm. 66

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menerapkan model pembelajaran *Role Playing* melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah dasar. Namun, penelitian-penelitian sebelumnya berbeda dengan penelitian ini karena belum mengintegrasikan media *Role Cards* sebagai pendukung pelaksanaan *Role Playing*, serta menggunakan materi, jenjang kelas, dan fokus penelitian yang berbeda. Oleh karena itu, terdapat celah penelitian berupa belum adanya kajian mengenai penerapan model *Role Playing* berbantuan media *Role Cards* pada materi *Pancasila dalam Diriku* di kelas IV SD sesuai Kurikulum Merdeka. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media *Role Cards* yang membantu peserta didik memahami peran dan nilai-nilai Pancasila sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar PKn secara lebih efektif.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model *Role playing*

1. Pengertian Model *Role playing*

Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan Peserta Didik untuk memerankan tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang di ungkapkan dalam bentuk cerita sederhana.¹⁸

Menurut Hamalik, model pembelajaran *role playing* adalah suatu cara yang mengajar dengan jalan mendramatisaikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial,model pembelajaran ini meminta Peserta Didik untuk medramasiasikan tokoh-tokoh dalam materi pembelajaran atau di dalam cerita sederhana. Model pembelajaran *role playing* adalah salah satu metode pembelajaran yang cukup kompleks.¹⁹ Menurut Blatner, model ini digunakan untuk mengeksplorisasi situasi sosial yang rumit, dengan menekankan pada keterlibatan emosi dan pancaindra Peserta Didik dalam memahami permasalahan yang dihadapi.²⁰ *Role playing* merupakan cara untuk membantu peserta didik memhami materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Dalam proses ini, peserta didik diminta untuk memerankan tokoh, baik manusia maupun benda, sesuai dengan situasi yang dipelajari. Biasanya, permainan ini dilakukan oleh lebih dari satu orang, tergantung pada peran yang dimainkan.

¹⁸ Tarigan, *Model Pembelajaran Sosial: Teori dan Praktik*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2004, hlm. 89.

¹⁹ Hamalik, O., *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2019, hlm. 214.

²⁰ Blatner, dalam Komalasari, *Model Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan, buku*, Bandung: Alfabeta, 2010, hlm. 58.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang bersifat aktif dan menyenangkan. Penggunaan model ini dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik melalui kegiatan bermain peran. sebagai tokoh-tokoh dalam situasi sosial. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar memahami perasaan dan sudut pandang orang lain, serta mengembangkan kemampuan emosional dan sosial peserta didik.

2. Langkah-langkah Pelaksanaan Model *Role playing*

Agar proses pembelajaran dapat terorganisir dengan baik dan lebih mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, maka diperlukan langkah-langkah dalam model pembelajaran. Djamarah mengemukakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut: (a) memilih masalah, guru menyampaikan masalah yang diambil dari kehidupan nyata peserta didik, agar mereka dapat merasakan langsung permasalahan tersebut dan termotivasi untuk mencari solusi; (b) pemilihan peran sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, guru menjelaskan karakter peran dan tugas yang harus dilakukan oleh peserta didik yang akan memerankannya; (c) menyusun tahap-tahap bermain peran, pada tahap ini guru menyusun alur atau skenario bermain, bisa juga membuat dialog yang akan digunakan dalam permainan; (d) menyiapkan pengamat, pengamat dalam kegiatan ini adalah peserta didik yang tidak berperan langsung, mereka bertugas mengamati jalannya permainan; (e) pemeranan, pada tahap ini peserta didik mulai memainkan peran masing-masing sesuai dengan karakter yang diberikan dan mengikuti skenario yang telah dibuat; (f) diskusi dan evaluasi, setelah permainan selesai, peserta didik dan guru melakukan diskusi untuk membahas permasalahan serta pertanyaan yang muncul selama kegiatan berlangsung; (g) pengambilan kesimpulan, peserta

didik bersama guru menyimpulkan pelajaran yang diperoleh dari kegiatan bermain peran yang telah dilakukan.²¹

Menurut Mulyasa, pembelajaran dengan model *role playing* terdiri dari tujuh tahapan utama, yaitu: pemilihan masalah, penentuan peran, penyusunan skenario, penunjukan pengamat, pelaksanaan peran, diskusi dan evaluasi, serta pengambilan keputusan. Pada tahap awal, guru memilih sebuah masalah yang diambil dari situasi nyata yang sering dialami oleh peserta didik.

Tujuannya adalah agar peserta didik merasa dekat dengan permasalahan tersebut dan terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam mencari solusinya. Kemudian dilanjutkan dengan tahap penentuan peran. Guru dan peserta didik bersama-sama memilih tokoh atau karakter yang sesuai dengan masalah yang akan dibahas. Setiap peran dijelaskan secara rinci, termasuk sifat tokoh dan tugas yang harus dilakukan oleh peserta didik yang memerankannya. Tahap berikutnya adalah menyusun skenario atau alur bermain.

Guru biasanya sudah menyiapkan dialog dasar, namun peserta didik diberikan kebebasan untuk mengembangkan dialog sesuai dengan pemahamannya hal ini bertujuan agar proses bermain peran terasa lebih alami dan kreatif. Selanjutnya, guru menunjuk peserta didik lain yang tidak ikut bermain sebagai pengamat. Tugas pengamat adalah mencatat hal-hal penting selama proses bermain berlangsung, yang nantinya akan dibahas dalam sesi diskusi.

Setelah semua persiapan selesai, kegiatan pemeranan dimulai. Peserta Didik yang telah mendapat peran akan mulai memerankan tokohnya sesuai dengan skenario dan situasi yang telah ditentukan. Pada tahap ini, peserta didik dituntut untuk mengekspresikan peran secara maksimal agar pesan dari pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik.

²¹ Djamarah, Syaiful Bahri, Psikologi Belajar, Jakarta: Rineka Cipta, 2002, hlm. 191

Berdasarkan pendapat ahli diatas tentang langkah-langkah model role playing, peneliti mengadaptasi tahapan pembelajaran dari Djamarah dengan beberapa penyesuaian. Langkah-langkah yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

- (a) Menyajikan masalah yang dekat dengan kehidupan peserta didik.
- (b) Menentukan peran yang sesuai dengan topik yang akan dibahas
- (c) Menyusun alur permainan peran yang akan dijalankan
- (d) Menugaskan peserta didik lain untuk mengamati jalannya permainan
- (e) Melaksanakan pemeranan sesuai dengan peran masing-masing
- (f) Melakukan diskusi serta evaluasi terhadap kegiatan
- (g) Menyimpulkan hasil dari proses pembelajaran yang telah dilakukan.²²

Di antara ketujuh sintaks model pembelajaran *Role Playing* menurut Djamarah, tahap pemeranan serta diskusi dan evaluasi merupakan tahapan yang paling berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik. Pada tahap pemeranan, peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung dengan memainkan peran sesuai situasi yang disajikan sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Melalui bantuan media *Role Cards*, peserta didik memiliki panduan mengenai tokoh, situasi, dan nilai yang harus ditampilkan sehingga proses bermain peran menjadi lebih terarah. Selanjutnya, pada tahap diskusi dan evaluasi, peserta didik merefleksikan hasil pemeranan, bertukar pendapat, memberikan tanggapan, serta menghubungkan pengalaman bermain peran dengan materi pembelajaran. Proses refleksi tersebut membantu peserta didik memperkuat pemahaman konsep dan mengurangi kesalahan dalam memahami materi, sehingga kedua tahapan tersebut dipandang memiliki kontribusi yang paling besar dalam membangun pemahaman peserta didik.

²² Djamarah, Syaiful Bahri, Psikologi Belajar, Jakarta: Rineka Cipta, 2002, hlm. 191

3. Kelebihan dan Kekurangan Model *Role Playing*

Setiap Model Pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri, termasuk kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Salah satu model yang menonjol adalah *Role playing* yang memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut:

a. Kelebihan model *role playing*

1. Proses pembelajarannya melibatkan seluruh peserta didik didalam kelas

Proses pembelajaran dengan model *role playing* berbantuan media *role card* melibatkan seluruh peserta didik di dalam kelas. Keterlibatan aktif ini memastikan bahwa tidak ada peserta didik yang pasif, sehingga semua peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang sama. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik terhadap materi Pancasila.

2. Peserta Didik mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya untuk berkerja sama.

Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik diberi kesempatan untuk menunjukkan kemampuan bekerja sama dengan teman sekelas. Kolaborasi ini mendorong terwujudnya pembelajaran kooperatif yang dapat menguatkan nilai kebersamaan serta menanamkan sikap gotong royong sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

3. Peserta Didik dapat belajar menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Kegiatan *role playing* menggunakan *role cards* juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk berlatih menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dalam memerankan peran, peserta didik dituntut untuk menyampaikan ide dan pesan dengan jelas, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa sekaligus mendukung tujuan pembelajaran PKn.

4. Peserta Didik bebas dalam mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.

Peserta Didik diberi kebebasan dalam mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh ketika memerankan tokoh dalam permainan. Kebebasan ini tidak hanya melatih keberanian dalam berpendapat, tetapi juga menumbuhkan sikap demokratis yang menjadi bagian penting dari pembelajaran Pancasila.

5. Guru dapat mengevaluasi pengalaman peserta didik melalui pengamatan waktu memerankan permainan.

Guru dapat mengevaluasi pengalaman belajar peserta didik secara langsung melalui pengamatan pada saat peserta didik memainkan peran. Proses observasi ini memudahkan guru menilai aspek afektif, kognitif, maupun psikomotorik peserta didik secara lebih autentik dalam situasi belajar yang nyata.

6. Dapat berkesan dalam pengalaman belajar peserta didik karena pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.

Model *role playing* dengan *role cards* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berkesan bagi peserta didik. Pengalaman belajar yang berkesan ini berpotensi membuat peserta didik lebih mudah mengingat materi Pancasila, sekaligus menumbuhkan minat mereka terhadap mata pelajaran PKn.

7. Meningkatkan gairah belajar peserta didik dan dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa sosial yang tinggi.

Pembelajaran ini dapat meningkatkan gairah belajar peserta didik sekaligus menumbuhkan rasa kebersamaan dan kepedulian sosial yang tinggi. Melalui interaksi dalam kelompok, peserta didik belajar untuk saling mendukung dan menghargai kontribusi teman, sehingga nilai Pancasila benar-benar terinternalisasi.

8. Dapat menumbuhkan bakat dalam diri peserta didik yang selama ini terpendam.

Kegiatan bermain peran juga mampu menumbuhkan bakat

dalam diri peserta didik yang selama ini terpendam. Beberapa peserta didik mungkin menunjukkan kemampuan dalam berpidato, berakting, atau memimpin kelompok ketika diberi peran tertentu, yang dapat menjadi dasar pengembangan potensi diri mereka.

9. Terjalin hubungan kerja sama perasaan saling menghargai karya sesama teman.

Terjalannya kerja sama dan perasaan saling menghargai karya sesama teman menjadi salah satu dampak positif dari penerapan *role playing* berbantuan *role cards*. Dengan demikian, selain memahami materi Pancasila, peserta didik juga belajar membangun hubungan sosial yang harmonis.

b. Kekurangan model *role playing*

1. Sebagian peserta didik yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
2. Banyak memakan waktu pembelajaran.
3. Memerlukan kelas (tempat) belajar yang luas.
4. Kelas lain merasa terganggu selama permainan berlangsung, bisa karena tepuk tangan, suara pemain / mengamat.

B. Media Pembelajaran *Role Cards*

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal daari bahasa latin yaitu “*medius*” yang berarti tengah, perantara, atau pengantar.²³ media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi. Menurut Gerlach dan Ely media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

²³ Ramli AR, M., “Kajian Media Pembelajaran,” *Jurnal Tadris Fisika*, vol. 7, no. 1, 2023, hlm. 15.

Media merupakan salah satu komponen yang dapat mendukung dalam pembelajaran karena dengan adanya media maka pembelajaran menjadi menarik dan juga menghilangkan kebosanan serta menumbuhkan semangat belajar untuk peserta didik.²⁴ Dengan itu, keberadaan media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan, karena media ini tidak hanya berperan sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga menjadi bagian penting yang tak terpisahkan dari pembelajaran yang tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana penyampai informasi dalam proses pendidikan. Marshal Meluhan dalam karya yang dikaji oleh Anton Noornia mengenai Ibadullah Malawi menyatakan bahwa media dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik.²⁵ Sejalan dengan itu, Azhar Arsyad menjelaskan bahwa media mencakup segala bentuk manusia, bahan, atau kejadian yang secara potensial dapat memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta membentuk sikap.

Sementara itu, menurut Usep Kustiawan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga mampu membangkitkan perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara spesifik. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi

²⁴ Switri, Endang, *Teknologi dan Media Pendidikan dalam Pembelajaran*, Pasuruan: Qiara Media, 2022, hlm. 55.

²⁵ Kustiawan, Usep, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Malang: Penerbit Gunung Samudera (Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia), 2016, hlm. 6.

juga sebagai unsur strategis dalam menciptakan proses belajar yang efektif, menarik, dan bermakna.

Dari berbagai definisi yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran. Media ini berfungsi untuk menstimulasi berbagai aspek psikologis peserta didik, seperti daya pikir, emosi, minat, dan perhatian. Dengan adanya media pembelajaran, komunikasi edukatif antara pendidik dan peserta didik dapat terjalin secara lebih optimal. Hal ini berkontribusi pada terciptanya proses belajar yang tidak hanya lebih efisien dan terarah, tetapi juga lebih bermakna serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Adapun beberapa pendapat mengenai fungsi media pembelajaran menunjukkan bahwa keberadaan media sangat berpengaruh dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Mckown dalam bukunya *Audio Visual Aids To Instruction* mengemukakan empat fungsi utama media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mengalihkan Fokus dari Pendidikan yang Bersifat Abstrak, Media pembelajaran membantu mengubah materi yang bersifat teoritis dan abstrak menjadi bentuk yang lebih nyata dan mudah dipahami. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih konkret dan aplikatif.
- 2) Meningkatkan Semangat dan Motivasi Belajar, Penggunaan media yang menarik dapat berfungsi sebagai motivator eksternal bagi peserta didik. Hal ini karena media memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan berfokus pada keterlibatan peserta didik secara aktif.

- 3) Memberikan Kejelasan dalam Pemahaman Materi, Media juga berfungsi untuk mempertegas konsep dan memperjelas informasi yang disampaikan. Dengan bantuan media, peserta didik lebih mudah memahami dan menginternalisasi materi pembelajaran.
- 4) Menumbuhkan Dorongan dan Rasa Ingin Tahu, Salah satu peran penting media adalah merangsang rasa ingin tahu peserta didik. Penyajian informasi melalui media yang variatif dapat mendorong peserta didik untuk terus belajar dan mencari tahu lebih dalam terhadap materi yang dipelajari.²⁶

Berdasarkan keempat fungsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana bantu teknis, tetapi juga berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memfasilitasi keterlibatan peserta didik, memudahkan pemahaman, serta memotivasi mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Arsyad ciri-ciri media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Ciri Fiksatif

Ciri fiksatif ini merupakan suatu gambaran peristiwa yang diambil secara nyata dalam sekali waktu yang diolah melalui foto, video komputer maupun film.

b. Ciri Distributif

Ciri distributif merupakan objek yang dapat didistribusikan melalui ruang yang berkaitan dengan pengalaman peserta didik

²⁶ Miftah, M., "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Peserta Didik," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 1, no. 2, 2013, hlm. 95–105.

dalam kejadian yang bersamaan. Objek yang direkam dapat diolah melalui media apa saja dan dapat digunakan secara berulang-ulang di berbagai tempat.

c. Ciri Manipulatif

Ciri manipulasi merupakan suatu gambaran yang dapat dimanipulasi terkait kejadian yang dapat memakan banyak waktu dengan mengedit hasil agar waktu yang didapatkan lebih efektif.²⁷

d. Manfaat dan Fungsi Media

Media dalam proses pembelajaran memiliki beberapa manfaat. Menurut Sadiman, beberapa manfaat dari penggunaan media diantaranya sebagai berikut:

- a. Dapat memperjelas pesan yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik.
- b. Mengatasi berbagai hal tentang keterbatasan ruang, waktu dan daya indera dalam proses pembelajaran.
- c. Penggunaan media yang bervariasi dapat menjadikan peserta didik lebih aktif.²⁸

Sedangkan menurut Arsyad, dkk, fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat yang digunakan dalam membantu menciptakan keefektifan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga berfungsi untuk memudahkan peserta didik agar lebih memahami materi yang dijelaskan.²⁹

Berdasarkan pada pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan pendidik dalam menyajikan pesan maupun informasi secara efektif dan efisien

²⁷ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011, hlm. 15–17.

²⁸ Sadiman, Arief S., dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2010, hlm. 17–18.

²⁹ Arsyad, Azhar, dkk., *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011, hlm. 15

dan dapat meningkatkan proses serta hasil belajar peserta didik. Selain itu juga peserta didik dapat fokus dan bersemangat dalam proses pembelajaran karena dapat berinteraksi secara langsung dan mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat peserta didik.

2. Media *Role Cards*

a. Pengertian Media *Role Cards*

Media *Role Cards* adalah media pembelajaran yang berupa kartu berisi peran yang digunakan dalam metode pembelajaran *Role playing* untuk mensimulasikan situasi komunikasi atau interaksi sosial secara aktif.³⁰ media *Role Cards* adalah salah satu bentuk media pembelajaran berbasis kartu yang berisi instruksi peran, karakter, atau situasi tertentu yang harus dimainkan oleh peserta didik. Kartu ini dirancang untuk memandu peserta didik dalam memainkan skenario sesuai dengan topik pembelajaran sehingga proses bermain peran menjadi lebih terarah.

Media *Role Cards* yang digunakan dalam pembelajaran perlu dirancang berdasarkan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar efektif mendukung proses belajar. Karakteristik tersebut meliputi penggunaan bahasa yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami sesuai tingkat perkembangan peserta didik, ukuran huruf yang mudah dibaca, ilustrasi atau gambar yang menarik dan relevan dengan materi, serta informasi yang memuat identitas tokoh, situasi, dan petunjuk peran secara ringkas sehingga tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda. Selain itu, isi kartu harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar agar mampu membantu peserta didik memahami peran yang dimainkan sekaligus mempermudah mereka mengaitkan peristiwa dalam bermain peran dengan materi yang dipelajari. Berdasarkan karakteristik tersebut, media

³⁰ Maulana, Ahmad Reza, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Role-Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Etika Komunikasi di Kalangan Peserta Didik Kelas VIII MTs Al Azhaar Ummu Suwanah," *Jurnal Ilmu Hukum Sosial dan Humaniora*, vol. 2, no. 1, 2025, hlm. 3.

Role Cards pada penelitian ini dirancang dengan tampilan sederhana, menggunakan bahasa yang komunikatif, ilustrasi yang sesuai dengan materi Pancasila, serta petunjuk peran yang jelas sehingga mudah digunakan oleh peserta didik kelas IV SD.

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Role Cards* diduga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui serangkaian proses pembelajaran yang aktif dan bermakna. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Penggunaan media *Role Cards* membantu peserta didik memahami peran, situasi, dan tugas yang harus dimainkan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah. Keterlibatan peserta didik dalam bermain peran, berdiskusi, dan merefleksikan hasil pemeranan diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman terhadap materi. Pemahaman yang lebih baik tersebut selanjutnya diharapkan memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dengan menggunakan media *Role Cards* peserta didik dapat terlibat langsung dalam sebuah penelitian dan percobaan sehingga membuat peserta didik lebih berpotensi, aktif, dan kreatif, sehingga penguasaan konsep dan hasil belajar semakin meningkat.

Adapun contoh media *Role Cards* yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 2.1. Media Role Cards/ kartu peran

b. Penggunaan Media Role Cards

Cara penggunaan media pembelajaran *Role Cards* dalam pembelajaran PKn materi penerapan Nilai-nilai Pancasila adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran, guru menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, misalnya peserta didik mampu mengenali dan menampilkan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Menyiapkan media *role cards*, guru membuat kartu peran (*role cards*) yang berisi situasi atau tokoh yang mencerminkan nilai-nilai dan masing-masing sila Pancasila. Setiap kartu berisi deskripsi singkat tentang suatu peran dari satu sila Pancasila yang akan dimainkan atau diperankan peserta didik.
- 3) Memberikan penjelasan awal kepada peserta didik tentang tujuan kegiatan, aturan bermain peran, serta pengantar tentang materi Pancasila yang akan dibahas.
- 4) Membagi peserta didik ke dalam kelompok atau pasangan, peserta didik akan dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil atau pasangan, tergantung pada jumlah peserta didik.
- 5) Mendistribusikan *role cards*, setiap kelompok atau Peserta Didik menerima satu kartu peran yang berbeda, lalu membaca dan memahami isi peran tersebut.
- 6) Melakukan diskusi dan latihan peran, peserta didik

mendiskusikan isi kartu dalam kelompok, merancang dialog atau adegan singkat sesuai dengan peran, dan mempersiapkan penampilan.

- 7) Melakukan permainan *role playing*, peserta didik memerankan situasi sesuai dengan isi kartu didepan kelas. Penampilan ini menggambarkan penerapan nilai-nilai Pancasila secara nyata.
- 8) Refleksi dan diskusi kelas dilakukan setelah penampilan peran selesai, peserta didik diajak untuk menyimpulkan nilai-nilai Pancasila yang muncul dari setiap peran dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.
- 9) Setelah semua selesai, guru dan peserta didik bersama-sama melakukan penilai dan umpan balik berdasarkan aspek mehaman nilai, kerja sama, kreativitas, dan keberanian tampil, serta memberi umpan balik untuk memperkuat pemahaman.³¹

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Role Cards*

Media *Role Cards* adalah salah satu jenis media pembelajaran yang berbentuk kartu berisi peran, karakter, atau situasi tertentu yang dirancang untuk dimainkan oleh peserta didik dalam bentuk kegiatan bermain peran (*role playing*). Setiap kartu memuat informasi atau skenario singkat yang mencerminkan topik pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memahami materi melalui penghayatan terhadap peran yang diberikan. Media ini bertujuan untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar dengan cara yang kontekstual, menyenangkan, dan komunikatif. Dalam pembelajaran Pendidikan

³¹ Harjanti, E., Purnamasari, I., dan Sumarno, "Pembelajaran Kartu Permainan Berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Tema Persatuan dalam Perbedaan Peserta Didik Kelas VI SD," *Jurnal Kualita Pendidikan*, vol. 3, no. 2, 2022, hlm. 117–125.

Kewarganegaraan (PKn), khususnya pada materi Pancasila, *Role Cards* dapat digunakan untuk menginternalisasi nilai-nilai luhur melalui pengalaman langsung yang mendorong peserta didik berpikir kritis, berempati, dan mengembangkan keterampilan sosial.

1) Kelebihan Media Pembelajaran *Role Cards*

- a) Meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik secara aktif Mengaktifkan peserta didik secara langsung dalam proses belajar melalui permainan peran yang menarik
- b) Mengembangkan empati dan pemahaman emosional Melalui penghayatan peran, peserta didik dapat memahami perasaan dan perspektif orang lain
- c) Mendorong kreativitas dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dihadapkan pada situasi realistis yang menuntut mereka berpikir dan bertindak kreatif

2) Memperkuat pemahaman nilai Pancasila dalam situasi nyata Kartu peran membuat nilai-nilai Pancasila seperti tolong-menolong, musyawarah, dan tanggung jawab menjadi lebih mudah dihayati dan diterapkan dalam konteks kehidupan sehari-hari.³² Adapun Kekurangan Media Pembelajaran *Role Cards*:

- a) Memerlukan waktu persiapan dan pelaksanaan yang lebih panjang Pembuatan skenario peran serta persiapan tampil memakan durasi yang cukup banyak.
- b) Bergantung pada kreativitas guru dan peserta didik Efektivitas sangat terkait dengan seberapa kreatif skenario dibuat dan dimainkan Potensi kelas menjadi gaduh dan suasana tidak terkendali Tanpa pengelolaan yang baik,

³² Sukmawati, dkk., "Penerapan Media Pembelajaran Role Playing dalam Pembelajaran PPKn," *Jurnal Kewarganegaraan*, vol. 6, no. 1, 2022, hlm. 753–760.

kegiatan *role playing* bisa menimbulkan ketidakteraturan

- c) Tidak semua peserta didik berani tampil atau memahami peran dengan baik Ada kemungkinan beberapa peserta didik merasa malu, enggan, atau tidak mampu memerankan situasi secara optimal
- d) Tidak selalu cocok untuk semua jenis materi atau topik Model peran lebih efektif untuk materi yang membutuhkan interaksi sosial dan emosional; tidak semua topik PKn/Pancasila dapat disajikan optimal dengan *Role Cards*.³³

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.³⁴ Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.³⁵ Sementara itu, Dimyati dan Mudjiono menjelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi antara tindak belajar dan tindak mengajar yang ditandai dengan terjadinya perubahan pada diri peserta didik.³⁶

Berdasarkan paparan di atas, hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan atau perubahan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar bukan hanya dilihat dari nilai akhir

³³ Harjanti, E., Purnamasari, I., dan Sumarno, S., "Pembelajaran Kartu Permainan Berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Tema Persatuan dalam Perbedaan Peserta Didik Kelas VI SD," *Jurnal Kualita Pendidikan*, vol. 3, no. 2, 2022, hlm. 117–125.

³⁴ Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2020, hlm. 30.

³⁵ Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021, hlm. 22.

³⁶ Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006, hlm. 20.

semata, tetapi juga dari perubahan sikap dan keterampilan yang tampak dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik yang memperoleh hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa ia mampu memahami materi dengan baik, memiliki sikap yang positif terhadap pembelajaran, serta mampu menerapkan pengetahuan yang diperolehnya dalam kehidupan nyata.

Dalam proses pembelajaran, hasil belajar memiliki peranan yang sangat penting sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Melalui hasil belajar, dapat diketahui sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Hasil belajar yang tinggi menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien, sedangkan hasil belajar yang rendah menunjukkan bahwa masih terdapat kendala dalam proses pembelajaran sehingga perlu dilakukan perbaikan baik dari segi metode, model, media, maupun strategi pembelajaran yang digunakan.

Hasil belajar juga berkaitan erat dengan pengalaman belajar yang dialami oleh peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Semakin bermakna pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik, maka akan semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif melalui diskusi, praktik langsung, dan kegiatan belajar yang menyenangkan akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Secara umum, hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan). Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir peserta didik seperti mengingat, memahami, dan menganalisis materi. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, minat, dan nilai yang dimiliki peserta didik terhadap pembelajaran. Sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas atau tindakan. Ketiga ranah tersebut saling berkaitan dan harus berkembang secara seimbang dalam proses

pembelajaran.

Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), hasil belajar tidak hanya diukur dari penguasaan konsep tentang hak dan kewajiban warga negara, tetapi juga tercermin dari sikap disiplin, tanggung jawab, kejujuran, dan kepedulian sosial peserta didik. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran PKn dapat dilihat dari perubahan perilaku Peserta Didik dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud dari hasil belajar yang telah dicapai.

Hasil belajar juga memiliki fungsi penting bagi berbagai pihak. Bagi peserta didik, hasil belajar berfungsi sebagai umpan balik untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki serta sebagai motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar. Bagi guru, hasil belajar digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan serta sebagai dasar untuk merencanakan perbaikan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Sedangkan bagi sekolah, hasil belajar menjadi salah satu indikator mutu pendidikan. Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar dapat dirumuskan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat diukur melalui kegiatan evaluasi.

2. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam diri individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar yang dicapai peserta didik. Ahmad Susanto menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.³⁷ Secara rinci, uraian mengenai faktor internal dan faktor

³⁷ Susanto, Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana

eksternal adalah sebagai berikut:

a. Faktor Internal

- 1) Konsep diri, merupakan pandangan seseorang terhadap dirinya sendiri mengenai apa yang dirasakan, dipahami, dan diketahui tentang kemampuan serta perilakunya. Konsep diri yang positif akan mendorong peserta didik untuk lebih percaya diri dalam belajar.
- 2) Motivasi, merupakan kondisi fisiologis dan psikologis dalam diri seseorang yang mendorong individu untuk melakukan suatu aktivitas belajar guna mencapai tujuan tertentu.
- 3) Sikap, yaitu kesiapan mental seseorang dalam merespons suatu objek atau situasi. Sikap belajar yang positif akan menimbulkan kesungguhan dan aktivitas belajar yang lebih tinggi.
- 4) Minat, merupakan rasa ketertarikan yang muncul dalam diri seseorang terhadap suatu hal tanpa adanya paksaan dari pihak lain sehingga mendorong individu untuk melakukan aktivitas belajar.
- 5) Kecerdasan, yaitu kemampuan seseorang dalam berpikir, memahami, dan memecahkan masalah yang sangat mempengaruhi keberhasilan belajar.
- 6) Kebiasaan belajar, yaitu cara atau pola yang dilakukan Peserta Didik secara terus-menerus dalam kegiatan belajar, baik di sekolah maupun di rumah.
- 7) Kondisi fisik dan kesehatan, yaitu keadaan jasmani yang sangat mempengaruhi kesiapan Peserta Didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Faktor eksternal

- 1) Faktor keluarga, yaitu lingkungan pertama dan utama bagi anak.

Keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua, serta keharmonisan dalam keluarga sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

- 2) Faktor sekolah, yaitu lingkungan pendidikan formal yang meliputi kurikulum, model pembelajaran, media pembelajaran, sarana dan prasarana, serta suasana belajar di kelas yang mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik.
- 3) Faktor masyarakat, yaitu lingkungan sosial di sekitar tempat tinggal peserta didik, termasuk teman sebaya dan kondisi lingkungan yang dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif terhadap hasil belajar.
- 4) Media massa, media pembelajaran dan teknologi, yaitu sarana informasi seperti televisi, internet, penggunaan media pembelajaran dan media sosial yang dapat berdampak pada proses dan hasil belajar peserta didik.
- 5) Lingkungan fisik, yaitu kondisi tempat belajar seperti pencahayaan, kebisingan, dan kenyamanan ruang belajar yang dapat mempengaruhi konsentrasi peserta didik.

Sedangkan menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik terdiri atas dua kelompok besar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, yang meliputi kondisi jasmani seperti kesehatan dan kebugaran tubuh, serta kondisi psikologis yang mencakup kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan belajar. Selain itu, kelelahan baik secara fisik maupun mental juga termasuk faktor internal yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik.

Sementara itu, faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, yang meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Lingkungan keluarga mencakup pola asuh orang tua, suasana rumah, serta kondisi ekonomi keluarga.

Lingkungan sekolah meliputi metode mengajar, hubungan guru dengan peserta didik, sarana dan prasarana, serta suasana belajar di kelas. Adapun lingkungan masyarakat mencakup pergaulan Peserta Didik dan kondisi sosial di sekitar tempat tinggal yang turut mempengaruhi hasil belajar peserta didik.³⁸

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan kemandirian belajar merupakan salah satu hal yang mempengaruhi proses pembelajaran yang didalamnya terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi yaitu faktor yang ada dalam diri peserta didik serta faktor yang ada dalam luar diri peserta didik.

3. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar mencerminkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.³⁹ Ketiga ranah tersebut saling berkaitan dan menjadi dasar dalam menilai keberhasilan belajar peserta didik secara menyeluruh. Oleh karena itu, pengukuran hasil belajar tidak hanya menitikberatkan pada aspek pengetahuan saja, tetapi juga pada sikap dan keterampilan peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat Sudjana tersebut, maka indikator hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, yang meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi materi yang telah dipelajari.

³⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2015, hlm. 54-72.

³⁹ Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015, hlm. 3-4.

Peningkatan kemampuan kognitif ini terlihat dari keberhasilan peserta didik dalam menjawab soal serta menyelesaikan tugas pembelajaran.

- 2) Perubahan sikap peserta didik, seperti meningkatnya rasa tanggung jawab, disiplin, kejujuran, kerjasama, dan kepedulian selama proses pembelajaran. Sikap positif ini mencerminkan keberhasilan pembelajaran dalam membentuk karakter peserta didik.
- 3) kemampuan peserta didik dalam melakukan suatu keterampilan tertentu, baik melalui praktik, demonstrasi, maupun aktivitas pembelajaran lainnya. Keterampilan ini merupakan wujud nyata dari penerapan pengetahuan yang telah dipelajari.
- 4) perubahan tingkah laku peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang dialami. Perubahan tersebut bersifat positif dan menunjukkan adanya perkembangan ke arah yang lebih baik.
- 5) Prestasi belajar yang meningkat merupakan salah satu indikator keberhasilan hasil belajar, yang ditunjukkan melalui skor atau nilai yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti evaluasi pembelajaran.

Sementara itu, Ahmad Susanto menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.⁴⁰ Hasil belajar tersebut digunakan sebagai dasar untuk menilai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan pendapat Susanto, maka indikator hasil belajar peserta didik meliputi:

1. Penguasaan pengetahuan (kognitif)

Peserta didik mampu memahami materi pembelajaran, mengingat informasi, serta menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari dengan benar sebagai hasil dari proses belajar.

2. Perubahan sikap (afektif)

Peserta didik menunjukkan sikap positif dalam pembelajaran, seperti

⁴⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016, hlm. 5.

disiplin, tanggung jawab, jujur, percaya diri, dan mampu bekerja sama dengan teman.

3. Keterampilan (psikomotorik)

Peserta didik mampu menampilkan keterampilan tertentu yang berkaitan dengan materi pelajaran melalui kegiatan praktik, simulasi, atau aktivitas pembelajaran lainnya.

4. Peningkatan prestasi belajar

Hasil belajar ditunjukkan melalui peningkatan nilai yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti evaluasi pembelajaran, baik dalam bentuk tes tertulis maupun penilaian kinerja.

5. Kemampuan mengaplikasikan pengetahuan

Peserta didik mampu menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari serta dalam situasi pembelajaran yang nyata.

Berdasarkan kedua pendapat di atas Sudjana dan Ahmad Susanto, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dapat dikenali melalui penguasaan aspek pengetahuan (*kognitif*), perubahan sikap (*afektif*), dan penguasaan keterampilan (*psikomotorik*). Hasil belajar juga tampak dari terjadinya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik, kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, serta adanya peningkatan prestasi belajar yang ditunjukkan melalui nilai atau skor evaluasi yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran.

D. Pembelajaran PKn

1. Pengertian PKn

Kewarganegaraan (PKn) merupakan suatu bentuk pendidikan yang mencakup aspek demokrasi, moral, sosial, serta persoalan politik. Namun demikian, fungsi yang paling dominan dari mata pelajaran ini adalah sebagai sarana pendidikan nilai dan pembentukan moral peserta didik. Dengan demikian, PKn dipandang sebagai mata pelajaran yang

membawa misi utama dalam penanaman nilai-nilai luhur dan sikap moral. Secara khusus, PKn berperan dalam membentuk individu menjadi warga negara yang memiliki kesadaran etika, tanggung jawab moral, serta pemahaman yang baik mengenai hak dan kewajibannya sebagai warga negara.

Melalui pembelajaran ini, Peserta Didik diharapkan tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, terampil, serta berkarakter kuat dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

2. Tujuan PKn

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di tingkat Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki tujuan untuk membentuk peserta didik menjadi individu yang tidak hanya memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, tetapi juga memiliki karakter kebangsaan yang kuat. Adapun kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran PKn mencakup beberapa aspek penting sebagai berikut:

- 1) Membina peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif dalam menghadapi berbagai persoalan kewarganegaraan.
- 3) Mendorong partisipasi aktif, bertanggung jawab, serta sikap cerdas dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, termasuk dalam menumbuhkan sikap anti-korupsi.
- 4) Mengembangkan sikap positif dan demokratis dalam membentuk jati diri yang sesuai dengan karakter bangsa Indonesia agar mampu hidup berdampingan secara harmonis dengan bangsa lain.
- 5) Mempersiapkan peserta didik untuk mampu berinteraksi dalam

dinamika global, baik secara langsung maupun tidak langsung, melalui pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi.

3. Pengertian Materi Pancasila

Materi "Pancasila Dalam Diriku" merupakan bagian penting dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas IV Sekolah Dasar. Pada materi ini, peserta didik dikenalkan secara lebih mendalam mengenai makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila, serta bagaimana penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah, sekolah, maupun masyarakat.

Pembelajaran difokuskan pada pengenalan nilai-nilai luhur seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, dan keadilan. Setiap sila dijabarkan dalam bentuk perilaku *konkret* yang dapat dipraktikkan anak-anak dalam kehidupan mereka. Misalnya, sila pertama diwujudkan dalam sikap beribadah sesuai agama masing-masing; sila kedua dalam perilaku saling menghormati antarteman; sila ketiga dalam bentuk menjaga persatuan di lingkungan sekolah; sila keempat melalui kebiasaan bermusyawarah dalam pengambilan keputusan kelas; dan sila kelima melalui keadilan dalam pembagian tugas.

Tujuan dari materi ini adalah untuk menanamkan pemahaman bahwa Pancasila bukan hanya dasar negara, tetapi juga sebagai pedoman dalam berperilaku dan bertindak dalam kehidupan sosial. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menghafal sila-sila Pancasila, tetapi juga diajak untuk menghayati dan mengamalkannya secara nyata dalam kehidupan mereka sehari-hari. Materi ini juga mendukung pembentukan karakter peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai kebangsaan, toleransi, tanggung jawab, dan kepedulian sosial.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

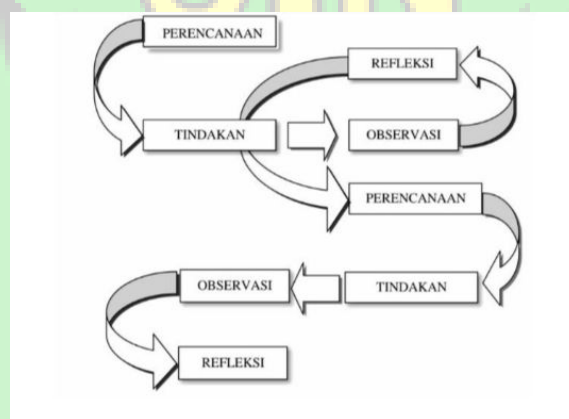
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru melalui serangkaian tindakan yang dirancang secara sistematis dan reflektif dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas. Tindakan dalam PTK bukan berupa kegiatan rutin seperti pemberian pekerjaan rumah atau latihan hafalan, melainkan berupa aktivitas pembelajaran yang sengaja dirancang dan dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran serta meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.⁴¹

Menurut Suhardjono, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di dalam kelas melalui tindakan yang direncanakan secara sistematis. Sementara itu, menurut Yudhistira, PTK adalah penelitian yang bersifat reflektif dan berorientasi pada tindakan nyata yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara profesional. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan penelitian reflektif yang dilaksanakan oleh guru melalui tindakan-tindakan tertentu guna memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁴²

⁴¹ Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2021, hlm. 42–44.

⁴² Suhardjono, *Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah*, Jakarta: Bumi Aksara, 2020, hlm. 15–17

Desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart berfokus pada meningkatkan praktik pembelajaran melalui empat komponen yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Untaian tersebut dipandang sebagai suatu siklus. Oleh karena itu pengertian siklus di sini adalah putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Banyaknya siklus dalam penelitian tindakan kelas tergantung dari permasalahan yang perlu dipecahkan, semakin banyak permasalahan yang ingin dipecahkan semakin banyak pula siklus yang akan dilalui. Jika suatu penelitian tindakan kelas ingin mengaitkan materi pelajaran dan kompetensi dasar dengan sendirinya jumlah siklus untuk setiap mata pelajaran melibatkan lebih dari dua siklus.⁴³ Bentuk model dari Kemmis dan Mc. Taggart dapat divisualisasikan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Penelitian Kemmis dan Tagart

1. Tahapan Perencanaan (*planning*)

Rencana penelitian memuat seluruh tahapan tindakan yang akan dilaksanakan secara sistematis. Pada tahap perencanaan, semua komponen pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) harus dipersiapkan dengan matang, meliputi materi pembelajaran, rencana

⁴³ Afi Parnawi, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018, hlm. 11–12.

pelaksanaan pembelajaran, metode atau teknik pembelajaran, serta instrumen observasi dan evaluasi. Selain itu, pada tahap ini juga perlu dilakukan antisipasi terhadap berbagai kendala yang mungkin muncul selama pelaksanaan tindakan.

2. Tindakan Pelaksanaan (Action)

Pada tahap pelaksanaan tindakan, penelitian melibatkan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara langsung oleh peneliti. Kegiatan inti diawali dengan penyampaian materi pembelajaran yang disusun secara sistematis berdasarkan modul ajar Kurikulum Merdeka yang telah dipersiapkan sebelumnya. Selanjutnya, proses pembelajaran dilengkapi dengan kegiatan permainan *Role Cards* secara berkelompok, di mana setiap kelompok secara bergiliran maju ke depan untuk memainkan permainan *Role Cards* (kartu peran). Dalam kegiatan tersebut, peserta didik diminta untuk maju memilih kartu peran, kemudian mereka melihat kartu apa yang didapat, dikartu tersebut sudah tertera sila dan lambang setiap Pancasila dan contoh nilai yang dapat diterapkan, dan diharapkan peserta didik dapat melakukan drama (*Role playing*) dengan memperagakan nilai Pancasila yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Setelah kegiatan permainan, Peserta Didik diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk memperkuat pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pelaksanaan tes akhir sebagai alat untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

3. Pengamatan (*Observation*)

Pada tahap pengamatan, kegiatan yang dilakukan adalah mengamati secara sistematis pelaksanaan proses pembelajaran. Pengamatan meliputi aktivitas guru serta keterlibatan dan interaksi peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Seluruh temuan selama proses observasi dicatat secara cermat untuk memperoleh data yang akurat. Hasil pengamatan tersebut digunakan sebagai bahan umpan balik dalam rangka melakukan perbaikan dan penyempurnaan

pada siklus pembelajaran berikutnya, sehingga setiap siklus diharapkan menjadi lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

4. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah proses di mana peneliti menganalisis, mengevaluasi, dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilakukan berdasarkan berbagai kriteria. Melalui hasil refleksi ini, peneliti dan guru dapat bersama-sama melakukan revisi dan perbaikan terhadap rencana awal yang telah disusun. Dengan melakukan refleksi, guru dapat mengidentifikasi pencapaian yang telah diraih, hal-hal yang masih perlu ditingkatkan, serta aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran di masa mendatang. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji dan merenungkan hasil dari tindakan yang telah dilakukan, baik dari segi proses pembelajaran antara guru dan peserta didik, metode yang digunakan, alat bantu yang diterapkan, maupun evaluasi yang dilakukan. Proses refleksi ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

B. Lokasi Penelitian dan Subjek

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 68 Banda Aceh, pada Kelas IV yang berlokasi di Jl TKG Lamugop, Lr seulanga, Kec. Syiah Kuala Desa Lamugop, Kab. Banda Aceh. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2026, berfokus pada kelas IV sekolah tersebut karena masih memerlukan nilai peningkatan hasil belajar.

2. Subjek

Subjek penelitian ini adalah kelas IV SDN 68 Banda Aceh yang memiliki 30 peserta didik, yang terdiri dari 20 perempuan dan 10 laki-laki.

C. Instrument Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap variabel yang diteliti. Instrumen ini dapat berupa seperangkat pertanyaan atau butir soal yang disusun secara sistematis dan digunakan untuk memperoleh data atau informasi dari objek penelitian.⁴⁴ Macam-macam instrumen adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi Guru dan Peserta Didik

Dalam penelitian ini, lembar observasi dimanfaatkan untuk memantau aktivitas peserta didik selama berlangsungnya proses pembelajaran. Peneliti menerapkan model *Role playing* guna melihat tingkat keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Selain itu, lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk menilai efektivitas pelaksanaan pembelajaran dengan model tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi yang dicatat pada lembar observasi guru dan peserta didik, dengan cara memberikan tanda centang sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

Sebelum pelaksanaan observasi aktivitas peserta didik, peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan kepada keempat pengamat mengenai tujuan observasi, indikator yang akan diamati, serta pedoman pemberian skor pada setiap aspek yang terdapat dalam lembar observasi. Penjelasan tersebut bertujuan untuk menyamakan persepsi pengamat dalam memahami setiap indikator sehingga penilaian dilakukan berdasarkan kriteria yang sama. Selama proses observasi, setiap pengamat memberikan penilaian secara mandiri sesuai dengan pedoman yang telah disepakati, kemudian hasil penilaian dari keempat pengamat dihitung nilai rata-ratanya sebagai hasil akhir observasi.

⁴⁴ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2010, hlm. 102.

2. Soal Tes

Soal tes digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik Peserta Didik, yang mencakup tingkat pemahaman serta penguasaan terhadap materi yang telah diajarkan. Instrumen tes ini disusun dalam bentuk pilihan ganda dan disesuaikan dengan indikator pembelajaran yang tercantum dalam modul pembelajaran.

Tes pada penelitian ini disusun berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi pada materi *Pancasila dalam Diriku*. Setiap butir soal dirancang untuk mengukur kemampuan peserta didik sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas IV SDN 68 Banda Aceh. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes telah melalui proses validasi oleh validator ahli untuk menilai kesesuaian isi, konstruksi soal, penggunaan bahasa, dan keterkaitan soal dengan tujuan pembelajaran.

D. Teknik Pengumpulan Data

Berikut adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini:

1. Observasi Aktivitas Guru

Pada tahap ini peneliti dan pengamat memantau aktivitas guru kelas IV di SDN 68 Banda Aceh. Mereka mengamati secara langsung proses pembelajaran, mencatat setiap detail yang relevan, dan mempelajari hasil yang muncul di kelas. Observasi ini dilakukan dalam lingkungan yang suportif, dengan menggunakan *Role Playing*. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk mengevaluasi strategi dan teknik yang diterapkan oleh para guru melalui proses pembelajaran *Role Playing*, memastikan bahwa semua aspek proses pembelajaran dicatat secara komprehensif dan sistematis untuk analisis lebih lanjut.

2. Observasi Aktivitas Peserta Didik

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik observasi dan pemberian tes. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Oleh karena itu, tujuan utama peneliti adalah mengamati dan menganalisis aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Fokus pengamatan diarahkan pada bagaimana peserta didik berpartisipasi dan merespons tahapan-tahapan pembelajaran *role playing*, mulai dari kegiatan pendahuluan, pembagian peran, pelaksanaan bermain peran, diskusi dan refleksi, hingga kegiatan penutup.

Melalui kegiatan observasi tersebut, peneliti mencatat pola interaksi peserta didik dengan guru dan teman sebaya, tingkat keaktifan dan keberanian peserta didik dalam memerankan peran yang diberikan, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang disimulasikan melalui peran. Selain itu, pemberian tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model *role playing*.

Melalui observasi yang sistematis dan pelaksanaan tes, peneliti berharap dapat memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai keterlibatan peserta didik, interaksi belajar, serta hasil belajar yang dicapai melalui penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Tes

Tes adalah cara yang dapat dipergunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau perintah yang harus dikerjakan oleh peserta didik, sehingga atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut.⁴⁵

⁴⁵ Muhammad Rizal Pahleviannur, Saringatun Mudrikah, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas*, Sukoharjo: Pradina Pustaka Group, 2022, hlm. 85.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan soal tes pilihan ganda, tes pilihan ganda yang digunakan terdiri dari 10 pertanyaan, dengan setiap pertanyaan memiliki empat alternatif jawaban yaitu A, B, C, dan D. Dari keempat pilihan tersebut, hanya ada satu jawaban yang benar, sementara tiga pilihan lainnya merupakan pengecoh yang dirancang untuk menguji keakuratan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari.

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis lembar observasi Aktivitas peserta didik

Data tentang aktivitas peserta didik diamati melalui lembar observasi yang disesuaikan dengan langkah-langkah aktivitas yang terdapat dalam modul ajar. Lembar observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas peserta didik dari lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat selama pembelajaran berlangsung. Rumusan presentase untuk melihat kesamaan yang terjadi pada proses pembelajaran. Rumus presentase yang dikemukakan oleh Anas Sudijono yaitu:⁴⁶

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka Presentase

F : Skor yang diperoleh

N : Skor Maksimal

100 : Bilangan Konstanta

2. Analisis Lembar Observasi Aktivitas Guru

Data mengenai aktivitas guru selama proses pembelajaran dikumpulkan melalui lembar observasi yang diisi oleh pengamat selama pembelajaran berlangsung. Data tersebut kemudian dianalisis dengan

⁴⁶ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2008, hlm. 4.

menggunakan rumus presentase :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka Presentase

F : Skor yang diperoleh

N : Skor Maksimal

100 : Bilangan Konstanta

NO	Nilai %	Katagori Penilaian
1.	85 – 100	Baik Sekali
2.	65 – 84	Baik
3.	55 – 64	Cukup
4.	0 – 54	Kurang

Tabel 3.1 kriteria penilaian aktivitas guru dan peserta didik.⁴⁷

3. Analisis Hasil belajar

Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) secara individual yang ditetapkan di SDN 68 Banda Aceh untuk mata pelajaran PKn adalah ≥ 72 . Oleh karena itu, peserta didik dinyatakan tuntas secara individual apabila memperoleh nilai ≥ 72 . Pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal apabila memperoleh nilai $\geq 85\%$ peserta didik mencapai KKTP. Untuk mengetahui ketuntasan belajar secara klasikal, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KS : ketuntasan kalsikal

ST : jumlah peserta didik yang tuntas

N : jumah peserta didik seluruhnya

⁴⁷ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2015, hlm. 130.

100 : Bilangan konstanta

Nilai	Kualifikasi Nilai
≥ 72	Tuntas
< 72	Tidak Tuntas

Tabel 3.2 kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) individu pada mata pelajaran PKn

Nilai	Kualifikasi Nilai
$\geq 85\%$	Tuntas
$< 85\%$	Tidak Tuntas

Tabel 3.3 kriteria ketuntasan belajar secara klasikal

F. Indikator Keberhasilan

Indikator hasil belajar adalah tujuan pembelajaran yang diharapkan peserta didik capai selama proses pembelajaran tertentu, kemampuan yang dapat diamati peserta didik disebut indikator hasil belajar. Artinya, indikator menunjukkan hasil peserta didik setelah proses pembelajaran.⁴⁸ Adapun indikator dalam pembelajaran ini adalah:

1. Aktivitas guru dinyatakan berhasil apabila mencapai nilai $\geq 85\%$.
2. Aktivitas peserta didik dinyatakan berhasil apabila mencapai nilai $\geq 85\%$.⁴⁹
3. Hasil belajar peserta didik dinyatakan berhasil apabila telah mencapai nilai ketuntasan KKTP ≥ 72 dan ketuntasan secara klasikal $\geq 85\%$.

⁴⁸ Rianawati, *Implementasi Nilai-Nilai Karakter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*, Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2014, hlm. 98–104.

⁴⁹ Herman Yosep Sunu Endrayanto dkk., *Penilaian Belajar Peserta Didik di Sekolah*, Yogyakarta: PT Kanisius, 2014, hlm. 304.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 68 Banda Aceh yang berlokasi di Lamugop, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh. Subjek penelitian terdiri atas 30 peserta didik kelas IV. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada tanggal 4 Mei 2026 dengan menerapkan Model *Role Playing* berbantuan Media *Role Cards* dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 68 Banda Aceh.

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian di SDN 68 Banda Aceh

No	Hari/Tanggal	Pukul	Kegiatan
1.	Senin, 4 Mei 2026	08.00-09.45	Pada pelaksanaan siklus I, model <i>Role Playing</i> berbantuan media <i>Role Cards</i> mulai diterapkan dalam pembelajaran. Kegiatan ini disertai dengan observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik, serta pemberian tes evaluasi kepada peserta didik untuk mengukur hasil belajar.
2.	Senin, 11 Mei 2026	08.00-09.45	Pada siklus II, penerapan model <i>Role Playing</i> berbantuan media <i>Role Cards</i> dilanjutkan kembali. Kegiatan ini disertai dengan observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik, serta pemberian

			tes evaluasi kepada peserta didik untuk mengukur hasil belajar.
--	--	--	---

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Siklus I

Siklus I terdiri dari empat tahapan yaitu, tahap Perencanaan (*Planing*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observation*), dan Refleksi (*Reflection*).

a. Perencanaan (*Planing*)

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan seluruh kebutuhan yang diperlukan untuk pelaksanaan penelitian, persiapan tersebut meliputi penentuan tema dan materi pembelajaran, penyusunan modul ajar menggunakan model *Role Playing*, penyusunan bahan bacaan, penyusunan LKPD, perancangan soal evaluasi sebagai alat ukur hasil belajar, serta pembuatan media *Role Cards*. Selain itu, peneliti juga menyusun lembar observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini, siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 4 Mei 2026, mulai pukul 08.00-09.45 WIB. Kegiatan tindakan berupa pelaksanaan proses pembelajaran yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Seluruh rangkaian pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun sebelumnya, menggunakan model *Role Playing* dengan berbantuan media *Role Cards*.

1) Kegiatan pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa serta menanyakan kabar peserta didik, memimpin doa bersama dan melakukan pengecekan kehadiran sebelum memulai pembelajaran. Selanjutnya, guru memastikan peserta didik siap mengikuti pembelajaran dengan meminta peserta didik duduk tertib dan

menyiapkan alat tulis, serta memberikan apresiasi terkait materi. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi peserta didik serta menjelaskan tahap kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan melalui model *Role Playing*.

2) Kegiatan inti

Pelaksanaan kegiatan ini menggunakan model pembelajaran *Role Playing* yang terdiri atas tujuh fase sebagai berikut :

- a) Fase pertama, pemilihan masalah. Pada tahap ini, guru mengajak peserta didik mengamati permasalahan yang terjadi di masyarakat tentang bagaimana makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan masyarakat. Selanjutnya guru mengarahkan peserta didik membentuk kelompok dan mengamati *Role Cards* yang dibagikan, dan membimbing peserta didik untuk memahami isi dari kartu peran (*role cards*) yang didapatkan.
- b) Fase kedua, pemilihan peran, pada tahap ini guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk memilih peran masing-masing. Satu kelompok terdiri dari 6 orang, 5 pemeran dan 1 pengamat.
- c) Fase ketiga, menyusun tahap-tahap bermain peran. Pada tahap ini guru membimbing setiap kelompok untuk menyusun skenario bermain peran, menyusun dialog dan mengarahkan peran peserta didik agar sesuai dengan isi cerita yang terdapat di *Role Cards*.
- d) Fase keempat, menyiapkan pengamat, pada tahap ini, guru memilih satu orang di setiap kelompok untuk menjadi pengamat dan memantau arah dan jalan cerita sesuai dengan isi *Role cards*.
- e) Fase kelima, pemeranan. Pada tahap ini guru mengarahkan satu persatu kelompok untuk memainkan peran di depan kelas, permainan peran dipastikan harus sejalan dengan isi cerita pada *role cards* yang didapatkan setiap kelompok
- f) Fase keenam, diskusi dan evaluasi. Pada tahap ini guru bersama dengan peserta didik melakukan diskusi dan evaluasi bersama, membahas kembali permainan peran (*Role Playing*) yang sudah dimainkan sesuai dengan isi *Role Cards*.

- g) Fase ketujuh, pengambilan kesimpulan. Pada tahap ini guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran bersama.

3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik atas partisipasi selama pembelajaran. Guru kemudian membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, memberikan soal evaluasi, serta melakukan kegiatan refleksi mengenai proses pembelajaran, selanjutnya, guru menyampaikan pesan moral dan memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

c. Pengamatan (Observation)

Pengamatan selama proses pembelajaran dilakukan oleh observer. Wali kelas IV, Ibu Sandi Agustina, S.Pd., bertugas mengamati aktivitas guru menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Selain itu, 4 rekan sejawat peneliti Azzahra Nabila, Anisya Ruslan, Fakrunnisa Fiedinillah dan Jihan Dwi Lestari, mengamati aktivitas peserta didik menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik. Pengamatan juga dilakukan terhadap hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Role Playing* berbantuan media *Role Cards*. Berikut hasil observasi pada siklus I.

1) Observasi Aktivitas Guru

Adapun hasil observasi aktivitas guru yang sudah dilakukan oleh Ibu Sandi Agustina, S.Pd. aktivitas guru dibagi dalam beberapa fase sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus I.

No	Aspek yang diamati	skor	keterangan
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam	4	Baik sekali
2.	Guru menyapa peserta didik dan menanyakan kabar peserta didik	4	Baik sekali
3.	Guru mengajak peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran	4	Baik sekali
4.	Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta didik dengan melakukan absensi	4	Baik sekali
5.	Guru memastikan peserta didik dalam kondisi siap mengikuti pembelajaran	3	Baik
6.	Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik dengan memberikan pertanyaan: “Jika melihat teman sedang kesusahan, apa yang harus kita lakukan dan itu masuk dalam makna sila keberapa?” dan “mengapa kita harus menghargai teman atau tetangga yang berbeda agama atau suku?”	3	Baik
7.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	3	Baik
Kegiatan Inti			
FASE 1(MEMILIH MASALAH)			
8.	Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok yang masing-masing terdiri dari 6 orang	4	Baik sekali
9.	Guru membagikan masing-masing kelompok 1 role cards	3	Baik
10.	Guru menjelaskan bahwa cerita didalam kartu berisi gambar ilustrasi dan cerita atau kejadian sehari-hari	3	Baik

11.	Guru mengamati dan membimbing peserta didik	3	Baik
FASE 2 (PEMILIHAN PERAN)			
12.	guru membimbing setiap kelompok untuk berdiskusi dan membaca cerita yang ada dikartu dengan seksama.	4	Baik sekali
13.	Guru menjelaskan pembagian peran dalam kelompok yang terdiri dari 6 orang, 5 sebagai pemeran, 1 sebagai narator (pembaca cerita).	3	Baik
14.	Guru memastikan semua anggota kelompok ikut berperan dan terlibat aktif	3	Baik
FASE 3 (MENYUSUN TAHAP-TAHAP BERMAIN PERAN)			
15.	Guru membimbing setiap kelompok untuk memecah cerita yang ada di kartu menjadi dialog-dialog antar tokoh	3	Baik
16.	Guru mengarahkan peserta didik untuk berlatih sesuai dengan isi cerita	3	Baik
17.	Guru berkeliling membimbing dan memantau setiap kelompok yang mengalami kesulitan.	3	Baik
FASE 4 (MENYIAPKAN PENGAMAT)			
18.	Guru menunjuk peserta didik dari kelompok lain sebagai pengamat saat kelompok tertentu tampil.	3	Baik
19.	Guru menyampaikan tugas pengamat	3	Baik
20.	Guru memberikan lembar pengamatan kepada pengamat	3	Baik
FASE 5 (PEMERANAN)			
21.	Guru meminta kelompok secara bergantian	3	Baik

	maju untuk memerankan drama yang telah disusun.		
22.	Guru mengamati jalannya pertunjukkan.	4	Baik sekali
23.	Guru mengatur waktu pertunjukkan.	3	Baik
24.	Guru mengkondisikan suasana kelas agar kondusif	3	Baik
FASE 6 (DISKUSI DAN EVALUASI)			
25.	Guru menjelaskan Kembali materi yang telah dipraktikkan semua kelompok	3	Baik
26.	Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok.	4	Baik sekali
27.	Guru mengawasi jalannya pengerjaan LKPD.	3	Baik
28.	Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.	3	Baik
29.	Guru meminta peserta didik yang lain untuk menyimak presentasi didepan kelas.	3	Baik
30.	Guru memimpin diskusi kelas, dan menanyakan apa yang telah diamati peserta didik: • Cerita yang dimainkan tadi mencerminkan makna sila ke berapa? • Apakah drama yang dimainkan sudah sesuai dengan cerita pada role cards? Bagaimana makna sila-sila Pancasila tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan?	4	Baik sekali
31.	Guru memberikan kesempatan bertanya dan menjelaskan kembali materi yang	3	Baik

	belum dipahami peserta didik.		
FASE 7 (PENGAMBILAN KESIMPULAN)			
32.	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.	4	Baik sekali
33.	Guru menunjuk peserta didik untuk menjelaskan kembali materi	3	Baik
34.	Guru memberikan pemahaman pentingnya memahami makna sila-sila Pancasila	3	Baik
Kegiatan Penutup			
35.	Guru bersama peserta didik menyimpulkan kembali pembelajaran yang telah dilakukan.	4	Baik sekali
36.	Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi.	3	Baik
37.	Guru membagikan soal evaluasi kepada peserta didik.	4	Baik sekali
38.	Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik “tetaplah semangat dalam belajar, karena belajar adalah jembatan menuju kesuksesan”.	3	Baik
39.	Guru menyampaikan rencana tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya	3	Baik
40.	Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam.	4	Baik sekali
Jumlah Skor Maksimal		160	
Jumlah Skor yang diperoleh		133	
Nilai Presentase		83,12%	

Sumber Data : Hasil Penelitian kelas IV SDN 68 Banda Aceh, 4 Mei 2026

Berdasarkan keseluruhan aspek pada observasi aktivitas guru pada siklus I yang tersaji pada tabel , diperoleh total skor sebesar 133. Selanjutnya, presentase keterlaksanaan dapat dihitung menggunakan rumus presentase sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Presentase} &= \frac{133}{160} \times 100\% \\ &= 83,12\% \end{aligned}$$

Dengan demikian, hasil observasi aktivitas guru pada siklus I menunjukkan presentase sebesar 83,12% dengan kategori baik. Namun, karena indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan adalah $\geq 85\%$, maka aktivitas guru pada siklus ini dinyatakan belum mencapai indikator keberhasilan tersebut.

2) Observasi Aktivitas Peserta Didik

Adapun hasil observasi aktivitas peserta didik yang sudah dilakukan oleh teman sejawat peneliti dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik pada siklus I

No	Aspek yang Diamati	Nilai Rata-rata
KEGIATAN PENDAHULUAN		
1.	Peserta didik menjawab salam yang diucapkan oleh guru dengan tertib	4
2.	Peserta didik merespon sapaan guru dan menyampaikan kabar dengan sopan	4
3.	Peserta didik mengikuti doa Bersama sebelum pembelajaran berlangsung dengan khushuk	4
4.	Peserta didik menjawab saat Namanya dipanggil dalam kegiatan absensi	4
5.	Peserta didik mempersiapkan diri untuk mengikuti	4

	pembelajaran (duduk rapi, menyiapkan alat tulis, dan fokus)	
6.	Peserta didik menjawab pertanyaan apersepsi yang diajukan guru berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki	4
7.	Peserta didik menyimak dan memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru	4
KEGIATAN INTI		
FASE 1(MEMILIH MASALAH)		
8.	Peserta didik membentuk kelompok sesuai arahan guru	4
9.	Peserta didik menerima kartu peran (role cards) sesuai dengan kelompok masing-masing	4
10.	Peserta didik membaca dan memahami situasi serta tokoh yang ada di dalam kartu.	3
11.	Peserta didik berdiskusi untuk memahami ; apa yang terjadi dalam gambar ini? Dan bagaimana kita memperagakan cerita ini?.	3
FASE 2 (PEMILIHAN PERAN)		
12.	Peserta didik berdiskusi dan memahami alur cerita bersama teman sekelompoknya	3
13.	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai pembagian tugas dalam kelompok	2,75
14.	Peserta didik berdiskusi mengubah cerita menjadi percakapan atau dialog	4
FASE 3 (MENYUSUN TAHAP-TAHAP BERMAIN PERAN)		
15.	Peserta didik berdiskusi mengubah cerita menjadi percakapan atau dialog	3
16.	Peserta didik berlatih mengucapkan dialog dengan jelas dan tepat	4
17.	Peserta didik melaksanakan Latihan dengan semangat dan bertanya jika ada yang kurang jelas	2,75

FASE 4 (MENYIAPKAN PENGAMAT)		
18.	Peserta didik yang ditunjuk Bersiap menjadi pengamat dan memperhatikan instruksi guru	2,75
19.	Peserta didik mendengarkan dan memahami hal-hal yang perlu diamati dengan seksama	3
20.	Peserta didik menerima lembar pengamat dan siap mengisi sesuai dengan hasil pengamatan	2,75
FASE 5 (PEMERANAN)		
21.	Peserta didik maju ke depan kelas secara bergantian sesuai giliran kelompok	2,75
22.	Peserta didik yang menjadi narrator membacakan alur cerita, dan para pemeran mempraktikkannya sesuai peran masing-masing	2,75
23.	Setiap pertunjukkan berlangsung selama 4-5 menit dengan tertib	2,75
24.	Peserta didik yang menjadi pengamat dan kelompok lain menyimak pertunjukan dengan tertib dan penuh perhatian	2,75
FASE 6 (DISKUSI DAN EVALUASI)		
25.	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dengan seksama	3
26.	Peserta didik menerima LKPD dan Bersiap mengerjakan	3
27.	Peserta didik mengerjakan LKPD dengan tertib	2,75
28.	Peserta didik maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya	3
29.	Peserta didik yang lain menyimak presentasi kelompok lain dengan tenang	2,75
30.	Peserta didik menjawab pertanyaan dan berdiskusi Bersama guru dan teman-teman	3

31.	Peserta didik memberikan pertanyaan jika ada hal yang belum dipahami	3
FASE 7 (PENGAMBILAN KESIMPULAN)		
32.	Peserta didik Bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran	3
33.	Peserta didik menyebutkan Kembali bunyi Pancasila serta makna yang terkandung didalamnya	2,25
34.	Peserta didik menyadari pentingnya memahami makna sila-sila Pancasila	2,75
KEGIATAN PENUTUP		
35.	Peserta didik Bersama guru menyimpulkan Kembali materi	2,25
36.	Peserta didik menyampaikan Kesan dan pesan atau hal yang dirasakan selama pembelajaran	2,75
37.	Peserta didik menerima dan mengerjakan soal evaluasi dengan tertib	2,75
38.	Peserta didik mendengarkan pesan moral yang disampaikan	2
39.	Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan pembelajaran untuk minggu depan	2
40.	Peserta didik berdoa Bersama sebelum menutup pembelajaran, dan menjawab salam guru.	3
Jumlah Skor Maksimal		160
Jumlah Skor yang Diperoleh		124,2
Nilai Presentase		77,65%

Sumber Data : Hasil Penelitian kelas IV SDN 68 Banda Aceh, 4 Mei 2026

Tabel diatas mampu dilihat bahwa total skor pada Siklus I sebesar 124,2. Selanjutnya, presentase keterlaksanaan dapat dihitung menggunakan rumus presentase sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Presentase} &= \frac{124,2}{160} \times 100\% \\ &= 77,65\% \end{aligned}$$

Dengan demikian, hasil observasi aktivitas guru pada siklus I menunjukkan presentase sebesar 77,65% dengan kategori baik. Namun, karena indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan adalah $\geq 85\%$, maka aktivitas peserta didik pada siklus ini dinyatakan belum mencapai indikator keberhasilan tersebut.

3) Hasil Belajar Peserta Didik

Data hasil belajar peserta didik diperoleh melalui tes evaluasi berupa soal pilihan ganda yang diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang digunakan pada penelitian ini adalah ≥ 72 . Hasil tes evaluasi peserta didik pada siklus I penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Ketuntasan
1.	X1	80	Tuntas
2.	X2	70	Tidak Tuntas
3.	X3	90	Tuntas
4.	X4	80	Tuntas
5.	X5	60	Tidak Tuntas
6.	X6	100	Tuntas
7.	X7	80	Tuntas
8.	X8	70	Tidak Tuntas
9.	X9	90	Tuntas
10.	X10	80	Tuntas
11.	X11	60	Tidak Tuntas
12.	X12	80	Tuntas

13.	X13	90	Tuntas
14.	X14	80	Tuntas
15.	X15	70	Tidak Tuntas
16.	X16	90	Tuntas
17.	X17	80	Tuntas
18.	X18	60	Tidak Tuntas
19.	X19	90	Tuntas
20.	X20	80	Tuntas
21.	X21	100	Tuntas
22.	X22	70	Tidak Tuntas
23.	X23	80	Tuntas
24.	X24	90	Tuntas
25.	X25	60	Tidak Tuntas
26.	X26	80	Tuntas
27.	X27	90	Tuntas
28.	X28	70	Tidak Tuntas
29.	X29	80	Tuntas
30.	X30	90	Tuntas
Jumlah Peserta Didik Tuntas			21
Jumlah Peserta Didik Seluruhnya			30

Sumber Data Hasil Penelitian Kelas IV SDN 68 Banda Aceh 4 Mei 2026

Pada tabel diatas terdapat 21 peserta didik yang tuntas dan 9 peserta didik yang dikatakan tidak tuntas. Hasil belajar peserta didik yang dinilai yaitu soal tes evaluasi yang dikerjakan secara mandiri oleh masing-masing peserta didik yang di nilai oleh guru yang di kategorikan tuntas atau tidak tuntas.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada siklus I yang ditampilkan pada tabel, sebanyak 21 peserta didik yang tuntas dan 9 peserta didik dinyatakan tidak tuntas karena memperoleh nilai di bawah KKTP yang telah ditetapkan. Untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar secara klasikal,

dilakukan perhitungan menggunakan rumus ketuntasan klasikal sebagai berikut.

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{peserta didik yang tuntas}}{\text{peserta didik keseluruhan}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan Klasikal} &= \frac{21}{30} \times 100\% \\ &= 70,00\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 70,00%, sehingga hasil belajar peserta didik pada siklus I secara klasikal dinyatakan belum tuntas.

d. Refleksi (*Reflection*)

Tahap refleksi merupakan proses evaluasi terhadap seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan pada siklus I, dengan bertujuan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta hasil belajar, maka beberapa hal yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Temuan dan Tindak Lanjut pada Siklus I

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi/Tindak Lanjut
1.	Aktivitas Guru	Guru belum mampu mengelola waktu secara baik dan optimal selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran terjadi kekurangan waktu.	Pada siklus selanjutnya, guru perlu mengurangi kegiatan serupa yang berulang sehingga memakan banyak waktu, seperti kegiatan penjelasan mengenai pembagian kelompok dan pembagian <i>role cards</i> yang memiliki alur yang hampir sama.

			Selain itu, guru perlu mengatur ulang konsep implementasi beberapa kegiatan pembelajaran agar pelaksanaannya lebih efisien dan dapat mengurangi pemborosan waktu selama proses pembelajaran.
		Beberapa tahapan pembelajaran memiliki kegiatan yang hampir sama, seperti kegiatan memahami isi cerita, berdiskusi mengenai peran, dan menyusun dialog. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik menghabiskan waktu lebih lama pada tahap persiapan sehingga waktu untuk kegiatan inti dan evaluasi menjadi berkurang.	Pada siklus selanjutnya, guru perlu menggabungkan beberapa kegiatan yang memiliki tujuan yang sama menjadi satu kegiatan yang lebih efektif. Misalnya, kegiatan memahami isi cerita, menentukan peran, dan menyusun dialog dilakukan dalam satu sesi diskusi kelompok yang terarah sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efisien dan waktu dapat dimanfaatkan secara optimal.
		Guru belum menentukan batas waktu pengerjaan LKPD secara jelas	ada siklus selanjutnya, guru perlu menetapkan dan menyampaikan batas

		sebelum kegiatan dimulai. Akibatnya, beberapa kelompok mengerjakan LKPD dengan santai dan membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan kelompok lainnya, sehingga alokasi waktu pembelajaran menjadi kurang efektif dan kegiatan presentasi tidak dapat berjalan secara maksimal.	waktu pengerjaan LKPD secara jelas sebelum peserta didik mulai bekerja. Guru juga perlu mengingatkan sisa waktu secara berkala selama proses pengerjaan agar peserta didik dapat mengatur waktu dengan baik dan seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan alokasi waktu yang telah direncanakan.
2.	Aktivitas Peserta Didik	Saat menjawab pertanyaan dari guru, sebagian peserta didik ragu-ragu dan kurang percaya diri untuk mengemukakan jawaban.	Pada siklus selanjutnya, guru perlu memberikan dukungan dan penguatan positif sebelum peserta didik menjawab, dan menekankan bahwa semua jawaban mereka dihargai dan tidak ada yang diejek dan ditertawakan.
		Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang berpartisipasi aktif dalam	Pada siklus berikutnya, guru akan memberikan pembagian tugas yang jelas kepada setiap anggota kelompok sehingga setiap peserta

		menyampaikan ide dan pendapat. Sebagian peserta didik lebih banyak mendengarkan teman yang dianggap lebih mampu dan hanya mengikuti hasil keputusan kelompok tanpa memberikan kontribusi yang berarti. Akibatnya, kerja sama kelompok belum terlaksana secara optimal dan keterlibatan seluruh anggota kelompok masih belum merata.	didik memiliki tanggung jawab masing-masing. Guru juga akan lebih aktif memantau jalannya diskusi dan memberikan bimbingan kepada kelompok yang masih kurang aktif agar seluruh peserta didik dapat berpartisipasi secara maksimal.
		Pada saat mengerjakan LKPD, sebagian peserta didik belum menunjukkan kedisiplinan dalam mengatur waktu pengerjaan tugas. Hal ini terjadi karena batas waktu pengerjaan LKPD belum disampaikan secara jelas oleh guru, sehingga beberapa kelompok mengerjakan tugas dengan santai dan membutuhkan waktu	Pada siklus berikutnya, guru akan menetapkan batas waktu pengerjaan LKPD secara jelas sebelum kegiatan dimulai dan mengingatkan sisa waktu secara berkala. Dengan demikian, peserta didik diharapkan dapat lebih disiplin dalam mengelola waktu dan menyelesaikan tugas sesuai dengan alokasi waktu yang telah

		yang lebih lama. Akibatnya, kegiatan presentasi hasil diskusi menjadi kurang optimal karena keterbatasan waktu pembelajaran.	ditentukan.
		Ketika kegiatan bermain peran berlangsung, beberapa peserta didik masih terlihat kurang percaya diri saat tampil di depan kelas. Hal tersebut terlihat dari suara yang kurang jelas, ekspresi yang masih kaku, serta adanya peserta didik yang sering melihat teman lain saat menyampaikan dialog. Kondisi ini menyebabkan penyampaian pesan dalam kegiatan bermain peran belum berjalan secara maksimal.	Pada siklus berikutnya, guru akan memberikan kesempatan latihan yang lebih banyak kepada peserta didik sebelum tampil. Guru juga akan memberikan dukungan, motivasi, dan penghargaan kepada peserta didik yang berani tampil sehingga rasa percaya diri peserta didik dapat meningkat.
		Pada tahap presentasi, peserta didik belum aktif memberikan tanggapan atau pertanyaan pada kelompok yang tampil	Pada siklus berikutnya, peserta didik akan dibantu untuk lebih aktif dengan cara guru akan memberikan panduan pertanyaan sederhana,

			menunjuk beberapa peserta didik secara bergiliran, serta memberikan apresiasi kepada peserta didik yang aktif menanggapi atau bertanya. Guru juga akan menekankan bahwa setiap pendapat mereka dihargai dan tidak ada yang mengejek atau meneretawakan.
3.	Hasil Belajar	Hanya 21 peserta didik yang mencapai KKTP, sementara 9 peserta didik lainnya belum mencapai KKTP. Ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 70,00%, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian.	Guru perlu memberikan pendampingan tambahan dan mengoptimalkan kegiatan pembelajaran agar peserta didik yang belum mencapai KKTP dapat meningkatkan pemahamannya dan mencapai ketuntasan pada siklus berikutnya.

Sumber Data : Hasil Penelitian kelas IV SDN 68 Banda Aceh, 4 Mei 2026

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, diketahui bahwa beberapa peserta didik masih kurang aktif dalam bermain peran karena pembagian tugas dalam kelompok belum sepenuhnya jelas dan guru belum memberikan pendampingan secara optimal pada setiap kelompok. Oleh karena itu, tindakan perbaikan yang dilakukan pada Siklus II difokuskan pada pembagian peran yang lebih terarah, pemberian penjelasan ulang mengenai tugas masing-masing anggota kelompok, serta peningkatan pengawasan dan bimbingan guru selama kegiatan *Role Playing* berlangsung.

2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I. Siklus II terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap Perencanaan (*planning*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observation*), dan Refleksi (*Reflection*).

a. Perencanaan (*Reflection*)

Perencanaan pada siklus II difokuskan pada perbaikan aspek-aspek yang perlu ditingkatkan dari siklus I. Tahapan perencanaan pada siklus ini tetap sama seperti sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan seluruh kebutuhan yang diperlukan untuk pelaksanaan penelitian. Persiapan tersebut meliputi penentuan materi pembelajaran, penyusunan modul ajar menggunakan model *Role Playing*, penyusunan bahan bacaan, penyusunan LKPD, perancangan soal evaluasi sebagai alat ukur hasil belajar, serta pembuatan media *Role Playing*. Selain itu, peneliti juga menyusun lembar observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran langsung.

b. Tindakan (*Action*)

Pada tahap tindakan, siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 11 Mei 2026, mulai pukul 08.00-09.45 WIB. Kegiatan tindakan berupa pelaksanaan proses pembelajaran yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Seluruh rangkaian pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun sebelumnya, menggunakan model *Role Playing* dengan berbantuan media *Role Cards*.

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa serta menanyakan kabar peserta didik, kemudian memimpin doa bersama dan melakukan pengecekan kehadiran. Selanjutnya, guru menciptakan suasana belajar yang kondusif, memastikan peserta didik siap untuk mengikuti pembelajaran dengan meminta peserta

didik duduk tertib dan menyiapkan alat tulis, serta memberikan apersepsi terkait materi. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi peserta didik serta menjelaskan tahapan kegiatan yang akan dilakukan melalui model *Role Playing*.

2) Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan ini menggunakan model *Role Playing* yang terdiri atas tujuh fase sebagai berikut:

- a) Fase pertama, Memilih Masalah, Pada fase ini, guru membagi peserta didik ke dalam 5 kelompok yang masing-masing terdiri dari 6 orang dan membagikan satu *Role Cards* kepada setiap kelompok. Guru menjelaskan bahwa kartu tersebut berisi bunyi sila Pancasila serta contoh sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat. Selanjutnya, peserta didik membaca dan memahami isi kartu, kemudian berdiskusi bersama anggota kelompok untuk mengidentifikasi nilai sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila Pancasila serta menentukan cara memperagakannya dalam bentuk bermain peran. Selama kegiatan berlangsung, guru mengamati dan membimbing peserta didik agar mampu memahami isi kartu dan aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok.
- b) Fase kedua, Memilih Peran, guru membimbing setiap kelompok untuk berdiskusi dan memahami isi sila Pancasila serta perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila yang terdapat pada *Role Cards*. Setelah peserta didik memahami isi kartu, guru menjelaskan pembagian peran dalam setiap kelompok yang terdiri atas tiga orang pemeran dan satu orang narator yang bertugas membacakan alur cerita. Selanjutnya, peserta didik berdiskusi untuk menentukan cara memperagakan perilaku yang sesuai dengan nilai Pancasila yang terdapat pada kartu dan menerima peran yang telah dibagikan. Guru memastikan seluruh anggota kelompok terlibat aktif dalam kegiatan sehingga setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran yang akan dilaksanakan.

- c) Fase ketiga, Menyusun Tahap-tahap Bermain Peran, guru membimbing setiap kelompok untuk merancang dialog yang menggambarkan perilaku dan sikap sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang terdapat pada *Role Cards*. Setelah dialog disusun, guru mengarahkan peserta didik untuk berlatih memerankan tokoh sesuai dengan peran masing-masing dan menampilkan perilaku yang mencerminkan sila Pancasila yang telah ditentukan. Selama kegiatan berlangsung, guru berkeliling untuk memantau proses latihan, memberikan arahan, serta membantu kelompok yang mengalami kesulitan dalam menyusun dialog maupun memerankan tokoh. Sementara itu, peserta didik berdiskusi, berlatih dengan antusias, dan aktif bertanya kepada guru apabila terdapat hal-hal yang belum dipahami agar penampilan yang akan ditampilkan dapat berjalan dengan baik.
- d) Fase keempat, Menyiapkan Pengamat, guru menunjuk beberapa peserta didik dari kelompok lain untuk bertugas sebagai pengamat saat kegiatan bermain peran berlangsung. Guru menjelaskan tugas dan aspek-aspek yang harus diamati, kemudian membagikan lembar pengamatan kepada peserta didik yang ditunjuk. Selanjutnya, peserta didik mempersiapkan diri sebagai pengamat, mendengarkan instruksi guru dengan saksama, serta menerima lembar pengamatan yang akan digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama penampilan kelompok berlangsung.
- e) Fase kelima, Pemeranan, Pada fase pemeranan, guru meminta setiap kelompok untuk maju ke depan kelas secara bergantian untuk menampilkan hasil bermain peran yang telah disusun. Selama kegiatan berlangsung, guru mengamati jalannya pertunjukan, mengatur waktu penampilan setiap kelompok, serta menjaga suasana kelas agar tetap kondusif. Sementara itu, peserta didik yang bertugas sebagai narator membacakan alur cerita dan para pemeran memperagakan perilaku sesuai dengan peran masing-masing. Peserta didik yang menjadi pengamat dan kelompok lain menyimak penampilan dengan tertib dan penuh perhatian untuk memperoleh informasi yang akan digunakan pada kegiatan diskusi

selanjutnya.

- f) Fase keenam, Diskusi dan Evaluasi, Pada fase diskusi dan evaluasi, guru mengulas kembali materi yang telah dipraktikkan oleh setiap kelompok, kemudian membagikan LKPD untuk dikerjakan secara berkelompok. Setelah LKPD selesai dikerjakan, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, sementara kelompok lain menyimak dengan baik. Guru memimpin diskusi kelas dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila yang telah diperagakan. Selanjutnya, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan menjelaskan kembali materi yang masih belum dipahami agar pemahaman peserta didik terhadap materi semakin meningkat.
- g) Fase ketujuh, Pengambilan Kesimpulan, Pada fase pengambilan kesimpulan, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran mengenai sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat. Guru kemudian menunjuk beberapa peserta didik untuk menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari sebagai bentuk penguatan pemahaman. Selanjutnya, guru memberikan penekanan mengenai pentingnya menerapkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik memahami manfaat dan pentingnya pengamalan nilai-nilai Pancasila di lingkungan masyarakat.

c. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan selama proses pembelajaran dilakukan oleh para observer. Wali kelas IV, Ibu Sandi Agustina, S.Pd., bertugas mengamati aktivitas guru menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Selain itu, rekan sejawat peneliti Azzahra Nabila, Annisya Ruslan, Fakhrunnisa Fiedinillah, dan Jihan Dwi Lestari mengamati aktivitas peserta didik menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik. Pengamatan juga dilakukan terhadap hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Role Playing* berbantuan media *Role Cards*. Berikut ini adalah hasil observasi pada

siklus II.

1) Observasi Aktivitas Guru

Adapun hasil observasi aktivitas guru yang sudah dilakukan oleh Ibu Sandi Agustina, S.Pd. dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor	Keterangan
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam	4	Baik Sekali
2.	Guru menyapa peserta didik dan menanyakan kabar peserta didik	4	Baik Sekali
3.	Guru mengajak peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran	4	Baik Sekali
4.	Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta didik dengan melakukan absensi	4	Baik Sekali
5.	Guru memastikan peserta didik dalam kondisi siap mengikuti pembelajaran	4	Baik Sekali
6.	Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik dengan memberikan pertanyaan; “Jika temanmu berbeda agama, sikap apa yang harus kamu tunjukkan agar sesuai dengan nilai Pancasila?” Dan “Bagaimana cara kita menunjukkan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat?”	4	Baik Sekali
7.	Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran	4	Baik Sekali
KEGIATAN INTI			
FASE 1(MEMILIH MASALAH)			

8.	Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok yang masing-masing terdiri dari 6 orang	4	Baik Sekali
9.	Guru membagikan masing-masing kelompok 1 role cards	4	Baik Sekali
10.	Guru menjelaskan bahwa di dalam kartu berisi bunyi sila Pancasila dan sikap/perilaku yang mencerminkan nilai Pancasila di masyarakat.	4	Baik Sekali
11.	Guru mengamati dan membimbing peserta didik	4	Baik Sekali
FASE 2 (PEMILIHAN PERAN)			
12.	guru membimbing setiap kelompok untuk berdiskusi dan memahami isi sila dan perilaku yang mencerminkan sila Pancasila yang ada dikartu dengan seksama.	3	
13.	Guru menjelaskan pembagian peran dalam kelompok yang terdiri dari 4 orang, 3 sebagai pemeran, 1 sebagai narator (pembaca cerita).	4	Baik Sekali
14.	Guru memastikan semua anggota kelompok ikut berperan dan terlibat aktif	3	Baik
FASE 3 (MENYUSUN TAHAP-TAHAP BERMAIN PERAN)			
15.	Guru membimbing setiap kelompok untuk merancang dialog-dialog perilaku yang akan dilakukan para tokoh	4	Baik Sekali
16.	Guru mengarahkan peserta didik untuk berlatih sesuai dengan isi yang sudah dirancang mengenai perilaku dan sikap	4	Baik Sekali

	yang dapat dicerminkan dari sila Pancasila.		
17.	Guru berkeliling membimbing dan memantau setiap kelompok yang mengalami kesulitan.	4	Baik Sekali
FASE 4 (MENYIAPKAN PENGAMAT)			
18.	Guru menunjuk peserta didik dari kelompok lain sebagai pengamat saat kelompok tertentu tampil.	4	Baik Sekali
19.	Guru menyampaikan tugas pengamat	4	Baik Sekali
20.	Guru memberikan lembar pengamatan kepada pengamat	4	Baik Sekali
FASE 5 (PEMERANAN)			
21.	Guru meminta kelompok secara bergantian maju untuk memerankan drama yang telah disusun.	4	Baik Sekali
22.	Guru mengamati jalannya pertunjukkan.	4	Baik Sekali
23.	Guru mengatur waktu pertunjukkan.	3	Baik
24.	Guru mengkondisikan suasana kelas agar kondusif	3	Baik
FASE 6 (DISKUSI DAN EVALUASI)			
25.	Guru menjelaskan Kembali materi yang telah dipraktikkan semua kelompok	4	Baik Sekali
26.	Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok.	4	Baik Sekali
27.	Guru mengawasi jalannya pengerjaan LKPD.	4	Baik Sekali
28.	Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.	4	Baik Sekali

29.	Guru meminta peserta didik yang lain untuk menyimak presentasi didepan kelas.	4	Baik Sekali
30.	Guru memimpin diskusi kelas, dan menanyakan apa yang telah diamati peserta didik: • Cerita yang dimainkan tadi mencerminkan sikap dan perilaku sesuai sila ke berapa? • Apakah drama yang dimainkan sudah sesuai dengan sikap dan perilaku yang terdapat pada <i>Role Cards</i>? • Bagaimana sikap dan perilaku tersebut dapat kamu terapkan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat?	4	Baik Sekali
31.	Guru memberikan kesempatan bertanya dan menjelaskan kembali materi yang belum dipahami peserta didik.	4	Baik Sekali
FASE 7 (PENGAMBILAN KESIMPULAN)			
32.	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.	4	Baik Sekali
33.	Guru menunjuk peserta didik untuk menjelaskan kembali materi.	4	Baik Sekali
34.	Guru memberikan pemahaman pentingnya menerapkan sikap dan perilaku sila Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat	4	Baik Sekali
KEGIATAN PENUTUP			
35.	Guru bersama peserta didik menyimpulkan kembali pembelajaran	4	Baik Sekali

	yang telah dilakukan		
36.	Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi.	4	Baik Sekali
37.	Guru membagikan soal evaluasi kepada peserta didik.	4	Baik Sekali
38.	Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik “tetaplah semangat dalam belajar, karena belajar adalah jembatan menuju kesuksesan”.	3	Baik
39.	Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam.	4	Baik Sekali
Jumlah Skor yang Maksimal			156
Jumlah Skor yang Diperoleh			151
Nilai Presentase			96,79%

Sumber Data Hasil Penelitian Kelas IV SDN 68 Banda Aceh, 11 Mei 2026

Berdasarkan keseluruhan aspek pada observasi aktivitas guru pada Siklus II yang tersaji pada tabel, diperoleh total skor sebesar 151. Selanjutnya, presentase keterlaksanaan dapat dihitung menggunakan rumus presentase sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Presentase} &= \frac{151}{156} \times 100\% \\ &= 96,79\% \end{aligned}$$

Dengan demikian, hasil observasi aktivitas guru pada siklus II menunjukkan presentase sebesar 96,79% dengan kategoris sangat baik. Karena indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sebesar $\geq 85\%$, maka aktivitas guru pada siklus ini dinyatakan sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

2) Observasi Aktivitas Peserta Didik

Adapun hasil observasi aktivitas peserta didik yang sudah dilakukan

oleh 4 teman sejawat peneliti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik pada Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Nilai Rata-Rata
KEGIATAN PENDAHULUAN		
1.	Peserta didik menjawab salam yang diucapkan oleh guru dengan tertib	4
2.	Peserta didik merespon sapaan guru dan menyampaikan kabar dengan sopan	4
3.	Peserta didik mengikuti doa Bersama sebelum pembelajaran berlangsung dengan khusyuk	4
4.	Peserta didik menjawab saat Namanya dipanggil dalam kegiatan absensi	4
5.	Peserta didik mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran (duduk rapi, menyiapkan alat tulis, dan fokus)	4
6.	Peserta didik menjawab pertanyaan apersepsi yang diajukan guru berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki	4
7.	Peserta didik menyimak dan memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru	4
KEGIATAN INTI		
FASE 1 (MEMILIH MASALAH)		
8.	Peserta didik membentuk kelompok sesuai arahan guru	4
9.	Peserta didik menerima kartu peran (role cards) sesuai dengan kelompok masing-masing	4
10.	Peserta didik memahami isi serta nilai dan perilaku yang ada di dalam kartu.	4
11.	Peserta didik berdiskusi untuk memahami; nilai sikap	3,5

	dan perilaku yang terdapat dalam sila Pancasila dan bagaimana kita memperagakan sikap/perilaku ini?	
FASE 2 (PEMILIHAN PERAN)		
12.	Peserta didik berdiskusi bagaimana memperagakan perilaku yang mencerminkan sila Pancasila yang ada di kartu bersama teman	3,5
13.	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai pembagian tugas dalam kelompok	3,5
14.	Peserta didik menerima peran dengan senang hati dan siap berlatih	4
FASE 3 (MENYUSUN TAHAP-TAHAP BERMAIN PERAN)		
15.	Peserta didik berdiskusi untuk merancang dialog-dialog perilaku yang akan dilakukan diperagakan	3,5
16.	Peserta didik berlatih untuk memerankan perilaku dan sikap yang dapat dicerminkan dari sila Pancasila.	4
17.	Peserta didik melaksanakan Latihan dengan semangat dan bertanya jika ada yang kurang jelas	3,5
FASE 4 (MENYIAPKAN PENGAMAT)		
18.	Peserta didik yang ditunjuk Bersiap menjadi pengamat dan memperhatikan instruksi guru	3,5
19.	Peserta didik mendengarkan dan memahami hal-hal yang perlu diamati dengan seksama	4
20.	Peserta didik menerima lembar pengamat dan siap mengisi sesuai dengan hasil pengamatan	3,5
FASE 5 (PEMERANAN)		
21.	Peserta didik maju ke depan kelas secara bergantian sesuai giliran kelompok	3,5
22.	Peserta didik yang menjadi narrator membacakan alur cerita, da para pemeran mempraktikkannya sesuai peran masing-masing	3,5

23.	Setiap pertunjukkan berlangsung selama 4-5 menit dengan tertib	4
24.	Peserta didik yang menjadi pengamat dan kelompok lain menyimak pertunjukan dengan tertib dan penuh perhatian	3,5
FASE 6 (DISKUSI DAN EVALUASI)		
25.	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dengan seksama	4
26.	Peserta didik menerima LKPD dan Bersiap mengerjakan	4
27.	Peserta didik mengerjakan LKPD dan Bersiap mengerjakan	3,5
28.	Peserta didik maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya	3,5
29.	Peserta didik yang lain menyimak presentasi kelompok lain dengan tenang	3,5
30.	Peserta didik menjawab pertanyaan dan berdiskusi Bersama guru dan teman-teman	3,5
31.	Peserta didik memberikan pertanyaan jika ada hal yang belum dipahami	3
FASE 7 (PENGAMBILAN KESIMPULAN)		
32.	Peserta didik Bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran	4
33.	Peserta didik menyebutkan Kembali sikap dan perilaku yang mencerminkan pengalaman Pancasila dalam kehidupan	3,5
34.	Peserta didik menyadari pentingnya menerapkan sikap dan perilaku sila Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat	3,5
KEGIATAN PENUTUP		

35.	Peserta didik Bersama guru menyimpulkan Kembali materi	3,5
36.	Peserta didik menyampaikan Kesan dan pesan atau hal yang dirasakan selama pembelajaran	3
37.	Peserta didik menerima dan mengerjakan soal evaluasi dengan tertib	3,5
38.	Peserta didik mendengarkan pesan moral yang disampaikan	3,5
39.	Peserta didik berdoa Bersama sebelum menutup pembelajaran, dan menjawab salam guru.	4
Jumlah Skor Maksimal		156
Jumlah Skor yang Diperoleh		144,5
Nilai Presentase		92,62%

Berdasarkan keseluruhan aspek pada observasi aktivitas peserta didik pada siklus II yang tersaji pada tabel, diperoleh total skor sebesar 144,5. Selanjutnya, presentase keterlaksanaan dapat dihitung menggunakan rumus presentase sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Presentase} &= \frac{144,5}{156} \times 100\% \\ &= 92,62\% \end{aligned}$$

Dengan demikian, hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus II menunjukkan presentase sebesar 92,62% dengan kategori sangat baik. Karena indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sebesar ≥ 85 , maka aktivitas peserta didik pada siklus ini dinyatakan sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

3) Hasil Belajar Peserta Didik

Data hasil belajar peserta didik diperoleh melalui tes evaluasi berupa soal pilihan ganda yang diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang digunakan pada penelitian ini adalah ≥ 72 . Hasil tes evaluasi peserta didik pada siklus II penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus II

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Ketuntasan
1.	X1	90	Tuntas
2.	X2	100	Tuntas
3.	X3	100	Tuntas
4.	X4	100	Tuntas
5.	X5	90	Tuntas
6.	X6	70	Tidak Tuntas
7.	X7	100	Tuntas
8.	X8	90	Tuntas
9.	X9	90	Tuntas
10.	X10	100	Tuntas
11.	X11	70	Tidak Tuntas
12.	X12	80	Tuntas
13.	X13	90	Tuntas
14.	X14	100	Tuntas
15.	X15	100	Tuntas
16.	X16	90	Tuntas
17.	X17	80	Tuntas
18.	X18	90	Tuntas
19.	X19	90	Tuntas
20.	X20	70	Tidak Tuntas
21.	X21	100	Tuntas
22.	X22	80	Tuntas

23.	X23	100	Tuntas
24.	X24	100	Tuntas
25.	X25	70	Tidak Tuntas
26.	X26	90	Tuntas
27.	X27	80	Tuntas
28.	X28	100	Tuntas
29.	X29	90	Tuntas
30.	X30	90	Tuntas
Jumlah Peserta Didik Tuntas			26
Jumlah Peserta Didik Seluruhnya			30

Sumber data: Hasil Penelitian Kelas IV SDN 68 Banda Aceh, 11 Mei 2026

Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada siklus II yang ditampilkan pada tabel, sebanyak 26 peserta didik dinyatakan tuntas dan 4 peserta didik dinyatakan tidak tuntas karena memperoleh nilai dibawah KKTP yang telah diterapkan. Meskipun pada Siklus II masih terdapat empat peserta didik yang memperoleh nilai 70 dan belum mencapai KKTP yang ditetapkan, penelitian dihentikan karena indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Ketuntasan belajar secara klasikal telah mencapai 86,66%, yaitu melebihi kriteria keberhasilan klasikal yang ditetapkan sebesar 85%. Dengan demikian, tujuan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik telah tercapai. Adapun 4 peserta didik yang belum tuntas memerlukan tindak lanjut melalui program remedial yang dilaksanakan oleh guru setelah penelitian berakhir agar mereka memperoleh bimbingan dan kesempatan belajar kembali sesuai dengan materi yang belum dikuasai.

4 peserta didik yang belum mencapai KKTP menunjukkan karakteristik berupa masih memerlukan bimbingan dalam memahami hubungan antara makna sila Pancasila dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari serta kurang percaya diri saat mengikuti kegiatan bermain peran dan diskusi kelompok. Oleh karena itu, program remedial yang dapat diberikan berupa pembelajaran ulang secara bertahap, pendampingan dalam kelompok kecil, latihan soal yang disesuaikan dengan indikator yang

belum dikuasai, serta pemberian umpan balik secara individual agar peserta didik dapat mencapai ketuntasan belajar.

Untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar secara klasikal, dilakukan perhitungan menggunakan rumus ketuntasan klasikal sebagai berikut.

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{peserta didik yang tuntas}}{\text{peserta didik keseluruhan}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan Klasikal} &= \frac{26}{30} \times 100\% \\ &= 86,66\% \end{aligned}$$

Adapun hasil perhitungan ketuntasan klasikal pada siklus II menunjukkan persentase sebesar 86,66%. Sehingga hasil belajar peserta didik secara klasikal pada siklus II dinyatakan tuntas.

d. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan hasil observasi dari tindakan yang dilakukan pada siklus II, maka masing-masing komponen yang diamati dan dianalisis telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Dengan demikian, tindakan pada siklus II dinilai berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Refleksi pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 refleksi siklus II

No	Refleksi	Hasil Temuan
1.	Aktivitas Guru	Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus I, aktivitas guru memperoleh persentase 83,12% dengan kategori baik. Pada siklus II, aktivitas guru mengalami peningkatan dengan memperoleh persentase 96,79% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan telah berdampak positif terhadap

		peningkatan kualitas aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
2.	Aktivitas Peserta Didik	Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran pada siklus II menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus I. Pada siklus I, aktivitas peserta didik memperoleh presentase 77,65% dengan kategori baik. Pada siklus II, aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dengan memperoleh presentase 92,62% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan telah berdampak positif terhadap peningkatan kualitas aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
3.	Hasil Belajar	Hasil belajar peserta didik pada siklus II menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus I, jumlah peserta didik yang mencapai KKTP adalah 21 orang dengan ketuntasan klasikal sebesar 70,00% dan berada pada kategori baik. Sedangkan pada siklus II, jumlah peserta didik yang mencapai KKTP meningkat menjadi 26 orang dengan ketuntasan klasikal sebesar 86,66% sehingga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan hasil refleksi pada tabel, diperoleh data bahwa telah terjadi peningkatan pada siklus I ke siklus II, seluruh komponen yang diamati dalam penelitian telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, pelaksanaan tindakan dihentikan pada siklus II.

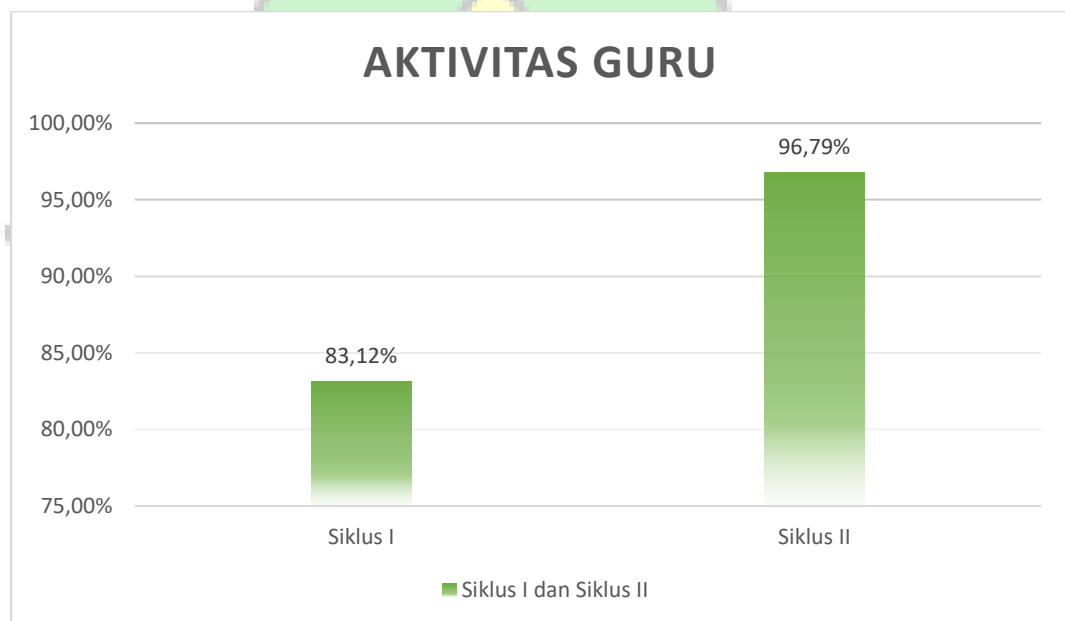
C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN 68 Banda Aceh melalui dua siklus. Berdasarkan data

yang telah dikumpulkan pada setiap tahap tindakan, maka hasil penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II yang telah dilaksanakn sesuai modul ajar dengan penerapan model *Role Playing* berbantuan media *Role Cards*, diketahui bahwa terjadi peningkatan aktivitas guru dari siklus I ke siklus II. Pada gambar 4.1 berikut, peneliti menyajikan perbandingan hasil pengamatan aktivitas guru pada kedua siklus yang menunjukkan adanya peningkatan tersebut.



Gambar 4.1 Diagram Aktivitas Guru

Diagram diatas menunjukkan hasil pengamatan aktivitas guru pada Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, aktivitas guru memperoleh presentase 83,12% dengan kategori baik, kemudian mengalami peningkatan pada Siklus II menjadi 96,79% dengan kategori sangat baik. Tingginya nilai aktivitas guru ini menandakan besarnya keterlibatan guru dalam mengelola, membimbing, mengarahkan, dan memfasilitasi seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah modul ajar dengan penerapan model *Role Playing* berbantuan median *Role Cards*, sehingga proses pembelajaran dapat

berlangsung lebih terstruktur, interaktif, dan efektif.

Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* berbantuan media *Role Cards* mampu meningkatkan aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Hal ini karena guru tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga berperan aktif dalam mengelola dinamika kelas, mengatur jalannya diskusi kelompok, memfasilitasi kegiatan bermain peran (*role cards*), serta memberikan motivasi dan apresiasi kepada peserta didik. Temuan ini sejalan dengan pendapat Miftahul Huda yang menyatakan bahwa dalam model *Role Playing*, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing, mengarahkan, dan mengorganisasikan kegiatan bermain peran sehingga peserta didik dapat memahami materi melalui pengalaman belajar yang aktif dan langsung.⁵⁰

Selain penerapan model pembelajaran *Role Playing*, keterlibatan guru dalam proses pembelajaran juga tampak kuat melalui penggunaan media *Role Cards*. Melalui media *Role Cards*, guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih efektif dan menarik, sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media *Role Cards* membantu guru dalam menjelaskan materi, memberikan arahan kepada peserta didik, serta memudahkan guru dalam mengorganisasikan kegiatan kelompok. Dengan adanya kartu peran yang memuat sila Pancasila beserta contoh sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, guru lebih mudah mengarahkan peserta didik untuk memahami materi dan melaksanakan kegiatan bermain peran sesuai dengan peran yang telah ditentukan.

Penggunaan media *Role Cards* juga membantu guru dalam mengelola kelas dan mengontrol jalannya pembelajaran secara lebih sistematis. Guru dapat membimbing peserta didik pada setiap tahapan pembelajaran, mulai dari memahami isi kartu, menentukan peran, menyusun dialog, melakukan pemeranan, hingga melaksanakan diskusi dan evaluasi. Dengan demikian,

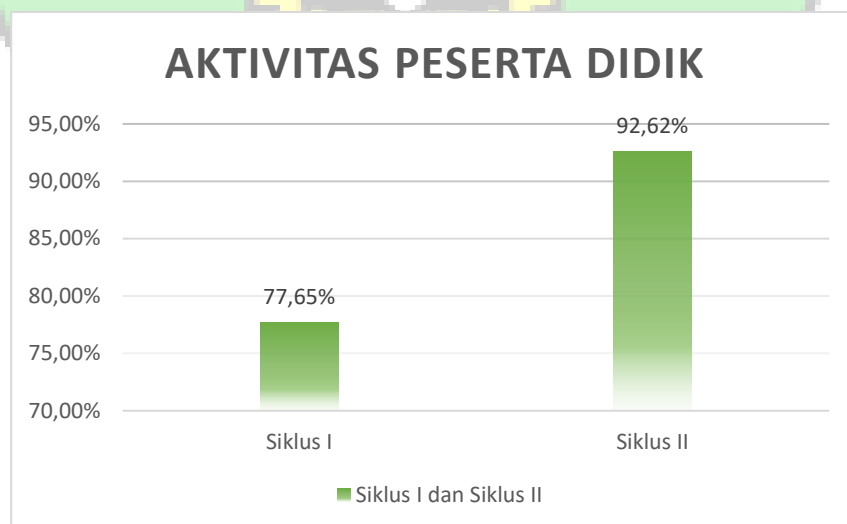
⁵⁰ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013, hlm. 208–211

kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih tertib, efektif, dan sesuai dengan sintaks model *Role Playing*. Temuan ini didukung oleh pendapat Azhar Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mengelola proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif.⁵¹

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* berbantuan media *Role Cards* dapat meningkatkan aktivitas guru dalam proses pembelajaran, karena guru terdorong untuk lebih aktif mengelola kelas, memfasilitasi kegiatan, dan menciptakan pembelajaran yang menarik serta bermakna bagi peserta didik.

2. Aktivitas Peserta Didik

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada Siklus I dan Siklus II yang telah dilaksanakan sesuai modul ajar dengan penerapan model *Role Playing* berbantuan media *Role Cards*, diketahui bahwa terjadi peningkatan aktivitas peserta didik dari Siklus I ke Siklus II. Pada gambar 4.2 berikut, peneliti menyajikan perbandingan hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada kedua Siklus yang menunjukkan adanya peningkatan tersebut.



Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Peserta Didik

⁵¹ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011, hlm. 19

Diagram di atas menunjukkan hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, aktivitas peserta didik memperoleh presentase 77,65% dengan kategori baik, kemudian mengalami peningkatan pada Siklus II menjadi 92,62% dengan kategori sangat baik.

Tingginya nilai aktivitas peserta didik menandakan besarnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keterlibatan tersebut muncul karena penerapan model *Role Playing* berbantuan media *Role Cards* menempatkan peserta didik dalam berbagai kegiatan yang menuntut partisipasi aktif. Peserta didik tidak hanya mendengar penjelasan dari guru atau mengerjakan latihan, tetapi peserta didik terlibat dalam aktivitas yang beragam dan menyenangkan.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dari Siklus I ke Siklus II tidak hanya ditinjau dari perolehan nilai, tetapi juga mempertimbangkan kesetaraan instrumen yang digunakan. Meskipun materi pada kedua siklus berbeda, penyusunan soal pada setiap siklus tetap mengacu pada capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Setiap instrumen disusun dalam bentuk dan tingkat kognitif yang sama serta telah divalidasi oleh validator ahli sehingga tetap mengukur kompetensi peserta didik secara setara. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang diperoleh lebih mencerminkan peningkatan pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Role Playing* berbantuan media *Role Cards*, bukan semata-mata disebabkan oleh perbedaan tingkat kesulitan soal.

Peningkatan hasil belajar melalui penerapan model *Role Playing* berbantuan media *Role Cards* terjadi karena dalam proses pembelajaran peserta didik memperoleh kesempatan untuk memahami materi melalui pengalaman belajar secara langsung. Peserta didik tidak hanya memperoleh penjelasan dari guru, tetapi juga belajar melalui kegiatan diskusi kelompok, memahami isi *Role Cards*, menyusun dialog, serta memerankan situasi yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat. Berbagai tahapan tersebut memungkinkan peserta didik untuk memahami

materi secara lebih mendalam karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran, bukan hanya menerima informasi secara pasif dari guru.

Selain itu, penggunaan media *Role Cards* turut membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media *Role Cards* menyajikan situasi, peran, serta contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sehingga materi menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Melalui kartu peran tersebut, peserta didik memperoleh gambaran yang jelas mengenai peran yang harus dimainkan dan perilaku yang harus ditampilkan. Kondisi ini membantu peserta didik menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi yang dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih bermakna dan bertahan lebih lama.

Proses pembelajaran melalui kegiatan bermain peran juga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Peserta didik diberikan kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama dengan teman kelompok, mengemukakan pendapat, serta menampilkan hasil diskusinya melalui kegiatan pemeranan. Keterlibatan peserta didik dalam berbagai aktivitas pembelajaran tersebut membuat mereka lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berdampak pada meningkatnya pemahaman terhadap materi yang dipelajari sehingga hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Hamzah B. Uno yang menyatakan bahwa model *Role Playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghayati suatu peran, memahami perasaan orang lain, serta memahami materi pembelajaran melalui pengalaman yang diperoleh secara langsung. Pengalaman belajar tersebut membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.⁵²

Selain itu, menurut Daryanto, media pembelajaran berfungsi untuk

⁵² Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008, hlm. 26.

memperjelas penyajian materi, meningkatkan perhatian peserta didik, serta membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.⁵³ Penggunaan media *Role Cards* dalam penelitian ini membantu peserta didik memahami materi PKn secara lebih mudah karena materi disajikan dalam bentuk kartu peran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, penerapan model *Role Playing* berbantuan media *Role Cards* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* berbantuan media *Role Cards* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil pengamatan hasil belajar peserta didik pada Siklus I dan Siklus II yang telah dilakukan sesuai modul ajar dengan penerapan model *Role Playing* berbantuan media *Role Cards*, diketahui bahwa terjadi peningkatan dari Siklus I dan Siklus II. Pada gambar 4.3 disajikan perbandingan hasil belajar peserta didik secara klasikal pada Siklus I dan Siklus II yang menunjukkan adanya peningkatan.



Gambar 4.3. Hasil Belajar Peserta Didik

⁵³ Daryanto, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2013, hlm. 5.

Diagram tersebut menunjukkan hasil belajar peserta didik secara klasikal pada Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, presentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 70,00% dan belum mencapai ketuntasan. Selanjutnya, pada Siklus II presentase ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 86,66% dan telah mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* berbantuan media *Role Cards* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selain itu, penggunaan media *Role Cards* turut membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media *Role Cards* menyajikan materi dalam bentuk kartu yang memuat sila Pancasila beserta contoh sikap dan perilaku yang sesuai, sehingga materi menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Melalui kartu peran tersebut, peserta didik dapat memahami peran yang akan dimainkan, berdiskusi dengan kelompok, menyusun dialog, serta menampilkan pemeranan sesuai dengan situasi yang terdapat pada kartu. Berbagai kegiatan tersebut membantu peserta didik menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih bermakna.

Proses pembelajaran melalui model *Role Playing* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik terlibat dalam kegiatan diskusi kelompok, bermain peran, mengamati penampilan kelompok lain, mengerjakan LKPD, serta mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Keterlibatan aktif tersebut membuat peserta didik lebih fokus, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari sehingga hasil belajar yang diperoleh juga mengalami peningkatan.

Peningkatan hasil belajar peserta didik pada Siklus II tidak hanya dapat dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Role Cards*, tetapi juga kemungkinan adanya faktor lain, seperti meningkatnya keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, peserta didik yang mulai terbiasa dengan tahapan pembelajaran maupun

bentuk tes, serta perbaikan pelaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Namun demikian, faktor-faktor tersebut merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas. Dalam penelitian ini, perbaikan yang dilakukan pada Siklus II tetap berlandaskan pada penerapan model *Role Playing* berbantuan media *Role Cards*, seperti pembagian peran yang lebih terarah, pemanfaatan *Role Cards* sebagai panduan pemeranan, serta peningkatan bimbingan guru selama kegiatan bermain peran. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar peserta didik dipahami sebagai hasil dari penerapan model dan media yang disertai dengan perbaikan proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain yang menyatakan bahwa penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena peserta didik terlibat secara langsung dalam memerankan suatu situasi tertentu. Keterlibatan tersebut membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.⁵⁴

Menurut Sukmawati dkk., media *Role Cards* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu berisi peran, karakter, atau situasi tertentu yang dirancang untuk dimainkan oleh peserta didik dalam kegiatan bermain peran (*Role Playing*). Media ini bertujuan untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pengalaman belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan komunikatif sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari.⁵⁵

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* berbantuan media *Role Cards* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

⁵⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, hlm. 88.

⁵⁵ Sukmawati, Jamaludin, Kembarini, Rahmadani, Saparudin, Fitra, Siti, Josua, dan Ali, "Penerapan Media Pembelajaran Role Playing dalam Pembelajaran PPKn," *Jurnal Kewarganegaraan*, vol. 6, no. 1, 2022, hlm. 762–769.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

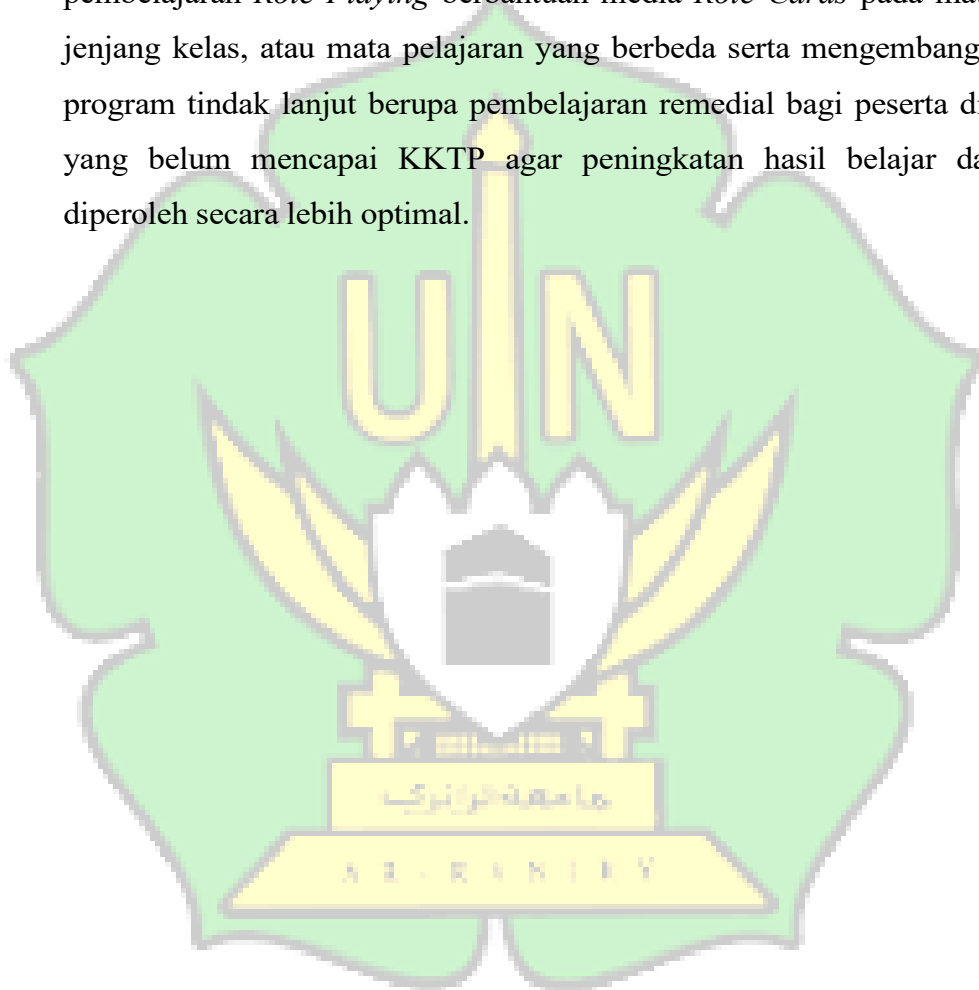
Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus pada peserta didik kelas IV SDN 68 Banda Aceh dengan materi Pancasila dalam Diriku, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Role Cards* mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar ranah kognitif peserta didik. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya aktivitas guru dari kategori baik menjadi sangat baik, aktivitas peserta didik dari kategori baik menjadi sangat baik, serta ketuntasan hasil belajar secara klasikal dari 70,00% pada Siklus I menjadi 86,66% pada Siklus II sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Dengan demikian, keberhasilan penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Role Cards* pada penelitian ini berlaku dalam konteks penelitian yang dilakukan, yaitu pada peserta didik kelas IV SDN 68 Banda Aceh, materi Pancasila dalam Diriku, selama dua siklus pembelajaran, dan berdasarkan pengukuran hasil belajar pada ranah kognitif.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat dikemukakan yaitu:

1. Bagi guru, penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Role Cards* perlu disertai dengan pengelolaan waktu yang baik agar seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana secara optimal. Guru juga perlu membagi peran setiap anggota kelompok secara jelas, memberikan bimbingan kepada peserta didik yang masih kurang percaya diri saat bermain peran, serta melakukan pendampingan secara aktif selama proses diskusi dan pemeranan berlangsung.

2. Bagi sekolah, disarankan untuk mendukung penggunaan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dengan menyediakan media pembelajaran yang sesuai serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Role Cards* pada materi, jenjang kelas, atau mata pelajaran yang berbeda serta mengembangkan program tindak lanjut berupa pembelajaran remedial bagi peserta didik yang belum mencapai KKTP agar peningkatan hasil belajar dapat diperoleh secara lebih optimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Afi Parnawi. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish.
- Andi Wijaya. (2023). "Pengaruh Metode Observasi dalam Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan*, 12(3).
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arief S. Sadiman dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ahmad Reza Maulana, Muhammad Fajriansyah Solichin, Muthmainah Muthmainah, dan Rendy Pratama. (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran Role-Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Etika Komunikasi di Kalangan Siswa Kelas 8 MTs Al Azhaar Ummu Suwanah". *Hukum Inovatif: Jurnal Ilmu Hukum Sosial dan Humaniora*, 2(1): 3 .
- Komalasari, Kokom. (2010). *Model Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Alfabeta.
- Cahyani, F., dan R. Wulandari. (2022). "Pengembangan Media Role Card dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, 6(4).
- Endang Switri. (2022). *Teknologi dan Media Pendidikan dalam Pembelajaran*. Pasuruan: Qiara Media
- Faradita, N. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Harjanti, E., Purnamasari, I., & Sumarno. (2022). "Pembelajaran Kartu Permainan Berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Tema Persatuan dalam Perbedaan Siswa Kelas VI SD". *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(2): 117–125
- Haryani, F. F., & Nursanti, A. D. (2022). "Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah pada Pembelajaran Daring selama Pandemi Covid-19". *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3): 599–608.
- I.G.A.K. Wardani. (2009). *Motivasi Belajar dan Pengaruhnya terhadap Prestasi Peserta Didik*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- I Ketut Ngurah Ardiawan dan I Gede Arya Wiradnyana. (2020). *Kupas Tuntas*

Penelitian Tindakan Kelas (Teori, Praktik, dan Publikasinya). Bali: Nilacakra.

Imam Machali. (2022). "Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?". *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2): 315–327.

Kiki Rosaliasari. (2019). *Penerapan Metode Role Playing dengan Media Kartu Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara*. Magelang : 2019).

Kustiawan Usep. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Penerbit Gunung Samudera (Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia).

Miftah, M. (2013). "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Peserta Didik". *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2): 95–105.

Lestari, I., & Yudhanegara, M. R. dalam Trygu, A. (2020). *Motivasi Belajar dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Bandung: CV Jejak.

Ramli AR, M. (2016). "Kajian Media Pembelajaran". *Jurnal Tadris Fisika*, 1(1): 67–79.

Muhammad Rizal Pahleviannur, Saringatun Mudrikah, dkk. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Sukoharjo: Pradina Pustaka Grup.

Sahlan, S. (2022). "The Effectiveness of Role-play Integrated Multisensory Learning to Enhance Students' Confidence and Speaking Skill". *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 16(1): 1–12.

Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Siti Nurhayati. (2023). "Peran Tes dalam Evaluasi Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1): 45–56.

Siregar, D., & Sari, N. (2023). "Penggunaan Media Kartu Peran (Role Card) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan". *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(2): 120–130.

Sukmawati et al. (2022). "Penggunaan Role Card pada Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Partisipasi, Empati, Kreativitas, dan Berpikir Kritis Peserta Didik". *Jurnal Pendidikan*, 23(3): 201–210.

Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Syaiful Bahri Djamarah. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Tarigan. (2004). *Model Pembelajaran Sosial: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Trianto. (2020). "Model Spiral Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan McTaggart". *Jurnal Profesi Keguruan*.
- Uno dalam Lestari, I. (2020). *Motivasi Belajar dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Bandung: CV Jejak.



LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Nomor : 008 Tahun 2026

TENTANG

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
- c. Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa
- KESATU : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh No : 1611 TAHUN 2025
- KEDUA : Menunjuk Saudara :
- Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed**
- Untuk Membimbing
- Nama : Savinatus Naja Yusral
- Nim : 220209003
- Progi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
- Judul : Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Role Cards untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa di Kelas IV MI/SD
- KETIGA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KEEMPAT : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA- 25.04.2.423925/2025 Tanggal 02 Desember 2024 Tahun Anggaran 2025;
- KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KEENAM : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Tembusan

1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Yang bersangkutan;
8. Arsip.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 6 Januari 2026



Safrul Muluk



Lampiran 2 : Surat Izin Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-2891/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala SD 68 Banda Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220209003

Nama : SAVINATUN NAJA YUSRAL

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : jalan veteran KARANG REJO BANDAR BIREUEN

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA ROLE CARDS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA DI KELAS IV SDN 68 BANDA ACEH***

Banda Aceh, 27 April 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 05 Juni 2026

Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

	PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SEKOLAH DASAR NEGERI 68 JALAN.TGK. LAMGUGOB LR. SEULANGA NO.68 DESA LAMGUGOB KECAMATAN SYIAH KUALA E-mail: sdn68bna@gmail.com Website: www.djsdktbndandaacehkota.go.id Nomor Pokok Pelanggaran 23115
<u>SURAT KETERANGAN</u> No. 422/ SD68/ 265 / 2026	
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:	
Nama	: Meuthia, S. Pd
NIP	: 19720710 199305 2 001
Jabatan	: Wakil Kepala Sekolah
Tempat Tugas	: SD Negeri 68 Kota Banda Aceh
Dengan ini menyatakan bahwa	
Nama	: Savinatun Naja Yusrul
NIM	: 220209003
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	: VII
Fakultas	: Ftk UIN Ar-raniry Darussalam Banda Aceh
Alamat	: Desa Rukoh Kec. Syiah Kuala Banda Aceh
Benar namanya tersebut diatas telah melaksanakan penelitian untuk melengkapi skripsi yang berjudul : Penerapan Model Role Playing berbantuan media Role Cards untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 68 Banda Aceh, mulai tanggal 4 Mei 2026 s/d 25 Mei 2026. Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.	
 Banda Aceh, 25 Mei 2026 Wakil Kepala SD Negeri 68 Banda Aceh <u>Meuthia, S.Pd.</u> NIP: 19720710 199305 2 001	

Lampiran 4 : Surat Lulus Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
 Email : ftk.prodigmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
 Ketua Prodi PGMI
 UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Savinatun Naja Yusril
NIM	: 220209003
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Penerapan Model Role Playing Berbantuan Media Role Cards untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa di Kelas IV SDN 68 Banda Aceh
Pembimbing 1	: Drs. Ridhwan M.Daud, M.Ed.
Pembimbing 2	: -

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Kamis tanggal 02 bulan Juli tahun 2026. dengan nomor Paper ID 2992389944. Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 16% ($\leq 35\%$).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 2 Juli 2026
 Admin TURNITIN
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


 Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
 NIP 19930624 202012 1 016

Lampiran 5 : Lembar Validasi Instrumen Penelitian Siklus I

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR
SIKLUS I

Nama Sekolah : SD Negeri 68 Banda Aceh
Mata Pelajaran : PKn
Materi Pokok : Makna Sila-sila Pancasila di Masyarakat
Kelas : IV
Penulis : Savinatun Naja Yusril
Nama Validator : Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd
Profesi : Dosen

A. Pengantar
 Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu pernyataan terhadap Instrumen yang telah saya buat. Saya mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang menjadi Validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk
 Berilah tanda centang pada kolom penilaian di bawah ini sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
 Keterangan:
 1 = Tidak Baik
 2 = Kurang Baik
 3 = Cukup Baik
 4 = Baik
 5 = Sangat Baik

C. Penilaian
 Penilaian dapat dilihat dari beberapa aspek sebagai berikut:

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Format					
	1. Penulisan identitas modul ajar lengkap dan jelas.					✓
	2. Kejelasan pada pemberian materi.					✓
	3. Kesesuaian tata letak.					✓
	4. Kejelasan penomoran.		✓			
2.	Isi					
	1. Kesesuaian dengan kurikulum merdeka.					✓
	2. Ketepatan dalam memilih model pembelajaran.					✓
	3. Kesesuaian sintak model pembelajaran.					✓

	4. Kejelasan pada aktivitas guru dan siswa sehingga memudahkan dalam proses pembelajaran.					✓
	5. Kesesuaian dengan sumber belajar.				✓	
	6. Kesesuaian dengan alokasi waktu yang ditetapkan.					✓
	7. Kelayakan modul ajar.				✓	
3.	Bahasa					
	1. Ketepatan dalam penggunaan bahasa.					✓
	2. Kejelasan petunjuk dan arah.				✓	
	3. Menggunakan bahasa yang mudah di mengerti.					✓

D. Penilaian Umum

Lingkarilah pilihan di bawah ini sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu pada modul ajar ini secara umum:

Modul ajar ini:

- 1 = Tidak Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup Baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Modul ajar ini:

- 1 = Belum dapat diterapkan dan membutuhkan konsultasi
- 2 = Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 3 = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
- 4 = Dapat digunakan dengan tanpa revisi

E. Komentar dan Saran Validator

.....*Penyusunan grammar angka akan kurang.*.....

Banda Aceh, 20 April 2026

Validator

Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd

NIP. 196905141994021001

LEMBAR VALIDASI SOAL TES SIKLUS I

Nama Sekolah : SD Negeri 68 Banda Aceh
Mata Pelajaran : PKN
Materi Pokok : Makna Sila-sila Pancasila di Masyarakat
Kelas : IV
Penulis : Savinatun Naja Yusrat
Nama Validator : Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd

A. Petunjuk

1. Sebagai pedoman untuk mengisi validasi ini, Bahasa dan penulisan soal serta rekomendasi, hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain:
 - a. Validasi Isi
 - Sesuai soal dengan tujuan pembelajaran
 - Kejelasan rumusan petunjuk pengerjaan soal
 - Kejelasan isi soal
 - b. Bahasa dan Penulisan
 - Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar
 - Rumusan soal menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti dan menggunakan kata kata yang dikenal siswa
2. Berikan tanda cek list (✓) dalam kolom penilaian menurut Bapak/Ibu

Keterangan

Validasi Isi	Bahasa Penulisan Soal	Rekomendasi
V = Valid	SDP = Sangat dapat dipahami	TR= Dapat digunakan tanpa revisi
CV= Cukup Valid	DP = Dapat dipahami	RK = Dapat dengan revisi kecil
KV = Kurang Valid	KDP = Kurang dapat dipahami	BR = Dapat digunakan dengan banyak revisi
KV = Tidak valid	TDP = Tidak dapat dipahami	PK = Belum dapat digunakan masih perlu konsultasi

B. Validasi Soal Tes

No	Validasi Isi				Bahasa Penulisan Soal				Rekomendasi			
	V	CV	KV	TV	SDP	DP	KDP	TDP	TR	RK	BR	PK
1	✓				✓					✓		
2	✓				✓					✓		
3	✓				✓					✓		
4	✓				✓					✓		
5	✓				✓					✓		
6	✓				✓					✓		
7	✓				✓					✓		
8	✓				✓					✓		
9	✓				✓					✓		
10	✓				✓					✓		

SOAL TES SIKLUS I

Jawablah soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang pada jawaban yang benar!

- Makna sila pertama Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ...
 - Mengutamakan kepentingan pribadi
 - Menghormati kebebasan setiap orang dalam beragama
 - Mengutamakan musyawarah
 - Berlaku adil kepada semua orang
- Makna sila kedua Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ...
 - Menjaga persatuan bangsa
 - Menghargai dan memperlakukan manusia secara adil dan beradab
 - Mengutamakan keputusan bersama
 - Percaya kepada Tuhan
- Makna sila ketiga Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ...
 - Menghormati perbedaan agama
 - Mengutamakan keadilan
 - Menjaga persatuan dan kesatuan dalam keberagaman
 - Mengutamakan musyawarah
- Makna sila keempat Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ...
 - Menghormati hak orang lain
 - Mengutamakan kepentingan pribadi
 - Mengambil keputusan melalui musyawarah untuk mufakat
 - Menjaga persatuan
- Makna sila kelima Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ...
 - Menjaga kerukunan
 - Mengutamakan musyawarah
 - Bersikap adil dan merata dalam kehidupan sosial
 - Menghormati agama orang lain

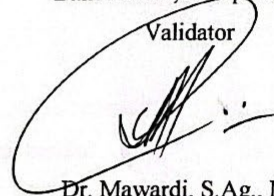
6. Di suatu lingkungan masyarakat, setiap warga diberikan kebebasan untuk menjalankan ibadah sesuai agamanya masing-masing. Makna yang terkandung dalam peristiwa tersebut adalah ...
 - A. Persatuan dalam masyarakat
 - B. Keadilan sosial
 - C. Kebebasan beragama sebagai wujud kepercayaan kepada Tuhan
 - D. Musyawarah
7. Dalam kehidupan masyarakat, setiap orang diperlakukan sama tanpa membedakan latar belakang. Makna yang sesuai adalah ...
 - A. Persatuan bangsa
 - B. Kemanusiaan yang adil dan beradab
 - C. Musyawarah
 - D. Keadilan sosial
8. Masyarakat yang terdiri dari berbagai suku dan agama tetap hidup rukun dan bersatu. Makna yang terkandung adalah ...
 - A. Keadilan sosial
 - B. Musyawarah
 - C. Persatuan dalam keberagaman
 - D. Kebebasan beragama
9. Dalam suatu rapat warga, semua pendapat didengarkan sebelum mengambil keputusan bersama. Makna yang terkandung adalah ...
 - A. Persatuan
 - B. Keadilan
 - C. Musyawarah untuk mencapai mufakat
 - D. Kebebasan
10. Dalam kehidupan masyarakat, setiap orang mendapatkan hak yang sama dalam memperoleh bantuan. Makna yang terkandung adalah ...
 - A. Persatuan
 - B. Keadilan sosial bagi seluruh masyarakat
 - C. Musyawarah
 - D. Kebebasan beragama

C. Komentar dan Saran Validator

- lebih inservirinkan M.O.T.S

Banda Aceh, 20 April 2026

Validator



Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd

NIP. 196905141994021001

Lampiran 6 : Modul Ajar Siklus I

INFORMASI UMUM MODUL	
A. Identitas Modul	
Nama Penyusun	: Savinatun Naja Yusral
Instansi	: SDN 68 Banda Aceh
Tahun Penyusunan	: 2026
Mata Pelajaran	: PKn
Fase/Kelas	: B/IV
Bab	: 4 / Pancasila dalam diriku
Sub Bab	: Makna Sila-Sila Pancasila di Masyarakat
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 Menit)
B. Capaian Pembelajaran	
Peserta didik menunjukkan makna sila-sila Pancasila, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; mengenal karakter para perumus Pancasila; menunjukkan sikap bangga menjadi anak Indonesia yang memiliki Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan di lingkungan keluarga, sekolah dan Masyarakat.	
C. Kompetensi Awal	
Prasyarat Pengetahuan: 1. Peserta didik telah mengetahui bunyi lima sila Pancasila secara urut. 2. Peserta didik mengetahui bahwa Pancasila Adalah dasar negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia. Prasyarat Keterampilan: 1. Peserta didik mampu bekerja sama dengan teman dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas. 2. Peserta didik mampu menyebutkan Kembali bunyi sila-sila Pancasila dengan benar.	
D. Profil Pelajar Pancasila	
1. Beriman, Bertaqwa Kepada Tuhan yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia 2. Bernalar kritis 3. Bergotong Royong	
E. Sarana dan Prasarana	
Sumber Belajar: 1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2023 PKn SD/MI Kelas 4, Penulis: Dede Kurniawan, Dwi Nanta Priharto, Yusnawan Lubis. 2. Pusat Perbukuan, dan Departemen Pendidikan Nasional, 2009 Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas 4, Penulis: Agus Sugi Iman Cahyani. Media Pembelajaran: 1. Kartu peran (<i>Role Cards</i>) 2. <i>Power Point</i> Alat Pembelajaran: Spidol, LKPD, soal tes, buku tulis, materi ajar, papan tulis, infokus, laptop.	
F. Model dan Metode Pembelajaran	
Model: <i>Role Playing</i>	

Metode: Ceramah, bermain drama, diskusi, tanya jawab, dan penugasan
G. Target Peserta didik
Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
H. Jumlah Peserta Didik
30 Orang
KOMPONEN INTI
A. Tujuan Pembelajaran
1. Peserta didik dapat menjelaskan makna setiap sila Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat dengan benar. 2. Peserta didik dapat memerankan situasi kehidupan di masyarakat yang mencerminkan makna sila-sila Pancasila melalui drama menggunakan <i>Role Cards</i>. 3. Peserta didik dapat memahami makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat
B. Alur Tujuan Pembelajaran
1. Peserta didik memahami makna setiap sila Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat. 2. Peserta didik mampu memerankan situasi kehidupan di masyarakat yang mencerminkan makna sila-sila Pancasila melalui kegiatan bermain peran (<i>role playing</i>) menggunakan <i>Role Cards</i>. 3. Peserta didik memahami makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat
C. Pemahaman Bermakna
1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menjelaskan makna setiap sila Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat. 2. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi makna sila-sila Pancasila dalam berbagai situasi kehidupan di masyarakat.
D. Pertanyaan Pemantik
1. Jika melihat teman sedang kesusahan, apa yang harus kita lakukan dan itu masuk dalam makna sila keberapa? 2. Mengapa kita harus menghargai teman atau tetangga yang berbeda agama atau suku?

KEGIATAN AWAL	
AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam 2. Guru menyapa peserta didik dan menanyakan kabar peserta didik 3. Guru mengajak peserta didik berdoa bersama sebelum memulai	1. Peserta didik menjawab salam yang diucapkan oleh guru dengan tertib 2. Peserta didik merespon sapaan guru dan menyampaikan kabar dengan sopan

pembelajaran - Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta didik dengan melakukan absensi - Guru memastikan peserta didik dalam kondisi siap mengikuti pembelajaran - Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik dengan memberikan pertanyaan: “Jika melihat teman sedang kesusahan, apa yang harus kita lakukan dan itu masuk dalam makna sila keberapa?” dan “mengapa kita harus menghargai teman atau tetangga yang berbeda agama atau suku?” (bernalas kritis) - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	- Peserta didik mengikuti doa Bersama sebelum pembelajaran berlangsung dengan khushyuk - Peserta didik menjawab saat Namanya dipanggil dalam kegiatan absensi - Peserta didik mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran (duduk rapi, menyiapkan alat tulis, dan fokus) - Peserta didik menjawab pertanyaan apersepsi yang diajukan guru berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki - Peserta didik menyimak dan memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
KEGIATAN INTI	
FASE 1(MEMILIH MASALAH)	
AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
- Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 orang - Guru membagikan masing-masing kelompok 1 role cards - Guru menjelaskan bahwa di dalam kartu berisi gambar ilustrasi dan cerita atau kejadian sehari-hari. - Guru mengamati dan membimbing peserta didik	- Peserta didik membentuk kelompok sesuai arahan guru - Peserta didik menerima kartu peran (role cards) sesuai dengan kelompok masing-masing - Peserta didik membaca dan memahami situasi serta tokoh yang ada di dalam kartu. - Peserta didik berdiskusi untuk memahami ; apa yang terjadi dalam gambar

	ini? Dan bagaimana kita memperagakan cerita ini?.
FASE 2 (PEMILIHAN PERAN)	
AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
12. guru membimbing setiap kelompok untuk berdiskusi dan membaca cerita yang ada dikartu dengan seksama 13. Guru menjelaskan pembagian peran dalam kelompok yang terdiri dari 4 orang, 3 sebagai pemeran, 1 sebagai narator (pembaca cerita). 14. Guru memastikan semua anggota kelompok ikut berperan dan terlibat aktif	12. Peserta didik berdiskusi dan memahami alur cerita bersama teman sekelompoknya 13. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai pembagian tugas dalam kelompok 14. Peserta didik menerima peran dengan senang hati dan siap berlatih
FASE 3 (MENYUSUN TAHAP-TAHAP BERMAIN PERAN)	
AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
15. Guru membimbing setiap kelompok untuk memecah cerita yang ada di kartu menjadi dialog-dialog antar tokoh 16. Guru mengarahkan peserta didik untuk berlatih sesuai dengan isi cerita 17. Guru berkeliling membimbing dan memantau setiap kelompok yang mengalami kesulitan.	15. Peserta didik berdiskusi mengubah cerita menjadi percakapan atau dialog 16. Peserta didik berlatih mengucapkan dialog dengan jelas dan tepat 17. Peserta didik melaksanakan Latihan dengan semangat dan bertanya jika ada yang kurang jelas
FASE 4 (MENYIAPKAN PENGAMAT)	
AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
18. Guru menunjuk peserta didik dari kelompok lain sebagai pengamat saat kelompok tertentu tampil. 19. Guru menyampaikan tugas pengamat. 20. Guru memberikan lembar pengamatan kepada pengamat	18. Peserta didik yang ditunjuk Bersiap menjadi pengamat dan memperhatikan instruksi guru 19. Peserta didik mendengarkan dan

	memahami hal-hal yang perlu diamati dengan seksama 20. Peserta didik menerima lembar pengamat dan siap mengisi sesuai dengan hasil pengamatan
FASE 5 (PEMERANAN)	
AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
21. Guru meminta kelompok secara bergantian maju untuk memerankan drama yang telah disusun. 22. Guru mengamati jalannya pertunjukkan. 23. Guru mengatur waktu pertunjukkan. 24. Guru mengkondisikan suasana kelas agar kondusif	21. Peserta didik maju ke depan kelas secara bergantian sesuai giliran kelompok 22. Peserta didik yang menjadi narrator membacakan alur cerita, dan para pemeran mempraktikkannya sesuai peran masing-masing 23. Setiap pertunjukkan berlangsung selama 4-5 menit dengan tertib 24. Peserta didik yang menjadi pengamat dan kelompok lain menyimak pertunjukan dengan tertib dan penuh perhatian
FASE 6 (DISKUSI DAN EVALUASI)	
AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
25. Guru menjelaskan Kembali materi yang telah dipraktikkan semua kelompok 26. Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok. 27. Guru mengawasi jalannya pengerjaan LKPD. 28. Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. 29. Guru meminta peserta didik yang lain untuk menyimak presentasi	25. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dengan seksama 26. Peserta didik menerima LKPD dan Bersiap mengerjakan 27. Peserta didik mengerjakan LKPD dengan tertib

didepan kelas. 30. Guru memimpin diskusi kelas, dan menanyakan apa yang telah diamati peserta didik: • Cerita yang dimainkan tadi mencerminkan makna sila ke berapa? • Apakah drama yang dimainkan sudah sesuai dengan cerita pada role cards? • Bagaimana makna sila-sila Pancasila tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan? 31. Guru memberikan kesempatan bertanya dan menjelaskan kembali materi yang belum dipahami peserta didik.	28. Peserta didik maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya 29. Peserta didik yang lain menyimak presentasi kelompok lain dengan tenang 30. Peserta didik menjawab pertanyaan dan berdiskusi Bersama guru dan teman-teman 31. Peserta didik memberikan pertanyaan jika ada hal yang belum dipahami
FASE 7 (PENGAMBILAN KESIMPULAN)	
AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
32. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. 33. Guru menunjuk peserta didik untuk menjelaskan kembali materi. 34. Guru memberikan pemahaman pentingnya memahami makna sila-sila Pancasila	32. Peserta didik Bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran 33. Peserta didik menyebutkan Kembali bunyi Pancasila serta makna yang terkandung didalamnya 34. Peserta didik menyadari pentingnya memahami makna sila-sila Pancasila
PENUTUP	
AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
35. Guru bersama peserta didik menyimpulkan kembali pembelajaran yang telah dilakukan. 36. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi. 37. Guru membagikan soal evaluasi kepada peserta didik. 38. Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik “tetaplah semangat	35. Peserta didik Bersama guru menyimpulkan Kembali materi 36. Peserta didik menyampaikan Kesan dan pesan atau hal yang dirasakan selama pembelajaran

dalam belajar, karena belajar adalah jembatan menuju kesuksesan”. 39. Guru menyampaikan rencana tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya 40. Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam.	37. Peserta didik menerima dan mengerjakan soal evaluasi dengan tertib 38. Peserta didik mendengarkan pesan moral yang disampaikan 39. Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan pembelajaran untuk minggu depan 40. Peserta didik berdoa Bersama sebelum menutup pembelajaran, dan menjawab salam guru.
--	---

E. Refleksi

Refleksi untuk guru:

1. Apakah tujuan pembelajaran tercapai?
2. Apakah model dan metode pembelajaran yang digunakan efektif?
3. Apa yang perlu ditingkatkan pada pertemuan berikutnya?
4. Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran?, Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?
5. Apakah terdapat peserta didik yang tidak focus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa focus pada kegiatan berikutnya?

Refleksi untuk peserta didik:

1. Bagian mana dari materi yang kalian rasa sulit?
2. Apa yang kalian suka dari pembelajaran hari ini?
3. Jika kalian diminta memberikan Bintang 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan untuk pembelajaran hari ini dan materi ini?

F. Asesmen dan Format Penilaian

1. Bentuk Penilaian

- a. Penilaian Sikap: Observasi selama proses pembelajaran
- b. Penilaian Pengetahuan: Tes tertulis
- c. Penilaian Keterampilan: Observasi keterampilan

2. Instrumen Penilaian

- a. Penilaian Sikap: Rubrik penilaian sikap (**terlampir**)
- b. Penilaian Pengetahuan: Tes tertulis berupa soal tes (**terlampir**)
- c. Penilaian Keterampilan: Rubrik penilaian keterampilan (**terlampir**)

G. Kegiatan Pengayaan dan Remedial

Pengayaan:

Peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan baik akan diberikan kegiatan pengayaan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas. Kegiatan pengayaan berupa:

Peserta didik diminta untuk mencari contoh penerapan makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan masyarakat di lingkungan sekitar rumah atau sekolah. Lalu peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil temuannya secara singkat di depan kelas.

Remedial:

Remedial diberikan jika peserta didik belum mencapai KKTP yang sudah ditentukan. Pelaksanaan kegiatan remedial dapat disesuaikan dengan kebutuhan, dan tingkat pencapaian peserta didik. Kegiatan remedial yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- Bimbingan Individu
Bimbingan individu dilakukan jika ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dan kesulitan yang dialami berbeda-beda, sehingga perlu dilakukan bimbingan individu.
- Bimbingan Kelompok
Bimbingan kelompok dilakukan jika ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan yang sama.

H. Daftar Pustaka

Jajang Wardani. (2021). *Model Pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.

Banda Aceh, 4 Mei 2026

Mengetahui,

Guru Kelas IV

Mahasiswa Peneliti



(Sandi Agustina, S.Pd)



(Savinatun Naja Yusral)

Lampiran

Penilaian

Format Penilaian

1. Penilaian Sikap

Rubrik Penilaian

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Beriman	Semua peserta didik mengikuti doa bersama dengan penuh khusyuk, tenang, dan menunjukkan penghormatan selama berdoa.	Sebagian besar peserta didik mengikuti doa bersama dengan baik meskipun ada beberapa yang kurang fokus atau perlu diingatkan menjaga sikap.	Sebagian kecil peserta didik mengikuti doa dengan baik, namun banyak yang masih kurang fokus, ada yang berbicara atau bermain-main, sehingga sikap hormat selama doa belum konsisten.	Hampir semua peserta didik tidak menunjukkan sikap hormat saat doa, tidak mengikuti doa bersama, atau mengganggu suasana doa.
Bernalar Kritis	Semua peserta didik aktif merespon pembelajaran, baik dengan menyampaikan pendapat atau menjawab pertanyaan, serta menunjukkan keberanian untuk bertanya secara	Sebagian besar peserta didik menyampaikan pendapat atau menjawab pertanyaan saat ditanya, namun masih sedikit yang berani bertanya secara mandiri.	Hanya sebagian kecil peserta didik yang aktif menyampaikan pendapat atau menjawab pertanyaan, sedangkan sebagian besar masih dan sangat jarang mengajukan pertanyaan secara	Hampir semua peserta didik tidak menunjukkan partisipasi aktif, tidak menyampaikan pendapat atau menjawab pertanyaan, dan tidak bertanya meskipun diberik kesempatan.

	mandiri.		mandiri.	
Gotong Royong	Semua peserta didik terlibat aktif dalam diskusi kelompok, berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas, menyelesaikan tugas secara bersama-sama, dan mendengarkan pendapat teman tanpa harus diminta.	Sebagian besar peserta didik terlibat dalam diskusi kelompok, ikut mengerjakan tugas dan menyelesaikannya bersama-sama, serta mendengarkan pendapat teman meskipun sesekali masih perlu diingatkan.	Hanya sebagian kecil peserta didik terlibat dalam diskusi kelompok, sementara peserta didik yang lainnya kurang berpartisipasi dalam mengerjakan tugas, dan jarang memperhatikan pendapat teman.	Hampir semua peserta didik tidak menunjukkan keterlibatan dalam diskusi kelompok, tidak berpartisipasi dalam tugas, serta tidak menunjukkan kepedulian terhadap kerja sama dan pendapat teman.

Keterangan:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Perlu Bimbingan

Rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Penilaian Keterampilan

Rubrik Penilaian

No	Kriteria	Kriteria			
		Sangat baik (4)	Baik (2)	Cukup (3)	Perlu Bimbingan (1)
1	Peserta didik dapat bekerja sama sesama anggota	Bekerja sama dengan baik dengan teman dan menjadi	Kurang kerja sama dalam kelompok	Sangat individual, hanya bekerja dengan satu	Tidak bekerja sama dengan baik

	kelompok	fasilitator bagi kelompoknya		orang	dengan anggota kelompok
2	Peserta didik dapat memerankan hasil di depan kelas	Mampu memerankan hasil di depan kelas dengan percaya diri	Mampu memerankan hasil di depan kelas, namun masih kurang percaya diri	Kurang mampu memerankan hasil di depan kelas	Belum mampu memerankan di depan kelas



3. penilaian pengetahuan

Soal Evaluasi

1. Makna sila pertama Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ...
 - A. Mengutamakan kepentingan pribadi
 - B. Menghormati kebebasan setiap orang dalam beragama
 - C. Mengutamakan musyawarah
 - D. Berlaku adil kepada semua orang
2. Makna sila kedua Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ...
 - A. Menjaga persatuan bangsa
 - B. Menghargai dan memperlakukan manusia secara adil dan beradab
 - C. Mengutamakan keputusan bersama
 - D. Percaya kepada Tuhan
3. Makna sila ketiga Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ...
 - A. Menghormati perbedaan agama
 - B. Mengutamakan keadilan
 - C. Menjaga persatuan dan kesatuan dalam keberagaman
 - D. Mengutamakan musyawarah
4. Makna sila keempat Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ...
 - A. Menghormati hak orang lain
 - B. Mengutamakan kepentingan pribadi
 - C. Mengambil keputusan melalui musyawarah untuk mufakat
 - D. Menjaga persatuan
5. Makna sila kelima Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ...
 - A. Menjaga kerukunan
 - B. Mengutamakan musyawarah
 - C. Bersikap adil dan merata dalam kehidupan sosial
 - D. Menghormati agama orang lain
6. Di suatu lingkungan masyarakat, setiap warga diberikan kebebasan untuk menjalankan ibadah sesuai agamanya masing-masing. Makna yang terkandung dalam peristiwa tersebut adalah ...
 - A. Persatuan dalam masyarakat
 - B. Keadilan sosial
 - C. Kebebasan beragama sebagai wujud kepercayaan kepada Tuhan
 - D. Musyawarah

7. Dalam kehidupan masyarakat, setiap orang diperlakukan sama tanpa membedakan latar belakang. Makna yang sesuai adalah ...
 - A. Persatuan bangsa
 - B. Kemanusiaan yang adil dan beradab
 - C. Musyawarah
 - D. Keadilan sosial
8. Masyarakat yang terdiri dari berbagai suku dan agama tetap hidup rukun dan bersatu. Makna yang terkandung adalah ...
 - A. Keadilan sosial
 - B. Musyawarah
 - C. Persatuan dalam keberagaman
 - D. Kebebasan beragama
9. Dalam suatu rapat warga, semua pendapat didengarkan sebelum mengambil keputusan bersama. Makna yang terkandung adalah ...
 - A. Persatuan
 - B. Keadilan
 - C. Musyawarah untuk mencapai mufakat
 - D. Kebebasan
10. Dalam kehidupan masyarakat, setiap orang mendapatkan hak yang sama dalam memperoleh bantuan. Makna yang terkandung adalah ...
 - A. Persatuan
 - B. Keadilan sosial bagi seluruh masyarakat
 - C. Musyawarah
 - D. Kebebasan beragama

Kunci Jawaban:

- | | |
|------|-------|
| 1. B | 6. C |
| 2. B | 7. B |
| 3. C | 8. C |
| 4. C | 9. C |
| 5. C | 10. B |

Lampiran 2 : Bahan Bacaan Peserta Didik



A. PANCASILA ?

Pancasila adalah dasar negara indonesia. pancasila terdiri dari 5 sila yang menjadi pedoman bagi seluruh rakyat indonesia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. kelima sila tersebut dirumuskan oleh para pendiri bangsa dan menjadi identitas serta panduan kita dalam berperilaku.

B. LAMBANG PANCASILA

Pancasila dilambangkan dengan burung garuda yang mencengkram pita bertuliskan "bhineka tunggal ika", dengan lambang masing-masing sila terdapat pada perisai di dadanya.

C. MENGENAL PANCASILA DAN MAKNANYA

SILA 1 : "KETUHANAN YANG MAHA ESA"



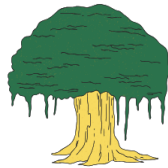
"maknanya "menjalin toleransi saling menghormati kepercayaan masing-masing untuk membina kerukunan"

SILA 2 : "KEMANUSIAAN YANG ADIL DAN BERADAB"



"maknanya "saling mencintai dan menumbuhkan rasa tenggang rasa serta menjunjung tinggi sikap kemanusiaan"

SILA 3 : “PERSATUAN INDONESIA”



“maknanya “menempatkan persatuan bangsa (asas bhineka tunggal ika) di atas kepentingan pribadi dan golongan”

SILA 4 : “KERAKYATAN YANG DIPIMPIN OLEH HIKMAT KEBIJAKSANAAN DALAM PERMUSYAWARATAN PERWAKILAN”



“maknanya “menjunjung tinggi asas kekeluargaan dalam musyawarah yang dilakukan dengan hati nurani luhur”

SILA 5 : “KEADILAN SOSIAL BAGI SELURUH RAKYAT INDONESIA



“maknanya “mengembangkan perbuatan adil yang mencerminkan nilai luhur kekeluargaan dan kegotong royongan”

Lampiran 3 : LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD

Pendidikan Pancasila

kelompok :

Nama :

Anggota

.....

.....

.....

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. **peserta didik mengetahui bunyi setiap sila-sila pancasila**
2. **Peserta didik dapat memahami makna setiap sila Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat**

PETUNJUK Pengerjaan LKPD

1. **bacalah bismillah terlebih dahulu sebelum mengerjakan LKPD**
2. **kelompokkan dan cocokkan simbol pancasila, bunyi pancasila dan makna pada setiap sila pancasila di masyarakat yang sesuai bersama anggota kelompokmu**
3. **selanjutnya, siapkan alat tulis untuk mengerjakan LKPD**

MAKNA PANCASILA DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT

lengkapilah tabel dibawah ini dengan mengisi sila sesuai dengan lambang dan makna sila-sila tersebut !



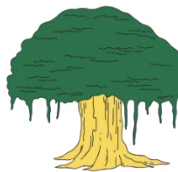
Bunyi sila : _____

Makna sila : _____



Bunyi sila : _____

Makna sila : _____



Bunyi sila : _____

Makna sila : _____



Bunyi sila : _____

Makna sila : _____



Bunyi sila : _____

Makna sila : _____

Lampiran 7 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS I

Nama Sekolah : SDN 68 Banda Aceh
Kelas : IV
Materi Pelajaran : Makna Sila-sila Pancasila di Masyarakat
Nama Pengamat : Sandi Agustina
Hari/Tanggal : Senin, 4 Mei 2026

A. Pengantar

Kegiatan Observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model Role Playing dengan menggunakan media Role Cards. Yang diperhatikan adalah aktivitas guru dalam pembelajaran

B. 1. Berilah nilai dengan penilaian Bapak Ibu pada kolom nilai dibawah ini.

2. Kriteria Penilaian

Nilai 4 : Baik Sekali

Nilai 3 : Baik

Nilai 2 : Cukup

Nilai 1 : Kurang

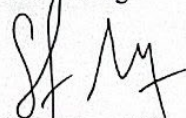
	ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
		4	3	2	1
No	Kegiatan Pendahuluan				
1.	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓			
2.	Guru menyapa peserta didik dan menanyakan kabar peserta didik	✓			
3.	Guru mengajak peserta didik berdoa bersama sebelum	✓			

	memulai pembelajaran				
4.	Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta didik dengan melakukan absensi	✓			
5.	Guru memastikan peserta didik dalam kondisi siap mengikuti pembelajaran		✓		
6.	Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik dengan memberikan pertanyaan: "Jika melihat teman sedang kesusahan, apa yang harus kita lakukan dan itu masuk dalam makna sila keberapa?" dan "mengapa kita harus menghargai teman atau tetangga yang berbeda agama atau suku?"		✓		
7.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		✓		
	Kegiatan Inti				
8.	Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok yang masing-masing terdiri dari 6 orang	✓			
9.	Guru membagikan masing-masing kelompok 1 role cards		✓		
10.	Guru menjelaskan bahwa di dalam kartu berisi gambar ilustrasi dan cerita atau kejadian sehari-hari.		✓		
11.	Guru mengamati dan membimbing peserta didik		✓		
12.	guru membimbing setiap kelompok untuk berdiskusi dan membaca cerita yang ada di kartu dengan seksama.	✓			
13.	Guru menjelaskan pembagian peran dalam kelompok yang terdiri dari 6 orang, 5 sebagai pemeran, 1 sebagai narator (pembaca cerita).		✓		
14.	Guru memastikan semua anggota kelompok ikut berperan dan terlibat aktif		✓		
15.	Guru membimbing setiap kelompok untuk memecah cerita yang ada di kartu menjadi dialog-dialog antar tokoh		✓		
16.	Guru mengarahkan peserta didik untuk berlatih sesuai dengan isi cerita		✓		

17.	Guru berkeliling membimbing dan memantau setiap kelompok yang mengalami kesulitan.		✓		
18.	Guru menunjuk peserta didik dari kelompok lain sebagai pengamat saat kelompok tertentu tampil.		✓		
19.	Guru menyampaikan tugas pengamat		✓		
20.	Guru memberikan lembar pengamatan kepada pengamat		✓		
21.	Guru meminta kelompok secara bergantian maju untuk memerankan drama yang telah disusun.		✓		
22.	Guru mengamati jalannya pertunjukan.	✓			
23.	Guru mengatur waktu pertunjukan.		✓		
24.	Guru mengkondisikan suasana kelas agar kondusif		✓		
25.	Guru menjelaskan Kembali materi yang telah dipraktikkan semua kelompok		✓		
26.	Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok.	✓			
27.	Guru mengawasi jalannya pengerjaan LKPD.		✓		
28.	Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.		✓		
29.	Guru meminta peserta didik yang lain untuk menyimak presentasi didepan kelas.		✓		
30.	Guru memimpin diskusi kelas, dan menanyakan apa yang telah diamati peserta didik: • Cerita yang dimainkan tadi mencerminkan makna sila ke berapa? • Apakah drama yang dimainkan sudah sesuai dengan cerita pada role cards? • Bagaimana makna sila-sila pancasila tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan?	✓			
31.	Guru memberikan kesempatan bertanya dan menjelaskan kembali materi yang belum dipahami peserta didik.		✓		
32.	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi	✓			

	pembelajaran.				
33.	Guru menunjuk peserta didik untuk menjelaskan kembali materi.		✓		
34.	Guru memberikan pemahaman pentingnya memahami makna sila-sila Pancasila		✓		
	Kegiatan Penutup				
35.	Guru bersama peserta didik menyimpulkan kembali pembelajaran yang telah dilakukan.	✓			
36.	Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi.		✓		
37.	Guru membagikan soal evaluasi kepada peserta didik.	✓			
38.	Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik "tetaplah semangat dalam belajar, karena belajar adalah jembatan menuju kesuksesan".		✓		
39.	Guru menyampaikan rencana tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya		✓		
40.	Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam.	✓			
	Jumlah Nilai di peroleh	103			
	Jumlah Nilai maksimal	160			

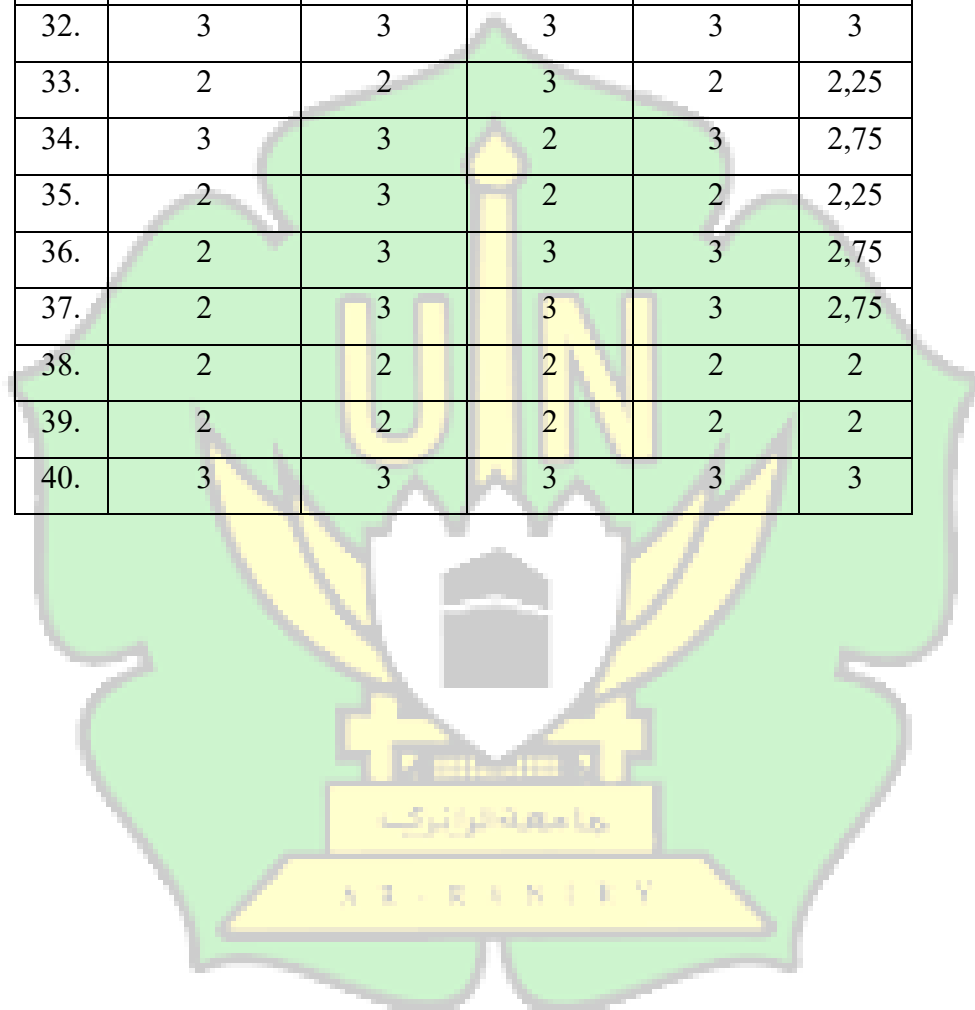
Banda Aceh, 4 Mei 2026
Guru Pamong


Sandi Agustina, S.Pd
Nip. 198208282005042004

Lampiran 8 : Hasil Rekap Aktivitas Peserta Didik Siklus I

No Item	Pengamat 1	Pengamat 2	Pengamat 3	Pengamat 4	Nilai Rata- Rata
1.	4	4	4	4	4
2.	4	4	4	4	4
3.	4	4	4	4	4
4.	4	4	4	4	4
5.	4	4	4	4	4
6.	4	4	4	4	4
7.	4	4	4	4	4
8.	4	4	4	4	4
9.	4	4	4	4	4
10.	3	3	3	3	3
11.	3	3	3	3	3
12.	3	3	3	3	3
13.	3	3	2	3	2,75
14.	4	4	4	4	4
15.	3	3	3	3	3
16.	4	4	4	4	4
17.	3	3	2	3	2,75
18.	2	3	3	3	2,75
19.	3	3	3	3	3
20.	3	2	3	3	2,75
21.	2	3	3	3	2,75
22.	3	3	3	2	2,75
23.	3	2	3	3	2,75
24.	3	3	2	3	2,75
25.	3	3	3	3	3

26.	3	3	3	3	3
27.	3	3	3	2	2,75
28.	3	3	3	3	3
29.	3	2	3	3	2,75
30.	3	3	3	3	3
31.	3	3	3	3	3
32.	3	3	3	3	3
33.	2	2	3	2	2,25
34.	3	3	2	3	2,75
35.	2	3	2	2	2,25
36.	2	3	3	3	2,75
37.	2	3	3	3	2,75
38.	2	2	2	2	2
39.	2	2	2	2	2
40.	3	3	3	3	3



Lampiran 9 : Lembar Validasi Instrumen Penelitian Siklus II

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR SIKLUS II

Nama Sekolah : SD Negeri 68 Banda Aceh
Mata Pelajaran : PKN
Materi Pokok : Sikap dan perilaku yang mencerminkan pengalaman pancasila dalam kehidupan bermasyarakat
Kelas : IV
Penulis : Savinatun Naja Yusril
Nama Validator : Sandi Agustina S.Pd
Profesi : Guru

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu pernyataan terhadap Instrumen yang telah saya buat. Saya mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang menjadi Validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

Berilah tanda centang pada kolom penilaian di bawah ini sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan:

- 1 = Tidak Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup Baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

C. Penilaian

Penilaian dapat dilihat dari beberapa aspek sebagai berikut:

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Format					
	1. Penulisan identitas modul ajar lengkap dan jelas.					✓
	2. Kejelasan pada pemberian materi.				✓	
	3. Kesesuaian tata letak.					
	4. Kejelasan penomoran.					✓
2.	Isi					
	1. Kesesuaian dengan kurikulum merdeka.				✓	
	2. Ketepatan dalam memilih model pembelajaran.					✓
	3. Kesesuaian sintak model pembelajaran.					✓

	4. Kejelasan pada aktivitas guru dan siswa sehingga memudahkan dalam proses pembelajaran.				✓	
	5. Kesesuaian dengan sumber belajar.					✓
	6. Kesesuaian dengan alokasi waktu yang ditetapkan.					✓
	7. Kelayakan modul ajar.					
3.	Bahasa					
	1. Ketepatan dalam penggunaan bahasa.				✓	
	2. Kejelasan petunjuk dan arah.					✓
	3. Menggunakan bahasa yang mudah di mengerti.					✓

D. Penilaian Umum

Lingkarilah pilihan di bawah ini sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu pada modul ajar ini secara umum:

Modul ajar ini:

- 1 = Tidak Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup Baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Modul ajar ini:

- 1 = Belum dapat diterapkan dan membutuhkan konsultasi
- 2 = Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 3 = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
- 4 = Dapat digunakan dengan tanpa revisi

E. Komentar dan Saran Validator

Alhamdulillah semua aspek (Format, isi dan bahasa) sudah tercapai dengan maksimal.

Banda Aceh, 16 Mei 2026

Validator



Sandi Agustina S.Pd

NIP. 198208282005042004

LEMBAR VALIDASI SOAL TES
SIKLUS II

Nama Sekolah : SD Negeri 68 Banda Aceh
Mata Pelajaran : PKN
Materi Pokok : Sikap dan perilaku yang mencerminkan pengalaman
 pancasila dalam kehidupan bermasyarakat
Kelas : IV
Penulis : Savinatun Naja Yusral
Nama Validator : Sandi Agustina S.Pd

A. Petunjuk

1. Sebagai pedoman untuk mengisi validasi ini, Bahasa dan penulisan soal serta rekomendasi, hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain:
 - a. Validasi Isi
 - Sesuai soal dengan tujuan pembelajaran
 - Kejelasan rumusan petunjuk pengerjaan soal
 - Kejelasan isi soal
 - b. Bahasa dan Penulisan
 - Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar
 - Rumusan soal menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti dan menggunakan kata kata yang dikenal siswa
2. Berikan tanda cek list (✓) dalam kolom penilaian menurut Bapak/Tbu

Keterangan

Validasi Isi	Bahasa Penulisan Soal	Rekomendasi
V = Valid	SDP = Sangat dapat dipahami	TR= Dapat digunakan tanpa revisi
CV= Cukup Valid	DP = Dapat dipahami	RK = Dapat dengan revisi kecil
KV = Kurang Valid	KDP = Kurang dapat dipahami	BR = Dapat digunakan dengan banyak revisi
KV = Tidak valid	TDP = Tidak dapat dipahami	PK = Belum dapat digunakan masih perlu konsultasi

B. Validasi Soal Tes

No	Validasi Isi				Bahasa Penulisan Soal				Rekomendasi			
	V	CV	KV	TV	SDP	DP	KDP	TDP	TR	RK	BR	PK
1	✓				✓						✓	
2	✓				✓						✓	
3	✓				✓						✓	
4	✓				✓						✓	
5	✓				✓						✓	
6	✓				✓						✓	
7	✓				✓						✓	
8	✓				✓						✓	
9	✓				✓						✓	
10	✓				✓						✓	

SOAL TES SIKLUS I

Jawablah soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang pada jawaban yang benar!

- Contoh sikap yang sesuai dengan sila pertama Pancasila adalah ...
 - Bermusyawarah saat rapat
 - Menghormati teman yang sedang beribadah
 - Bermain bersama teman
 - Membagi makanan secara adil

- Contoh sikap yang mencerminkan sila kedua Pancasila adalah ...
 - Menolong teman yang kesulitan
 - Mengikuti musyawarah
 - Beribadah tepat waktu
 - Menjaga persatuan

- Contoh sikap yang sesuai dengan sila ketiga Pancasila adalah ...
 - Membantu orang lain
 - Menghormati ibadah orang lain
 - Menjaga kerukunan dengan teman
 - Bermusyawarah bersama

- Contoh sikap yang mencerminkan sila keempat Pancasila adalah ...
 - Berbagi dengan teman
 - Bermusyawarah untuk mengambil keputusan
 - Menolong teman
 - Menghormati perbedaan

- Contoh sikap yang sesuai dengan sila kelima Pancasila adalah ...
 - Beribadah dengan baik
 - Menjaga persatuan
 - Bersikap adil kepada semua teman
 - Bermusyawarah

-
6. Di lingkungan masyarakat, warga saling menghormati saat ada yang beribadah. Sikap yang tepat adalah ...
- A. Mengganggu orang yang beribadah
 - B. Menghormati dan menjaga ketenangan
 - C. Mengajak bermain
 - D. Mengabaikan
-
7. Seorang anak melihat temannya jatuh dan terluka. Sikap yang sesuai adalah ...
- A. Menertawakan
 - B. Membiarkan saja
 - C. Menolong dan membantu
 - D. Pergi menjauh
-
8. Di lingkungan masyarakat terdapat berbagai suku dan agama. Sikap yang tepat adalah ...
- A. Memilih teman yang sama saja
 - B. Tidak mau berteman
 - C. Hidup rukun dan saling menghargai
 - D. Bertengkar
-
9. Saat rapat warga, terjadi perbedaan pendapat. Sikap yang tepat adalah ...
- A. Memaksakan kehendak
 - B. Tidak mau mendengarkan
 - C. Bermusyawarah untuk mencari keputusan bersama
 - D. Marah-marah
-
10. Bantuan diberikan kepada warga yang membutuhkan. Sikap yang tepat adalah ...
- A. Membagi hanya ke teman dekat
 - B. Membagi secara adil kepada semua
 - C. Tidak mau berbagi
 - D. Menyimpan sendiri

C. Komentar dan Saran Validator

Soal dan tujuan pembelajaran jelas, bahasa baik, mudah dipahami.

Banda Aceh, 16 Mei 2026

Validator

Sandi Agustina S.Pd

NIP. 198208282005042004

Lampiran 10 : Modul Ajar Siklus II

INFORMASI UMUM MODUL	
A. Identitas Modul	
Nama Penyusun	: Savinatun Naja Yusral
Instansi	: SDN 68 Banda Aceh
Tahun Penyusunan	: 2026
Mata Pelajaran	: PKn
Fase/Kelas	: B/IV
Bab	: 4 / Pancasila dalam diriku
Sub Bab	: Sikap dan Perilaku yang mencerminkan pengalaman Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 Menit)
B. Capaian Pembelajaran	
Peserta didik menunjukkan makna sila-sila Pancasila, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; mengenal karakter para perumus Pancasila; menunjukkan sikap bangga menjadi anak Indonesia yang memiliki Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan di lingkungan keluarga, sekolah dan Masyarakat.	
C. Kompetensi Awal	
Prasyarat Pengetahuan: • Peserta didik telah mengetahui bunyi lima sila Pancasila secara urut. • Peserta didik telah memahami bahwa setiap sila Pancasila memiliki nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Prasyarat Keterampilan: • Peserta didik mampu bekerja sama dengan teman dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas. • Peserta didik mampu memahami dan mengikuti alur cerita sederhana dalam kegiatan bermain peran.	
D. Profil Pelajar Pancasila	
• Beriman, Bertaqwa Kepada Tuhan yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia • Bernalar kritis • Bergotong Royong	
E. Sarana dan Prasarana	
Sumber Belajar: (Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2023 PKn SD/MI Kelas 4, Penulis: Dede Kurniawan, Dwi Nanta Priharto, Yusnawan Lubis). Media Pembelajaran: • Kartu peran (<i>Role Cards</i>) • <i>Power Point</i> Alat Pembelajaran: Spidol, LKPD, soal tes, buku tulis, materi ajar, papan tulis, infokus, laptop.	
F. Model dan Metode Pembelajaran	
Model: <i>Role Playing</i> Metode: Ceramah, bermain drama, diskusi, tanya jawab, dan penugasan	

G. Target Peserta didik
Peserta didik regular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
H. Jumlah Peserta Didik
30 Orang
KOMPONEN INTI
I. Tujuan Pembelajaran
4. Peserta didik dapat mengidentifikasi sikap dan perilaku yang mencerminkan pengamalan sila-sila Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat dengan tepat. 5. Peserta didik dapat memerankan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat melalui kegiatan bermain peran (<i>role playing</i>) menggunakan <i>Role Cards</i>. 6. Peserta didik dapat menghubungkan sila-sila Pancasila dengan pengalaman sikap dan perilaku dalam Masyarakat & sehari-hari .
J. Alur Tujuan Pembelajaran
4. Peserta didik memahami berbagai sikap dan perilaku yang mencerminkan pengamalan sila-sila Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat. 5. Peserta didik mampu memerankan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan bermain peran (<i>role playing</i>) menggunakan <i>Role Cards</i>. 6. Peserta didik mampu menunjukkan sikap sila-sila Pancasila dengan sikap perilaku dalam Masyarakat & sehari-hari .
K. Pemahaman Bermakna
Peserta didik memahami bahwa nilai-nilai Pancasila tidak hanya dipahami sebagai konsep, tetapi harus diwujudkan dalam bentuk sikap dan perilaku nyata dalam kehidupan bermasyarakat, seperti bekerja sama, menghargai sesama, bermusyawarah, dan berlaku adil.
L. Pertanyaan Pemantik
3. Jika temanmu berbeda agama, sikap apa yang harus kamu tunjukkan agar sesuai dengan nilai Pancasila? 4. Bagaimana cara kita menunjukkan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat?

KEGIATAN AWAL	
AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam 2. Guru menyapa peserta didik dan menanyakan kabar peserta didik 3. Guru mengajak peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran 4. Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta didik dengan melakukan absensi 5. Guru memastikan peserta didik dalam kondisi siap mengikuti pembelajaran 6. Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik dengan memberikan pertanyaan: “Jika temanmu berbeda agama, sikap apa yang harus kamu tunjukkan agar sesuai dengan nilai Pancasila?” Dan “Bagaimana cara kita menunjukkan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat?” (bernalar kritis) 7. Guru menyampaikan materi tujuan pembelajaran	1. Peserta didik menjawab salam yang diucapkan oleh guru dengan tertib 2. Peserta didik merespon sapaan guru dan menyampaikan kabar dengan sopan 3. Peserta didik mengikuti doa Bersama sebelum pembelajaran berlangsung dengan khushuk 4. Peserta didik menjawab saat Namanya dipanggil dalam kegiatan absensi 5. Peserta didik mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran (duduk rapi, menyiapkan alat tulis, dan fokus) 6. Peserta didik menjawab pertanyaan apersepsi yang diajukan guru berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki 7. Peserta didik menyimak dan memahami materi dan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
KEGIATAN INTI	
FASE 1(MEMILIH MASALAH)	
AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
8. Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok yang masing-masing terdiri dari 6 orang 9. Guru membagikan masing-masing kelompok 1 role cards 10. Guru menjelaskan bahwa di dalam kartu berisi bunyi sila Pancasila dan sikap/perilaku yang mencerminkan nilai Pancasila di masyarakat. 11. Guru mengamati dan membimbing peserta didik	8. Peserta didik membentuk kelompok sesuai arahan guru 9. Peserta didik menerima kartu peran (role cards) sesuai dengan kelompok masing-masing 10. Peserta didik memahami isi serta nilai dan perilaku yang ada di dalam kartu. 11. Peserta didik berdiskusi untuk memahami; nilai sikap dan perilaku yang terdapat dalam sila Pancasila dan bagaimana

	kita memperagakan sikap/perilaku ini?
FASE 2 (PEMILIHAN PERAN)	
AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
12. guru membimbing setiap kelompok untuk berdiskusi dan memahami isi sila dan perilaku yang mencerminkan sila Pancasila yang ada di kartu dengan seksama 13. Guru menjelaskan pembagian peran dalam kelompok yang terdiri dari 4 orang, 3 sebagai pemeran, 1 sebagai narator (pembaca cerita). 14. Guru memastikan semua anggota kelompok ikut berperan dan terlibat aktif	12. Peserta didik berdiskusi bagaimana memperagakan perilaku yang mencerminkan sila Pancasila yang ada di kartu bersama teman sekelompoknya 13. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai pembagian tugas dalam kelompok 14. Peserta didik menerima peran dengan senang hati dan siap berlatih
FASE 3 (MENYUSUN TAHAP-TAHAP BERMAIN PERAN)	
AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
15. Guru membimbing setiap kelompok untuk merancang dialog-dialog perilaku yang akan dilakukan para tokoh 16. Guru mengarahkan peserta didik untuk berlatih sesuai dengan isi yang sudah dirancang mengenai perilaku dan sikap yang dapat dicerminkan dari sila Pancasila. 17. Guru berkeliling membimbing dan memantau setiap kelompok yang mengalami kesulitan.	15. Peserta didik berdiskusi untuk merancang dialog-dialog perilaku yang akan dilakukan diperagakan 16. Peserta didik berlatih untuk memerankan perilaku dan sikap yang dapat dicerminkan dari sila Pancasila. 17. Peserta didik melaksanakan Latihan dengan semangat dan bertanya jika ada yang kurang jelas
FASE 4 (MENYIAPKAN PENGAMAT)	
AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
18. Guru menunjuk peserta didik dari kelompok lain sebagai pengamat saat kelompok tertentu tampil. 19. Guru menyampaikan tugas pengamat. 20. Guru memberikan lembar pengamatan kepada pengamat	18. Peserta didik yang ditunjuk Bersiap menjadi pengamat dan memperhatikan instruksi guru 19. Peserta didik mendengarkan dan memahami hal-hal yang perlu diamati dengan seksama 20. Peserta didik menerima lembar pengamat dan siap mengisi sesuai dengan hasil pengamatan

FASE 5 (PEMERANAN)	
AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
21. Guru meminta kelompok secara bergantian maju untuk memerankan drama yang telah disusun. 22. Guru mengamati jalannya pertunjukan. 23. Guru mengatur waktu pertunjukan. 24. Guru mengkondisikan suasana kelas agar kondusif	21. Peserta didik maju ke depan kelas secara bergantian sesuai giliran kelompok 22. Peserta didik yang menjadi narrator membacakan alur cerita, dan para pemeran mempraktikkannya sesuai peran masing-masing 23. Setiap pertunjukan berlangsung selama 4-5 menit dengan tertib 24. Peserta didik yang menjadi pengamat dan kelompok lain menyimak pertunjukan dengan tertib dan penuh perhatian
FASE 6 (DISKUSI DAN EVALUASI)	
AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
25. Guru menjelaskan Kembali materi yang telah dipraktikkan semua kelompok 26. Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok. 27. Guru mengawasi jalannya pengerjaan LKPD. 28. Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. 29. Guru meminta peserta didik yang lain untuk menyimak presentasi di depan kelas. 30. Guru memimpin diskusi kelas, dan menanyakan apa yang telah diamati peserta didik: • Cerita yang dimainkan tadi mencerminkan sikap dan perilaku sesuai sila ke berapa? • Apakah drama yang dimainkan sudah sesuai dengan sikap dan perilaku yang terdapat pada <i>Role Cards</i>? • Bagaimana sikap dan perilaku tersebut dapat kamu terapkan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat? 31. Guru memberikan kesempatan bertanya dan menjelaskan kembali materi yang belum dipahami peserta	25. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dengan seksama 26. Peserta didik menerima LKPD dan Bersiap mengerjakan 27. Peserta didik mengerjakan LKPD dengan tertib 28. Peserta didik maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya 29. Peserta didik yang lain menyimak presentasi kelompok lain dengan tenang 30. Peserta didik menjawab pertanyaan dan berdiskusi Bersama guru dan teman-teman 31. Peserta didik memberikan pertanyaan jika ada hal yang belum dipahami

didik.	
FASE 7 (PENGAMBILAN KESIMPULAN)	
AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
32. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. 33. Guru menunjuk peserta didik untuk menjelaskan kembali materi. 34. Guru memberikan pemahaman pentingnya menerapkan sikap dan perilaku sila Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat	32. Peserta didik Bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran 33. Peserta didik menyebutkan Kembali sikap dan perilaku yang mencerminkan pengalaman Pancasila dalam kehidupan 34. Peserta didik menyadari pentingnya menerapkan sikap dan perilaku sila Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat
PENUTUP	
AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
35. Guru bersama peserta didik menyimpulkan kembali pembelajaran yang telah dilakukan. 36. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi. 37. Guru membagikan soal evaluasi kepada peserta didik. 38. Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik “tetaplah semangat dalam belajar, karena belajar adalah jembatan menuju kesuksesan”. 39. Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam.	35. Peserta didik Bersama guru menyimpulkan Kembali materi 36. Peserta didik menyampaikan Kesan dan pesan atau hal yang dirasakan selama pembelajaran 37. Peserta didik menerima dan mengerjakan soal evaluasi dengan tertib 38. Peserta didik mendengarkan pesan moral yang disampaikan 39. Peserta didik berdoa Bersama sebelum menutup pembelajaran, dan menjawab salam guru.

M. Refleksi

Refleksi untuk guru:

6. Apakah tujuan pembelajaran tercapai?
7. Apakah model dan metode pembelajaran yang digunakan efektif?
8. Apa yang perlu ditingkatkan pada pertemuan berikutnya?
9. Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran?, Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?
10. Apakah terdapat peserta didik yang tidak focus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa focus pada kegiatan berikutnya?

Refleksi untuk peserta didik:

4. Bagian mana dari materi yang kalian rasa sulit?
5. Apa yang kalian suka dari pembelajaran hari ini?

6. Jika kalian diminta memberikan Bintang 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan untuk pembelajaran hari ini dan materi ini?

N. Asesmen dan Format Penilaian

3. Bentuk Penilaian

- d. Penilaian Sikap: Observasi selama proses pembelajaran
- e. Penilaian Pengetahuan: Tes tertulis
- f. Penilaian Keterampilan: Observasi keterampilan

4. Instrumen Penilaian

- d. Penilaian Sikap: Rubrik penilaian sikap (**terlampir**)
- e. Penilaian Pengetahuan: Tes tertulis berupa soal tes (**terlampir**)
- f. Penilaian Keterampilan: Rubrik penilaian keterampilan (**terlampir**)

O. Kegiatan Pengayaan dan Remedial

Pengayaan:

Peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan baik akan diberikan kegiatan pengayaan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas. Kegiatan pengayaan berupa:

Peserta didik diminta untuk mencari contoh penerapan sikap dan perilaku Pancasila dalam kehidupan masyarakat di lingkungan sekitar rumah atau sekolah. Lalu peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil temuannya secara singkat di depan kelas.

Remedial:

Remedial diberikan jika peserta didik belum mencapai KKTP yang sudah ditentukan. Pelaksanaan kegiatan remedial dapat disesuaikan dengan kebutuhan, dan tingkat pencapaian peserta didik. Kegiatan remedial yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- Bimbingan Individu
Bimbingan individu dilakukan jika ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dan kesulitan yang dialami berbeda-beda, sehingga perlu dilakukan bimbingan individu.
- Bimbingan Kelompok
Bimbingan kelompok dilakukan jika ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan yang sama.

P. Daftar Pustaka

Jajang Wardani. (2021). *Model Pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.

Banda Aceh, 11 Mei 2026

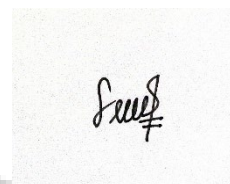
Mengetahui,

Guru Kelas IV

Mahasiswa Peneliti



(Sandi Agustina, S.Pd)



(Savinatun Naja Yusril)

Lampiran**Penilaian****Format Penilaian****3. Penilaian Sikap****Rubrik Penilaian**

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Beriman	Semua peserta didik mengikuti doa bersama dengan penuh khusyuk, tenang, dan menunjukkan penghormatan selama berdoa.	Sebagian besar peserta didik mengikuti doa bersama dengan baik meskipun ada beberapa yang kurang fokus atau perlu diingatkan menjaga sikap.	Sebagian kecil peserta didik mengikuti doa dengan baik, namun banyak yang masih kurang fokus, ada yang berbicara atau bermain-main, sehingga sikap hormat selama doa belum konsisten.	Hampir semua peserta didik tidak menunjukkan sikap hormat saat doa, tidak mengikuti doa bersama, atau mengganggu suasana doa.
Bernalar Kritis	Semua peserta didik aktif merespon pembelajaran,	Sebagian besar peserta didik menyampaikan pendapat atau menjawab	Hanya sebagian kecil peserta didik yang aktif menyampaika	Hampir semua peserta didik tidak menunjukkan partisipasi

	baik dengan menyampaikan pendapat atau menjawab pertanyaan, serta menunjukkan keberanian untuk bertanya secara mandiri.	pertanyaan saat ditanya, namun masih sedikit yang berani bertanya secara mandiri.	n pendapat atau menjawab pertanyaan, sedangkan sebagian besar masih dan sangat jarang mengajukan pertanyaan secara mandiri.	aktif, tidak menyampaikan pendapat atau menjawab pertanyaan, dan tidak bertanya meskipun diberik kesempatan.
Gotong Royong	Semua peserta didik terlibat aktif dalam diskusi kelompok, berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas, menyelesaikan tugas secara bersama-sama, dan mendengarkan pendapat teman tanpa harus diminta.	Sebagian besar peserta didik terlibat dalam diskusi kelompok, ikut mengerjakan tugas dan menyelesaikannya bersama-sama, serta mendengarkan pendapat teman meskipun sesekali masih perlu diingatkan.	Hanya sebagian kecil peserta didik terlibat dalam diskusi kelompok, sementara peserta didik yang lainnya kurang berpartisipasi dalam mengerjakan tugas, dan jarang memperhatikan pendapat teman.	Hampir semua peserta didik tidak menunjukkan keterlibatan dalam diskusi kelompok, tidak berpartisipasi dalam tugas, serta tidak menunjukkan kepedulian terhadap kerja sama dan pendapat teman.

Keterangan:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Perlu Bimbingan

Rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Penilaian Keterampilan

Rubrik Penilaian

No	Kriteria	Kriteria			
		Sangat baik (4)	Baik (2)	Cukup (3)	Perlu Bimbingan (1)
1	Peserta didik dapat bekerja sama sesama anggota kelompok	Bekerja sama dengan baik dengan teman dan menjadi fasilitator bagi kelompoknya	Kurang kerja sama dalam kelompok	Sangat individual, hanya bekerja dengan satu orang	Tidak bekerja sama dengan baik dengan anggota kelompok
2	Peserta didik dapat memerankan hasil di depan kelas	Mampu memerankan hasil di depan kelas dengan percaya diri	Mampu memerankan hasil di depan kelas, namun masih kurang percaya diri	Kurang mampu memerankan hasil di depan kelas	Belum mampu memerankan di depan kelas

3. Penilaian Pengetahuan

Soal Evaluasi

1. Contoh sikap yang sesuai dengan sila pertama Pancasila adalah ...
 - A. Bermusyawarah saat rapat
 - B. Menghormati teman yang sedang beribadah
 - C. Bermain bersama teman
 - D. Membagi makanan secara adil

2. Contoh sikap yang mencerminkan sila kedua Pancasila adalah ...
 - A. Menolong teman yang kesulitan
 - B. Mengikuti musyawarah
 - C. Beribadah tepat waktu
 - D. Menjaga persatuan

3. Contoh sikap yang sesuai dengan sila ketiga Pancasila adalah ...
 - A. Membantu orang lain
 - B. Menghormati ibadah orang lain
 - C. Menjaga kerukunan dengan teman
 - D. Bermusyawarah bersama

4. Contoh sikap yang mencerminkan sila keempat Pancasila adalah ...
 - A. Berbagi dengan teman
 - B. Bermusyawarah untuk mengambil keputusan
 - C. Menolong teman
 - D. Menghormati perbedaan

5. Contoh sikap yang sesuai dengan sila kelima Pancasila adalah ...
 - A. Beribadah dengan baik
 - B. Menjaga persatuan
 - C. Bersikap adil kepada semua teman
 - D. Bermusyawarah

6. Di lingkungan masyarakat, warga saling menghormati saat ada yang beribadah. Sikap yang tepat adalah ...
 - A. Mengganggu orang yang beribadah
 - B. Menghormati dan menjaga ketenangan
 - C. Mengajak bermain
 - D. Mengabaikan

-
7. Seorang anak melihat temannya jatuh dan terluka. Sikap yang sesuai adalah ...
- A. Menertawakan
 - B. Membiarkan saja
 - C. Menolong dan membantu
 - D. Pergi menjauh
-
8. Di lingkungan masyarakat terdapat berbagai suku dan agama. Sikap yang tepat adalah ...
- A. Memilih teman yang sama saja
 - B. Tidak mau berteman
 - C. Hidup rukun dan saling menghargai
 - D. Bertengkar
-
9. Saat rapat warga, terjadi perbedaan pendapat. Sikap yang tepat adalah ...
- A. Memaksakan kehendak
 - B. Tidak mau mendengarkan
 - C. Bermusyawarah untuk mencari keputusan bersama
 - D. Marah-marah
-
10. Bantuan diberikan kepada warga yang membutuhkan. Sikap yang tepat adalah ...
- A. Membagi hanya ke teman dekat
 - B. Membagi secara adil kepada semua
 - C. Tidak mau berbagi
 - D. Menyimpan sendiri
-

Kunci Jawaban

- 1. B
- 2. A
- 3. C
- 4. B
- 5. C
- 6. B
- 7. C
- 8. C
- 9. C
- 10. B

Lampiran 2 : Bahan Bacaan Peserta Didik

**SIKAP DAN PERILAKU YANG MENCERMINKAN PANCASILA
DI MASYARAKAT**

Pancasila tidak hanya untuk dihafal, tetapi harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Kita bisa menunjukkan nilai Pancasila melalui sikap dan perilaku kita di rumah, sekolah, dan masyarakat

SILA PERTAMA: KETUHANAN YANG MAHA ESA

"Sikap dan perilaku yang mencerminkan sila pertama dalam kehidupan bermasyarakat, antara lain:

- Menghormati teman yang berbeda agama
- Memberi kesempatan orang lain untuk beribadah
- Tidak mengganggu orang yang sedang beribadah

SILA KEDUA: KEMANUSIAAN YANG ADIL DAN BERADAB

Sikap dan perilaku yang mencerminkan sila kedua, antara lain:

- Saling menghargai sesama manusia
- Tidak membedakan teman
- Menolong orang yang membutuhkan

SILA KETIGA: PERSATUAN INDONESIA

Sikap dan perilaku yang mencerminkan sila ketiga, antara lain:

- Menjaga kerukunan antarwarga
- Tidak bertengkar dengan teman
- Menghargai perbedaan suku dan budaya

**SILA KEEMPAT: KERAKYATAN YANG DIPIMPIN OLEH
HIKMAT KEBIJAKSANAAN DALAM
PERMUSYAWARATAN/PERWAKILAN**

Sikap dan perilaku yang mencerminkan sila keempat, antara lain:

- Bermusyawarah untuk menyelesaikan masalah
- Mendengarkan pendapat orang lain
- Tidak memaksakan kehendak

**SILA KELIMA: KEADILAN SOSIAL BAGI SELURUH RAKYAT
INDONESIA**

Sikap dan perilaku yang mencerminkan sila kelima, antara lain:

- Bersikap adil kepada semua orang
- Berbagi dengan teman yang membutuhkan
- Tidak pilih kasih



Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD

Pendidikan Pancasila



kelompok :

nama :

anggota

.....

.....

.....

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. peserta didik dapat mengidentifikasi sikap dan perilaku yang mencerminkan pengalaman sila-sila Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat dengan benar
2. peserta didik dapat menghubungkan sila-sila Pancasila dengan pengalaman sikap dan perilaku dalam masyarakat & sehari-hari .

PETUNJUK Pengerjaan LKPD

1. bacalah bismillah sebelum mengerjakan LKPD
2. cocokkanlah sikap yang tertera dengan sila-sila Pancasila yang tepat
3. pasangkanlah sikap dan nilai Pancasila dengan sesuai

Sikap Pancasila

Hubungkan Nilai Pancasila dengan perilaku sehari-hari !

- | | | |
|---|---|--|
| 1 . Ketuhanan yang Maha Esa. | ● | ● Membina kerukunan dengan teman. |
| 2 .Kemanusiaan yang adil dan beradab. | ● | ● Bergaul dengan teman yang berbeda agama, suku dan tingkat ekonomi. |
| 3 .Persatuan Indonesia. | ● | ● Beribadah sesuai agama yang dianut. |
| 4 .Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan. | ● | ● Berbuat adil pada siapapun. |
| 5 .Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.. | ● | ● Berdiskusi menyelesaikan masalah. |

PENERAPAN PANCASILA

Pasangkanlah sikap dan nilai yang tercermin pada gambar dengan sila Pancasila yang sesuai.

Sekolah



Pancasila



Rumah



Lampiran 11 : Lembar Observasi aktivitas Guru Siklus II

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS 2

Nama Sekolah : SDN 68 Banda Aceh
Kelas : IV
Materi Pembelajaran : Sikap dan Perilaku yang mencerminkan pengalaman Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat
Nama Pengamat : Sandi Agustina
Hari / Tanggal : 11 Mei 2026

C. Pengantar

Kegiatan Observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model Role Playing dengan menggunakan media Role Cards. Yang diperhatikan Adalah aktivitas guru dalam pembelajaran

D. 1. Berilah nilai dengan penilaian Bapak Ibu pada kolom nilai dibawah ini.

2. Kriteria Penilaian

Nilai 4 : Baik Sekali
 Nilai 3 : Baik
 Nilai 2 : Cukup
 Nilai 1 : Kurang

	ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
		4	3	2	1
No	Kegiatan Pendahuluan				
1.	Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓			
2.	Guru menyapa peserta didik dan menanyakan kabar peserta didik	✓			
3.	Guru mengajak peserta didik berdoa bersama sebelum	✓			

	memulai pembelajaran				
4.	Guru melakukan pengecekan kehadiran peserta didik dengan melakukan absensi	✓			
5.	Guru memastikan peserta didik dalam kondisi siap mengikuti pembelajaran	✓			
6.	Guru melakukan apersepsi kepada peserta didik dengan memberikan pertanyaan; “Jika temanmu berbeda agama, sikap apa yang harus kamu tunjukkan agar sesuai dengan nilai Pancasila?” Dan “Bagaimana cara kita menunjukkan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat?”	✓			
7.	Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran	✓			
	Kegiatan Inti				
8.	Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok yang masing-masing terdiri dari 6 orang	✓			
9.	Guru membagikan masing-masing kelompok 1 role cards	✓			
10.	Guru menjelaskan bahwa di dalam kartu berisi bunyi sila pancasila dan sikap/perilaku yang mencerminkan nilai Pancasila di masyarakat.	✓			
11.	Guru mengamati dan membimbing peserta didik	✓			
12.	guru membimbing setiap kelompok untuk berdiskusi dan memahami isi sila dan perilaku yang mencerminkan sila Pancasila yang ada dikartu dengan seksama.		✓		
13.	Guru menjelaskan pembagian peran dalam kelompok yang terdiri dari 6 orang, 5 sebagai pemeran, 1 sebagai narator (pembaca cerita).	✓			
14.	Guru memastikan semua anggota kelompok ikut berperan dan terlibat aktif		✓		
15.	Guru membimbing setiap kelompok untuk merancang dialog-dialog perilaku yang akan dilakukan para tokoh	✓			

16.	Guru mengarahkan peserta didik untuk berlatih sesuai dengan isi yang sudah dirancang mengenai perilaku dan sikap yang dapat dicerminkan dari sila pancasila.	✓			
17.	Guru berkeliling membimbing dan memantau setiap kelompok yang mengalami kesulitan.	✓			
18.	Guru menunjuk peserta didik dari kelompok lain sebagai pengamat saat kelompok tertentu tampil.	✓			
19.	Guru menyampaikan tugas pengamat	✓			
20.	Guru memberikan lembar pengamatan kepada pengamat	✓			
21.	Guru meminta kelompok secara bergantian maju untuk memerankan drama yang telah disusun.	✓			
22.	Guru mengamati jalannya pertunjukan.	✓			
23.	Guru mengatur waktu pertunjukan.		✓		
24.	Guru mengkondisikan suasana kelas agar kondusif		✓		
25.	Guru menjelaskan Kembali materi yang telah dipraktikkan semua kelompok	✓			
26.	Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok.	✓			
27.	Guru mengawasi jalannya pengerjaan LKPD.	✓			
28.	Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.	✓			
29.	Guru meminta peserta didik yang lain untuk menyimak presentasi didepan kelas.	✓			
30.	Guru memimpin diskusi kelas, dan menanyakan apa yang telah diamati peserta didik: • Cerita yang dimainkan tadi mencerminkan sikap dan perilaku sesuai sila ke berapa? • Apakah drama yang dimainkan sudah sesuai dengan sikap dan perilaku yang terdapat pada <i>Role Cards</i>? • Bagaimana sikap dan perilaku tersebut dapat kamu terapkan dalam kehidupan sehari-hari di	✓			

	masyarakat?				
31.	Guru memberikan kesempatan bertanya dan menjelaskan kembali materi yang belum dipahami peserta didik.	✓			
32.	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.	✓			
33.	Guru menunjuk peserta didik untuk menjelaskan kembali materi.	✓			
34.	Guru memberikan pemahaman pentingnya menerapkan sikap dan perilaku sila Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat	✓			
	Kegiatan Penutup				
35.	Guru bersama peserta didik menyimpulkan kembali pembelajaran yang telah dilakukan.	✓			
36.	Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi.	✓			
37.	Guru membagikan soal evaluasi kepada peserta didik.	✓			
38.	Guru memberikan pesan moral kepada peserta didik "tetaplah semangat dalam belajar, karena belajar adalah jembatan menuju kesuksesan".		✓		
39.	Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam.	✓			
	Jumlah Nilai di peroleh	151			
	Jumlah Nilai maksimal	156			

Banda Aceh, 11 Mei 2026

Guru Pamong

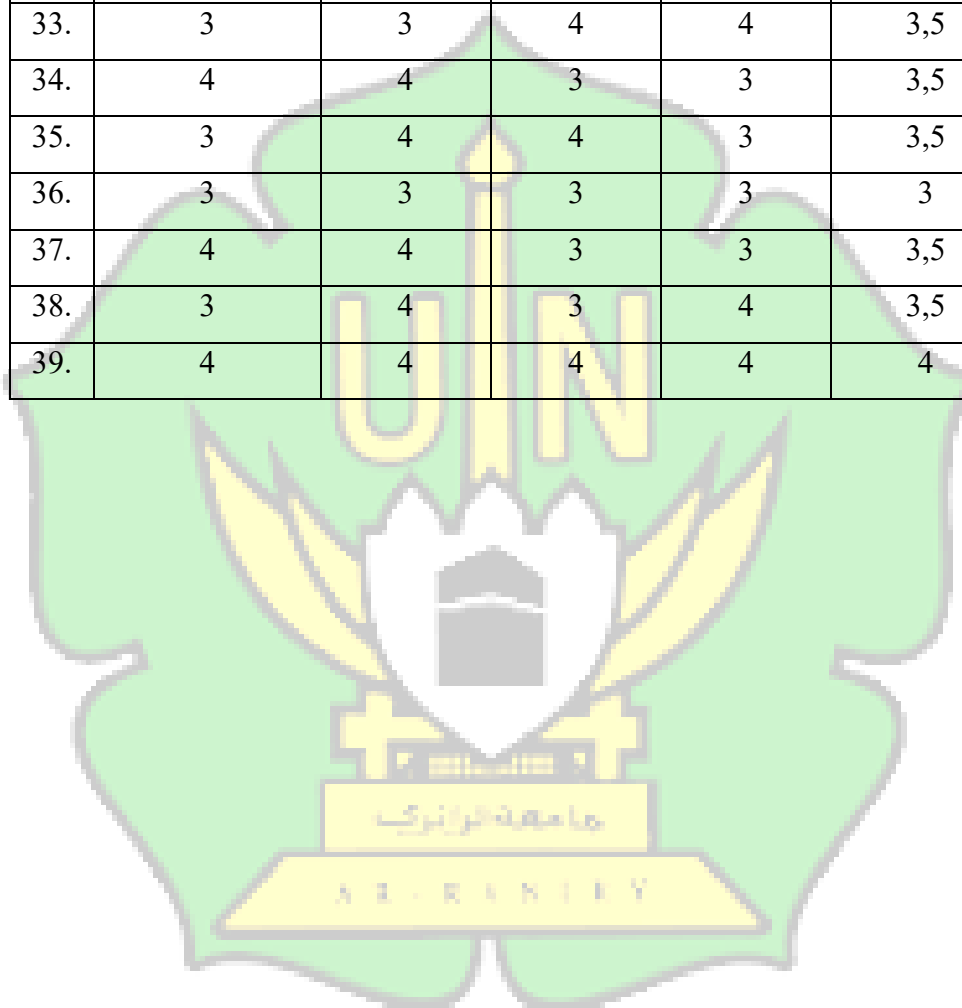


Sandi Agustina, S.Pd
Nip. 198208282005042004

Lampiran 12 : Hasil Rekap Aktivitas Peserta Didik Siklus II

No	Pengamat 1	Pengamat 2	Pengamat 3	Pengamat 4	Nilai Rata- Rata
1.	4	4	4	4	4
2.	4	4	4	4	4
3.	4	4	4	4	4
4.	4	4	4	4	4
5.	4	4	4	4	4
6.	4	4	4	4	4
7.	4	4	4	4	4
8.	4	4	4	4	4
9.	4	4	4	4	4
10.	4	4	4	4	4
11.	4	4	3	3	3,5
12.	4	3	4	3	3,5
13.	3	3	4	4	3,5
14.	4	4	4	4	4
15.	3	4	3	4	3,5
16.	4	4	4	4	4
17.	3	3	4	4	3,5
18.	3	3	4	4	3,5
19.	4	4	4	4	4
20.	4	4	3	3	3,5
21.	4	3	4	3	3,5
22.	3	4	3	4	3,5
23.	4	4	4	4	4
24.	3	3	4	4	3,5
25.	4	4	4	4	4
26.	4	4	4	4	4

27.	3	3	4	4	3,5
28.	4	4	3	3	3,5
29.	4	3	3	4	3,5
30.	3	3	4	4	3,5
31.	3	3	3	3	3
32.	4	4	4	4	4
33.	3	3	4	4	3,5
34.	4	4	3	3	3,5
35.	3	4	4	3	3,5
36.	3	3	3	3	3
37.	4	4	3	3	3,5
38.	3	4	3	4	3,5
39.	4	4	4	4	4



Lampiran 13 : Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Soal Evaluasi	Soal Evaluasi
Nama: <u>Adyka Naldi</u> Kelas: <u>IV</u> Hari/Tanggal: <u>9/5/2024</u> Jawablah soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang pada jawaban yang benar! - Makna sila pertama Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ... A. Mengutamakan kepentingan pribadi ☒ B. Menghormati kebebasan setiap orang dalam beragama C. Mengutamakan musyawarah D. Berlaku adil kepada semua orang - Makna sila kedua Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ... A. Menjaga persatuan bangsa ☒ B. Menghargai dan memperlakukan manusia secara adil dan beradab C. Mengutamakan keputusan bersama D. Percaya kepada Tuhan - Makna sila ketiga Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ... A. Menghormati perbedaan agama ☒ B. Mengutamakan keadilan C. Menjaga persatuan dan kesatuan dalam keberagaman D. Mengutamakan musyawarah - Makna sila keempat Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ... A. Menghormati hak orang lain B. Mengutamakan kepentingan pribadi ☒ C. Mengambil keputusan melalui musyawarah untuk mufakat D. Menjaga persatuan - Makna sila kelima Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ... A. Menjaga kerukunan B. Mengutamakan musyawarah ☒ C. Bersikap adil dan merata dalam kehidupan sosial D. Menghormati agama orang lain - Di suatu lingkungan masyarakat, setiap warga diberikan kebebasan untuk menjalankan ibadah sesuai agamanya masing-masing. Makna yang terkandung dalam peristiwa tersebut adalah ...	Nama: <u>Adyka Naldi</u> Kelas: <u>IV</u> Hari/Tanggal: <u>9/5/2024</u> Jawablah soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang pada jawaban yang benar! - Makna sila pertama Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ... A. Mengutamakan kepentingan pribadi ☒ B. Menghormati kebebasan setiap orang dalam beragama C. Mengutamakan musyawarah D. Berlaku adil kepada semua orang - Makna sila kedua Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ... A. Menjaga persatuan bangsa ☒ B. Menghargai dan memperlakukan manusia secara adil dan beradab C. Mengutamakan keputusan bersama D. Percaya kepada Tuhan - Makna sila ketiga Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ... A. Menghormati perbedaan agama B. Mengutamakan keadilan ☒ C. Menjaga persatuan dan kesatuan dalam keberagaman D. Mengutamakan musyawarah - Makna sila keempat Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ... ☒ A. Menghormati hak orang lain B. Mengutamakan kepentingan pribadi C. Mengambil keputusan melalui musyawarah untuk mufakat D. Menjaga persatuan - Makna sila kelima Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ... A. Menjaga kerukunan ☒ B. Mengutamakan musyawarah C. Bersikap adil dan merata dalam kehidupan sosial D. Menghormati agama orang lain - Di suatu lingkungan masyarakat, setiap warga diberikan kebebasan untuk menjalankan ibadah sesuai agamanya masing-masing. Makna yang terkandung dalam peristiwa tersebut adalah ...
Nama: <u>Adyka Naldi</u> Kelas: <u>IV</u> Hari/Tanggal: <u>9/5/2024</u> Jawablah soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang pada jawaban yang benar! - Makna sila pertama Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ... A. Mengutamakan kepentingan pribadi ☒ B. Menghormati kebebasan setiap orang dalam beragama C. Mengutamakan musyawarah D. Berlaku adil kepada semua orang - Makna sila kedua Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ... A. Menjaga persatuan bangsa B. Menghargai dan memperlakukan manusia secara adil dan beradab ☒ C. Mengutamakan keputusan bersama D. Percaya kepada Tuhan - Makna sila ketiga Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ... A. Menghormati perbedaan agama ☒ B. Mengutamakan keadilan C. Menjaga persatuan dan kesatuan dalam keberagaman D. Mengutamakan musyawarah - Makna sila keempat Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ... A. Menghormati hak orang lain B. Mengutamakan kepentingan pribadi ☒ C. Mengambil keputusan melalui musyawarah untuk mufakat D. Menjaga persatuan - Makna sila kelima Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ... ☒ A. Menjaga kerukunan B. Mengutamakan musyawarah C. Bersikap adil dan merata dalam kehidupan sosial D. Menghormati agama orang lain - Di suatu lingkungan masyarakat, setiap warga diberikan kebebasan untuk menjalankan ibadah sesuai agamanya masing-masing. Makna yang terkandung dalam peristiwa tersebut adalah ...	Nama: <u>Adyka Naldi</u> Kelas: <u>IV</u> Hari/Tanggal: <u>9/5/2024</u> Jawablah soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang pada jawaban yang benar! - Makna sila pertama Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ... A. Mengutamakan kepentingan pribadi ☒ B. Menghormati kebebasan setiap orang dalam beragama C. Mengutamakan musyawarah D. Berlaku adil kepada semua orang - Makna sila kedua Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ... A. Menjaga persatuan bangsa B. Menghargai dan memperlakukan manusia secara adil dan beradab ☒ C. Mengutamakan keputusan bersama D. Percaya kepada Tuhan - Makna sila ketiga Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ... A. Menghormati perbedaan agama B. Mengutamakan keadilan ☒ C. Menjaga persatuan dan kesatuan dalam keberagaman D. Mengutamakan musyawarah - Makna sila keempat Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ... ☒ A. Menghormati hak orang lain B. Mengutamakan kepentingan pribadi C. Mengambil keputusan melalui musyawarah untuk mufakat D. Menjaga persatuan - Makna sila kelima Pancasila dalam kehidupan masyarakat adalah ... A. Menjaga kerukunan B. Mengutamakan musyawarah ☒ C. Bersikap adil dan merata dalam kehidupan sosial D. Menghormati agama orang lain - Di suatu lingkungan masyarakat, setiap warga diberikan kebebasan untuk menjalankan ibadah sesuai agamanya masing-masing. Makna yang terkandung dalam peristiwa tersebut adalah ...

Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Soal Evaluasi
 Nama: Mufedu
 Kelas: IV
 Hari/Tanggal: Senin 26-5-2026

Jawablah soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang pada jawaban yang benar!

- Contoh sikap yang sesuai dengan sila pertama Pancasila adalah ...
☒ A. Bermusyawarah saat rapat
☐ B. Menghormati teman yang sedang beribadah
☐ C. Bermain bersama teman
☐ D. Membagi makanan secara adil
- Contoh sikap yang mencerminkan sila kedua Pancasila adalah ...
☐ A. Menolong teman yang kesulitan
☐ B. Mengikuti musyawarah
☐ C. Beribadah tepat waktu
☒ D. Menjaga persatuan
- Contoh sikap yang sesuai dengan sila ketiga Pancasila adalah ...
☐ A. Membantu orang lain
☐ B. Menghormati ibadah orang lain
☐ C. Menjaga kerukunan dengan teman
☒ D. Bermusyawarah bersama
- Contoh sikap yang mencerminkan sila keempat Pancasila adalah ...
☐ A. Berbagi dengan teman
☒ B. Bermusyawarah untuk mengambil keputusan
☐ C. Menolong teman
☐ D. Menghormati perbedaan
- Contoh sikap yang sesuai dengan sila kelima Pancasila adalah ...
☐ A. Beribadah dengan baik
☐ B. Menjaga persatuan
☒ C. Bersikap adil kepada semua teman
☐ D. Bermusyawarah

Soal Evaluasi

Nama: Ameera
 Kelas: IV
 Hari/Tanggal: Senin, 11-5-2026

Jawablah soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang pada jawaban yang benar!

- Contoh sikap yang sesuai dengan sila pertama Pancasila adalah ...
☐ A. Bermusyawarah saat rapat
☒ B. Menghormati teman yang sedang beribadah
☐ C. Bermain bersama teman
☐ D. Membagi makanan secara adil
- Contoh sikap yang mencerminkan sila kedua Pancasila adalah ...
☒ A. Menolong teman yang kesulitan
☐ B. Mengikuti musyawarah
☐ C. Beribadah tepat waktu
☐ D. Menjaga persatuan
- Contoh sikap yang sesuai dengan sila ketiga Pancasila adalah ...
☐ A. Membantu orang lain
☒ B. Menghormati ibadah orang lain
☐ C. Menjaga kerukunan dengan teman
☐ D. Bermusyawarah bersama
- Contoh sikap yang mencerminkan sila keempat Pancasila adalah ...
☐ A. Berbagi dengan teman
☐ B. Bermusyawarah untuk mengambil keputusan
☒ C. Menolong teman
☐ D. Menghormati perbedaan
- Contoh sikap yang sesuai dengan sila kelima Pancasila adalah ...
☐ A. Beribadah dengan baik
☐ B. Menjaga persatuan
☒ C. Bersikap adil kepada semua teman
☐ D. Bermusyawarah

Soal Evaluasi

Nama: M. Furhan
 Kelas: IV
 Hari/Tanggal: Jenin 26-5-2026

Jawablah soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang pada jawaban yang benar!

- Contoh sikap yang sesuai dengan sila pertama Pancasila adalah ...
☐ A. Bermusyawarah saat rapat
☒ B. Menghormati teman yang sedang beribadah
☐ C. Bermain bersama teman
☐ D. Membagi makanan secara adil
- Contoh sikap yang mencerminkan sila kedua Pancasila adalah ...
☒ A. Menolong teman yang kesulitan
☐ B. Mengikuti musyawarah
☐ C. Beribadah tepat waktu
☐ D. Menjaga persatuan
- Contoh sikap yang sesuai dengan sila ketiga Pancasila adalah ...
☐ A. Membantu orang lain
☒ B. Menghormati ibadah orang lain
☐ C. Menjaga kerukunan dengan teman
☐ D. Bermusyawarah bersama
- Contoh sikap yang mencerminkan sila keempat Pancasila adalah ...
☒ A. Berbagi dengan teman
☐ B. Bermusyawarah untuk mengambil keputusan
☐ C. Menolong teman
☐ D. Menghormati perbedaan
- Contoh sikap yang sesuai dengan sila kelima Pancasila adalah ...
☐ A. Beribadah dengan baik
☐ B. Menjaga persatuan
☒ C. Bersikap adil kepada semua teman
☐ D. Bermusyawarah

Soal Evaluasi

Nama: Ut. Ronia
 Kelas: IV
 Hari/Tanggal: Senin, 11/5-2026

Jawablah soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang pada jawaban yang benar!

- Contoh sikap yang sesuai dengan sila pertama Pancasila adalah ...
☐ A. Bermusyawarah saat rapat
☒ B. Menghormati teman yang sedang beribadah
☐ C. Bermain bersama teman
☐ D. Membagi makanan secara adil
- Contoh sikap yang mencerminkan sila kedua Pancasila adalah ...
☒ A. Menolong teman yang kesulitan
☐ B. Mengikuti musyawarah
☐ C. Beribadah tepat waktu
☐ D. Menjaga persatuan
- Contoh sikap yang sesuai dengan sila ketiga Pancasila adalah ...
☐ A. Membantu orang lain
☒ B. Menghormati ibadah orang lain
☐ C. Menjaga kerukunan dengan teman
☐ D. Bermusyawarah bersama
- Contoh sikap yang mencerminkan sila keempat Pancasila adalah ...
☐ A. Berbagi dengan teman
☒ B. Bermusyawarah untuk mengambil keputusan
☐ C. Menolong teman
☐ D. Menghormati perbedaan
- Contoh sikap yang sesuai dengan sila kelima Pancasila adalah ...
☐ A. Beribadah dengan baik
☐ B. Menjaga persatuan
☒ C. Bersikap adil kepada semua teman
☐ D. Bermusyawarah

Lampiran 14 : Daftar Riwayat Hidup

Daftar Riwayat Hidup

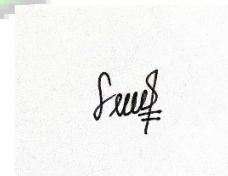
Nama : Savinatun Naja Yusral
 Tempat/Tanggal Lahir : Bireuen, 21 Agustus 2004
 NIM : 220209003
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PGMI
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Status : Belum Kawin
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Alamat : Gampong Baro, Kecamatan Kota Juang, Kabupaten Bireuen
 Email : 220209003@student.ar-raniry.ac.id

Riwayat Pendidikan
 SD/MI : MIN Bireuen
 SMP/MTs : MTsN 5 Bireuen
 SMA/MA : MAS Darussa'adah Cot Tarom Bireuen
 Universitas : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Data Orang Tua :
 Nama Ayah : Razali
 Nama Ibu : Yusnidar
 Pekerjaan Ayah : Purnawirawan
 Pekerjaan Ibu : Pegawai Negeri Sipil

Banda Aceh, 19 Juni 2026

Penulis



Savinatun Naja Yusral

Lampiran 15 : Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi Penelitian Siklus I



Gambar 1. Memilih masalah yang terjadi di masyarakat terkait sila-sila Pancasila

Fase 1 : Memilih Masalah



Gambar 2. Guru dan Peserta Didik menyebutkan masalah yang terjadi.



Gambar 3. Guru membimbing kelompok untuk berdiskusi
Fase 2 : Pemilihan Peran



Gambar 4. Guru menjelaskan pembagian peran didalam kelompok



Gambar 5. Guru mengarahkan memahami dan memecahkan cerita

Fase 3 : Menyusun Tahap-tahap Bermain



Gambar 6. Peserta didik berdiskusi mengubah cerita menjadi dialog



Gambar 7. Guru memilih pengamat

Fase 4 : Menyiapkan Pengamat



Gambar 8. Guru menyampaikan Tugas Pengamat



Gambar 9. Peserta didik maju melakukan pemeranan (*Role Playing*)

Fase 5 : Pemeranan



Gambar 10. Guru mengamati jalannya pertunjukkan



Gambar.11 guru membagikan LKPD

Fase 6 : Diskusi dan Evaluasi



Gambar 12. Peserta didik mengerjakan LKPD



Gambar 13. Guru memimpin diskusi kelas dan menjelaskan kembali materi.

Fase 6 : Diskusi dan Evaluasi



gambar 14. Peserta didik menyimak penjelasan guru



Gambar 15. Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran
Fase 7 : Pengambilan Kesimpulan



Gambar 16. Guru memberikan pemahaman pentingnya memahami makna
Pancasila

Dokumentasi Siklus II



Gambar 1. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok

Fase 1 : Memilih Masalah



Gambar 2. Guru membagikan role cards pada



Gambar 3. Peserta didik mulai berdiskusi terkait peran masing-masing
Fase 2 : pemilihan peran



Gambar 4. Peserta didik menerima peran masing-masing dan siap berlatih



Gambar 5. Peserta didik berdiskusi merancang dialog perilaku yang akan dimainkan

Fase 3 : Menyusun Tahap-tahap Bermain Peran



Gambar 7. Peserta didik melakukan latihan memerankan perilaku sikap yang dapat dicerminkan dari sila Pancasila



fase 4 : meyiapkan pengamat



gambar 8 dan 9. Guru menunjuk peserta didik untuk menjadi pengamat



Gambar 10. Peserta didik maju kedepan kelas memainkan drama

Fase 5 : Pemeranan



Gambar 11. Peserta didik yang menjadi narrator membacakan cerita



Gambar 12. Guru menjelaskan kembali materi yang telah dipraktikkan
Fase 6 : Diskusi dan Evaluasi



Gambar 13. Guru membagikan LKPD



Gambar 14 dan 15. Peserta didik mengerjakan LKPD





Gambar 16. Guru menyimpulkan materi pembelajaran

Fase 7 : Pengambilan Kesimpulan



Gambar 17. Peserta didik menyebutkan kembali sikap dan perilaku yang mencerminkan pengalaman Pancasila dalam kehidupan