SKRIPSI

EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SUB TEMA 1 DI SEKOLAH DASAR

Ditujukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi
Sarjana Strata Satu (S1) pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhamadiyah Mataram

Oleh:

Jibril Supianto
117180004

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2021

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SUBTEMA 1 SEKOLAH DASAR

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Pada tanggal,……2021

Dosen Pembimbing I	**Dosen Pembimbing II**
Haifaturrahmah,M.Pd	**Sintayana Muhardini, M.Pd**
NIDN, 0804048501	**NIDN. 0810018901**

Menyetujui:

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR(PGSD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Ketua Program Studi,

Haifaturrahmah, M.Pd.
NIDN. 0804048501

ii

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SUB TEMA 1 DI SEKOLAH DASAR

Skripsi atas nama Jibril Supianto telah dipertahankan oleh dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Kamis, 28 Januari 2021

Dosen Penguji:

1. **Haifaturrahmah, M. Pd** **(Ketua)** **(.....)**
   NIDN 0804048501
2. **Nanang Rahman, M. Pd** **(Anggota)** **(.....)**
   NIDN 0824048301
3. **Sukron Fujiaturrahman** **(Anggota)** **(.....)**
   NIDN 0827079002

Mengesahkan:
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
Dekan,

Dr. Hj. Maemunah, S. Pd. MH
NIDN 0802056801

iii

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Jibril Supianto

NIM : 117180004

Judul Skripsi : Efektivitas Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sub Tema 1 Di Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dan ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari saya terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Skripsi ini adalah hasil jiplakan, maka gelar atau Ijazah yang sudah diberikan kepada saya dapat dibatalkan.

Mataram, Januari 2021

at pernyataan

METERAI TEMPEL

TGL 20

6B91AAHF911992565

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Jibril Supianto

NIM. 117180004

iv

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN
Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : http://www.lib.ummat.ac.id E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : JIBRIL SUPIANTO
NIM : 117180004
Tempat/Tgl Lahir : Sepakat, 29 Agustus 1999
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 338 237 063 / jibrilsupianto@gmail.com
Jenis Penelitian : ☑ Skripsi ☐ KTI ☐ .....

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama ***tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta*** atas karya ilmiah saya berjudul:

EFEKTIVITAS METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SUB TEMA 1 DI SEKOLAH DASAR

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram
Pada tanggal : 5 maret 2021

Penulis

METERAI TEMPEL
81658AHF911992591
6000
ENAM RIBU RUPIAH

JIBRIL SUPIANTO
NIM. 117180004

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

v

Motto

Cukuplah Allah menjadipenolongbagi kami danDiasebaik-baikpelindung" (QS. Ali Imran: 173)

rang bisa itu karena terbiasa

Hidup adalah proses, hidup adalah belajar

Tanpa ada batas umur, tanpa ada kata tua

Jatuh berdiri lagi, kalah mencoba lagi, gagal bangkit lagi

Jangan pernah menyerah

Sampai Tuhan berkata saatnya pulang

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga Skripsi "Efektivitas Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Subtema 1 Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2020/2021". Skripsi ini mengkaji Metode pembelajaran yang dapat diacu oleh para guru SD dimanapun berada. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya Skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak.Oleh Karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada :

1. Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr.Hj.Maemunah,S.Pd.,MH. sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.Sekaligus selaku Dosen Pembimbing I.
4. Sintayana Muhardini, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II,

5. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah member kontribusi memperlancar penyelesainya skrips iini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan.Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan.Akhirnya, penulis berharap Skripsi ini dapat member manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram,Januari2021

Penulis

Jibril Supianto

NIM 117180004

ABSTRAK

JIBRIL SUPIANTO 117180004 (2021).Efektivitas Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sub Tema 1 Di Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2020/2021.Skripsi Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembibing1 **:**Haifaturrahmah, M.Pd
Pembimbing2 : Sintayana Muhardini, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa Kelas V di SDN Sepakat Tahun Pelajaran 2021/2020. Jenis penelitian ini adalah merupakan penelitian *quasi exsperimental* dengan *pre test-posttest kontrol roupdisain.* Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V dengan jumlah 23 siswa.Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data uji normalitas dinyatakan berdistribusi normal dengan uji normalitas eksperimen X^2_{tabel} = 0,351 X^2_{hitung}= 082 dan uji normalitas kontrol = X^2_{tabel} 0,351 X^2_{hitung} = 179.Sedangkan untuk analisis uji hipotesis dengan menggunakan uji t, diperoleh data tes hasil belajar siswa kelas V dengan nilai $t_{hitung} = 5.269$ dan $t_{tabel} = 0{,}351$ dengan rata-rata nilai untuk postes 77,00 dan *pretes*65,75. Dapat disimpulkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} pada taraf signifikan 5%, dengan kata lain hipotesis Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* efektivitas terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Sepakat Tahun Pelajaran 2020/2021.

Kata kunci : Metode *Role Playaing*, Hasil Belajar.

ABSTRACT

JIBRIL SUPIANTO 117180004 (2021) The Effectiveness of Role Playing Methods on Student Learning Outcomes in Class V Sub Theme 1 in Elementary Schools Academic Year 2020/2021. Mataram Thesis: Muhammadiyah University of Mataram

Supervisor I: Haifaturrahmah, M.Pd
Supervisor II: Sintayana Muhardini, M.Pd

This study aimed to determine the effectiveness in the 2021/2020 academic year of using the role-playing method on the learning outcomes of Class V students at SDN Sepakat. This study is a quasi-experimental study with for pretest-posttest control group design. All students of class V were the subjects of this report, and the total number is 23 students.

Based on the results of the study and the normality test, it was stated that the normality test was normally distributed with the experimental normality test X^2_{table} = 0,351 X^2_{count}= 082 and control normality test = X^2_{table} 0,351 X^2_{count} = 179.

Meanwhile, for the hypothesis test analysis by using the t-test, the data obtained from class V student learning outcomes test with a value of t-count = 5.269 and t-table = 0.351 with an average value for posttest 77.00 and pretest65.75. It can be concluded that the value of t-count is greater than t-table at a significant level of 5%, in other words the hypothesis Ho is rejected and Ha is accepted. Thus it can be concluded that the role playing method is effective on the learning outcomes of grade V students at SDN Sepakat in the 2020/2021 academic year.

Keywords: Role Playaing Method, Learning Outcomes.

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM
KEPALA
UPT P3B
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
Humaira, M.Pd
NIDN. 0803048601

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **ii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iii**
HALAMAN PERNYATAAN ..... **iv**
PUBLIKASI KARYA ILMIAH ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
ABSTRAK ..... **ix**
ABSTRACT ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 5
1.3 Tujuan Penelitian 5
1.4 Manfaat Penelitian 6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **8**
2.1 Penelitian Yang Relevan 8
2.2 KajianTeori 10
2.2.1 Metode *Role Playing* 10
2.2.2 Hasil Belajar 24
2.2.3 Pembelajaran Tematik 31
2.3 Kerangka Berpikir 39
2.4 Hipotesis Penelitian 40

BAB III METODE PENELITIAN 42
3.1 Jenis Penelitian dan Design Penelitian 42
3.2 Lokasi danWaktu Penelitian 44
3.2.1 Lokasi Penelitian 44
3.2.2 Waktu Penelitian 44
3.3 Penentuan Subje k Penelitian 44
3.3.1 Populasi Penelitian 44
3.3.2 Sampel Penelitian 45
3.4 Teknik Pengumpulan Data 46
3.4.1 Teknik Tes 46
3.4.2 Teknik Obeservasi 46
3.4.3 Teknik Dokumentasi 47
3.5 Variabel Penelitian 47
3.5.1 Instrumen Penelitian Variabel Bebas (*independent variable*) 47
3.5.2 Variabel Terikat (*dependent variable*) 47
3.6 Instrumen Penelitian 47
3.6.1 Uji Instrumen 49
3.6.2 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 52
3.7 Prosedur Penelitian 56
3.8 Teknik Analisis Data 57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 60
4.1 Hasil Penelitian 60
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian 61
4.1.2 Data Keterlaksanaan Penggunaan Metode Pembelajaran 61
4.1.3 Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas V 62
4.2 Hasil Uji Instrumen 63
4.2.1 Uji Validitas 63
4.2.2 Uji Realibilitas 65

4.2.3 Uji Daya Beda 66
4.3 Teknik Analisis Data 67
4.3.1 Uji Normalitas 67
4.3.2 Uji Homogenitas 68
4.3.3 Uji Gain 69
4.3.4 Uji Hipotesis 69
4.4 Pembahasan 71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 74
5.1 Kesimpulan 74
5.2 Saran 74
DAFTAR PUSTAKA 75
LAMPIRAN-LAMPIRAN 77

DAFTAR TABEL

Tabel2.1 Langkah-langakah metode *role playing* 16
Tabel 3.1 Desain penelitian 43
Tabel 3.2 Kegiatan penelitian 44
Tabel3.3 Kisi-kisi instrument hasil belajar 48
Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran kelas ekserimen 53
Tabel3.5 Kisi-kisi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran kelas kontrol 54
Tabel 3.6 Persentase keterlaksanaan pembelajaran siswa dan guru 55
Tabel 3.7 Kriteria gain skor 58
Tabel 4.1 Hasil keterlaksanaan lembar observasi guru dan siswa 61
Tabel 4.2 Deskripsi hasil belajar 62
Tabel 4.3 Hasil validitas instrumen 64
Tabel 4.4 Hasil uji realibilitas instrument tes 66
Tabel 4.5 Kriteria realibilitas soal 66
Tabel 4.6 Hasil uji daya beda 66
Tabel 4.7 Hasil uji normalitas 67
Tabel 4.8 Hasil uji homogenitas 68
Tabel 4.9 Hasil uji *gain* 69
Tabel 4.10 Hasil uji hipotesis 70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir..... 40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Surat izin penelitian 78
Lampiran 2.Surat balasan izin penelitian dari sekolah..... 80
Lampiran 3.Silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Kelas eksperimen 82
Lampiran 4.Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) kelas kontrol.... 104
Lampiran 5.Lembar validasi instrument tes siswa..... 124
Lampiran 6.Lembar validasi RPP 127
Lampiran 7.Lembar tes siswa 130
Lampiran 8.Lembar instrument keterlaksanaan SDN Moteng 134
Lampiran 9. Lembar instrument keterlaksanaan SDN Sepakat 135
Lampiran 10. Lembar kerja siswa (LKS)..... 137
Lampiran 11. Lembar hasil uji validitas 141
Lampiran 12. Lembar hasil *mean pretest* postest kelas kontrol..... 146
Lampiran 13.Lembar hasil *mean pretest* postest kelas eksperimen..... 148
Lampiran 14.Lembar hasil uji normalitas 150
Lampiran 15.Lembar hasil uji *gain*..... 152
Lampiran 16.Lembar hasil uji realibilitas 153
Lampiran 17.Lembar hasil uji homogenitas..... 154
Lampiran 18.Lembar hasil uji hipotesis..... 155
Lampiran 19.Kegiatan belaja rmengajar pada kelas eksperimen..... 156
Lampiran 20.Kegiatan belajar mengajar pada kelas kontrol..... 157
Lampiran 21, Lembar konsul skripsi 159

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1Latar Belakang

Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu, ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung pada suatu lingkungan belajar dan pembelajaran, yaitu: 1) interaksi antara pendidik dengan siswa; 2) interaksi sesama siswa atau antar sejawat; 3) interaksi siswa dengan narasumber; 4) interaksi siswa bersama pendidik dengan narasumber belajar yang sengaja dikembangkan; dan 5) interkasi siswa bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam (Rusman, 2012:93). Pengertian pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Berakhlak mulia sehat berilmu keratif, , serta menjadi warga Negara yang demokratis dan bertangung jawab Sebagai pengajar atau siswa. Guru merupakan salah satu contoh faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan. Dengan setiap adanya inovasi pendidikan, khususnya di kurikulum dan peningkatan sumber daya manusia yang dihasilkan dari upaya pengajar selalu berpusat pada faktor guru. Dengan ini menunjukkan bahwa betapa penting peran guru di dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran di sekolah merupakan sebuah sistem yang meliputi banyak hal seperti siswa sebagai subjek belajar dan guru sebagai fasilitator pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar pada bagaimana guru member model atau metode pada siswa agar dapat belajar sehingga tercapai tujuan secara baik. Pembelajaran dapat melibat guru untuk selaluh mempunyai rancangan persiapan pembelajaran, memahami praturan dalam pembelajaran berdasarkan kurikulum, serta menguasai materi, menguasai metode yang berfariatif, kemampuan melaksanakan evaluasi, mampu melakukan kegiatan pembelajaran efektif, serta mampu mengembangkan sistem pengajar. Dengan demikian, guru dituntut tidak hanya mempunyai persyaratan secara formal yang berupa ijazah/sertifikat, melainkan juga kepekaan terhadap kondisi sosial, emosional dan spiritual. Kepekaan sosial menuntut guru hendaknya mampu menjadi pionir perubahan sosial yang positif.

Akan tetapi dalam praktiknya di lapangan, guru masikurang dengan model pembelajaran yang diterapkan yang membuat siswa cenderung malas dengan pembelajaran. Akibatnya hasil belajar siswa tidak maksimal.Berbagai permasalahan yang diidentifikasikan dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar diantaranya adalah pada siswa kelas Vyang kurang aktif saat mengikuti proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena diperlukan peran maksimal dari seeorang guru ,baik dalam menyiapkan silabus dan RPP, penyampaian materi, pengunaan metode dan pengelolaan kelas. Tampa itu semua proses pembelajaran

belum terlaksanaan dengan baik. Guru belum menerapkan metode yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran tematik, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik minat siswa untuk belajar.Hal ini juga menyebabkan rendahnya hasil belajar tematik siswa kelas V. Jadi dengan mengunakan metode dan strategi pembelajaran yang bervariasi akan mengurangi tingkat kebosanan pada siswa. Dari hasil observasi peneliti memandang perlunya untuk meneliti sebuah metode pembelajaran yang peneliti yakin efektif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran tematik yang sering dipandang oleh siswa sebagai pembelajaran membosankan karena terlalu banyak materi dan juga siswa selalu dituntut untuk menguasai materi pelajaran. Peneliti merasa bahwa proses pembelajaran masih monoton, dalam artian tidak terlalu bervariasi dari segi pendekatan, strategi, teknik, media, metode, model, dan sebagainya, sehingga menyebabkan siswa kadang kurang tertarik dalam mengikuti pembelajran disekolah, di sebabkan metode yang di terapkan. Dikarenakan guru masih banyak mengunakan metode yang sama seperti cerama dalam menyampaikan materi sehingga menuntut siswa untuk menghafal materi, proses pembelajaran seperti ini menjadi kurang maksimal karena hanya sebagian kecil siswa saja yang mampu untuk menghafal. Untuk mengatasi hal tersebut, guru sebaiknya lebih banyak belajar strategi pembelajaran terutama dengan mengunakan metode *role playing.*

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti dikelas V di Sekolah Dasar Negri Sepakat menunjukan hasil belajar sebagian besar siswa khususnya jika dilihat dari nilai masih kurang memuaskan. Fakta ini dibuktikan secara kuantitatif dengan hasil ujian tengah semester yang menunjukan bahwa siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 5 siswa dari 12 siswa jika di persenkan menjadi 41.66% dan siswayang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 7 siswa jika di persenkan menjadi 58.33% yang memerlukan remedial. Rendahnya hasil ujiantengah semester pada siswa kelas V ini menandakan bahwa pembelajaran yang dilakukan harus diperbaiki.

Berdasarkan temuan dilapangan peneliti ingin melakukan penelitianeksprimen pada siswa kelas V dengan metode *role playing*.Dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V pada pembelajran tematik. Metode ini dapat dijadikan alternatif pemecahan masalah yang dihadapi oleh guru dalam mengembangkan pembelajaran agar lebih menarik minat dan perhatian siswa. Dari sini peneliti mencoba mengunakan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan metode *role playing* siswa akan lebih mudah dalam menguasai materi, disebabkan metode ini merupakan metode yang berpusat pada siswa, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang dapat menimbulkan kerja sama dalam bermain peran, pada pembelajaran tematik, sehingga dengan ini saya mengunakan metode *role playing*ini sebagai semagat siswa dalam belajar, serta aktif,

dan keratif. Syafi'ah,(2008:29) kegembiraan dan suka cita pada anak pada dasarnya akan selalu muncul dan dieksperesikan melalui dunia permainan.

Role playing menciptakan suasana belajar yang aktif dan kereatif dalam kelompok, semua siswa dapat mengeksplor diri sebagai ahli, mengunakan gagasan kepada teman serta dapat menerima penjelasan dari teman yang lain, serta bermain peran sebagai toko bangsa bersama kelompoknya. *Role playing* di disain untuk meningkatkan kemampuan kerja sama (Triyanto,2007). Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, maka peneliti ini melakukan penelitian dengan judul "Efektivitsas Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sub Tema 1 Di Sekolah Dasar."

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah"Bagaimana Efektivitsas Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 1 Sub Tema 1 Di Sekolah Dasar"

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui bagaimanaefektivitsas metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V sub tema 1 di sekolah dasar"

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Secara Teoritis**

   a. Informasi yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya, serta dapat mengetahui efektivitas penggunaan metode *role playing*.

   b. Untuk mengembangkan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan serta lebih mendukung teori-teori yang memang sudah ada.

   c. Dapat dijadikan sebagai bahan pengembangan penyusunan dan pelaksanaan program dalam belajar mengajar pada mata pembelajaran tematik disekolah sehingga dari penelitian ini dapat menambah wawasan guru atau calon guru dalam mengembangkan desain pembelajaran dan penggunaan metode yang lebih bervariasi lagi.

2. **Secara Praktis**

   a. Bagi mahasiswa

      Sebagai acuan awal untuk melaksanakan penelitian yang lebih luas lagi terhadap masalah-masalah yang ada didunia pendidikan.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan bagi semua guru dalam pembelajaran tematik sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar agar peserta didik berkembang secara optimal.

c. Bagi siswa

Pembelajaran tematikakan menjadi lebih menarik, bermakna dan menyenangkan sehingga siswa akan menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dan bahan pertimbangan bagi Sekolah Dasar untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang relevan

1. Peneliti Nila Oktaviani. 2017.Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 9 Subtema 1 Siswa Kls IV Di SDN 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung. Berdasarkan hasil penelitian di simpulkan sebagai hasil belajar Tema 9 Subtema 1 mengalami peningkatan .Terbukti dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,65> 2,024) yang artinya apabila pembelajran Tema 9 Subtema 1 di terapkan metode bermain peran,maka hasil nya akan lebih baik .

   Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *role playing*.Selain itu, penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan saintifik dan pada variabel yang diukur yaitu variabel hasil belajar. Perbedaanya adalah Penelitian yang dilakukan oleh Nila Oktaviani adalah sebagai hasil belajar tema 9 subtema 1 pada siswa kls IV Di SDN 2 labuhan Ratu Bandar Lampung Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu hasil belajar peserta didik pada Tema 1 Subtema 1 kelas V di SDN Sepakat

2. Peneliti Budi Sasomo. 2015. Pendekatan Saintifik Dengan Metode *Role Playing* Mempermudah Penilaian Individu siswa. Berdasarkan dari hasil penelitian dengan mengunakan metode *role playing* yang

menjadikan factor utama dalam penerapannya.Keterampilan ini merupakan sala satu aspek penilaian pada kurikulum 2013. Berangkat dari hal tersebut yang membuat kombinasi antara pendekatan saintfik dan metode *role playing*yang akan membuat pembelajaran lebih menarik.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *role playing*.Selain itu, penelitian ini sama-sama menggunkaan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan saintifik.Perbedaanya adalah Penelitian yang dilakukan oleh Budi Sosomo adalah penilaian individu siswa . Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu hasil belajar siswa kelas V SDN Sepakat pada Tema 1 Sub Tema 1 Sekolah Dasar"

3. Peneliti Ismawati Alidha Nurhasana, Atep Sujana, Ali Sudin.2016.Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya.Kesimpulan yang dapat diambil penelitian ini adalah sebagai perencana metode *role playing*untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang di temukan pada observasi awal yangsangat menentukan tingkat keberhasilan target yang diharapkan. Gambaran dari perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dilakukan dengan memperhatikan tahapan r*ole playing*.Setelah dilaksankan tindakan hingga tiga siklus ,kinerja guru terhadap perencanaan pembelajaran mencapai target yang telah ditentukan

dengan persentase 96%. Dari hasil belajar siswa pada materi hubungan makluk hidup dengan lingkungannya setelah diterapkan metode *role playing*pada pembelajaran tersebut ,untuk menilai hasil belajarnya,yakini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Berdasaarkan hasil tes akhir pembelajran didapatkan data bahwa pada siklus I siswa yang tuntas mencapai 26,92%,sedangkan pada sikllus II mencapai 57,69%, dan siklus III mencapai 92,31%.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *role playing*.Selain itu, penelitian ini sama-sama menggunkaan metode penelitian kuantitatif pada variabel yang diukur yaitu variabel hasil belajar. Perbedaanya adalah Penelitian yang dilakukan oleh Ismawati Alidha Nurhasana,Atep Sujana, dan Ali Sudin adalah pada materi hubungan makhluk hidup dan lingkungan Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu Tema 1(organ gerak hewan dan tumbuhan) Sub Tema 1(organ gerak hewan) di kelas V Sekolah Dasar”

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Metode *Role Playing*

a. Pengertian metode *role playing*

Menurut (Suarsana dkk 2013: 4) penerapan model *role playing* atau bermain peran memiliki kesesuian dengan karakteristik siswa terutama siswa sekolah dasar bahwa

karateristik anak sekolah dasar yang pertama adalah bermain, kedua yakini senang bergerak. Jadi karetaristik anak sekolah dasar tersebut mengharuskan guru untuk membuat pelajaran di kelas yang menyenangkan dan siswa bisa belajar sambil bermain Menurut Djamarah (2010) model *role playing* (bermain peran) dapat dikatanka sama dengan sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Jadi menurut teori Djamarah pada prinsifnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran bagi pengembangan tersebut.

Menurut Pratiwi (2015, :128) *role playing* adalah bermain peran, yang berpusat pada siswa, *role plying* menekakan kan sifat social pembelajaran ,dan melihat perilaku kerjasama siswa untuk merangsang baik secara social maupun intlektual. *Role playing* sebagai strategi pengajaran menawarkan beberapa keuntungan guru dan siswa. Jadi menurut Pratiwi (2015) lebih pada peran aktif siswa dalam pembelajaran untuk dapat melihat perilaku kerja sama antar siswa yang menjdikan perubahan tingkah laku dari yang belum tahu menjadi tahu.

Menurut Triyanto (2007,:129) r*ole playing* menciptakan suasana belajar yang aktif dan kereatif dalam kelompok, semua siswa dapat mengexplor diri sebagai ahli, mengunakan gagasan kepada teman serta dapat menerima penjelasan dari teman yang lain, serta bermain peran sebagai tokoh bangsa bersama kelompoknya.*Role palying* di desain untuk meningkatkan kemampuan kerjasama. Jadi dalam pembelajaran harus adanya Susana baru agar siswa harus kereatif dan aktif karena tampa adanya aktivitas, maka proseses pembelajaran tidak mukin terjadi.

Menurut Hamdani (2011:87) metode *role playing* adalah carapenguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.Pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.Jadi berdasarkan pendapat menurut Hamdani merupakan penerapan untuk meningkatkan kemampuan dalam memecakan masalah yang menjadi pengacu semangat belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi baru.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengunaan metode *role playing* dapat menjadi alternatif guru dalam memecakan masalah saat pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi baru untuk meningkatkan hasil belajar jika diterapkan dalam proseses pembelajaran di sekolah dasar

yang dimana di sekolah dasar adalah dunia bermain anak - anak jadi dengan metode *role playing* siswa dapat bermain sambil belajar. Dan menjadi cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dengan memberikan suatu topik / masalah yang dipecakan oleh siswa dengan memainkan peran dalam kehidupan nyata terkait dengan pembelajaran agar menjadi aktif,dan adanya perubahan tingkah laku yang belum tahu menjadi tahu.

b. Langkah langkah Pembelajran Metode *Role Playing*

Menurut Uno Hamzah (2009:26) menyebutkan prosodur bermain peran terdiri atas 9 langkah, yaitu (1) pemanasan (*warning up),* (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat, (*observer)* (4) menata pangung, (5) memainkan peran (mangung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (mangung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, (9) berbagi pengelaman dan kesimpulan. Jadi langkah *role playing* menurut Uno Hamzah merupakan model pembelajaran yang diminkan atau di perankan terhadap situasi nyata berdasarkan dari pengelaman dan kesimpulan yang telah dipersiapkan.

Sedangkan menurut Mifthul Huda (2013:115) menjelaskan esensi *role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami serta apa

yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini. *Role playing* berfungsi untuk mengeksplorasi perasaan siswa,mentarnsfer dan mewujudkan pandangan mengenai prilaku,nilai dan prespsi siswa, mengembangkan skil pemecahan masalah dan tingkah laku dan mengeksplorasi materi pelajaran yang berbeda.

Selanjutnya langkah-langkah dalam penerapan metode *role playing* terdiri dari tahap – tahap:

a. Pemanassan suasana kelompok

a). Guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah

b). Guru menjelaskan masalah

c). Guru menafsirkan masalah

d). Guru menjelaskan*role palying*

b. Seleksi partisipan

a). Guru menganalisis peran

b). Guru memili pemain(siswa) yang akan memainkan peran

c. Pengaturan seting

a). Guru mengatur sesi sesi peran

b). Guru mengasa kembali tentang peran

c). Guru dan siswa mendekati stuasi yang bermasalah

d. Persiapan pemilihan siswa sebagi pengamat

a). Guru dan siswa memutuskan apa yang akan dibahas

b). Guru memberikan tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa

e. Pemeranan

a). Guru dan siswa memulai *role playing*

b). Guru dan siswa mengukuhkan *role playing*

c). Guru dan siswa menyudahi *role palying*

f. Diskusi dan evaluasi

a). Guru dan siswa meriview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan)

b). Guru dan siswa mendeskusikan focus focus utama

c). Guru dan siswa mengembangan peranan selanjutnya

g. Pemerana kembali

a). Guru dan siswa memainkan peran yang berbeda

b). Guru memberikan masukan atau alternatif prilaku dalam langkah selanjutnya

h. Diskusi dan evaluasi

a). Dilakukan sebagaimana pada tahap 6

i. Sharing dan generalisasi pengalaman

a). Guru dan siswa menghubukan situasi yang diperankan dengan dunia nyata dan masalah maslah lain yang mungkin muncul

b). Guru menjelaskan prinsip umum dalam tingka laku (Miftahul Huda, 2013:116)

jadi dalam langkah – langkah menurut Miftahul Huda rancangan nya lebih rinci dibandingkan dengan langkah – langkah menurut Uno Hamza yang dimana langka langkah menurut Miftahul Huda

lebih menekaan pada kerja team (kelompok) dan ini berfungsi untuk mentransfer dan mengujudkan pandangan mengenai prilaku, nilai dan pengembangan skil dalam pemecahan masalah dan tingkah laku, serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan lansung dalam pengunaan metode *role palying.*

Adapun langka langkah-langkah metode *role playing* menurut Ahmad, Setyono, Amri, dan Elisah (2011:34)

Table 2.1 langkah-langkah *role playing*

Langkah-Langkah	Aktivitas	
	Guru	Siswa
Pendahuluan	Menyampaika tujuan pembelajaran dan metode yang digunakan	Memperhatikan penjelasan guru
	Menyampaikan pada siswa bahwa untuk kegiatan pembelajaran hari ini siswa akan berpura-pura sebagai tokoh yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dan memberi gambaran atau simulasi kepada siswa.	Memperhatikan penjelasan guru agar tidak mengalami kesulitan ketika melaksanakan kegiatan bermain peran. Diharapkan siswa akan bertanya mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
Kegiatan Inti	Membagi kelas menjadi 6 sampai dengan 7 kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 7 orang, dan dipilih secara heterogen	Berkumpul dengan kelompok yang telah ditentukan oleh guru
	Membagikan LKS kepada seluruh Kelompok	Menerima LKS dan Mempelajarinya
	Membagikan naskah *role playing* kepada kelompok yang ditunjuk	Menerima naskah yang diberikan oleh guru dan dipelajari
	Memberi sedikit penjelasan mengenai materi yang terkait	Memperhatikan penjelasan guru

	Menetapkan kelompok yang akan memainkan peran dipilih secara acak	Menentukan pemain yang akan terlibat berdasarkan kesepakatan siswa.
	Meminta Masing-masing anggota kelompok yang terpilih untuk melaksanakan pemeranan *role playing* Guru beserta siswa yang tidak terlibat dalam pemeranan memperhatikan kelompok yang sedang melakukan tugasnyaApabila ketika *role playing*sedangberlangsung ada pemeran yang kesulitan, guru dapat memberikan bantuan.	Melaksanakan pemeranan *role playing*
	dalam pemeranan memperhatikan kelompok yang sedang melakukan tugasnya. Apabila ketika *role playing*sedangberlangsung ada pemeran yang kesulitan, guru dapat memberikan bantuan	
	Meminta seluruh kelompok berdiskusi untuk mengerjakan LKS yang telah dibagikan guru	Semua kelompok berdiskusi untuk mengerjakan LKS yang telah dibagikan oleh guru
	Meminta perwakilan tiap kelompok untuk menyajikan jawaban LKS di depan kelas dan membimbing siswa	Perwakilan kelompok menyajikan jawaban LKS di depan kelas
	Memberi soal untuk dikerjakan siswa secara individu	Mengerjakan soal secara individu
	Membahas bersama siswa dengan tanya Jawab	Mengemukakan pendapat

Kegiatan Penutup	Mengulangi materi yang dianggap sulit (jika ada) dan membimbing siswa dan menarik kesimpulan bersama siswa	Menyimak penjelasan guru dan menarik kesimpulan pembelajaran dibimbing oleh guru

Jadi langkah – langkah *role playing* rmenurut Ahmad, Setyono, Amri, dan Elisah dapat di lihat bahwa langkah ini merupakan suatu proses kegiatan guru dan siswa yang dimana guru menyampaikan kegiatan dalam langkah bermain peran dan siswa yang melakukan kegiatan bermain peran tersebut, dimana di langkah-langkah ini juga tersusun dalam bentuk pendahuluan, kegiatan inti, dan peutup.

Menurut Kiromim (2011:151), terdiri langkah-langkah yaitu :

1). Persiapan *role playing*

a) Tetapkan dahulu masalah - masalah social yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.

b) Guru menyusun /menyiapkan skenario yang akan di tampilkan .Skenario juga dapat dibuat oleh siswa

c) Menunjukan beberapa siswa untuk mempelajari skenario sebelum kegiatan belajar

2). Pelaksanaan *role playing*

a). Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai

b). Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk menerapkan skenario yang sudah dipersiapkan.

c). Masing-masing siswa duduk di kelompok masing-masing sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan.

d). Setelah selesai dipentaskan, masing masing siswa diberi kertas sebgai lembar kerja untuk membahas.

e). Masing masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya

f). Guru memberi kesimpulan secara umum.

g) Evaluasi..

Jadi langkah – langakah Menurut Kiromim ini merupakan langkah-langkah yang langsung pada penetuan pemasalahan dalam penyusunan .sekanario yang akan di perankan oleh siswa. Dan lebih memberikan penjelasan terhadap kopetensi dari pelaksaan *role playing.*

Sedangkan menurut Djmarah (2014:89), langkah – langakah menggunakan metode *role playing* adalah:

1. Tetapkan dahulu masalah masalah social yang menarik perhatian siswa untuk dibahas
2. Ceritakan kepada siswa mengenai isi dari masalah – masalah dalam konteks cerita tersebut.

3. Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya didepan kelas.
4. Jelaskan kepada pendengar mengenai peran mereka pada waaktu sosiodrama/*role playing* sedang berlansung.
5. Berikan kesempatan pada para pelaku untuk berunding beberpa menit sebelum mereka bermain perannya.
6. Akhiri kegiatan *role playing* dengan diskusi kelas untuk bersama – sama mecekan masalah persoalan yang ada pada kegiatan tersebut.
7. Jangan lupa menilai hasil*role playing* tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

jadi langkah – langakah metode *role playing* menurut Djmarah sama dengan menurut Kiromim ini yang dimana langka kedua ini sama sama penetapan langkah nya langsung pada penentuan permasalahan dan memberi penilaian pada akhir atau evaluasi .

Berdasarkan langkah-langkah di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *roleplaying* ini merupakan suatu acuan dalam bentuk pembuatan langka langah dalam rpp dengan mengunakan metode *role playing* . Jadi langkah-langkah dari Metode *role playing* sebagai berikut: a) Buatlah satu permainan peran dimana guru akan mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan. b) Informasikan kepada kelas bahwa guru akan memainkan peran

utama dalam bermain peran ini. Pekerjaan siswa adalah membantu guru berhubungan dengan situasi. c) Mintalah relevan siswa untuk bermain peran menjadi orang lain dalam situasi ini. Guru memberisiswa itu catatan pembukaan untuk dibaca guna membantunya atau membawa masuk pada peran. Mulailah bermain peran, tetapi berhentilah pada interval yang sering dan mintalah kelas untuk memberi feedback dan arah seperti kemajuan skenario.Jangan ragu menyuruh siswa untuk memberikan garis khusus bagi guru untuk digunakan. d) Teruskan bermain peran sampai siswa secara meningkat melatih guru dalam bagaimana menangani situasi. Hal ini memberikan siswa latihan keterampilan ketika guru melakukan peran yang sebenarnya untuk mereka. Dengan ini peneliti akan mengaplikasikan langka pengunaan metode *role playing* ini ke dalam bentuk kegiata pembelajan dalampembuatan rpp pada siswa dengan metode *role playing.*

c. Kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *Role Playing*

Metode*role playing* memiliki kelebihan dalam pengunaannya. Menurut Mansyur (Sagala,2006) kelebihan dari *role playing* yaitu dengan penerapan metode*role playing* siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar .

Menurt Syaiful Basyri Djamarah (2014:89*) role playing* mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan .Beberapa kelebihan yaitu:

1. Siswa berusaha untuk melatih, memahami,dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang diperankan
2. Siswa akan terlati untuk berinisiatif dan berkereatif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengebukakan pendaptnya sesuai dengan waktu yang sudah tersedia.
3. Bakat yang terdapat di siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
4. Siswa memilih kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.

Sedangkan kekurangannya antara lain yaitu:

1. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanan pertujukan.
2. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.

3. Sering kali kelas lain menjadi terganggu dengan suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Menurut Taniredja (2013) kelemahahan metode *role playing* adalah: (a) ila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini akan mengacaukan kegiatan berlangsungnya *role playing*; (b) memakan waktu yang cukup lama; (c) sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif;(d) memerlukan tempat yang luas; (e) kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton.

Menurut Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein (2006) kelebihan metode *role playing* adalah: (a) dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa,di samping menjadi pengalama yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak; (b) sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias; (c) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan; (d) siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan di bahas dalam proses belajar.

Menurut Anita (2008), kelemahan metode *role playing* diantaranya; a) relative memerlukan waktu yang cukup banyak;

b) sangat bergantung pada aktivitas siswa ; c) cenderung memperlukan pemanfaatan sumber belajar

Hal ini dapat di simpulkan bahwa dengan adanya kelebihan dari metode *role playing*ini dapat melatih siswa uantuk memahami dan mengingat isi dari yang akan diperankan siswadan siswa dengan sendiri akan terlatih untuk berinisiatif dalam menjalan kan tugas sebagai siswa. Serta kekurangan dari metode *role playing* sebagian besar anak yang tidak ikut bermain darama mereka akan menjadi kurang kereatif dan banyak memakan waktu dan menjadi tangung jawab guru untuk melibatkan siswa dalam setiap kegiata pembelajaran berlansung.

2.2.2 Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Adapun hasil belajar menurut Normaan E.Gronlud mengatakan bahwa hasil belajar sangat berguna bagi siswa maupun bagi guru.Hasil belajar dapat disumbangkan untuk meningkatkan belajar siswa dengan cara :

a. Menjelaskan hasil belajar yang dimaksud
b. Melengkapi tujuan pendek untuk waktu mendatang
c. Memberikan umpan balik terhadap kemajuan belajar
d. Memberikan informasi tentang kesulitan dalam belajar. Sehingga dapat dipergunakan untuk memilih pengalaman belajar yang akan mendatang.

Jadi dapat disimpulkan bahawa hasil belajar yang di kemukakan oleh Normaan E.Gronlud itu adalah hasil belajar yang sangat berguna bagi siswa untuk menjelaskan hasil, tujuan dan uampan balik terhadap apa yang di pelajari untuk pembelajran yang akan mendatang.

Menurut Arifin (2012) hasil belajar merupakan berbagai upaya yang dilakukan bagi perbaikan proses belajar, sehingga pembelajaran efektif dilakukan secara optimal yang dapat dilihat dari prolehan ketuntasan belajarnya. Jadi hasil belajar ini merupakan hal yang diproleh mampu menguba prilaku atau bahkan pola berfikir siswa terkait pemberlajaran.

Menurut Bloom (2014), hasil belajar mencangkup kemampuan kongnitif, efektif, dan psikomotorik. Jadi dari ketiga ranah tersebut yang nanti akan menjadi objek penilaian terhadap hasil belajar. Tetapi dalam penelitian ini lebih ke rana kongnitif dimana penilaian akan berfokus pada pengetahuan.

Menurut suprijiono (2014), bahwa hasil belajar adalah perubahan prilaku secara keselurahan bukan hanya pada satu aspek potensi kemanusiaan saja, hasil belajar juga dipengaruhi oleh banyak factor.Jadi hasil belajar ini menjelaskan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dalam bentuk perubahan pengetahuan.

Menurut Sudjana (2010: 22) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan – kemampuan yang di miliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Jadi dari hasil belajar ini menyatakan bahwa setiap pengalaman belajar akan ada penilaian belajar dari kemampuan yang dimiliki oleh siswa

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku individu yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga merupakan suatu perubahan tingkah laku dari belum bisa menjadi bisa dan dari yang belum tahu menjadi tahu.Hasil belajar pada penelitian ini menitik beratkan pada hasil belajar yang berupa kognitif.Hasil belajar kognitif dapat diukur mela lui tes dan dapat dilihat dari nilai yang diperoleh. Dalam penelitian ini hasil belajar dikhususkan pada tingkat pengetahuan sampai tingkat penerapan. Hasil belajar kognitif berkaitan dengan penguasaan materi yang telah diajarkan oleh guru selama proses pembelajaran yang diukur melalui tes hasil belajar.Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran.Nilai tersebut berupa angka yang menyangkut ranah kognitif

.

b. Factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut (Sugihartono.dkk,2007,p.155) Penyebab kesulitan belajar itu dapat dikelompokan menjadi dua kelompok besar yaitu factor yang berasl dari dalam diri pelajar (factor internal) yang meliputi kemampuan intelektual,afeksi,seperti perasaan dan percaya diri, motivasi, kematangan untuk belajar, kemampuan mengingat, dan kemampuan mengindraan seperti melihat, mendengarkan dan merasakan. Sedangkan factor yang berasl dari luar pelajar (factor eksternal) meliputi factor yang berkaitan dengan kondisi proses pembelajaran yang meliputi guru, kualitas pembelajran, instrument atau pasilitas pembelajran baik yang berupa softwere serta lingkungan, baik lingkungan social maupun lingkungan alam. Jadi menurut pendapat (Sugihartono.dkk,2007, p.155) bahwa factor yang dapat mempngaruhi hasil belajar salah satunya yaitu kesulitan belajar, yang dimana jika siswa mengalami kesulitan dalam belajar maka siswa tidak akan mengerti apa yang telah dipapar oleh gurunya dan membuat siswa malas dalam belajar sehinga nilai yang diproleh atau hasil tidak akan maksimal.

Menurut (Watson, dkk, 2014, pp.8-9) terdapat delapan karetestik siswa mengalami kesulitan belajar yakni:(a) perception, siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenali atau menafsirkan yang dirasakan, dilihat dan didengar; (b)

attention,merupakan ciri siswa yang mengalami kesulitan dalam memperhatikan atau focus pada kegiatan pembelajaran; (c) memory,berkaitan dengan siswa dalam mengeloh informasi terlebih khusus mengelolah informasi yang di baca; (d) processing speed, merupakan kecakapan dalam memproses informasi. Akan di temukan dalam kelas siswa yang cepat dalam memperoses informasi dengan yang lambat. Hal itu dapat di lihat dari kecepatan menguasai materi pembelajaran; (e) metacogntion, siswa yang mengalami kesulitan dalam membangun pemahaman baru atau membuat suatu kesimpulan yang dipelajari;(f) language, siswa yang mengalami kesulitan dalam bahasa/fonologi; (g) academic, siswa yang mengalami kesulitan belajar ditandai pencapaian akademik. Dengan kata lain pencapaianhasil belajar siswa tidak sama dengan yang di capai sebelumnya; (h) social, siswa yang mengalami kesulitan belajar ditandai dengan dengan kemampuan social dalam belajar yang menurun. Keberhasilan dalam belajar didukung dari rekan kelas atau hubungan social siswa.Jadi kesulitan belajar menurut (Watson, dkk, 2014, pp.8-9) ini lebih padak karteristik siswa dalam belajar sehingga siswa mengalami kesulitan belajar yang dapat mempengaruh kemampuan social dalam belajar.

Menurut yang di ungkapkan oleh (Abduhrrahman, 2012, p.5)factor dari hasil belajar yaitu diliat dari definisi tentang

kesulitan belajar di Indonesia belum ada yang baku . Pendidikan di Indonesia siswa yang mendapatkan prolehan hasil belajr yang rendah diyakini mengalami kesulitan dalam belajar.”Pada guru umumnya memandang semua siswa yang memperoleh nilai rendah disebut siswa yang berkesulitan belajar. Jadi factor kesulitan belajar menurut (Abduhrrahman, 2012, p.5) ini merupakan factor yang diliat secara umum yang berlaku di Indonesia dimana belum ada yang baku dalam belajar dan guru umumnya memandang semua siswa yang memperoleh nilai rendah disebut siswa yang berkesulitan belajar. Sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa pun rendah karena belum ada dorongan motivasi pada diri siswa .

Menurut Djaali (2009) berpendapat kebiasan belajar termaksuk factor intern yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Kebiasan belajar adalah cara atau teknik yang menetap pada diri siswa pada waktu menerima pelajaran, membaca buku, mengerjakan tugas dan peratuaran untuk menyelsaikan kegiatan. Kebiasaan belajar cenderung menguasai prilaku siswa pada setiap kali meraka melakukan kegiatan belajar,kerna itu kebiasaan yang baik perlu dimiliki oleh setiap siswa. Siswa yang memupuk kebiasaan yang dengan baik akan memproleh kemudahan dalam belajar dan meraih prestasi belajar yang bagus. Jadi menurut Djaali (2009) bahwa hasil belajar di pengaruhi oleh factor intern

yang mempengaruhi prestasi belajar yang membuat siswa dalam kebiasaan berprilaku dari cara atau teknik dalam kegiatan belajar yang dimiliki siswa sehinga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Slameto (2010:54) mengemukakan "factor – factor yang mempegaruhi belajar secara umum dikelompokan menjadi fakto intern dan factor eksteren factor intern adalah factor –faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang meliputi factor fsiologis (fisik) dan psikologis (kejiwaan). Factor ekstern yaitu factor-faktor yang berasal dari luar diri siswa yaitu factor luar sekolah. Jadi di simpulkan bahwa yang mempengaruhi hasil belajar Menurut Slameto (2010:54) adalah kemampuan siswa dalam memperoleh pengalaman belajar itu sendiri baik dari faktor luar dan factor dalam yang dapat mengembangkan potensi dari siswa itu tersebut ,berhubungan dengan kemampuan mereka dalam belajar atau memperoleh pengelaman belajarnya, karena sebagian besar di pengaruhi oleh dalam dri siswa itu sendiri.

Dari beberapa pendapat di atas merupakan penjelaskanm mengenai factor - factor yang dapat mempengaruhi hasil belajar terhadap siswa.. Di sini peneliti sependapat atau sangat setuju dengan (Sugihartono.dkk,2007, p.155) yang dimana kesulitan belajar yang merupakan factor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang dimana factor internal yang berasal dari dalam

diri siswa dan meliputi kemampuan intelektual, afeksi, seperti perasaan dan percaya diri dan motivasi,serta kematangan untuk belajar, dan faktor eksternal dari luar meliputi guru, kualitas pembelajaran, instrument atau lingkungan social maupun lingkungan alam. Yang dimana kedua factor tersebut merupakan pengacu untuk meningkatkan hasil belajar yang maksimal bagi siswa.Dan dimana kesulitan dalam berlajar itu merupakan masalah factor awal rendahnya hasil belajar yang di proleh oleh siswa. Hal ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan itu bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika dia berada disekolah maupun di lingkungan rumah.

2.2.3 Pembelajaran Tematik

a. Pengertian pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan.Pembelajaran dalam kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern yaitu menggunakan pendekatan ilmiah *(scientific approach).*Proses pembelajaran tematik menggunakan pendekatan *scientific* menurut Kemendikbud (2013: 21) dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak

bergantung pada informasi searah dari guru. Hal ini karena proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Kemendikbud (dalam Trianto, 2010: 79) pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis dari pada model pembelajaran terpadu.Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswasiutirjo & Mamik (dalam Devi, 2007: 133) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.Sedangkan menurut Kurdi dan Abdul (2006: 254) pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu *(integrated instruction)* yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid

dalam Rahmi (2014: 80). Menurut Mayke (2003:164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid.Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Poerwadarminta dalam Rahmi, 2014: 80).Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction)* yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik. Menurut Trianto (2010: 147) Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan.

Kurikulum 2013 Sekolah Dasar menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif dari kelas I sampai kelas VI.Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.Tema merupakan

alat atau wadah untuk mengenal berbagai konsep kepada anak didik secara utuh.Dalam pembelajaran, tema diberikan dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan bahasa anak didik dan membuat pembelajaran lebih bermakna.Penggunaan tema dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas.

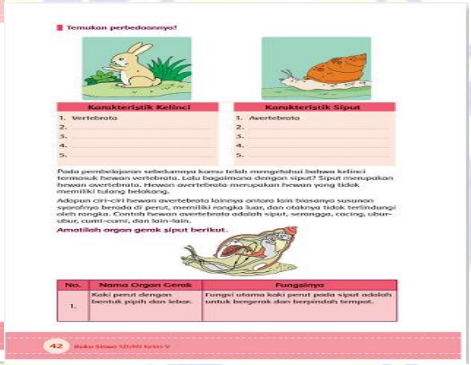
Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang dirancang bedasarkan tema-tema tertentu dan memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran yaitu SBdP, IPA dan Bahasa Indonesia.

b. Materi Tematik Dalam Buku Guru

Dalam pembelajaran tematik pada tema 1(organ gerak hewan dan manusia) dan sub tema 1 tentang (organ gerak hewan) pada pembelajaran ke 5 yang terdapat muatan pembelajaran SPdP,IPA dan Bahasa Indonesia.Di pembelajaran tema ini akan membahas tentang.1)Ciri-ciri hewan vertebrata dan avertebrata.2)Cara merangkai sebuah cerita.3)Bacaan yang berjudul" siput bukanlah hewan lemah".

(1). Ayo mengamati



Di pembahsan ini sisiwa memperhatikan gambar kelinci yang merupakan hewan vertebrata dan hewan siput yang merupakan hewan avertebrata. Selesai mengamati gambar siswa menulis perbandingan karakteristik kelinci dengan siput, siswa juga mengamati rangka gerak berbagai hewan avterbrata secara seksama, serta siswa mengidentifikasi organ gerak hewan avertebrata beserta fungsinya,dan siswa juga dapat melakukan dengan cara mencari informasi dan data dengan melakukan studi wawancara maupun observasi,serta dilakuakn dengan diskusi.

(2). Ayo berkereasi

Ayo Mengamati

Di sekitarmu pastinya banyak sekali jenis hewan avertebrata. Bersama temanmu amati hewan-hewan tersebut dan identifikasikan organ geraknya. Tuliskan hasilnya pada tabel berikut.

No.	Nama Hewan	Nama Organ Gerak	Fungsinya
1.	Belalang		
2.	Cacing		
3.	Ular-ular		

Ayo Berkreasi

Pilihlah salah satu hewan avertebrata. Kemudian buatlah model sederhana organ gerak dari hewan yang kamu pilih tersebut menggunakan plastisin. Buatlah sebaik mungkin sesuai dengan keadaan aslinya.

Perhatikan contoh berikut.

siswa mengambar atau membuat model sederhana organ gerak siput, kegiatan pembelajaran ini dapat belansung dengan menarik dan tidak membosankan , makan bisa dilakukan di luar kelas .

(3). Ayo berdiskusi

Ayo Berdiskusi

Ceritakan gambar yang telah kamu buat di hadapan guru dan teman-teman satu kelomu. Mintalah pendapat atau masukan dari guru dan teman-temanmu.

Catatlah pendapat atau masukan tersebut pada kolom berikut.

Pendapat/Masukan Guru	Pendapat/Masukan Teman

Ayo Membaca

Siput Bukanlah Hewan Lemah

Siput, menurut sebagian orang dianggap sebagai hewan yang lambat dan menjijikan. Bahkan karena gerakannya yang lambat, tidak jarang orang membanding-bandingkannya dengan kelinci. Siput juga dianggap menjijikan karena tubuhnya yang penuh lendir.

Sebenarnya siput memiliki kelebihan dan keistimewaan. Kelebihan dan keistimewaan siput ini menjadikan kerang tubuh yang tidak dimiliki oleh hewan-hewan lain. Apa saja kelebihan dan keistimewaan tersebut?

siswa akan menceritakan gambar yang telah dibuaatnya dihadapan guru dan teman – temannya

.(4). Ayo membaca

“siput bukanlah hewan yang lemah “

Ayo Berdiskusi

Ceritakan gambar yang telah kamu buat di hadapan guru dan teman-teman satu kelasmu. Mintalah pendapat atau masukan dari guru dan teman-temanmu.

Catatlah pendapat atau masukan tersebut pada kolom berikut.

Pendapat/Masukan Guru	Pendapat/Masukan Teman

Ayo Membaca

Siput Bukanlah Hewan Lemah

Siput, menurut sebagian orang dianggap sebagai hewan yang lamban dan menjijikkan. Bahkan karena gerakannya yang lamban, tidak jarang orang membanding-bandingkannya dengan kelinci. Siput juga dianggap menjijikkan karena tubuhnya yang penuh lendir.

Sebenarnya siput memiliki kelebihan dan keistimewaan. Kelebihan dan keistimewaan siput ini merupakan karunia Tuhan yang tidak dimiliki oleh hewan-hewan lain. Apa saja kelebihan dan keistimewaan tersebut?

44

siswa membaca teks berjudul “siput bukanlah hewan yang lemah,dan siswa pun mencari apa saja kelebihan dan keistimewaan dari siput bukanlah hewan yang lemah.

(5). Ayo berkreasi

Siswa mempelajari beberapa hal mengenai beragam gaya gambar dan ilustrasi

Ayo Berkreasi

Pada pembelajaran sebelumnya kamu telah mempelajari ragam gambar cerita atau ilustrasi. Dalam membuat gambar cerita kamu juga harus mengetahui cerita gambar cerita atau ilustrasi.

Cerita gambar cerita atau ilustrasi adalah sebagai berikut.

1. Realis

Realis merupakan gambar yang dibuat seperti keadaan aslinya, baik bentuk, ukuran, dan tata letaknya. Contohnya seperti lukisan berjudul Kapal Belanda Buatan karya Raden Saleh berikut ini.

2. Karikatur

Karikatur merupakan gambar yang melebih-lebihkan atau mengubah dari objek aslinya. Gambar karikatur menyajikan objek dengan karakter yang lucu dan aneh. Biasanya gambar karikatur mengandung kritikan dan sindiran.

47

di sini siswa mempelajari beberapa hal mengenai beragam gaya gambar ilusturusi serta siswa membuat gambar ilustarasi yang mewakili isi dan informasi bacaan yang berjudul “siput bukanlah hewan yang lemah” dengan gaya dan corak yang telah diplajari.

(6). Ayo renungkan

Siswa diminta untuk mengingat kegiatan pembelajaran hari ini dan kembali mengaitkan dengan tema yang sedang mereka pelajari. Siswa diminta menggambar organ gerak salah satu hewan avertebrata.

Ayo Renungkan

Gambarkan kembali organ gerak salah satu hewan avertebrata pada kolom berikut.

Pelajaran apa yang dapat kamu ambil dari hewan tersebut?

Kerja Sama dengan Orang Tua

Bersama orang tuamu, amatilah hewan-hewan di sekitar rumahmu. Kumpulkanlah hewan-hewan yang termasuk jenis hewan avertebrata.

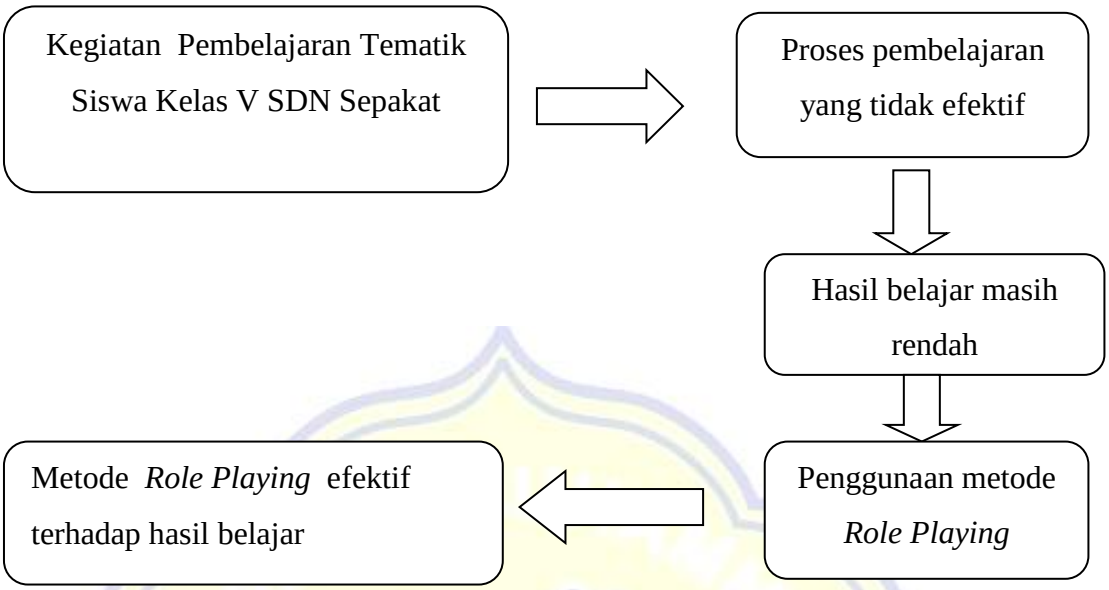
50

Siswa diminta untuk mengingat kegiatan pembelajaran hari ini dan kembali mengaitkan dengan tema yang sedang di pelajari .Siswa diminta mengambar organ gerak sala satu hewan avertebrata. Serta siswa diminta untuk merelefsikan penguasaan mereka tentang pembelajaran untuk kemudian diberikan cacatan dan komentar orang tua. Pada pembelajaran

ini juga diperlukan kerja sama dengan orang tua yang dimana siswa bersama orang tuanya melakukan kegiatan mengamati hewan – hewan di sekitar rumah dan mengelompokan hewan – hewan mana yang termasuk hewan avertebtrata.

2.3 Kerangka Berpikir

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di SDN Sepakat yang masih menggunakan cara belajaryang kurang menyenangkan yang membuat siswa bosan dengan pembelajran tematik mesikipun sekolah sudah menarpkan pendekatan *saintifik* sehingga dari hal tersebut bisa mempengaruhi beberapa hal yang terdapat pada diri siswa, seperti motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, kaitannya dengan penerapan metode *role playing* maka diharapkan ada pengaruh yang positif terhadap hasil dan motivasi belajar siswa, tidak sama hasilnya dengan ketika guru menggunakan model yang biasa saja. Berikut skema kerangka pikir dalam penelitian ini:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: Efektivitsas Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sub Tema 1 Di Sekolah Dasar.

Dalam penelitian ini, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_o :Metode*role playing*tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V Subtema 1 Di SDN Sepakat Tahun Pelajaran 2020/2021.

H_a :Metode*role playing*efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V Subtema 1 Di SDN Sepakat Tahun Pelajaran 2020/2021.

Adapun kriteria pengujian hipotesis yaitu Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_o ditolak danH_a diterima, berarti penggunaan metode *role playing* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Sepakat Tahun Pelajaran 2020/2021.

BAB III

. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian dan Design Penelitian

penelitian yang digunakan untuk mencari efektivitas perlakuan tertentu terhadap Penelitian ini adalah menggunakan penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen atau penelitian percobaan dibedakan menjadi dua yaitu eksperimen murni dan eksperimen kuasi. Penelitian eksperimen murni mengambil subjek penelitian berupa benda atau hewan percobaan. Penelitian dilaksanakan dilaboratorium dan kondisi lingkungan laboratorium yang dapat mempengaruhi hasil penelitian dikendalikan oleh peneliti. Dengan demikian hasil akhir, hasil akhir dari penelitian adalah murni karena ada pengaruh dari percobaan/eksperimen. Penelitian kuasi eksperimen atau eksperimen semu mengambil subjek pada manusia. Kondisi lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian tidak dapat dikendalikan oleh peneliti sehingga hasil penelitian tidaklah murni dari eksperimen/percobaan yang dilakukan (Mulyatiningsih, 2012: 85). Dalam penelitian ini peneliti akan mengunakan penelitian kuasi eksperimen.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test.* Dimana dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.Kelompok

eksperimen yaitu kelompok yang menggunakan metode *role playing*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran metode diskusi.

Tabel 3.1.
Desain Penelitian

Kelompok	***Pre-test***	**Perlakuan**	***Post-test***
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Sumber: (Sugiyono, 2019: 231).

Keterangan:

O_1 = *Pre-test*pada kelas eksperimen

O_2 = *Post-test*pada kelas eksperimen

O_3 = *Pre-test*pada kelas kontrol

O_4 = *Post-test*pada kelas kontrol

X = Perlakuan pada kelas eksperimen

- = Tidak ada perlakuan pada kelas kontrol

Dimana dalam *desain* penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, yaitu pada pertemuan awal dilakukan *pre test* pada kelas eksperimen dan kontrol, pertemuan kedua dan ketiga dilakukan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol, dan pertemuan keempat dilakukan *post test* pada kelas eksperimen dan kontrol.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah lokasi berlangsungnya kegiatan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sepakat dan SDN Moteng Kecematan Brang Rea Kabupaten Sumbawa Barat subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V. Penelitiaan akan dilaksanakan mengikuti pembelajaran pada tema 1 sub tema 1 pembelajaran 5.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu yang digunakan selama penelitian terhitung mulai dari pelaksanaan observasi sampai dengan pelaporan. Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan November

Tabel 3.2 Kegiatan penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2020/2021						
		Ags	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb
1.	Persiapan Penysunan Proposal	X	X	X	X			
2	Pelaksanaan Penelitian				X			
3	Analisis data					X		
4	Membuat laporan					X	X	X

3.3 Penentuan Subjek Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifa yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu(Sugiyono, 2013: 117)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Sepakat dan SDN Moteng Tahun Pembelajran 2020/2021. Yang berjumlah 23 siswa, 12 siswa pada kelas V di SDN Sepakat dan 11 siswa di SDN Moteng.Dengan melihat keadan jumlah populasi yang diambil dari 2 sekolah dalam penelitian ini peneliti yang mengunakan jumlah siswa 23 siswa sebagai populasi untuk memperoleh data penelitian.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili) (Sugiyono, 2013: 118)

Berdasarkan pendapat para akhli di atas maka dimaksut dengan sampel adalah sebagaian atau wakil dan suatu populasi yang akan diteliti. Jadi setiap populasi dijadikan sebagai sampel. Adapun teknik

yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah teknik *Probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2013: 119)

Berdasarkan hasil obeservasi kondisi kelas V yang terditi dari dua sekolah yaitu SDN Sepakat dan SDN Moteng.Dengan begitu maka teknik pengambilan sampel mengunakan teknik *randomsampling* yaitu pemilihan kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui sistem undian/kocok. Hasil pengundian yang diproleh, kelompok (eksperimen) yaitu SDN Sepakat yaitu memiliki siswa bejumlah 12 siswa dan SDN Moteng memiliki siswa dengan jumlah 11, sebagai kelas kontrol sehingga jumlah total populasi 23 orang siswa.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

3.4.1 Teknik Tes

Data tes diperoleh dari *pre test* dan *post test* masing-masing berjumlah 19 item soal tentang pembelajaran pada tema 1 yaitu organ gerak hewan dan manusia sub tema 1 yaitu tentang organ gerak hewan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol..

3.4.2 TeknikObeservasi

Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru selama proses belajar mengajar berlangsung, observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk melihat keterlaksanaan

metode *role playing* dalam kegiatan belajar mengajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3.4.3 TeknikDokumentasi

Adapun teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data-data tentang profil sekolah, nama guru, foto-foto kegiatan penelitian, dan nama siswa kelas V di SDN Sepakat dan di SDN Moteng

3.5 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat, yakni:

3.5.1 Variabel Bebas (*independent variable*)

Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel lain. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya adalah metode *role playing.*

3.5.2 Variabel Terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas.Variabel terikat dari penelitian ini adalah hasil belajar.

3.6 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes berbentuk pilihan ganda berjumlah 19 soal, soal tersebut adalah jumlah yang tersisa setelah di uji cobakan sebelumnya.Jumlah soal sebelum

diujicoba adalah 25 butir soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa.Soal yang dibuat berdasarkan pada silabus dan RPP. Adapun cara penskoran untuk tes hasil belajar adalah jika siswa menjawab dengan benar maka nilainya adalah 1 dan jika siswa menjawab salah maka nilainya adalah 0. Kisi-kisi soal dan angket dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel. 3.3
Kisi-kisi instrumen hasil belajar

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	NO BUTIR			
		C1	C2	C3	C4
3.1Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.	3.1.1Menetukan ide pokok pada masing-masing paragraf		18	14	17,19
3.1Memahami gambar cerita.	3.1.1 Menjelaskn cerita yang terdapat pada gambar.	15		16	
4.1Membuat gambar cerita.	4.1.1 Membuat cerita yang berbetuk gambar.	9	,13		12,
3.1Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.	3.1.1Menyebutkan cir-ciri hewan vertebrata dan avertebrata.	1,4		6,9	
4.1Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan	4.1.1Membuat bagan tentang cir-ciri hewan vertebrata dan avertebrata	3	5, 25	21	10,24

4.1Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.	4.1.1Menuliskan ide pokok yang terdapat pada paragraf.	7	2,11	20,23	8
Jumlah	25 butir soal				

3.6.1 Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Sebelum instrumen digunakan, ada beberapa syarat yang harus dipenuhi sehingga instrumen tersebut layak untuk digunakan dalam pengumpulan data. Diantara persyaratan tersebut adalah instrument pengumpulan data harus memiliki validitas dan reliabilitas.

Berdasarkan uraian di atas, maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk pilihan ganda. Sebelum tes itu digunakan dalam penelitian ini terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk mengetahui tingkat, daya pembeda, validitas, dan reliabilitas dari tes tersebut.Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur.

Teknik yang digunakan untuk mengukur validitas tes tersebut adalah menggunakan rumus korelasi *product moment*, rumus *product moment* yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

X : Skor butir

Y : Skor total

N : Jumlah Sampel

r : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

Kriteria Keputusan sebagai berikut:

0,80 – 1,00 = validitas isi sangat tinggi

0,60 – 0,79 = validitas isi tinggi

0,40 – 0,59 = validitas isi sedang

0,20 – 0,39 = validitas isi rendah

0,00 – 0,19 = validitas isi sangat rendah (Arifin, 2011: 254)

Berdasrkan dari hasil uji coba tes yang berjumlah 25 soal dan dihitung dengan menggunakan rumus validitas di atas, maka akan didapatkan soal yang valid dengan mengunakan rumus *product moment.*

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrument.Reliabilitas tes berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu tes teliti dan dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Suatu tes dapat dikatakan Reliabel jika selalu

memberikan hasil yang sama bila di teskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda (Arifin, 2011: 258).

Untuk mengukur reliabilitas instrumen peneliti menggunakan rumus Kuder Richardson-20 (KR-20) sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{n}{(n-1)}\left[\frac{S2 - \sum pq}{S2}\right]$$

Keterangan:

r_{11} : Koefisien reliabilitas seluruh item

p : Banyaknya subjek yang menjawab dengan benar

q : Banyaknya subjek yang menjawab item salah (q=1-p)

$\sum pq$: Jumlah hasil perkalian antara p dan q

N : Banyaknya item

S : standar deviasi dari tes

Kriteria reliabilitas :

0,80 – 1,00 = Sangat baik

0,60 – 0,79 = Baik

0,40 – 0,59 = Cukup

0,20 – 0,39 = Rendah

0,00 – 0,19 = Sangat rendah

c. Tingkat Daya Beda

Untuk mencari Daya Beda (BD) suatu item dapat dilakukan dengan jalan mengadakan analisis item-item.

Daya Beda (DB) rumus yang digunakan dalam penelitian ini (Sudijono, 2011: 375) adalah :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D : Daya beda

J_A : banyaknya subjek kelompok atas

J_B : banyaknya subjek kelompok bawah

B_A : banyaknya subjek kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B : banyaknya subjek kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Kriteria daya beda sebagai berikut:

D = 0,00 – 0,20 = jelek

D = 0,20 – 0,40 = cukup

D = 0,40 – 0,70 = baik

D = 0,70 – 1.00 = baik sekali

D = negative, semuanya tidak baik

3.6.2 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Dalam hal ini peneliti menggunakan metode observasi secara langsung untuk melihat aktivitas siswa dan guru yang berlangsung selama proses pembelajaran. Kisi-kisi lembar observasi keterlaksaanan kelas ekperimen dan kelas Kontrol dapat dilihat pada Tabel berikut

Tabel : 3.4
Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksaan Pembelajran Kelas Ekperimen

Metode *Role Playing*	**Langkah-langkah Pembelajaran**	**Aspek yang diamati**
Pembelajaran yang bisas digunakan oleh guru yaitu kelas eksperimen dengan menerapkan Metode *Role Playing*	Kegiatan Awal	1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa di depan. 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Guru memberikan motivasi kepada siswa. 4. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin di capai.
	Kegiatan Inti	1. Buatlah satu permainan peran dimana guru akan mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan. 2. Informasikan kepada kelas bahwa guru akan memainkan peran utama dalam bermain peran ini. Pekerjaan siswa adalah membantu guru berhubungan dengan situasi. 3. Mintalah relevan siswa untuk bermain peran menjadi orang laindalam situasi ini. Guru memberisiswa itu catatan pembukaan untuk dibaca guna membantunya atau membawa masuk pada peran. Mulailah bermain peran, tetapi berhentilah pada interval yang sering dan mintalah kelas untuk memberi feedback dan arah seperti kemajuan skenario. Jangan ragu menyuruh siswa untuk memberikan garis khusus bagi guru untuk digunakan. 4. Teruskan bermain peran sampai siswa secara meningkat melatih guru dalam bagaimana menangani situasi. Hal ini memberikan siswa latihan keterampilan ketika guru melakukan peran yang sebenarnya untuk mereka.
	Kegiatan Penutup	1. Guru mengajak seluruh siswa untuk melakukan koreksi terhadap materi yang dijelaskan. 2. Di akhir pembelajaran seluruh siswa merumuskan beberapa kesimpulan

		terhadap materi yang dipelajari tersebut. 3. Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam.

Tabel 3.5
Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksaan Pembelajaran Kelas Kontrol

Pembelajaran yang bisas digunakan oleh guru yaitu kelas kontrol dengan menerapkan diskusi	Kegiatan Awal	1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa di depan. 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Guru memberikan motivasi kepada siswa. 4. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin di capai.
	Kegiatan Inti	**Metode diskusi** Yang harus dilakukan guru pada saat pembelajaran adalah : 1. Menyediakan bahan, topik, alat, masalah yang akan didiskusikan 2. Menyebutkan poko poko masalah yang akan dibahas atau di berikan studikasus pada siswa sebelum meyelengarakan diskusi 3. Menugaskan siswa untuk menulis dan meringkas dan menganalisis 4. Membibing diskusi , tidak memberi ceramah 5. Waspada terhadap kelompok yang tampa kebingungan atau berjalan dengan tidak menentu 6. Melatih siswa dalam menerima pendapat orang lain

	Kegiatan Penutup	1. Bimbinglah siswa membuat rangkuman atas materi yang disampaikan oleh guru. 2. Melakukan evaluasi 3. Melakukan tindak lanjut 4. Menutup pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam.

Aspek keterlaksanaan pembelajaran yang dicapai dianalisis dengan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$K = \frac{Indikatoryangdicapai}{Jumlahindikatormaksimal} x\ 100\%$$

Keterangan :

K = Keterlaksanaan

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Siswa dan Guru

Persentase Keterlaksanaan	**Kategori**
K >90	Sangat baik
80<k<90	Baik
70<k<80	Cukup
60<k<70	Kurang
K<60	Sangat kurang

Diadaptasi Oleh Sudjana (2008:118)

3.7 ProsedurPenelitian

Penelitian ini dilakukan melalui 3 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksaan, dan tahap akhir dengan langka-langka sebgai berikut :

1. Tahap perencanaan

   Pada tahap ini dipersiapkan segala sesuatu yang dibutukan dalam penelitian, antaralain :

   a. Menyiapkan materi pembelajaran tentang tema 1 sub 1 pembelajaran 5
   b. Menyusun RPP yang didalamnya berisi langka-langka pembelajaran yang mengunakan metode *role playing*
   c. Menyusun instrument angket hasil belajar siswa
   d. Menyiapkan sumber belajar

2. TahapPelaksanaan

   a. Memberikan *prestest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
   b. Memberikan perlakuan dengan mengunakan metode *role playing* pada kelase ksperimen dan metode diskusi Pada kelas kontrol
   c. Memberikan *posstest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

3. TahapAkhir

   a. Menganalisis data yang di dapat dalam penelitian
   b. Menyimpulkan data hasil penelitian

3.8 Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

a. Uji normalitas Data

Pengujian normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus *chi kuadrat*, yaitu:

$$X^2 = \frac{\sum(F_0 - F_h)^2}{F_h}$$

Keterangan:

F_0 : Frekuensi atau jumlah data yang diobservasi

F_h : Frekuensi yang diharapkan

X^2 : Nilai chi kuadrat

Bila chi kuadrat hitung < chi kuadrat tabel, maka distribusi data dinyatakan normal, dan bila $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal pada taraf signifikan 5 %.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji untuk mengukur kedua kelompok apakah memiliki varians yang sama atau tidak. Jika kedua kelompok memiliki variansnya sama, maka kelompok tersebut bisa kita katakana homogen. Dalam mengukur homogenitas varians dapat di uji F dengan rumus berikut :

$$F_{hitung} = \frac{Varians\ terbesar}{Varians\ terkecil}$$

Taraf signifikan yang digunakan adalah a = 0,05.Ujihomogenitas mengunakan SPSS dengan kriteria:

$F_{hitung} < F_{tabel}$, berarti memiliki varians yang homogen.

$F_{hitung} > F_{tabel}$, berati varians tidak homogen.

c. Uji Gain

Setelah data hasil tes perbedaan *gain skore* yaitu mengunakan selisi *post-tes* dan *pret-test.* Uji gain dilakukan dengan mengunakan SPSS 16.00. Gain skor didapatkan dengan mengunakan rumus sebagai berikut :

$$(g) = \frac{x_2 - x_1}{x_{Maks} - x_1}$$

Keterangan :

x_1 =*pret-test.*

x_2 = *post-tes*

X maksimal = Nilai maksimal

Hasil perhitungan kemudian disesuaikan dengan kriteria *gain score* pada table dibawah ini.

Table 3.7

Keriteria *gain score*

Rata-Rata *gain score*	Katagori
(g) ≥ 0,7	Tinggi
0,3 ≤ (g) < 0,7	Sedang
(g) > 0,3	Rendah

2. Uji Hipotesis

Tujuan dari uji hipotesis, untuk menetapkan suatu dasar sehingga dapat mengumpulkan bukti yang berupa data-data dalam menentukan keputusan apakah menolak atau menerima kebenaran dari pernyataan atau asumsi yang telah dibuat. Uji hipotesis dilakukan setelah dilakukan uji prasyarat dan jika data dinyatakan berdistribusi normal, maka untuk menguji hipotesis digunakan uji-t menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1{}^2 + (n_2-1)s_2{}^2}{n_1 + n_2 - 2}\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

$\overline{x_1}$= Nilai rata-rata kelas eksperimen

$\overline{x_1}$= Nilai rata-rata kelas kontrol

$s_1{}^2$= Varian kelas eksperimen

$s_2{}^2$= Varian kelas kontrol

n_1= Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2= jumlah sampel kelas kontrol (Sugiyono, 2013: 181)

Hasil uji-t dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5%.Jika $t_{tabel} \geq t_{hitung}$ maka hipotesis H_0 diterima dan H_a ditolak.Dan jika $t_{tabel} < t_{hitung}$ maka hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima.