

TESIS



**PENDIDIKAN NILAI PANCASILA MELALUI
PEMBELAJARAN METODE *ROLE PLAYING* SISWA
SEKOLAH DASAR**

(STUDI KASUS DI KELAS V SDN 1 DATAR)

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Program Studi
Magister Pendidikan Dasar**

Oleh

ARYA ADITTIA

NIM 201703005

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2019



**PENDIDIKAN NILAI PANCASILA MELALUI
PEMBELAJARAN METODE *ROLE PLAYING* SISWA
SEKOLAH DASAR**
(STUDI KASUS DI KELAS V SDN 1 DATAR)



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2019**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

1. Allah tidak membebani seorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya
(Q.S AL Baqoroh: 286)
2. Sekali layar terkembang surut kita berpantang. **(Pemuda Pancasila)**
3. Perahu yang berangkat dari dermaga dengan hembusan angina tidak akan pernah kembali sampai angin membawanya kembali adalah simbol tekad pantang mundur.
4. Setiap manusia hanya bisa merencanakan sebaik-baiknya, untuk keputusan hanya Allah SWT yang maha bijaksana.

Persembahan

Kupersembahkan tesis ini untuk:

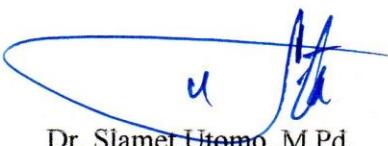
1. Bapak Miyono dan Ibu Sri Hartini tercinta yang selalu mendoakan, memberi semangat, nasihat, tak pernah lelah mencari nafkah untuk putranya, serta menjadi teladan yang baik bagi putranya.
2. Keluarga besar Kakek Suparno dan Keluarga besar Kakek Kusman Titus yang selalu memberi masukan dan arahan untuk berproses menjadi diri yang baik.
3. Kiki Desi Andriani penyemangat peneliti dalam setiap langkah.
4. Seluruh dosen Universitas Muria Kudus.
5. Almamater Universitas Muria Kudus.

PERSETUJUAN

Tesis oleh Arya Adittia (NIM 201703005) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 19 Agustus 2019

Pembimbing I



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.

NIDN 0019126201

Kudus, 19 Agustus 2019

Pembimbing II



Dr. Sri Surachmi W, M.Pd.

NIDN 0625016801

Mengetahui,

Program Studi Magister Pendidikan Dasar

Ketua,



Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.

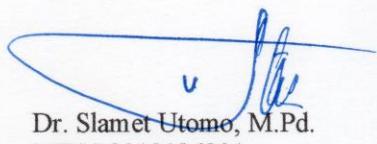
NIDN 0607036901

PENGESAHAN

Tesis oleh Arya Adittia (NIM 201703005) ini telah dipertahankan didepan Tim Pengaji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar.

Kudus, 30 Agustus 2019

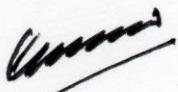
Tim Pengaji



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN 0019126201



Dr. Sri Surachmi W, M.Pd.
NIDN 0625016801



Dr. Su'ad, M.Pd.
NIDN 0601085902



Dr. Santoso, M.Pd.
NIDN 0629086201

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



PRAKATA

Puji syukur senantiasa di panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat terselesikanya tesis yang berjudul “Pendidikan nilai pancasila melalui pembelajaran metode *role playing* siswa sekolah dasar (studi kasus di kelas v SDN 1 Datar)” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan.

Penyusunan tesis ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan-kesulitan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak, khususnya dosen-dosen pembimbing, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Suparnyo, S.H., M.S., Rektor Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Dr. Slamet Utomo, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang juga sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian sekaligus memberikan bimbingan, saran dan kritik selama penyusunan tesis.
3. Ibu Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus yang telah menyetujui tesis penulis.
4. Ibu Dr. Sri Surachmi W, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran dan kritik selama penyusunan tesis.
6. Segenap Dosen Magister Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus pada

khususnya, dan di lingkungan Universitas Muria Kudus pada umumnya yang telah membantu proses perkuliahan selama kurun waktu ini.

7. Ibu Sulistiyowati, S.Pd.SD., Kepala SDN 1 Datar Mayong yang memberikan kesempatan sebagai sekolah mitra penelitian.
8. Ibu Saidah Najmul Laila, S.Pd., Guru kelas V SD 1 Datar Mayong yang berkenan memberi kesempatan untuk melakukan penelitian di kelasnya.
9. Serta siswa dan siswi SDN 1 Datar yang telah memberikan pengalaman yang menyenangkan khususnya siswa siswi kelas 5.

Tidak ada manusia yang sempurna, begitu juga dengan tesis ini yang jauh dari kata sempurna, Namun diharapkan pada nantinya tesis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, pendidik dan dapat ikut serta memajukan dunia pendidikan di Indonesia.

Kudus, 12 Juni 2019

Peneliti

ABSTRACT

Adittia, Arya. 2019. "Pancasila value education through learning primary school role-playing methods (Case studies in SDN 1 Datar)". Thesis. Basic education study program concentrate on elementary school teacher. Graduate program Muria Kudus University. Supervisor I Dr. Slamet Utomo, M.Pd., supervisor II Dr. Sri Surachmi W, M.Pd.

Keywords: Pancasila value, Role Playing

This study was set in the background of pancasila's all about the Indonesian identity rate that needs to be addressed especially at the world. The lowest education for society is elementary school, so there needs to be a study of the proper learning methods used by the elementary school teacher in order to get the pancasila value education.

This study aims to provide a description of the planning, implementation, and impact of Pancasila value education through role playing learning in elementary school students.

To describe the research, researchers used a qualitative research case study model in grade 5 SDN 1 Datar. Data analysis techniques in this study used the method of Miles and Huberman through 3 procedures viz, Reducing data; Present data; and verifying data. The validity of the data uses a credibility test that includes extended observations, triangulation, member checking; then transference; Dependability; and confirmability

The results showed the teacher had a well planned and always read the literature before learning so that it makes it easier in teaching and learning activities. The learning process shows the class come alive because learning is fun by facilitating students to develop their artistic potential. The impact of role playing learning models on the learning of Pancasila values makes students active, happy, not bored and easy to remember lessons, then this model also facilitates students' potential and can practice their speaking skills and develop self-confidence.

The conclusion of this research is a careful learning planning by enriching knowledge through literacy is important. Pancasila value education can be done every day through habituation of attitude. Pancasila value education using role playing methods makes students active, the atmosphere becomes fun, students are easy to remember material, can facilitate students' potential, train students to explore relationships between people, and can practice speaking skills and increase self-confidence. The suggestion given is that the teacher can use the role playing learning method in delivering Pancasila values education material. Other research can continue research with broader scope. Schools should continue to improve the application of Pancasila values education in the learning process or activity.

ABSTRAK

Adittia, Arya. 2019. "Pendidikan Nilai Pancasila Melalui Pembelajaran Metode Role Playing Siswa Sekolah Dasar (Studi kasus di Kelas V SDN 1 Datar)". Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi PGSD. Program Pascasarjana Universitas Muria Kudus. Pembimbing I Dr. Slamet Utomo, M.Pd., Pembimbing II Dr. Sri Surachmi W, M.Pd.

Kata Kunci: Nilai Pancasila, *Role Playing*

Penelitian ini di latar belakangi oleh permasalahan penurunan angka pro-pancasila pada masyarakat Indonesia yang perlu segera dibenahi khususnya pada dunia pendidikan. Pendidikan yang paling rendah bagi masyarakat adalah sekolah dasar sehingga perlu ada kajian tentang metode pembelajaran yang tepat digunakan oleh guru sekolah dasar dalam rangka pendidikan nilai pancasila.

Penelitian ini bertujuan memberi deskripsi tentang perencanaan, pelaksanaan, dan dampak pendidikan nilai pancasila melalui pembelajaran *role playing* pada siswa sekolah dasar.

Untuk mendeskripsikan penelitian, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif model studi kasus pada kelas 5 SDN 1 Datar. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan metode dari Miles dan Huberman melalui 3 prosedur yaitu, mereduksi data; menyajikan data; dan melakukan verifikasi data. Keabsahan data menggunakan uji *credibility* yang meliputi perpanjangan pengamatan, triangulasi, *membercheck*; kemudian *transferability*; *Dependability*; dan *confirmability*.

Hasil penelitian menunjukkan guru telah memiliki perencanaan yang matang dan selalu membaca literatur sebelum pembelajaran sehingga mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran memperlihatkan kelas menjadi hidup karena pembelajaran yang dilakukan menyenangkan dengan memfasilitasi siswa untuk mengembangkan potensi seninya. Dampak model pembelajaran *role playing* terhadap pembelajaran pendidikan nilai pancasila menjadikan siswa aktif, senang, tidak bosan dan mudah mengingat pelajaran, kemudian model ini juga memfasilitasi potensi siswa serta dapat melatih kemampuan berbicara dan mengembangkan rasa percaya diri.

Kesimpulan penelitian ini adalah Perencanaan pembelajaran yang matang dengan memperkaya pengetahuan melalui literasi penting dilakukan. Pendidikan nilai pancasila dapat dilakukan setiap hari melalui pembiasaan sikap. Pendidikan nilai pancasila menggunakan metode *role playing* menjadikan siswa aktif, suasana jadi menyenangkan, siswa mudah mengingat materi, dapat memfasilitasi potensi pada diri siswa, melatih siswa mengeksplorasi hubungan antar manusia, serta dapat melatih kemampuan berbicara dan meningkatkan rasa percaya diri. Saran yang disampaikan adalah Guru dapat menggunakan metode pembelajaran *role playing* dalam menyampaikan materi pendidikan nilai pancasila. Penelitian lain dapat melanjutkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas. Sekolah agar tetap meningkatkan lagi penerapan pendidikan nilai Pancasila dalam proses pembelajaran atau kegiatan.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
SAMPUL LOGO UNIVERSITAS	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMPAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang ..	1
1.2 Fokus Penelitian	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Ruang Lingkup Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Teori	8
2.1.1 Pendidikan Nilai Pancasila	8
2.1.2 Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> (Bermain Peran)	14
2.2 Kajian Penelitian Relevan	18
2.3 Kerangka Pikiran	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Rancangan Penelitian	22
3.2 Data dan Sumber Data	23
3.3 Pengumpulan Data	24
3.4 Analisis Data	28
3.5 Keabsahan Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Deskripsi Perencanaan Pendidikan Nilai Pancasila melalui Pembelajaran Metode <i>Role Playing</i>	36
4.2 Proses Pendidikan Nilai Pancasila dengan Metode <i>Role Playing</i> ..	40
4.3 Dampak Pendidikan Nilai Pancasila melalui Metode <i>Role Playing</i>	48
BAB V PEMBAHASAN	50
5.1 Perencanaan Pendidikan Nilai Pancasila	50
5.2 Proses Pendidikan Nilai Pancasila melalui Pembelajaran Metode <i>Role Playing</i>	52

5.3 Dampak Pendidikan Nilai Pancasila Melalui Pembelajaran <i>RolePlaying</i>	55
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	57
6.1 Kesimpulan	57
6.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	61



LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Hasil Observasi.....	61
Lampiran 2.1 Hasil Wawancara pada Guru	64
Lampiran 2.2 Hasil Wawancara pada Siswa.....	67
Lampiran 2.3 Hasil Wawancara pada Kepala Sekolah	68
Lampiran 3.1 Program Tahunan yang digunakan Guru.....	70
Lampiran 3.2 Program Semester yang digunakan Guru	71
Lampiran 3.3 Silabus yang digunakan Guru	74
Lampiran 3.4 RPP yang digunakan Guru	78
Lampiran 4 Naskah Bermain Peran yang digunakanSiswa	87
Lampiran 5.1 Pernyataan Kesediaan Narasumber (Kepala Sekolah)	91
Lampiran 5.2 Pernyataan Kesediaan Narasumber (Guru)	92
Lampiran 5.3 Pernyataan Kesediaan Narasumber (Siswa)	93
Lampiran 6.1 Pernyataan Sepakat Hasil Penelitian (Kepala Sekolah)	94
Lampiran 6.2 Pernyataan Sepakat Hasil Penelitian (Guru)	95
Lampiran 7 Surat Keterangan Mengizinkan Penelitian	96
Lampiran 8 Jadwal Penelitian	97
Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan	98
Lampiran 10 Riwayat Hidup Penulis	106
Lampiran 11 Pernyataan Orisinalitas Tesis.....	108
Lampiran 12 Daftar Nama Siswa Kelas 5 SDN 1 Datar	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar

Halaman

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	21
Gambar 3.1 Teknik analisis data Miles and Huberman	28

