

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
BERBANTUAN KARTU PAHLAWAN TERHADAP SIKAP
PATRIOTISME PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA SISWA KELAS IV SD GUGUS V KUTA SELATAN
TAHUN AJARAN 2025/2026**

Oleh

**Helen Putri Uli Sitompul, NIM 2211031253,
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Jurusan Pendidikan Dasar**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media kartu pahlawan terhadap sikap patriotisme pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*), dengan desain *non equivalent post-test only control group design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV SD Gugus V Kuta Selatan yang berjumlah 228 orang. Sampel diambil menggunakan *cluster random sampling*, sebanyak 27 siswa kelas IV SD No 2 Kutuh sebagai kelas eksperimen dan 26 siswa kelas IV SD No 1 Kutuh sebagai kelompok kontrol. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dengan instrumen lembar observasi. Data hasil penelitian dianalisis dengan statistik inferensial (uji-t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor sikap patriotisme siswa kelompok eksperimen sebesar 90,555 dengan kategori sangat tinggi, sedangkan kelompok kontrol sebesar 79,038 dengan kategori cukup. Berdasarkan pengujian hipotesis yang diperoleh yaitu melalui perhitungan uji-t dengan taraf signifikan (α) 0.05 diperoleh $t_{hitung} = 9,445$ dan $t_{tabel} = 2,007$ dengan $dk = 51$. Berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media kartu pahlawan terhadap sikap patriotisme siswa kelas IV SD Gugus V Kuta Selatan Tahun Ajaran 2025/2026.

Kata-kata kunci : Model *Role Playing*, Sikap Patriotisme, Kartu Pahlawan, Pendidikan Pancasila

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
BERBANTUAN KARTU PAHLAWAN TERHADAP SIKAP
PATRIOTISME PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA SISWA KELAS IV SD GUGUS V KUTA SELATAN
TAHUN AJARAN 2025/2026**

Oleh

**Helen Putri Uli Sitompul, NIM 2211031253,
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Jurusan Pendidikan Dasar**

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Role-Playing learning model, supported by "hero cards," on the patriotism of fourth-grade elementary school students in the South Kuta Cluster V. This research employed a quasi-experimental design, specifically a non-equivalent post-test-only control group design. The study population consisted of 228 fourth-grade students from schools in the South Kuta Cluster V. A cluster random sampling method was used to select the sample: 27 fourth-grade students from SD No. 2 Kutuh served as the experimental group, while 26 fourth-grade students from SD No. 1 Kutuh served as the control group. Data collection was conducted through observation using an observation sheet, and the resulting data were analyzed using inferential statistics (t-test). The results showed that the mean patriotism score for the experimental group was 90.555 (categorized as "very high"), whereas the mean score for the control group was 79.038 (categorized as "moderate"). Hypothesis testing via t-test at a significance level (α) of 0.05 yielded a t-calculated value of 9.445 and a t-table value of 2.007 (with degrees of freedom, $dk = 51$). Since $t\text{-calculated} > t\text{-table}$, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_1) was accepted. These findings indicate that the implementation of the Role-Playing learning model, supported by hero cards, has an effect on the patriotism of fourth-grade students in the South Kuta Cluster V during the 2025/2026 academic year.

Keywords: Role-playing Model, Patriotic Attitude, Hero Cards, Pancasila Education