

ABSTRAK

Luluk Mahmudah. 2024. *Penerapan Model Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestas Belajar pendidikan Pancasila kelas 2 SD.*. Skripsi. Program Studi Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Vivi Rulviana S.Pd., M.Pd., (II) Raras Setyo Retno,S.Pd.,M.Pd.

Latar belakang penelitian ini adaah adanya temuan rendahnya presasi belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas 2 SDN Selotinatah 1 kecamatan Ngariboyo Magetan. Berdasarkan temuan di lapangan diketahui bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas 2 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Peduli Lingkungan Sekolah melalui model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Metode penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) atau Classroom Action Research yang menggunakan model Kurt Lewin dengan 2 siklus. Tiap siklus terdiri atas 4 langkah yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Waktu penelitian ini adalah 2 bulan yaitu bulan April sampai Mei 2024 dengan subjek penelitian sebanyak 13 siswa. Data dikumpulkan melalui tes dan observasi (pengamatan). Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas 2 mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Peduli Lingkungan. Hal ini dapat diketahui dari perolehan nilai peserta didik yang meningkat pada siklus 1 (69%) menjadi 85% pada siklus 2.

Kata kunci : model bermain peran, prestasi belajar, pendidikan pancasila.

ABSTRACT

The background to this research is the finding of low learning achievement in Pancasila education subjects among grade 2 students at SDN Selotinatah 1, Ngariboyo Magetan sub-district. Based on findings in the field, it is known that the majority of students have not achieved the Learning Goal Achievement Criteria (KKTP). The aim of this research is to improve the learning achievement of class 2 students in the Pancasila Education subject, I Care about the School Environment, through a role playing learning model. This research method is PTK (Classroom Action Research) or Classroom Action Research which uses the Kurt Lewin model with 2 cycles. Each cycle consists of 4 steps, namely planning, acting, observing and reflecting. The time for this research is 2 months, namely April to May 2024 with 13 students as research subjects. Data is collected through tests and observations (observations). The results of this research indicate an increase in the learning achievement of class 2 students in the Pancasila Education subject, I Care about the Environment. This can be seen from the students' score which increased in cycle 1 (69%) to 85% in cycle 2.

Keywords: role playing model, learning achievement, Pancasila education