



**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP MINAT  
BELAJAR PKN KELAS V DI MIS TANJUNG  
KABUPATEN PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

**IMA MELIANA**  
**NIM. 2023114191**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN  
2019**



**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP MINAT  
BELAJAR PKN KELAS V DI MIS TANJUNG  
KABUPATEN PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

**IMA MELIANA**  
**NIM. 2023114191**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN  
2019**



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : IMA MELIANA  
NIM : 2023114191  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Angkatan : 2014

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP MINAT BELAJAR PKN KELAS V DI MIS TANJUNG KABUPATEN PEKALONGAN”** adalah benar-benar karya penulis sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini ternyata hasil plagiasi, penulis bersedia memperoleh sanksi akademik dengan dicabut gelarnya.

Pekalongan, Januari 2019

Yang menyatakan



IMA MELIANA

NIM. 2023114191

Hj. Chusna Maulida, M. Pd. I  
Klego gg. 8 timur No. 27 Pekalongan

**NOTA PEMBIMBING**

Lamp. : 3 (tiga) eksemplar

Hal : Naskah Skripsi  
Sdr. Ima Meliana

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : IMA MELIANA

NIM : 2023114191

**JUDUL :PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP MINAT  
BELAJAR PKN KELAS V DI MIS TANJUNG KABUPATEN  
PEKALONGAN**

Dengan permohonan agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian harap menjadi perhatian dan terimakasih.

Wassalamu'alaikumWr. Wb.

Pembimbing



**Hj. Chusna Maulida, M. pd. I**

**NIP. 197105112008012006**





KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Pahlawan No. 52, Rowolaku Kajen Pekalongan Telp (0285) 412575/ Faks. (0285) 423418  
Website: [ftik.iainpekalongan.ac.id/](http://ftik.iainpekalongan.ac.id/) / Email: [tarbiyah@stain-pekalongan.ac.id](mailto:tarbiyah@stain-pekalongan.ac.id)

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri  
Pekalongan mengesahkan skripsi saudara:

Nama : IMA MELIANA  
NIM : 2023114191  
Judul Skripsi : **PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP  
MINAT BELAJAR PKN KELAS V DI MIS TANJUNG  
KABUPATEN PEKALONGAN**

Telah diujikan pada hari Jum'at 26 Februari 2019 dan dinyatakan **LULUS**  
serta diterima sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) dalam  
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

H. Miftahul Huda, M.Ag  
NIP. 19710617 199803 1 003

Rahmat Kamal, M.Pd. I  
NITK. 19830526 201608 D1 1003

Pekalongan, 17 Maret 2019

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag  
NIP. 19730112 200003 1 001

## **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan Skripsi ini Teruntuk :

### **Ayah dan ibu Tercinta**

Bapak Riau Imron dan Ibu Arif Istiani yang senantiasa mendoakan dan mendukungku, serta memberikan kasih sayang dengan tulus. Tanpa doa kalian aku tidak sampai ke titik ini. Kalian penyemangatku.

### **Saudaraku Tercinta**

M Arju syafa yang memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

### **Dosen pembimbingku**

Ibu Chusna Maulida, M.pd. I yang selalu memberikan masukan dan senantiasa membimbingku dalam menyelesaikan pembuatan skripsi ini.

### **Sahabat-sahabat Terdekatku**

Yang selalu menemani dalam suka maupun duka, canda tawa mereka yang selalu aku rindukan, Sahabat-sahabatku yang selalu menemaniku dari semester awal dan sampai sekarang. Sahabat dan teman angkatan PGMI 2014 yang telah berkenan memberikan kritik dan saran.



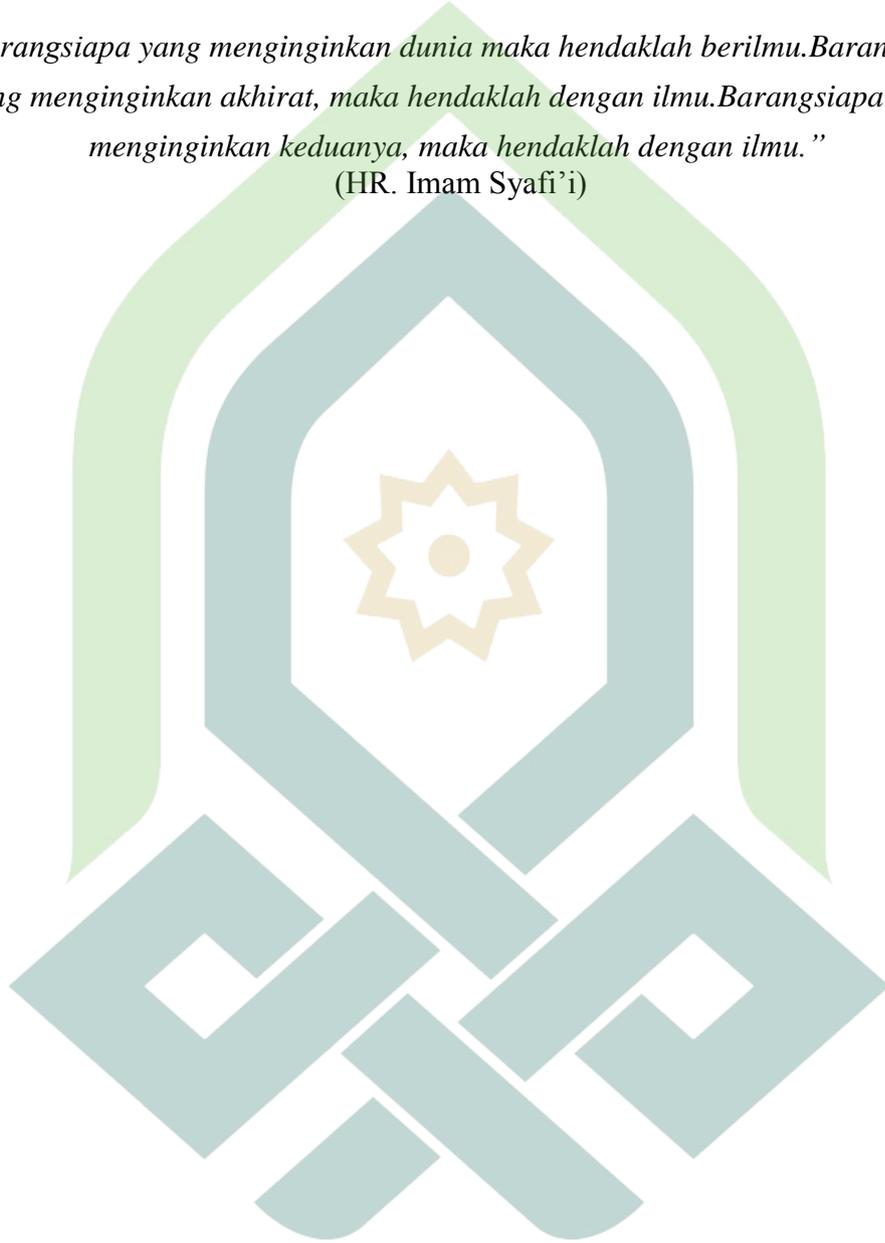


## MOTO

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

*“Barangsiapa yang menginginkan dunia maka hendaklah berilmu. Barangsiapa yang menginginkan akhirat, maka hendaklah dengan ilmu. Barangsiapa yang menginginkan keduanya, maka hendaklah dengan ilmu.”*

(HR. Imam Syafi’i)





## ABSTRAK

Ima Meliana. 2019. Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Minat Belajar Pkn Kelas V MIS Tanjung Kabupaten Pekalongan. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan. Pembimbing: Hj. Chusna Maulida M, Pd. I

Kata Kunci : Metode *Role Playing* dan Minat Belajar

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik. Salah satu tuntutan dan tantangan yang dihadapi dunia pendidikan pada saat ini dan ke depan adalah pendidikan hendaknya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang utuh, yaitu kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi terintegrasi. Keharusan bagi guru adalah bisa mendesain dan menerapkan pembelajaran yang responsif dan berpusat pada siswa agar minat dan aktivitas sosial mereka meningkat. Penerapan metode juga dapat bergantung kepada tujuan yang harus dicapai. Dalam penerapannya pembelajaran guru hendaknya memahami secara utuh hal tersebut, yaitu mulai dari kondisi lingkungan yang ada sampai tujuan pembelajaran yang bersifat teoritis

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah metode *role playing* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V di MIS Tanjung Kabupaten Pekalongan? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap minat belajar Pkn kelas V di MIS Tanjung. Manfaat penelitian yaitu sebagai masukan bagi guru tentang pengaruh Metode *Role Playing* terhadap minat belajar Pkn, sebagai bahan bacaan untuk praktisi pendidikan (mahasiswa, guru, dosen, dan pihak-pihak lain), dan sebagai bahan acuan penelitian yang akan datang yang bersangkutan dengan penelitian ini.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sedangkan metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dengan metode analisis statistic uji independen t test.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap minat belajar Pkn kelas V di MIS Tanjung Kabupaten Pekalongan. Dengan hasil perhitungan uji independen t test dengan bantuan SPSS didapat nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas A dan kelas B. Hasil rata-rata minat belajar kelas yang menggunakan metode *role playing* adalah 70,6, sedangkan hasil rata-rata minat belajar kelas yang tidak menggunakan metode *role playing* adalah 56,5.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti mendapat kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP MINAT BELAJAR PKN KELAS V DI MIS TANJUNG KABUPATEN PEKALONGAN**”, dan dapat selesai dengan tepat waktu. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, beserta para pengikutnya.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti mendapat banyak bimbingan, bantuan, dan dorongan, baik bersifat material maupun spiritual. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag, selaku rektor IAIN Pekalongan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
2. Bapak Dr. H. Sugeng Solehudin, M.Ag, selaku dekan fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan yang telah memberikan motivasi dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Hj. Ely Mufida , selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Pekalongan yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Chusna Maulida M.pd. I selaku Pembimbing Skripsi yang telah bersedia mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.





5. Bapak Zaenal Mustakim selaku Wali Dosen yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Anita Amaliatun Nafiah S. Pd.SD selaku kepala sekolah MIS Tanjung Kabupaten Pekalongan yang telah bersedia membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Moch. Busrol Karim,S.Pd.I dan Ibu Ning M selaku wali kelas/ guru kelas V yang telah bersedia memabntu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu beserta keluarga tersayang, yang telah memberikan dukungan, motivasi dan doanya kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, baik kepada mereka yang telah disebutkan namanya dalam persembahan maupun yang tidak sempat disebutkan namanya.

Skripsi ini telah peneliti kerjakan dan selesaikan dengan maksimal, tetapi peneliti juga mengharapkan saran serta kritik konstruktif dari berbagai pihak demi meningkatkan kualitas penelitian dimasa mendatang. Dan akhirnya, hanya kepada Allah SWT peneliti memohon dan berserah diri dengan harapan mudah-mudahan niat baik yang selama ini ditempuh dapat bermanfaat dan barokah bagi diri pribadi, nusa, bangsa dan agama. Kemudian diharapkan pula semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca yang budiman. Amin ya rabbal alamin.

Pekalongan, 17 Maret 2019

Peneliti



## DAFTAR ISI

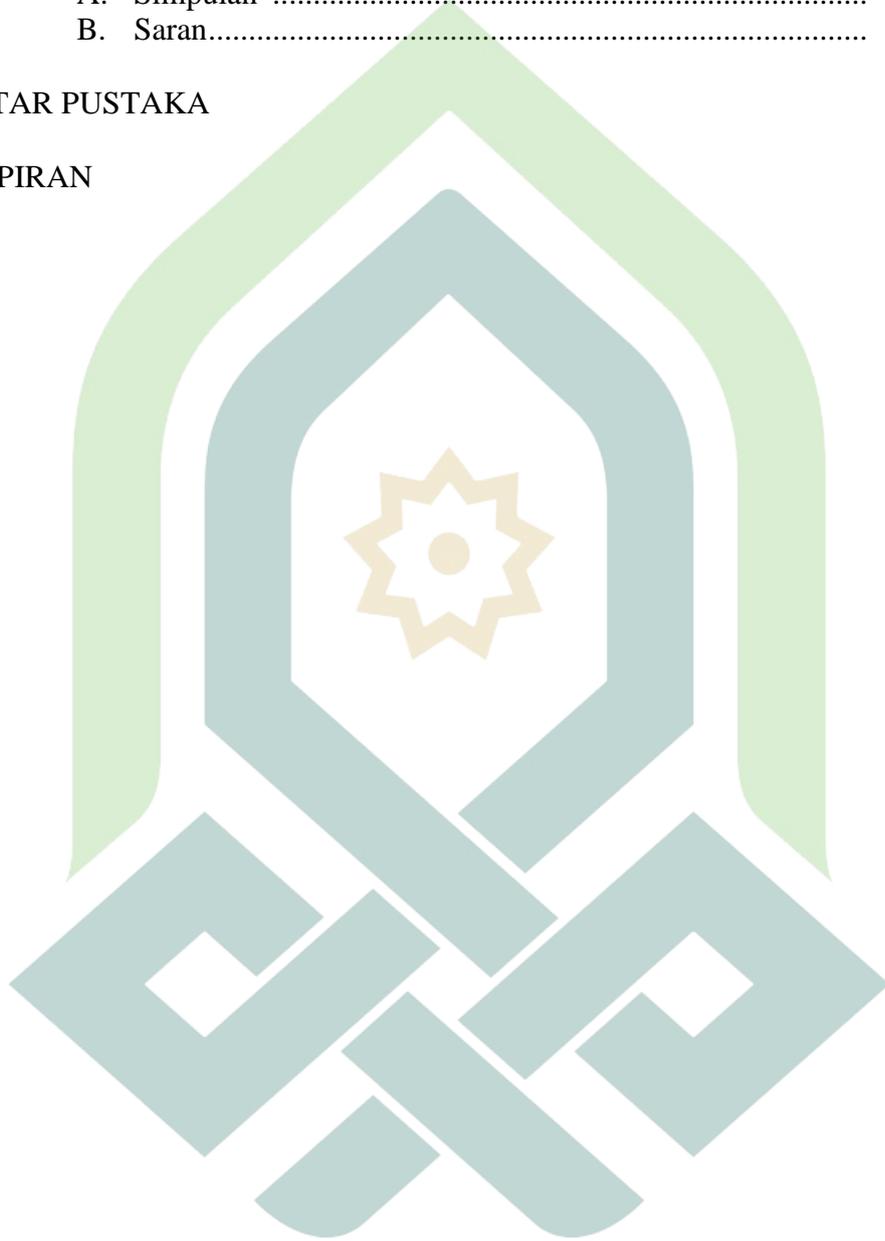
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN NOTA PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTO .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Sistematika Skripsi .....	9
<b>BAB II    LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori.....	11
1. Pengetian Metode Pembelajaran .....	11
2. Macam-macam Metode Pembelajaran.....	16
3. Pengertian Metode <i>Role Playing</i> .....	21
4. Karakteristik Metode <i>Role Playing</i> .....	24
5. Kelebihan dan kekurangan Metode <i>Role Playing</i> .....	26
6. Langkah-langkahMetode <i>Role Playing</i> .....	28
7. Pengetian Minat .....	31
8. Pengertian Belajar .....	32
9. Pengertian Minat Belajar.....	34
10. Macam-macam Minat Belajar.....	35
11. Unsur-unsurMinat Belajar.....	36
12. Cara Membangkitkan Minat Belajar.....	40
B. Kajian Pustaka.....	42
C. Kerangka Berpikir.....	45
<b>BAB III    METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Pendekatan.....	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	48
C. Variable Penelitian .....	48
D. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel .....	49
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen .....	50
F. Teknik Analisis Data.....	52
<b>BAB IV    HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data.....	61



B. Analisis Data .....	66
C. Pembahasan.....	74
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	77
B. Saran.....	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



**DAFTAR TABEL**

TABEL 3.1	Tabel Skor Angket.....	51
TABEL 4.1	Jumlah Siswa MIS Tanjung.....	63
TABEL 4.2	Tabel Guru .....	63
TABEL 4.3	Daftar Nama Siswa Kelas V.....	64
TABEL 4.4	Keadaan Kelas MIS Tanjung.....	66
TABEL 4.5	Uji Validitas Angket.....	67
TABEL 4.6	Uji Reliabilitas.....	69
TABEL 4.7	Uji Normalitas Data.....	70
TABEL 4.8	Uji Homogenitas .....	71
TABEL 4.9	Skor Hasil Angket .....	72
TABEL 4.10	Uji Independet t test.....	73



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar belakang

Pembelajaran merupakan kombinasi aktifitas yang dilakukan peserta didik dan guru. Dalam pembelajaran diperlukan adanya rencana pembelajaran yang matang dan terperinci, sehingga dapat memberi peluang tercapainya keberhasilan guru yang diketahui dari hasil belajar peserta didik yang semakin baik dan meningkat. Dalam undang-undang RI No. 20 tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional diterangkan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.<sup>1</sup>

Salah satu tuntutan dan tantangan yang dihadapi dunia pendidikan pada saat ini dan ke depan adalah pendidikan hendaknya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang utuh, yaitu kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi terintegrasi.<sup>2</sup> John Dewey percaya bahwa pendidikan merupakan sebuah proses dinamis dan berkelanjutan yang bertugas memenuhi kebutuhan siswa dan guru sesuai dengan minat mereka masing-masing. Dengan demikian, pendidikan harus

---

<sup>1</sup> Anwar Arifin, “*Memahami Paradigma Baru Pendidikan Nasional*”, (Jakarta: Ditjen Kelembagaan Agama Islam Depag, 2003), hal. 36

<sup>2</sup> Abdul Majid, Chairul Rahman. “*Pendekatan ilmiah dalam implementasi kurikulum 2013*”, (Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA, 2014) Hlm. 1

mendesain pembelajarannya yang responsif dan berpusat pada siswa agar minat dan aktivitas sosial mereka terus meningkat.<sup>3</sup>

Menurut Wina Sanjaya metode adalah “cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal”.<sup>4</sup> Dari pengertian tersebut, tanpa adanya metode tentunya tujuan yang diharapkan tidak akan tercapai secara optimal. Penerapan sebuah metode juga sangat bergantung kepada tujuan yang hendak dicapai. Dalam penerapannya pembelajaran guru hendaknya memahami secara utuh hal tersebut, yaitu mulai dari kondisi lingkungan yang ada sampai tujuan pembelajaran yang bersifat teoritis.

Metode *role play* dapat diartikan sebagai kegiatan berpura-pura menjadi orang lain.<sup>5</sup> metode *role playing* juga diartikan sebagai penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati.<sup>6</sup> Selama kegiatan pembelajaran, siswa akan belajar memutuskan masalah dalam tindakan setelah dipertimbangkan melalui diskusi kelompok. Respon berupa perilaku yang diperankan tidak dikendalikan oleh skenario, namun merupakan ide dan saran yang tidak terduga sebagai wujud reaksi atas permasalahan yang disajikan.

---

<sup>3</sup> Miftahul Huda, "COOPERATIVE LEARNING", (Yogyakarta : PUSTAKA BELAJAR, 2013) Hlm. 3

<sup>4</sup> Wina Sanjaya, "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan", (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), hal. 147

<sup>5</sup> Heru Subagiyo, "Role Play untuk Sekolah Menengah Kejuruan Semester I", (Jakarta:Depdikbud,2013)hlm. 3

<sup>6</sup> Hamdani, *Strategi belajar mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011)hlm. 87

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) sebagaimana tercantum dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 dimasukkan dalam kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian. Kelompok mata pelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Mata pelajaran PKN difokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.<sup>7</sup>

Tujuan dan ruang lingkup PKN telah disusun untuk membentuk warga negara yang baik dan mampu beradaptasi dengan kemajuan jaman. Tujuan dan ruang lingkup tersebut dapat dicapai dengan melaksanakan pembelajaran yang tepat. Pembelajaran sebagai suatu konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan sistemik untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai siswa. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Pembelajaran yang memenuhi kriteria tersebut dapat diwujudkan dengan pemilihan strategi, metode, model, dan/atau media pembelajaran yang sesuai

---

<sup>7</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidik



dengan situasi dan kondisi siswa, serta indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa akan tampak pada tingginya hasil belajar yang dicapai oleh siswa.<sup>8</sup> Hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku yang secara luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.<sup>9</sup>

Untuk dapat mewujudkan karakteristik warga negara sesuai dengan tujuan pembelajaran Pkn, maka pembelajaran pendidikan kewarganegaraan hendaknya tidak lagi dibelajarkan secara konvensional yaitu dengan indoktrinasi dan ceramah semata, tetapi perlu diadakan perubahan-perubahan yang penting dalam berbagai hal. Perubahan perlu dilakukan dalam bidang penyusunan kurikulum, pembelajaran di kelas, menjadikan sekolah sebagai model dalam kehidupan bermasyarakat, dan perlunya jalinan kerjasama dengan masyarakat.

Pada fakta yang saya lihat bahwa di MIS Tanjung masih terdapat beberapa guru yang belum menggunakan metode yang lebih inovatif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan peneliti, di MIS Tanjung khususnya kelas V yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas V A dan kelas V B. Pada kelas V A guru masih menggunakan metode ceramah, sedangkan di kelas V B guru menggunakan metode *Role Play* pada beberapa mata pelajaran salah satunya Pkn. Untuk kelas dengan penggunaan metode *role playing* siswa berperan

---

<sup>8</sup> Winataputra, Udin S, “*Teori Belajar dan Pembelajaran*”,( Jakarta: Universitas Terbuka, 2008).hlm. 1

<sup>9</sup> Nana Sudjana, “*Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*”,( Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2014.)hlm.3



aktif dalam pembelajaran dan siswa dibagi dalam beberapa kelompok lalu siswa bertugas memerankan tokoh atau benda mati terkait materi pembelajaran dengan kelompok yang berbeda-beda. Disitu saya melihat siswa sangat antusias dalam pembelajaran dikelas.<sup>10</sup> Dari hal tersebut tentu akan menimbulkan perbedaan antara minat belajar siswa. Apabila guru menguasai kelas dengan baik dan mengaplikasikan metode sesuai dengan kebutuhan siswa, maka akan menumbuhkan rasa suka siswa terhadap pembelajaran tersebut. Sehingga tanpa disadari akan muncul sendiri minat atau ketertarikan siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Demikian pula dengan minat, jika minat belajar siswa sudah muncul, maka siswa akan lebih mudah dan lebih antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar. Jika siswa mempunyai minat belajar yang baik maka proses pembelajaran akan berjalan dengan maksimal. Begitupun sebaliknya jika minat belajar siswa kurang baik, maka tidak akan berjalan dengan maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan meneliti adakah pengaruh metode *Role Play* terhadap minat belajar PKn kelas V melalui penelitian dengan judul “Apakah Metode *Role Playing* berpengaruh terhadap minat belajar Pkn kelas V di MIS Tanjung kabupaten Pekalongan”

## **B. Rumusan masalah**

Apakah metode *Role Playing* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V di MIS Tanjung Kabupaten Pekalongan?

---

<sup>10</sup> Observasi di MIS Tanjung. Jumat, 09-03-2018



Untuk menghindari salah penafsiran dalam memahami judul, peneliti memandang perlu untuk memberikan pengertian dan batasan istilah yang digunakan dalam judul sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda, dan sebagainya) yang berkuasa atau berkekuatan yang membentuk kemauan, watak seseorang.<sup>11</sup>

2. Metode *Role Playing*

Metode *role play* dapat diartikan sebagai kegiatan berpura-pura menjadi orang lain.<sup>12</sup> Metode *role playing* juga diartikan sebagai penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati.<sup>13</sup> Selama kegiatan pembelajaran, siswa akan belajar memutuskan masalah dalam tindakan setelah dipertimbangkan melalui diskusi kelompok.

3. Minat

Minat adalah sikap jiwa seseorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, emosi), yang tertuju pada sesuatu, dan dalam hubungan itu unsur perasan yang terkuat.<sup>14</sup>

<sup>11</sup> W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hlm. 1001.

<sup>12</sup> Heru Subagiyo, " *Role Play untuk Sekolah Menengah Kejuruan Semester 1*", (Jakarta: Depdikbud, 2013) hlm. 3

<sup>13</sup> Hamdani, *Strategi belajar mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011) hlm. 87

<sup>14</sup> Abu Ahmadi, *Psikologi Umum* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 151.





#### 4. Belajar

Belajar adalah sebagai perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan.<sup>15</sup>

Dengan demikian dapat diketahui bahwa peneliti ingin meneliti tentang pengaruh metode *Role Playing* terhadap minat belajar Pkn siswa kelas V MIS Tanjung Kabupaten Pekalongan.

#### C. Tujuan penelitian

Untuk mengetahui apakah metode *role playing* berpengaruh terhadap minat belajar Pkn kelas V di MIS Tanjung.

#### D. Manfaat Penelitian

##### 1. Kegunaan Teoritis

- a. Sebagai masukan bagi guru tentang pengaruh Metode *Role Playing* terhadap minat belajar Pkn.
- b. Sebagai bahan bacaan untuk praktisi pendidikan (mahasiswa, guru, dosen, dan pihak-pihak lain).
- c. Sebagai bahan acuan penelitian yang akan datang yang bersangkutan dengan penelitian ini.

##### 2. Kegunaan Praktis

---

<sup>15</sup> Nasution, *Didaktif Asas-Asas Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hlm. 34.

a. Bagi siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu membantu meningkatkan pemahaman terkait pembelajaran PKn sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran PKn. Selain itu, penerapan metode *Role Play* juga dapat menumbuhkan karakter bertanggung jawab dan percaya diri pada siswa.

b. Bagi guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu memperkaya wawasan tentang variasi metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran. Kegiatan dan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan atau masukan guru untuk lebih meningkatkan penggunaan metode *Role Play* pada pembelajaran PKn di sekolah.

c. Bagi sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan dokumentasi dan bahan pertimbangan untuk mengambil langkah-langkah guna meningkatkan mutu pendidikan terutama pada bidang studi

d. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti memperoleh pengalaman berharga terkait penerapan metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas



pembelajaran. Peneliti juga memperoleh wawasan tentang penerapan metode *Role Play* pada proses pembelajaran.

#### **E. Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab terdiri dari beberapa sub-bab, dengan sistematikanya sebagai berikut:

Bab I, pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II, Landasan Teori yang terdiri dari 3 sub bab. Sub bab yang pertama yaitu deskripsi teori yang akan membahas tentang pengertian metode pembelajaran, macam-macam metode pembelajaran, pengertian metode *role playing*, karakteristik metode *role playing*, kelebihan dan kekurangan metode *role playing*, langkah-langkah menggunakan metode *role playing*. Kemudian pengertian minat belajar, macam-macam minat belajar, unsur-unsur minat belajar, dan cara membangkitkan minat belajar. Sub bab yang kedua yaitu tinjauan pustaka yang terdiri dari penelitiannya yang relevan. Dan sub bab yang ketiga membahas tentang kerangka berpikir

Bab III, yaitu metode penelitian. Bab ini terdiri dari jenis dan pendekatan, tempat dan waktu penelitian, variable penelitian, populasi, sampel dan teknik pengambilan sampel, teknik pengumpulan data dan instrumen, teknik analisis data.



Bab IV, hasil penelitian dan pembahasan. Meliputi deskripsi data, analisis data pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap minat belajar Pkn pada siswa kelas V MIS Tanjung Kabupaten Pekalongan, dan pembahasan.

Bab V, penutup yang meliputi simpulan dan saran.

Demikian gambaran secara garis besar tentang penulisan susunan dan isi skripsi. Sebagai kelengkapan disertai pula daftar pustaka dan lampiran-lampiran





## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang telah penulis laksanakan dalam pembahasan skripsi yang berjudul “*Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar PKN Kelas V Di MIS TANJUNG Kabupaten Pekalongan*” maka secara garis besar penulis dapat mengambil kesimpulan:

Metode *Role Playing* berpengaruh terhadap minat belajar PKN siswa kelas V MIS Tanjung. Adapun rinciannya sebagai berikut :

Terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang menggunakan metode *role playing* dan siswa yang tidak menggunakan metode *role playing* di kelas V MIS Tanjung Kabupaten Pekalongan. Rata-rata hasil angket minat belajar siswa kelas VA yang tidak menggunakan metode *role playing* sebesar 56,5. Sedangkan rata-rata hasil angket siswa kelas VB yang menggunakan metode *role playing* sebesar 70,6

Terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* dan siswa yang tidak menggunakan metode *role playing* di kelas V MIS Tanjung Kabupaten Pekalongan. Perbedaan yang signifikan dapat dilihat dari hasil uji independen t test dengan bantuan *SPPS 24* yaitu dengan nilai sig. (2-

tailed) sebesar  $0,000 < \text{sig. } 0.05$  sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan metode *role playing* dengan kelas yang tidak menggunakan metode *role playing*.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka disarankan kepada:

### 1. Bagi Guru

Bagi guru agar terus meningkatkan kompetensi yang dimiliki terlebih mengenai metode pembelajaran karena metode merupakan salah satu yang menentukan minat belajar siswa. Jika seorang guru menggunakan metode yang sesuai kebutuhan dan kondisi siswa maka siswa akan suka untuk mengikuti pembelajaran, namun jika kepribadian guru tidak menggunakan metode pembelajaran tidak baik, pembelajaran tidak akan mampu mencapai hasil maksimal.

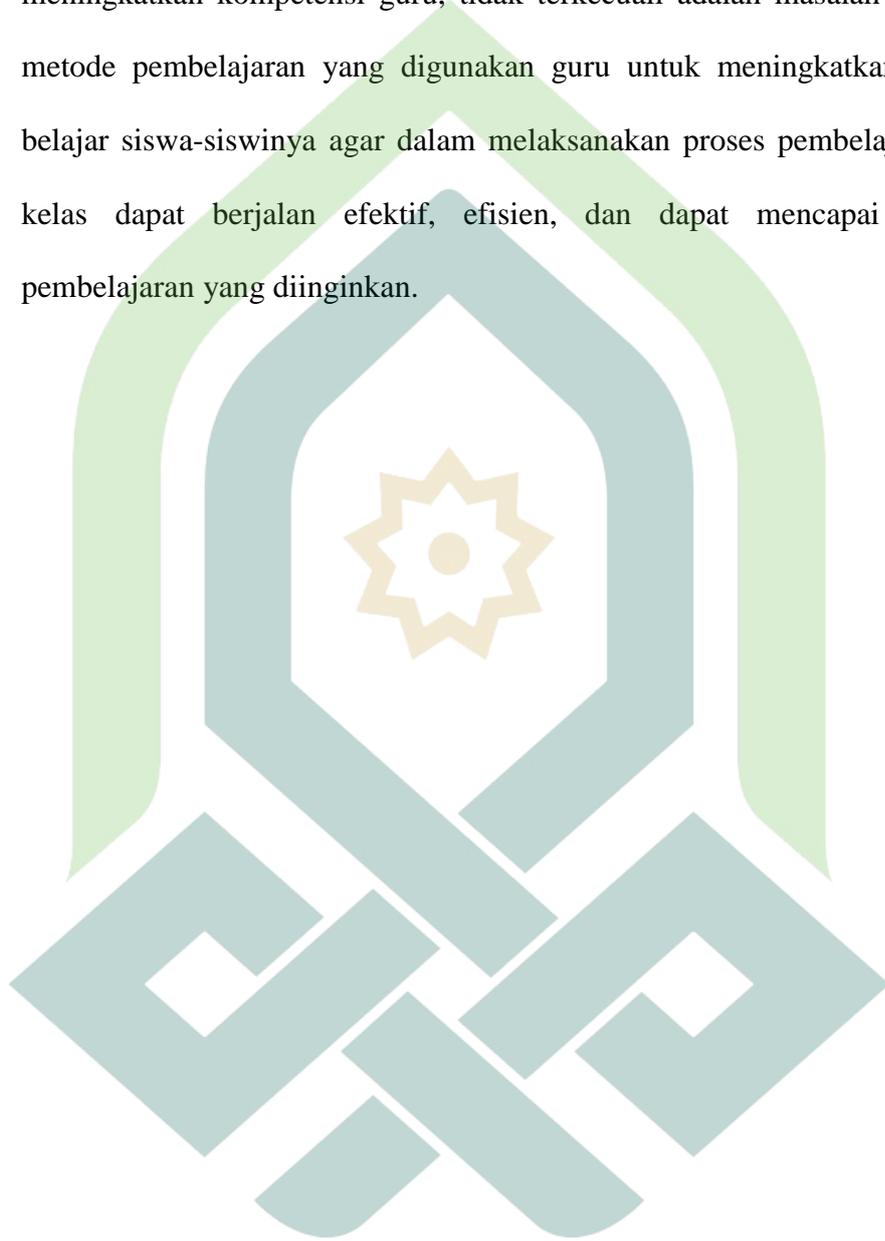
### 2. Bagi Siswa

Bagi siswa-siswi MIS Tanjung khususnya untuk kelas V hendaknya terus meningkatkan minat belajar, selalu belajar dengan sungguh-sungguh dan maksimal di dalam kelas serta aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, karena dari setiap proses belajar yang kita usahakan dengan baik pasti akan memberikan hasil yang baik dan bermanfaat untuk kehidupan kita.



### 3. Bagi Sekolah

Bagi pihak MIS Tanjung agar selalu memperhatikan dan meningkatkan kompetensi guru, tidak terkecuali adalah masalah tentang metode pembelajaran yang digunakan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa-siswinya agar dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas dapat berjalan efektif, efisien, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.





## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Anwar. 2003. *Memahami Paradigma Baru Pendidikan Nasional*. Jakarta: Ditjen Kelembagaan Agama Islam Depag
- Ahmadi, Abu & Joko Tri Prasetya. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia
- Achmadi, Abu dan Cholid Nurbuka. 2003. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Alfionita, Arini Nazmi. 2017. *Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Tari) Kelas VII Di SMP NEGERI 1 Malang*”, *Skripsi Sarjana Universitas Negeri Malang*. Malang : Universitas Negeri Malang
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Barnawi, dan Novan Ardy Wiyani. 2012. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jogjakarta : Ar – Ruzz Media
- Crow, Laster D. dan Alice Crow. 1987. *Psikologi Pendidikan*, jilid 1. Surabaya: PT. Bina Ilmu
- Dananjaya, Utomo. 2012. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa
- Daryono, M. 1998. *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Djaali. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Grasindo
- Hamdani. 2011. *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hamdayama, Jumanta. 2014 *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, Bogor: Ghalia Indonesia
- Hasan, M. Iqbal. 2013. *Pokok-pokok Materi Statistik 1 (Statistik Deskriptif)*. Jakarta : PT. Bumi Aksara



- Hariani, Desi Puspa. 2012. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran IPA SDN Sidorejo Lor 06 alatiga Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012*, Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga : Universitas Kristen Satya Wacana
- Huda, Miftahul. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Islamudin, Haryu. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Kartini ,Tien. 2007. *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*. Jurnal Pendidikan Dasar
- Kancana, Wayan Nur & P.P.N. Sunartawa. 1983. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usana Offset Printing
- Khodijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Martono, Nanang. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Mustakim, Zaenal. 2009. *Strategi & Metode Pembelajaran Buku 1*. Yogyakarta: Gama Media Yogyakarta
- Narbuko, Cholid dkk. 2013. *metodologi Penelitan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Patoni, Ahmad. 2004. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. Bina Ilmu
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidik
- Penyunting, Tim. 2011. *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan Tarbiyah PAI*. Pekalongan: STAIN Press
- Purwanto, Arwan Agus dan Dyah Ratih Sulistyastuti. 2011. *Metode penelitian kuantitatif untuk administrasi publik dan masalah-masalah sosia”l*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Purwanto, M. ngalim. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Purwanto, Nanang. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Rahman, Chairul dan Abdul Majid. 2014. *Pendekatan ilmiah dalam implementasi kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Rianto, Milan. 2006. *Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SMA Jenjang Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional



- Rifa'I. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Press
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Salafudin. 2009. *Statistika Terapan untuk Penelitian Sosial*. Semarang: Walisongo Press
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Shoimin, Aris. 2013. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Siregar, Syofian. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sobur, Alex. 2012. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia
- Somantri, Ating dan Sambas Ali Muhidin. 2011. *Aplikasi Statistik dalam Penelitian, Cet. II*. Bandung : CV Pustaka Setia
- Suardi, Moh. 2012. *pengantar pendidikan*. Jakarta : Permata Puri Media
- Subagiyo, Heru. 2013. *Role Play untuk Sekolah Menengah Kejuruan Semester 1*. Jakarta: Depdikbud
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiarto, Dergibson Siagian. 2006. *Metode Statistika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif)*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2003. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta



- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Suyono & Hariyanto. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Surya, Mohamad. 2014. *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, Nunuk & Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Suryabrata, Sumadi. 1997. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT : Grafindo
- Suryabrata, Sumadi. 1995. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Supranto, J. 1988. *Statistik Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Erlangga
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo
- Syam, N. 1988. *Pengertian dan Hukum dasar pendidikan*. Surabaya : Usaha Nasional
- Tohirin. 2008. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada,
- Udin S, dan Winataputra. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Udin S. Winaputra, 2007. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Walgino, Bimo. 1991. *Bimbingan dan Penyaluran di Sekolah*. Yogyakarta: Fakultas psikologi UGM
- Whitherington. 1991. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wuri Handayani, dan Fathurrohman. 2011. *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar (untuk PGSD dan Guru SD)*. Bantul: Nuha Litera
- Wuryandani, Wuri dkk. 2012. *Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar*. Yogyakarta : Ombak
- Zaini, Hisyam dkk. 2018. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Ima Meliana
2. Tempat, Tanggal lahir : Pekalongan, 09 September 1996
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Alamat : Perum Tanjung B2 No. 20

### B. IDENTITAS ORANG TUA

1. Nama Ayah : Riau Imron
2. Pekerjaan : Buruh
3. Nama Ibu : Arif Istiani
4. Pekerjaan : Pedagang
5. Agama : Islam
6. Alamat : Perum Tanjung B2 No. 20

### C. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD Negeri Pacar Lulus Tahun 2008
2. SMP Negeri 1 Tirto Lulus Tahun 2011
3. SMK Negeri 2 Pekalongan Lulus Tahun 2014
4. IAIN Pekalongan Lulus Tahun 2019

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan seperlunya.

Pekalongan, 17 Maret 2019

Peneliti

  
Ima Meliana

NIM 2023114191



Gambar 1 : siswa sedang bermain peran dengan tema akibat tidak menaati kewajiban sebagai warga negara (memerankan polisi dan pengendara yang melanggar aturan lalu lintas bontong 3)



Gambar 2 : siswa sedang bermain peran dengan tema hak bebas berpendapat (memerankan masyarakat dalam suatu diskusi di desa)





Gambar 3 :siswa sedang bermain peran dengan tema menaati kewajiban sebagai warga negara ( ada 4 orang yang sedang melakukan percakapan tentang pentingnya membayar pajak dan mengajak bersama-sama untuk membayar pajak)



Gambar 4 : siswa sedang melakukan diskusi setelah diterangkan oleh guru



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU  
MADRASAH IBTIDAIYAH SALAFIYAH TANJUNG  
KECAMATAN TIRTO KAB. PEKALONGAN

**TERAKREDITASI A**

Nomor : 165/BAP-SM/IX/2017

Alamat : Gg 2 Tanjung Kec. Tirto Kab. Pekalongan 51151

SURAT KETERANGAN

Nomor : MI/PP.03/40/IX/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah MIS Tanjung dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ima Meliana  
Nim : 2023114191  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : "Pengaruh Metode Role Playing terhadap Minat Belajar Mapel Pkn Kelas V di MIS Tanjung Kabupaten Pekalongan"

Perini bahwa nama tersebut di atas telah melaksanakan penelitian skripsi di MIS Tanjung pada tanggal 19 Januari 2019 – selesai.

Adapun surat ini kami buat dengan sebenar-benarnya agar dipergunakan sebagaimana semestinya

Pekalongan, Januari 2019

Kepala Madrasah.



**ANITA AMAISIATUN NAFIAH, S.Pd.SD**

NIP. 19770212-200701 2 023



Perpustakaan IAIN Pekalongan



Nomor : 416/In.30/F.II/J.II.3/01/2018

Pekalongan, 13 Desember 2018

Lamp -  
 Hal **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada Yth.  
**KEPALA MIS TANJUNG**  
 di -  
**KABUPATEN PEKALONGAN**

*Assalamualaikum warahmatullaahi wabarakaatuh.*

Diberitahukan dengan hormat bahwa :

Nama : **IMA MELIANA**  
 NIM : **2023114191**

Adalah mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan yang mengadakan penelitian untuk penyelesaian skripsi dengan judul :

**“PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP MINAT BELAJAR  
 MODEL PKN KELAS V DI MIS TANJUNG KABUPATEN PEKALONGAN”**

Sehubungan dengan hal itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan ijin penelitian kepada mahasiswa tersebut di instansi atau wilayah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian, atas kebijaksanaan dan bantuan Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

*Wassalaamualaikum warahmatullaahi wabarakaatuh*

a.n. Dekan FTIK  
 Ketua Jurusan PGMI



Ely Mufidah, M.S.I.  
 0800422 200312 2 002

Perpustakaan IAIN Pekalongan



LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika IAIN Pekalongan, yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : IMA MELIANA

NIM : 2023114191

Jurusan/Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada  
Perpustakaan IAIN Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Tugas Akhir  Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

**“PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP MINAT BELAJAR PKN  
KELAS V DI MIS TANJUNG KABUPATEN PEKALONGAN”**

beserta perangkat yang di perlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksektif ini  
Perpustakaan IAIN Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan,  
mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan  
menampilkan/mempublikasikannya lewat internet atau media lain secara **fulltext** untuk  
kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama  
saya sebagai penulis/pencipta atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan  
IAIN Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta  
dalam karya ilmiah saya ini

Dengan demikian ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, April 2019



**IMA MELIANA**  
**NIM. 2023114191**

NB: Harap diisi, ditempel meterai dan ditandatangani  
Kemudian diformat pdf dan dimasukkan dalam cd.

Perpustakaan IAIN Pekalongan



Perpustakaan IAIN Pekalongan