

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA WAYANG
KERTAS PADA SISWA KELAS IV SDN MEKAR RAYA**

SKRIPSI

**OLEH
HERY HERMAWAN
NIM. 20111021080141**



**UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA KALIMANTAN SELATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
BANJARMASIN**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hery Hermawan

NIM : 2011102108041

Tempat/Tanggal Lahir : Kotabaru, 29 Juli 2002

Program Studi : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa SKRIPSI saya yang berjudul: "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA WAYANG KERTAS PADA SISWA KELAS IV SDN MEKAR RAYA", besertas seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau pengutipan baik sebagian atau seluruhnya, dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya bersedia menanggung risiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran dalam etika keilmuan dari karya tulis atau adanya tuntutan dari pihak lain dari karya tulis ini.

Banjarmasin, 2 Oktober 2024

Pembuat Pernyataan



Hery Hermawan

NIM. 2011102108041

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

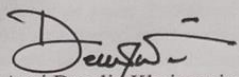
Nama : Hery Hermawan

NIM : 2011102108041

Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Kertas Pada Siswa Kelas IV SDN Mekar Raya.

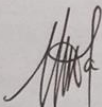
Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan pada tanggal 13 Agustus 2024.

Dewan penguji,



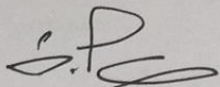
Asni Deselia Khairunnisa, M.Pd
NIDN. 1125129101

(Sebagai Penguji 1)



Marlina. M.Pd
NIDN. 1121059101

(Sebagai Penguji 2)



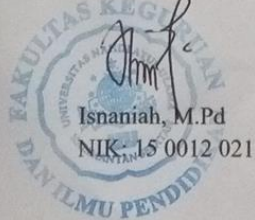
Ali Ridho M.Pd
NIDN. 0016037801

(Sebagai Penguji 3)

Mengetahui

Dekat FKIP
Universitas NU Kalimantan Selatan

Plt. Koordinator Program Studi PGSD
Universitas NU Kalimantan Selatan



ABSTRAK

Hermawan, Hery.2024. Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Kertas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Mekar Raya. Skripsi Program S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan. Pembimbing (I) M. Hafiz Fathony, M.Pd. Pembimbing (II) Siti Rahmah, M.Pd.

Kata-kata Kunci : Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, *Role Playing*, Media Wayang Kertas.

Permasalahan yang dihadapi di SDN Mekar Raya adalah hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan Pancasila Kelas IV kurang optimal karena kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, metode pengajaran yang tidak menarik, siswa kurang aktif. Oleh sebab itu, perlu dilakukan inovasi pembelajaran menggunakan model *Role Playing* berbantuan media wayang kertas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilaksanakan dalam satu siklus dengan tiga pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setting penelitian di SDN Mekar Raya, siswa kelas IV yang sejumlah 24 siswa terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan campuran yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kelas. Penelitian ini di kelas IV SDN Mekar Raya di kelas, di kelas IV SDN Mekar Raya adalah sebanyak 24 siswa. Faktor-faktor yang diteliti aktivitas guru, aktivitas siswa dan Hasil belajar. Jenis data kualitatif dan kuantitatif dengan teknik pengelolaan dan analisis data, diperoleh hasil observasi dan wawancara. Data diperoleh dari persentase dari persentase dan ketuntasan belajar yaitu berupa nilai siswa. Indikator keberhasilan yaitu apabila hasil belajar siswa memenuhi ketuntasan individu yaitu ≥ 65 dengan ketuntasan $\geq 66\%$. Aktivitas guru dan siswa minimal berkriteria baik/aktif.

Hasil penelitian yang diperoleh pada aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu pada siklus I pertemuan satu yaitu 16, pertemuan kedua yaitu 17 dan pertemuan tiga yaitu 18. Persentase aktivasi siswa pada siklus I pertemuan satu mencapai 50%, pertemuan dua mencapai 58%, dan pertemuan ketiga 70%. Ketuntasan hasil belajar siswa Siklus I pada pertemuan satu mencapai 50% dan meningkat pada pertemuan tiga 70%. Hal ini menunjukkan bahwa sudah tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan temuan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Model *Role Playing* Berbantuan Media wayang kertas dapat Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas IV SDN Mekar Raya pada tahun ajaran 2023/2024. Berdasarkan temuan hasil penelitian ini dapat diharapkan kepada guru agar menggunakan model *Role Playing* dan Media wayang kertas sebagai salah satu alternatif dalam upaya memudahkan proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

ABSTRACT

Hermawan, Hery. 2024. *Role Playing Learning Assisted by Paper Puppet Media to Improve Learning Outcomes in Class IV Pancasila Education at SDN Mekar Raya*. Primary School Teacher Education Bachelor's Thesis. Faculty of Teacher Training and Education. Nahdlatul Ulama University, South Kalimantan. Supervisor (I) M. Hafiz Fathony, M.Pd. Supervisor (II) Siti Rahmah, M.Pd.

Keywords: Learning Outcomes, Pancasila Education, *Role Playing*, Paper Puppet Media.

The problem faced at SDN Mekar Raya is that the learning outcomes of students in Class IV Pancasila education subjects are less than optimal due to a lack of student involvement in the learning process, uninteresting teaching methods, students are less active. Therefore, it is necessary to carry out learning innovations using the *Role Playing* model assisted by paper puppet media.

This research uses a qualitative and quantitative research approach with the type of Classroom Action Research. The research was carried out in one cycle with three meetings. Each meeting consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The research setting was at SDN Mekar Raya, there were 24 class IV students consisting of 16 male students and 8 female students. Data collection was carried out by observation. The approach in this research is a mixed approach, namely a quantitative and qualitative approach. The type of research used is classroom research. This research was in class IV at SDN Mekar Raya in class, in class IV at SDN Mekar Raya there were 24 students. The factors examined were teacher activity, student activity and learning outcomes. Types of qualitative and quantitative data with data management and analysis techniques, obtained from observations and interviews. Data is obtained from the percentage of the percentage and learning completeness, namely in the form of student grades. The indicator of success is if the student's learning outcomes meet individual completeness, namely ≥ 65 with $\geq 66\%$ completeness. Teacher and student activities have at least good/active criteria.

The research results obtained on teacher activity in learning activities were in cycle I, meeting one, namely 16, meeting two, namely 17, and meeting three, namely 18. The percentage of student activation in cycle I, meeting one, reached 50%, meeting two reached 58%, and meeting three. 70%. Completeness of Cycle I student learning outcomes at meeting one reached 50% and increased at meeting three to 70%. This shows that the success indicators that have been set previously have been achieved.

Based on these findings, it can be concluded that using the *Role Playing Model Assisted by Paper Puppet Media* can improve the Learning Outcomes of Pancasila and Citizenship Education Content in Class IV Students at SDN Mekar Raya in the 2023/2024 academic year. Based on the findings of this research, it can be hoped that teachers will use the *Role Playing* model and paper puppet media as an alternative in an effort to facilitate the learning process so that student learning outcomes will increase.