

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP HASIL
BELAJAR PADA TEMA 9 SUBTEMA 1 SISWA KELAS IV
SD NEGERI 2 LABUHAN RATU
KOTA BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

NILA OKTAVIANI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP HASIL BELAJAR PADA TEMA 9 SUBTEMA 1 SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 LABUHAN RATU KOTA BANDAR LAMPUNG

Oleh

NILA OKTAVIANI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar pada tema 9. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar pada tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Desain penelitian menggunakan *Pre-Experimental Designs* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Data dianalisis dengan uji t. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} (4,65) > \text{nilai } t_{tabel} (2,024)$.

Kata kunci: hasil belajar, metode bermain peran, tematik.

ABSTRACT

EFFECT OF ROLE PLAYING METHOD ON LEARNING OUTCOMES ON 9th TOPIC AND 1st SUBTOPIC OF IV GRADE STUDENTS IN SD NEGERI 2 LABUHAN RATU BANDAR LAMPUNG

By

NILA OKTAVIANI

The problem of this research is low learning outcomes on 9th topic. The objective of this research is to find out the effect of role playing methods on learning outcomes in healthy and nutritious food as a topic and my healthy and nutritious food as subtopic. The instrument using a test. One-Group Pretest-Posttest Experimental Design is used in this research. The data were analyzed by t test. This research concludes the influence of role playing method on students' learning outcomes which is shown by $t_{\text{count}} (4.65) > t_{\text{table}} (2.024)$.

Keywords: learning outcomes, role playing method, thematic.

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP HASIL
BELAJAR PADA TEMA 9 SUBTEMA 1 SISWA KELAS IV
SD NEGERI 2 LABUHAN RATU
KOTA BANDAR LAMPUNG**

Oleh

NILA OKTAVIANI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **PENGARUH METODE BERMAIN PERAN
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA TEMA
9 SUBTEMA 1 SISWA KELAS IV SD
NEGERI 2 LABUHAN RATU KOTA
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Nila Oktaviani**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1313053112**

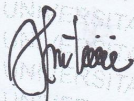
Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing



Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP 19640914 198712 2 001



Drs. Sugiyanto, M.Pd.
NIP 19560615 198303 1 003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Herpratiwi, M.Pd.

Sekretaris : Drs. Sugiyanto, M.Pd.

**Penguji
Bukan Pembimbing : Drs. M. Coesamin, M.Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP. 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 14 Juni 2017

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nila Oktaviani

NPM : 1313053112

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP
HASIL BELAJAR PADA TEMA 9 SUBTEMA 1 SISWA
KELAS IV SD NEGERI 2 LABUHAN RATU RATU KOTA
BANDAR LAMPUNG

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Bandar Lampung,



Nila Oktaviani
NPM 1313053112

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Nila Oktaviani dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 31 Oktober 1995. Penulis adalah anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Turkis Nasution dan Ibu Maysiri.

Penulis mengawali pendidikan formal pada tahun 2001/2002 sampai 2006/2007 di SD Negeri 3 Kampung Baru. Pada tahun 2007/2008 penulis melanjutkan pendidikan formal ke sekolah menengah pertama di SMP Negeri 20 Bandar Lampung. Setelah 3 tahun belajar di sekolah menengah pertama penulis lulus pada tahun 2009/2010 penulis melanjutkan pendidikan formal ke MA Mathla'ul Anwar , setelah 3 tahun belajar di MA penulis lulus pada tahun 2012/2013. Dan pada tahun 2013/2014 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, melalui jalur PMPAP (Penerimaan Mahasiswa Perluasan Akses Pendidikan) dan mengambil Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta pada tahun 2015 menerima biaya pendidikan Bidikmisi.

Tahun 2016, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di desa Rejo Basuki, kecamatan Seputih Raman, Kabupaten Lampung Tengah.

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur, ku persembahkan hasil kerja keras yang tak sepadan dengan tetesan air mata wanita terindahku, serta sebagai tanda kebanggaanku terhadap lelaki tangguh yang tulus mencurahkan do'a panjangnya untuk langkah demi langkah yang ku lalui.

Merekalah impian terindah

Ibuku dan Ayahku

(Maysiri) & (Turkis Nasution)

terimakasih untuk perjuangan yang kalian berikan.

Terimakasih kepada alasan-alasan terkuatku untuk tetap berdiri tegak,

Adikku

Afrizal dan Rahmadhina

yang selalu memberikan kehangatan dalam setiap canda tawa diwajah kalian.

Dan

Almamater Tercinta, Universitas Lampung

MOTTO

Jika engkau mengalami kegagalan
tidak ada orang lain yang menyebabkannya
karena kesulitanmu adalah dirimu sendiri

(SANDI RACANA PUTERA SABURAI)

SANWACANA

Puji dan syukur Penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 9 Subtema 1 Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung*” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya atas keterbatasan kemampuan dan pengetahuan, maka adanya dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si. selaku wakil dekan bidang akademik dan kerjasama.
3. Bapak Drs. Hi. Buchori Asyik, M.Si. selaku wakil dekan bidang umum dan keuangan.
4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd. selaku wakil dekan bidang kemahasiswaan.

5. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
6. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD;
7. Ibu Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku pembimbing I atas kesediaan waktu, untuk memberikan bimbingan, pengarahan, saran, semangat dan motivasi selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi.
8. Bapak Drs. Sugiyanto, M.Pd., selaku pembimbing II atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, pengarahan, kritik, saran, dan motivasi selama proses perkuliahan dan proses penyusunan skripsi.
9. Bapak Drs. M. Coesamin, M.Pd., selaku Pembahas atas keikhlasan dan kesediaannya dalam memberikan pengarahan, dan masukan kepada penulis selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi.
10. Para dosen PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan ilmunya, pengalaman yang sangat berharga dan tak ternilai bagi penulis.
11. Ibu Ratna Aini, M.Pd., selaku Kepala SD Negeri 2 Labuhan Ratu, Ibu Mardiana, S.Pd. selaku Wali kelas IVA dan Ibu Esti Hartawati, S.Pd. selaku Wali kelas IVB yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
12. Keluarga sederhanaku, Ayahku Turkis Nasution dan Ibuku Maysiri, adikku Aprizal Mustakim Nasution dan Rahmadhina. Terimakasih atas pengorbanan, kasih sayang dalam balutan do'a yang tulus, dan selalu memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
13. Abangku, Edo Ayulian Tagar yang selalu bersabar menemani perjuangan panjang ini.

14. Sahabat-sahabat yang memberikan warna dalam perkuliahan, Anastasia Apriani, Anggi Dwi Septiani, Diah Ayu Nur Rosidah, dan Riska Sri Haryanti.
15. Teman-teman PGSD 2013, Aziz, Acep, Ajeng, Anas, Anggi R, Cika, Dayang, Delfi, Didit, Dila, Dita, Ena, Eri, Erlin, Fifi, Fedrik, Garnis, Hilda, Ica, Ida, Indri, Intan, Juju, Kiki, Laila, Mela, Meriya, Miftahul, Muthyara, Mya R, Nasta, Novita, Rahayu, Rani, Ratna, Reisyha, Rini, Rio, Rizki S, Tia, Tirta, dan Mia.
16. Teman-teman KKN/PPL Desa Rejo Basuki Kecamatan Seputih Raman Kabupaten Lampung Tengah Anang, Made, Setia, Rina, Rini.
17. *Base Camp* Angsa Putih yang menjadi tempat berkeluh kesah dan penyumbang terbesar canda tawa dalam penyusunan skripsi ini Abang Ipul, Andi, Ravel, Rina, Reni, Siti, Saripah, Uun, dan Pipi.
18. Keluarga besar UKM Pramuka Unila Racana Raden Intan – Puteri Silamaya, khususnya angkatan XXXII Alm. Adel, Ayip, Temu, Faisal, Yoga, Hardi, Udin, Hilda, Nita, Ewi, Vini, dan Desti.
19. Dan bagi pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut mendukung peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung,
Penulis

NILA OKTAVIANI

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	5
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Metode Bermain Peran.....	7
1. Pengertian Metode Bermain Peran.....	7
2. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran.....	8
3. Prosedur dalam Penggunaan Metode Bermain Peran.....	10
B. Teori Belajar	
1. Teori Belajar Behavioristik.....	11
2. Teori Belajar Kognitif.....	11
3. Teori Belajar Konstruktivistik.....	12
C. Hasil Belajar.....	12
1. Pengertian Belajar.....	12
2. Pengertian Hasil Belajar.....	13
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	14
D. Pembelajaran Tematik.....	16
1. Pengertian Pembelajaran.....	16
2. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	17
3. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	18
E. Karakteristik Siswa Kelas IV SD.....	21
F. Penelitian yang Relevan.....	22
G. Kerangka Pikir.....	26
H. Hipotesis Penelitian.....	28

III. METODE PENELITIAN	
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	29
B. Desain Penelitian.....	29
C. Populasi dan Sampel.....	30
1. Populasi Penelitian.....	30
2. Sampel Penelitian.....	30
D. Variabel Penelitian.....	30
1. Variabel Bebas.....	31
2. Variabel Terikat.....	31
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	31
1. Definisi Konseptual.....	31
2. Definisi Operasional.....	32
F. Teknik Pengumpulan Data.....	34
G. Instrumen Penelitian.....	34
H. Uji Persyaratan Instrumen Tes.....	36
1. Validitas soal.....	36
2. Reliabilitas Instrumen.....	38
3. Daya Beda.....	40
4. Taraf Kesukaran.....	41
5. Omit dan Distraktor.....	42
I. Uji Persyaratan Data.....	42
1. Uji Normalitas.....	42
2. Uji Homogenitas.....	43
J. Pengujian Hipotesis.....	44
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	45
B. Pengujian Hipotesis.....	49
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	50
V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	55
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Hasil Ujian Akhir Semester Ganjil Kelas IV-A.....	2
2.1 Ranah Kognitif Taksonomi Bloom.....	16
3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kognitif.....	35
3.2 Klasifikasi Validitas.....	38
3.3 Klasifikasi Reliabilitas.....	39
3.4 Klasifikasi Daya beda.....	40
3.5 Hasil Uji Daya Beda.....	41
3.6 Klasifikasi Taraf Kesukaran.....	41
3.7 Hasil Uji Taraf Kesukaran.....	42
3.8 Hasil Uji Normalitas.....	43
3.9 Hasil Uji Homogenitas.....	44
4.1 Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian.....	45
4.2 Distribusi Hasil <i>Pretest</i>	47
4.3 Deskripsi Hasil <i>Pretest</i>	47
4.4 Distribusi Hasil <i>Posttest</i>	48
4.5 Deskripsi Hasil <i>Posttest</i>	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir.....	27
3.1 Desain Penelitian.....	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes	62
2. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes.....	63
3. Rekapitulasi Daya Pembeda Soal Tes.....	64
4. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal Tes	65
5. Rekapitulasi Fungsi Distraktor.....	66
6. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i>	67
7. Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i>	68
8. Uji Normalitas	69
9. Uji Homogenitas	75
10. Uji Hipotesis	77
11. Tabel Nilai - nilai <i>r Product Moment</i>	78
12. Tabel Nilai - nilai Chi Kuadrat	79
13. Tabel Nilai - nilai Dalam Distribusi F	80
14. Tabel Nilai - nilai Dalam Distribusi t	81
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	82
16. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	101
17. Kunci Jawaban	106
18. Dokumentasi	107
19. Surat Izin Peneitian Pendahuluan	108
20. Surat Izin Peneitian	109
21. Surat Balasan Penelitian.....	110
22. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Sekolah	111

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk menumbuhkembangkan potensi anak ke arah yang positif. Salah satu cara untuk menunjang tercapainya hal tersebut adalah melalui proses pembelajaran yang menyenangkan, terutama untuk anak usia sekolah dasar. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan cara bermain sambil belajar yang melibatkan peran siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui metode bermain peran.

Proses pembelajaran di sekolah merupakan sebuah sistem yang meliputi banyak hal seperti siswa sebagai subjek belajar dan guru sebagai fasilitator pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dititik beratkan pada bagaimana guru memberi kesempatan kepada siswa agar dapat belajar sehingga tercapai tujuan secara efektif. Pembelajaran menuntut guru untuk mempunyai RPP, menguasai kurikulum, menguasai materi, menguasai metode yang bervariasi, kemampuan melaksanakan evaluasi, mampu melakukan kegiatan pembelajaran efektif, serta mampu mengembangkan sistem pengajaran.

Akan tetapi dalam praktiknya terdapat beberapa guru yang kurang memperhatikan esensi pembelajaran tersebut. Akibatnya hasil belajar siswa

tidak maksimal. Demikian halnya yang terjadi di SD Negeri 2 Labuhan Ratu. Berbagai permasalahan yang diidentifikasi dalam pembelajaran tematik di SD Negeri 2 Labuhan Ratu, diantaranya adalah pada kelas IV-A siswa kurang aktif saat mengikuti proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena guru lebih mendominasi proses pembelajaran melalui metode ceramah. Guru belum menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran tematik, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik minat siswa untuk belajar. Hal ini juga menyebabkan rendahnya hasil belajar tematik siswa kelas IV-A.

Berikut ini disajikan hasil mid semester genap siswa kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016.

Tabel 1. Hasil Mid Semester Genap Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Tahun Ajaran 2015/2016

Kelas	Jml. Siswa	KKM	Nilai	Jumlah siswa				Persentase ketuntasan				Keterangan
				Tema 6	Tema 7	Tema 8	Tema 9	Tema 6	Tema 7	Tema 8	Tema 9	
IV-A	40	66	66	6	21	14	4	15%	52%	35%	10%	Tuntas
			< 66	34	19	26	36	85%	48%	65%	90%	Belum Tuntas
IV-B	36	66	66	28	25	22	19	78%	70%	61%	53%	Tuntas
			< 66	8	11	14	17	22%	30%	39%	47%	Belum Tuntas

Sumber: Wali Kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu.

Berdasarkan Tabel 1. dapat dilihat jumlah siswa yang paling banyak belum mencapai KKM adalah 36 siswa (90%) pada kelas IV-A yaitu pada tema 9. Jadi, terlihat jelas bahwa ada masalah dan hambatan yang mengakibatkan hasil belajar siswa kelas IV-A tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV-A diduga karena kurang bervariasinya cara guru mengajar dan menerapkan metode pembelajaran yang dapat menarik minat siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang inovatif untuk menggairahkan peran aktif siswa kelas IV-A dalam pembelajaran tematik terutama dalam tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi adalah dengan mengemas metode pembelajaran yaitu metode bermain peran. Banyak peristiwa sosial yang sulit bila dijelaskan dengan kata-kata. Maka perlu didramatisasikan, atau siswa dipartisipasikan untuk berperan dalam peristiwa sosial itu. Dengan bermain peran siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain. Siswa dapat belajar watak orang lain, cara bergaul dengan orang lain, cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dalam situasi itu mereka dapat memecahkan masalahnya.

Menurut Uno (2010: 26) :

bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran yang bertujuan membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Dalam artian, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain.

Berdasarkan latar belakang ini maka peneliti mempunyai pemikiran bahwa apakah terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, terkait dengan pembelajaran tematik di SD Negeri 2 Labuhan Ratu dapat diambil beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1 Proses pembelajaran masih didominasi guru sehingga siswa menjadi kurang aktif
- 2 Metode ceramah masih mendominasi pembelajaran, sehingga pembelajaran terkesan monoton.
- 3 Hasil belajar siswa kelas IV-A masih kurang optimal.
- 4 Metode bermain peran belum diterapkan dalam pembelajaran tematik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu pada pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar pada tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas IV-A SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas maka diangkat rumusan masalah adalah : “Apakah metode bermain peran berpengaruh terhadap hasil belajar pada tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas IV-A SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017 ?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar pada tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas IV-A SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017 ?”

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak terkait sebagai berikut :

1 Bagi Siswa

Hasil penelitian ini akan bermanfaat untuk dapat berperan aktif mengatasi rasa minder, rasa jenuh dan menumbuhkan respon positif terhadap pembelajaran tematik sehingga memudahkan belajar dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

2 Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan bekerja secara profesional dengan senantiasa melakukan inovasi dan daya kreativitas untuk selalu mencari metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran dan kurikulum yang berlaku.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun yang menjadi ruang lingkup penelitian ini adalah

1 Objek Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian yang hendak diteliti adalah penggunaan metode bermain peran dan hasil belajar.

2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV-A SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung.

3 Tempat Penelitian

Tempat yang dijadikan untuk penelitian ini adalah SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kecamatan Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung.

4 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2016/2017.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Metode Bermain Peran

1 Pengertian Metode Bermain Peran

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran tematik adalah metode bermain peran. Djamarah (2010: 87) mengungkapkan bahwa metode *Role Playing* dan Sosiodrama dapat dikatakan sama artinya, dalam pemakaiannya juga sering disilihgantikan. *Role Playing* atau Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Roestiyah (2001: 90) menyatakan bahwa dengan Sosiodrama siswa dapat mendramatisasi tingkah laku, gerak-gerik seseorang dalam hubungannya dengan sesama manusia. Sedangkan dengan *Role Playing* siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial. Karena kedua teknik ini hampir sama, penggunaan secara bergantian tidak ada salahnya.

Uno (2010: 26) menyatakan bahwa :

Role Playing atau bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran yang bertujuan membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Dalam artian, melalui *Role Playing* siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain.

Sumiati (2009: 100) berpendapat bahwa *Role Playing* atau bermain peran menggambarkan peristiwa yang terjadi pada masa lampau atau kemungkinan yang terjadi di masa mendatang, *Role Playing* merupakan bagian dari simulasi yang dapat diartikan sebagai proses pembelajaran dengan melakukan tingkah laku secara tiruan.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dimana siswa memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap materi pelajaran yang dilaksanakan. Melalui bermain peran siswa dapat mengekspresikan perasaannya serta dapat menghargai peran orang lain.

2 Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran

Setiap metode yang digunakan dalam pembelajaran tentu memiliki keunggulan dan kekurangannya masing-masing. Guru selaku penentu metode yang akan digunakan dalam pembelajaran semestinya paham akan hal ini. Maka dari itu digunakan berbagai variasi metode dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Metode *Role Playing* sebagai salah satu variasi metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran juga memiliki keunggulan sebagaimana metode lainnya. Adapun kelebihan dan kelemahan dari metode *Role Playing* ini menurut Djamarah (2010: 89) adalah :

(a) Kelebihan Metode bermain Peran :

1. Melatih siswa memahami isi bahan yang didramakan.
2. Siswa akan terlatih dan berinisiatif untuk kreatif.
3. Bakat siswa akan terpupuk sehingga dapat memunculkan bakat seni drama.
4. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya.
5. Siswa menjadi terbiasa menerima dan membangun tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

(b) Kelemahan Metode bermain Peran :

1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
4. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Setiap metode pembelajaran tentunya ada keunggulan dan kelemahan masing-masing. Metode bermain peran juga demikian, menjadi tugas guru

untuk selalu mencoba dan berinovasi dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan bersama.

3 Prosedur dalam Penggunaan Metode Bermain Peran

Guru dalam menggunakan suatu metode pembelajaran akan lebih baik jika memperhatikan petunjuk dalam penggunaannya. Djamarah (2010: 89) menyebutkan petunjuk dalam metode *Role Playing* sebagaimana berikut :

- (a) Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
- (b) Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
- (c) Tetapkan siswa yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas.
- (d) Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu *Role Playing* berlangsung.
- (e) Beri kesempatan beberapa menit kepada siswa untuk berunding sebelum memainkan perannya.
- (f) Akhiri *Role Playing* dengan diskusi kelas untuk memecahkan masalah.
- (g) Menilai hasil *Role Playing* tersebut sebagai pertimbangan lanjut.

Berdasarkan langkah-langkah dalam pemakaian metode bermain peran yang telah diuraikan di atas, peneliti akan menggunakan langkah-langkah metode bermain peran yang dikemukakan oleh Djamarah (2010: 89). Langkah-langkah tersebut oleh penulis dijadikan acuan dalam penyusunan kegiatan pembelajaran dalam pembuatan RPP dan penerapan metode

bermain peran dalam pembelajaran tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi.

B. Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran siswa. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan siswa sebagai hasil belajar.

1 Teori Belajar Behavioristik

Menurut Budiningsih, (2005: 19) teori belajar behavioristik “Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon”. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya.

2 Teori Belajar Kognitif

Perkembangan kognitif anak akan maju apabila melalui beberapa tahapan. Perkembangan kognitif bergantung pada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini mengindikasikan bahwa lingkungan dimana anak belajar sangat menentukan proses perkembangan kognitif anak. Menurut Piaget dalam Komalasari (2015: 19), menyebutkan bahwa:

bagaimana seseorang memperoleh kecakapan intelektual, pada umumnya akan berhubungan dengan proses mencari keseimbangan antara apa yang ia rasakan dan ketahui pada satu sisi dengan apa

yang ia lihat sebagai suatu fenomena baru sebagai pengalaman dan persoalan.

3 Teori Belajar Konstruktivistik

Paham konstruktivistik menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar.

Menurut Budiningsih (2005: 58):

belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh si belajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari. Guru dalam hal ini berperan membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh siswa berjalan lancar.

Sedangkan menurut Menurut Husamah (2013: 54) konsep belajar menurut teori belajar konstruktivisme yaitu pengetahuan baru dikonstruksi sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya.

Berdasarkan uraian mengenai teori belajar di atas, maka penulis membatasi bahwa teori belajar konstruktivistik yang sesuai dengan penelitian ini. Hal ini dikarenakan dalam teori belajar konstruktivistik menjadikan siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru melalui bermain peran.

C. Hasil Belajar

1 Pengertian Belajar

Terdapat beberapa pengertian belajar seperti menurut Sardiman (2011: 20) mengungkapkan bahwa belajar itu berupa perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya. Terkait dengan pengertian belajar, Purwanto (2008: 39) menyatakan bahwa “belajar berupa aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap”.

Pendapat lain berasal dari Fathurrohman (2010: 6) bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, perubahan tersebut ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya fikir, dan lain sebagainya.

Berdasarkan dari beberapa pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan yang berasal dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dilihat setelah siswa mengalami proses belajar seperti yang dikemukakan Slameto (2008: 7) bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu proses usaha setelah melakukan kegiatan belajar

yang dapat diukur dengan menggunakan tes guna melihat kemajuan siswa. Hasil belajar diukur dengan rata-rata hasil tes yang diberikan. Sedangkan menurut Sudjana (2009 : 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Selanjutnya, menurut Dimiyati (2015: 4) hasil belajar adalah:

hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disebutkan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perolehan penguasaan kemampuan yang dapat diukur melalui tes setelah menjalani proses pembelajaran.

3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Tercapainya hasil belajar yang optimal dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Purwanto (2007: 102-107) mengemukakan bahwa berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung dari beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat di bagi menjadi dua, yaitu faktor individual dan faktor sosial. Faktor individual meliputi kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. Sedangkan faktor sosial antara lain faktor keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, serta motivasi sosial. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi dalam Rusman (2012: 124) anatara lain meliputi :

(1) Faktor *Internal*

- a. Faktor fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
- b. Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

(2) Faktor *Eksternal*

- a. Faktor lingkungan. Faktor lingkungan dapat dipengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.
- b. Faktor Instrumental. Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Metode bermain peran masuk ke dalam faktor eksternal yaitu dalam faktor instrumental, dalam hal ini penetapan metode pembelajaran ditentukan oleh guru yang disesuaikan dengan kurikulum yang dipakai serta sarana dan prasarana pembelajaran yang menunjang tercapainya hasil belajar yang optimal. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif C1 (mengingat), C2 (pemahaman), dan C3 (aplikasi) sebagaimana tercantum pada tabel 2.1

Tabel 2.1 Ranah kognitif taksonomi bloom

Mengingat/ Remember	Pemahaman/ understand	Aplikasi/ Application	Analisa /Analysis	Evaluasi/ Evaluate	Mencipta /Kreasi
<ul style="list-style-type: none"> • Uraikan • Identifikasi • Urutkan • Sebutkan • Ingat • Kenali • Hubungkan • Catat • Ulangi • Garis bawah 	<ul style="list-style-type: none"> • Berikan contoh • Tentukan • Jelaskan • Identifikasi • Temukan • Ulangi • Pilih • Sebutkan • Terjemahkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasikan • Tunjukkan • Gunakan • Mafaatkan • Ilustrasikan • Operasikan • Terapkan 	<ul style="list-style-type: none"> • menganalisis • memecahkan • menegaskan • mendeteksi • menyeleksi • merinci • mengkorelasi • menguji • mencerahkan • menjelajah • membagan • menyimpulkan • menemukan • memerintahkan • mengedit • mengaitkan • memilih • mengukur • melatih 	<ul style="list-style-type: none"> • membandingkan • menyimpulkan • menilai • mengarahkan • mengkritik • menimbang • memutuskan • memprediksi • memperjelas • menugaskan • menafsirkan • mempertahankan • memerinci • mengukur • merangkum • membuktikan • memvalidasi • mengetes • mendukung • memilih • memproyeksikan 	<ul style="list-style-type: none"> • mengabstrak • mengatur • menganimasi • mengumpulkan • mengkatagorikan • mengkode • mengkombinasikan • menyusun • mengarang • membangun • menghubungkan • menciptakan • mengkreasi • merancang • meningkatkan • memperjelas • memfasilitasi • membentuk • merumuskan • menggenariliskan • menampilkan • menyiapkan • memproduksi • membuat

(Sumber : Bloom dalam Wulan (2008: 9))

D. Pembelajaran Tematik

1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain, serta proses interaksi dalam penyampaian pengetahuan kepada siswa. Menurut Suherman dalam Haris (2012: 12) menyatakan bahwa, pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap. Sedangkan menurut Komalasari (2015: 3), menyatakan bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pendapat lain disampaikan oleh Uno (2010: 54), yaitu pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta belajar dengan pengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik yang direncanakan secara sistematis untuk mendorong siswa aktif dalam melakukan aktifitas belajar guna mencapai tujuan yang efektif dan efisien.

2 Pengertian Pembelajaran Tematik

Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Menurut Trianto (2009: 245) pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Sedangkan menurut Sukandi (2003: 114) pembelajaran tematik pada dasarnya dimaksudkan sebagai kegiatan mengajar dengan memadukan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Dengan demikian pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan cara ini dapat dilakukan dengan mengajarkan beberapa materi pelajaran disajikan tiap pertemuan.

Menurut Rusman (2014: 254), menyatakan bahwa:

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam 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 autentik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah kegiatan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran ke dalam sebuah tema yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan informasi untuk membentuk pengetahuan yang baru.

3 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tepadu pada prinsipnya menempatkan siswa sebagai pemeran utama, dan guru hanya sebagai fasilitator. Pembelajaran terpadu memiliki berbagai karakteristik. Menurut Depdiknas (2006: 258), pembelajarn tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

(a) Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

(b) Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

(c) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antara mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

(d) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

(e) Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran

yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

- (f) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- (g) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Menurut Suryani (2014: 101), menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah:

- (a) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar;
- (b) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa;
- (c) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama;
- (d) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa;
- (e) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya;
- (f) Mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan memberikan pengalaman langsung melalui konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan

siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar terus menerus guna mencapai hasil belajar yang optimal.

Terdapat berbagai macam karakteristik pembelajaran terpadu, salah satunya adalah memberikan pengalaman langsung. Melalui metode bermain peran siswa terjun langsung memainkan perannya dalam sebuah cerita, sehingga konsep pengetahuan yang ada di dalamnya lebih melekat dan lebih mudah dipahaminya.

E. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Usia kelas IV merupakan peralihan dari dunia khayal menuju dunia nyata. Menurut Lutan (2001: 100) usia-usia sekitar 11 tahun adalah tahap kongkrit operasional. Pada tahap ini kemampuan kognitif anak berkembang dan memungkinkan untuk merencana dan melaksanakan gagasan kongkrit. Karakteristik siswa berkembang seiring dengan pertumbuhannya. Teori perkembangan yang dilakukan oleh Piaget menelaah tingkat perkembangan kognitif siswa yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran tematik.

Piaget membagi perkembangan kognitif anak melalui empat tahap, sebagai berikut:

a) Sensorimotor

Tahap ini dialami pada usia 0-2 tahun, pada periode ini anak mempelajari benda dengan alat indranya. Apabila benda tidak tampak, tidak teraba, atau sejenisnya maka benda tersebut dianggap tidak ada.

b) Praoperasional

Periode Praoperasional dialami anak pada usia 2-7 tahun, pada tahap ini anak mulai memikirkan lebih dari satu benda pada satu saat. Penalaran masih berdasarkan pada persepsi, kemampuan mereka dalam memandang pendapat orang lain masih terbatas.

c) Operasi Konkret

Operasi Konkret terjadi pada usia 7-11 tahun, anak sudah dapat memikirkan lebih dari satu benda pada saat yang bersamaan dan dapat memahami tentang volume suatu benda. Tetapi, pemikirannya masih terbatas pada sesuatu yang konkret.

d) Operasi Formal

Operasi Formal terjadi ketika anak berusia lebih dari 11 tahun, anak mulai dapat berfikir tentang sesuatu yang abstrak. Anak bertambah kemampuannya dalam berfikir secara proporsional dan membentuk hipotesis.

Melihat pada perkembangan kognitif tersebut, siswa sekolah dasar sebagian besar tergolong dalam tingkat operasi konkret. Hal tersebut ditegaskan Piaget dalam Izzaty (2008: 105) yang menyatakan bahwa anak-anak pada usia 7-12 tahun masih berada dalam operasi konkret dalam berpikir. Izzaty (2008: 114) menyatakan bahwa siswa kelas tinggi tergolong pada masa kanak-kanak akhir, pada umumnya mereka masih suka bermain. Bermain penting bagi perkembangan fisik, psikis, dan sosial pada anak. Melalui bermain, anak berinteraksi dengan teman main yang banyak memberikan pengalaman berharga. Maka, dalam pembelajaran di sekolah dasar kelas IV perlu

menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa aktif karena karakteristik siswa kelas IV yang masih senang bermain.

F. Penelitian yang Relevan

- 1 Achmad Basari Eko Wahyudi. 2013. Meningkatkan Karakter Dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa SD. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan metode bermain peran dengan mengenalkan tema/topik, pemeranan, diskusi dan evaluasi, pemeranan kembali, serta evaluasi akhir dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan karakter (kejujuran, kerja sama, tanggung jawab) dan hasil belajar kognitif siswa Kelas IV SDN Tridadi. Peningkatan karakter yang terjadi pada Siklus I, II dan III untuk nilai kejujuran sebesar 42,85%; 52,97%; 67% nilai kerja sama sebesar 42,14%; 51,19%; 62,5% serta nilai tanggung jawab sebesar 44,6%; 54,1%; 64,1%. Peningkatan hasil belajar kognitif pada Siklus I, II, III adalah 66,57; 72,95; 74,85, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan karakter dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Tridadi Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman Tahun 2013.
- 2 Setyowati. 2010. Peningkatan kualitas penghayatan tokoh pada pembelajaran apresiasi drama melalui metode bermain peran pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Kartasura tahun pelajaran 2009/2010. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Peningkatan kualitas proses pembelajaran penghayatan tokoh juga berimbas pada kenaikan kualitas hasilnya. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dalam penghayatan tokoh, dengan ketentuan kriteria minimal

sekolah sebesar 65. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa yang sudah sesuai dengan standar ketuntasan belajar hanya sebesar 44 %. Sementara 56 % belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang dicanangkan. Kualitas tersebut meningkat menjadi 74 % pada siklus II dan 26 % saja atau sekitar 12 orang yang belum dapat mencapai standar ketuntasan belajar. Pada siklus I, siswa masih tampak kebingungan dengan metode yang diterapkan guru. Guru juga tampak canggung dalam menyampaikan materi. Hasilnya, nilai rata-rata siswa belum sesuai dengan yang diinginkan. Banyak sekali siswa yang masih terjebak pada pemahaman mengenai tokoh utamanya saja. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang cukup signifikan karena siswa sudah mulai memahami maksud dan tujuan dari kegiatan yang dilakukan. Apalagi pada siklus II ini, guru mulai memperkenalkan metode bermain peran dalam pembelajaran penghayatan tokoh dalam apresiasi drama. Peningkatan yang signifikan ini disebabkan oleh pemikiran guru dan siswa telah memiliki alur pemikiran yang sejalan.

- 3 Muhamad Nukha Murtadlo. 2012. Penerapan Metode Role Playing Pada Standar Kompetensi Memahami Kegiatan Pelaku Ekonomi Di Masyarakat Mata Pelajaran IPS Ekonomi Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP 4 Kudus. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Terdapat peningkatan aktivitas siswa dari disetiap siklus. Dapat kita lihat dari kenaikan prosentase aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama yang hanya masuk ke dalam kategori rendah, kemudian pada siklus I pertemuan kedua dan juga siklus II pertemuan pertama prosentase

aktivitas siswa mengalami peningkatan ke dalam kategori cukup, lalu pada siklus II pertemuan kedua prosentase aktivitas siswa meningkat lagi menjadi kategori tinggi aktivitas belajarnya terhadap pembelajaran IPS ekonomi dengan menerapkan metode *role playing*. Serta terdapat peningkatan hasil belajar, terbukti dengan perolehan nilai evaluasi dari masing-masing siklus yang mengalami peningkatan. Hasil belajar mata pelajaran IPS ekonomi kelas VIII-H SMP 4 Kudus dapat ditingkatkan melalui penerapan metode *role playing*.

- 4 IBP. Suarsana. 2013. Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja terhadap Hasil Belajar IPS Dan Motivasi Berprestasi Kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana. Kesimpulan dari penelitian ini adalah(1) Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar IPS kelas V SD antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbantuan assesmen kinerja dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, (2) Terdapat perbedaan signifikan motivasi berprestasi antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, (3) Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar IPS kelas V dan motivasi berprestasi antara siswa yang mengikuti pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.
- 5 Tien Kartini. 2007. Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di

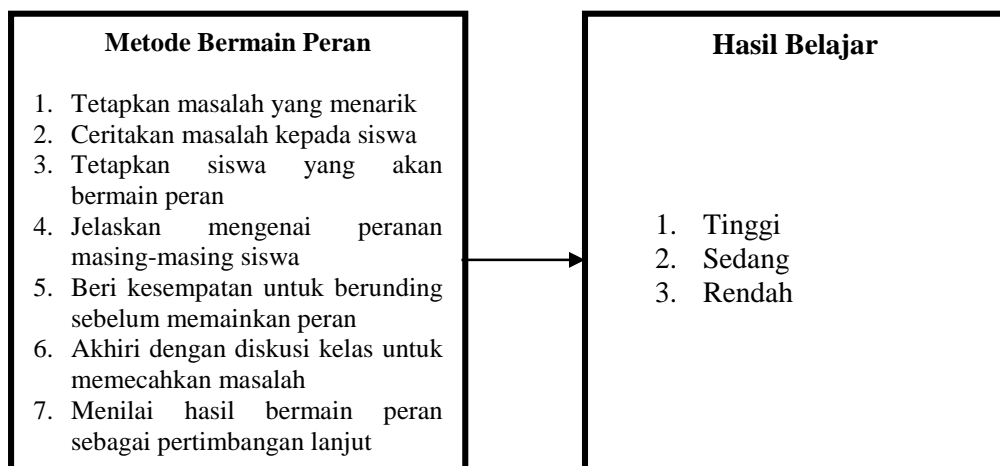
Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Kesimpulan dari penelitian ini adalah 1. Upaya guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan diantaranya dengan menggunakan metode bervariasi, optimalisasi media pembelajaran serta memberikan reward dan punishment serta selalu memberikan motivasi kepada murid. 2. Manfaat penerapan metode role playing bagi guru antara lain dapat mengembangkan kemampuan guru dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dan bagi siswa dapat meningkatkan minat serta partisipasi siswa dalam belajar 3. Penggunaan metode bermain peran efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Siswa tampak lebih berminat dan antusias untuk melaksanakan belajar. Tingkat partisipasi siswa lebih baik serta kemampuan mengemukakan pendapat dan saran juga menjadi lebih baik.

Dari hasil penelitian di atas disimpulkan bahwa semua variable memiliki pengaruh yang positif antara metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa. Karena itu peneliti ingin mengkaji kembali pengaruh antara metode bermain peran terhadap hasil belajar pada tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas IV-A SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kecamatan Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

G. Kerangka Pikir

Sugiyono (2014: 91) menyatakan bahwa kerangka pikir merupakan model tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi

sebagai masalah penting. Masalah yang diangkat adalah hasil belajar tematik siswa kelas IV-A SD Negeri 2 Labuhan Ratu masih kurang optimal. Berdasarkan uraian tersebut diduga bahwa variabel hasil belajar (Y) dipengaruhi penggunaan metode bermain peran (X), maka dapat digambarkan kerangka pikir dalam penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka pikir

Sebelumnya telah diuraikan bahwa bermain peran merupakan metode pembelajaran dengan memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial. Melalui proses bermain peran siswa akan merasa seperti bermain dalam belajar. Sehingga tanpa disadari siswa telah mempelajari materi melalui bermain peran.

Metode bermain peran cocok digunakan dalam pembelajaran tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi kelas IV-A semester 2. Dengan menggunakan metode bermain peran siswa dapat mengetahui jenis-jenis makanan sehat dan bergizi serta hubungannya dengan sumber daya alam. Dengan menerapkan metode bermain peran pada pembelajaran ini

harapannya adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV-A SD Negeri 2 Labuhan Ratu. Dalam proposal ini, penulis fokus terhadap pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar pada tema tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas IV-A SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kecamatan Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

H. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2014: 96) mengungkapkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan penelitian. Sedangkan menurut Arikunto (2012: 62) “hipotesis adalah jawaban sementara suatu masalah penelitian, oleh karena itu suatu hipotesis perlu di uji guna mengetahui apakah hipotesis tersebut terdukung oleh data yang menunjukkan kebenarannya atau tidak jadi intinya hipotesis harus dibuktikan kebenarannya dengan cara penelitian”.

Hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Ha: Terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar pada tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kecamatan Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung.

Ho: Tidak ada pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar pada tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi siswa kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kecamatan Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

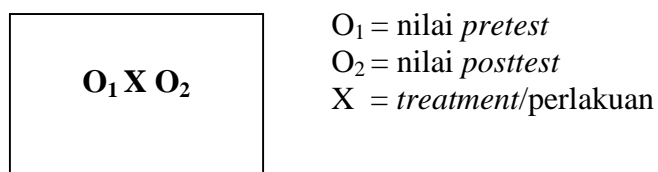
A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018 di SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kecamatan Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung.

B. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan bentuk *Pre-Experimental Designs (nondesigns)* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design* dikarenakan tidak adanya variable kontrol. Pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Desain penelitian ini dapat di gambarkan seperti berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

(Sugiyono, 2014: 111)

C. Populasi dan Sampel

1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2014: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu. Menurut hasil penelitian pendahuluan, seluruh siswa kelas IV Tahun Pelajaran 2016/2017 berjumlah 76 siswa.

2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2014: 118), sampel adalah sebagian jumlah dari populasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling*. Teknik *probability* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2014: 122), dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara tersebut dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen. Setelah dilakukan pengambilan sampel dengan cara pengocokan, kelas yang terpilih menjadi sampel adalah kelas IV-A. Jadi, sampel dari penelitian ini adalah sejumlah 40 siswa.

D. Variabel Penelitian

Terdapat variabel yang mempengaruhi (sebab) dan variabel yang dipengaruhi (akibat). Menurut Sugiyono (2014: 61), variabel bebas merupakan variabel

yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependent* (terikat). Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Ada dua variabel yang terlibat dalam penelitian ini, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Kedua variabel tersebut akan diidentifikasi ke dalam penelitian ini sebagai berikut:

1 Variabel Bebas

Variabel bebas dilambangkan dengan X yaitu variabel penelitian yang mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas pada penelitian ini adalah metode bermain peran.

2 Variabel Terikat

Variabel terikat dilambangkan dengan Y yaitu variabel penelitian yang dipengaruhi oleh variabel lain, sehingga sangat tergantung pada variabel lain. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar tematik.

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian

1 Definisi Konseptual Variabel

(a) Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dimana siswa memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap materi pelajaran yang dilaksanakan.

(b) Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan penguasaan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang dapat diukur setelah menjalani proses pembelajaran.

2 Definisi Operasional Variabel**(a) Metode Bermain Peran**

Metode bermain peran merupakan prosedur pembelajaran dimana siswa mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Melalui cara ini siswa diharapkan lebih memahami materi mata pelajaran dengan cara memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat baik yang terjadi pada saat ini atau telah terjadi pada masa lampau. Dalam penelitian ini, bermain peran yang dilakukan oleh siswa berdasarkan tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi.

Kegiatan bermain peran pada pembelajaran pertama mengenai makanan sehat dan bergizi, dimana siswa memainkan peran melalui cerita petualangan Siti dengan latar kebun sayur-sayuran. 3 orang siswa berperan sebagai Siti, Paman, dan Bibi. Sementara 5 orang lain berperan sebagai sayur-sayuran. Kegiatan ini menggambarkan Siti yang sedang berkunjung kerumah Paman, kemudian ia diajak memanen bayam di kebun belakang rumahnya. Saat dikebun terjadilah percakapan antara Siti, Paman, dan Bibi. Siti bertanya tentang manfaat sayur-sayuran yang ditanam Paman. Melalui kegiatan tersebut, siswa

menjadi paham akan manfaat sayur-sayuran yang baik untuk kesehatan tubuh.

Kegiatan pada pembelajaran 2, siswa memainkan peran mengenai materi hubungan sumber daya alam dan teknologi dengan latar tempat pembuatan tempe. 1 orang siswa berperan sebagai narasumber, sementara 2 orang siswa berperan sebagai pewawancara. Dalam kegiatan ini, siswa yang berperan sebagai narasumber memainkan perannya menjadi seorang pembuat tempe, sedangkan pewawancara berperan menanyakan langkah-langkah dalam pembuatan tempe. Melalui kegiatan ini, siswa memahami hubungan sumber daya alam yaitu tumbuhan kacang kedelai sebagai bahan baku tempe dan teknologi sederhana yang digunakan pada saat proses pembuatan.

Materi dalam pembelajaran 3 yaitu mengenai data hasil pengukuran dengan pembulatan. Kegiatan yang dilakukan siswa berlatar pasar, dimana 6 orang siswa berperan untuk membeli buah-buahan yang telah ditugaskan oleh gurunya di sekolah. Siswa mencatat hasil pengukuran buah-buahan yang mereka beli di pasar, kemudian dilakukan pembulatan berdasarkan data hasil pengukuran tersebut. Melalui kegiatan ini, siswa mampu melakukan pembulatan bilangan dengan kegiatan menarik dan menyenangkan.

(b) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perolehan dari kegiatan pembelajaran. Hal ini terkait dengan perubahan yang dialami oleh siswa setelah mengalami

belajar, perilaku diri siswa akan berubah dari sebelumnya. Adapun yang merupakan hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil capaian aspek kognitif yang diambil melalui tes soal pilihan jamak mencakup ranah C1 – C3.

F. Teknik Pengumpulan Data

Setelah sampel diberikan perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran, maka data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui besarnya hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara memberikan tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 soal. Soal ini diberikan sebelum sampel diberi perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberi perlakuan (*post-test*) dengan jenis soal dan materi yang sama.

Menurut Arikunto (2012: 53) tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan yang sudah ditentukan.

G. Instrumen Penelitian

Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, dalam mengukur dibutuhkan alat ukur. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian disebut sebagai instrumen penelitian. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji dalam penelitian ini. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda sebanyak 30 soal.

Menurut Margono, (2010: 170) soal pilihan ganda adalah suatu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

- a) *Stem* : suatu pertanyaan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
- b) *Option* : sejumlah pilihan/ alternatif jawaban.
- c) *Kunci* : jawaban yang benar/ paling tepat.
- d) *Distractor*/ pengecoh : jawaban-jawaban lain selain kunci.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kognitif

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Jenjang Kemampuan			Jumlah Soal	Butir Soal
				C ₁	C ₂	C ₃		
1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang	Matematika 3.3 Memahami aturan pembulatan dalam membaca hasil pengukuran dengan alat ukur 4.17 Menyatakan kesimpulan berdasarkan data tabel atau grafik	Matematika 3.3.1 Mengumpulkan data dengan menggunakan turus (<i>tally</i>) dan membulatkan hasilnya 4.17.1 Menyatakan data hasil pengukuran dengan aturan pembulatan 4.17.2 Menyatakan data dengan tabel dan diagram batang	1. Turus 2. Aturan pembulatan dalam membaca hasil pengukuran dengan alat ukur 3. Tabel dan diagram 4. Makanan sehat dan bergizi 5. Sumber daya alam				3	1,2,3
							4	4,5,6,7
							3	8,9,10
	Bahasa Indonesia 3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan SD	Bahasa Indonesia 3.4.1 Membuat peta pikiran dari teks cerita petualangan 3.4.2 Menggali informasi dari				2	11,12	
					3	13,14,15		

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Jenjang Kemampuan			Jumlah Soal	Butir Soal
				C ₁	C ₂	C ₃		
dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku 4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan SDA secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku IPA 3.7 Mendiskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat 4.6 Mendeskripsikan sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat	laporan tentang makan malam yang dikonsumsi 4.4.1 Menemukan informasi dari teks laporan tentang pengolahan sumber daya alam yang digunakan IPA 3.7.1 Mengelompokkan makanan berdasarkan jenisnya 4.6.1 Menyimpulkan bahwa makanan kita berasal dari SDA 4.6.2 Menjelaskan hubungan antara SDA dengan teknologi yang digunakan				2	16,17	
						5	18,19, 20,21, 22	
							4	23,24, 25,26
						4	27,28, 29,30	

H. Uji Persyaratan Instrumen Tes

Uji persyaratan Instrumen dilakukan untuk mengetahui validitas soal, reliabilitas soal, daya beda soal, dan taraf kesukaran soal.

a) Validitas Soal

Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam mendapatkan data valid atau tidak. Menurut Arikunto (2012: 211) validitas merupakan:

suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesalahan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Pada penelitian ini validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan soal tes yang akan digunakan dalam penelitian dan dilakukan sebelum soal diajukan kepada siswa. Soal yang diuji kevalidannya sebanyak 30 soal. Pengujian validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pengujian validitas konstruksi (*construct validity*). Guna mendapatkan instrumen tes yang valid dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- (a) Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang diukur sesuai dengan pokok bahasan pada kurikulum yang berlaku.
- (b) Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator.
- (c) Melakukan pengujian butir soal dengan meminta bantuan kelas V sebagai uji validitas konstruksi.

Pengujian validitas tes menggunakan korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson, dengan rumus 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:

r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y

N	= Jumlah responden
$\sum XY$	= Total perkalian skor X dan Y
$\sum Y$	= Jumlah skor variabel Y
$\sum X$	= Jumlah skor variabel X
$\sum X^2$	= Total kuadrat skor variabel X
$\sum Y^2$	= Total kuadrat skor variabel Y

(Arikunto, 2012: 87)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid. Perhitungan uji validitas butir soal menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel*.

Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen hasil belajar dengan N = 40 dan signifikansi = 5% maka r_{tabel} adalah 0,321 Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji validitas, hasilnya semua item soal valid dan 30 soal yang valid digunakan pada *pretest* dan *posttest* penelitian ini. Adapun rekap data hasil perhitungan *Microsoft Office Excel* dapat dilihat pada halaman lampiran 1.

Tabel 3.2 Klasifikasi Validitas

Kriteria Validitas	Keterangan
$0.00 > r_{xy}$	Tidak valid (TV)
$0.00 < r_{xy} < 0.20$	Sangat rendah (SR)
$0.20 < r_{xy} < 0.40$	Rendah (Rd)
$0.40 < r_{xy} < 0.60$	Sedang (Sd)
$0.60 < r_{xy} < 0.80$	Tinggi (T)
$0.80 < r_{xy} < 1.00$	Sangat tinggi (ST)

(Arikunto, 2012: 210)

b) Reliabilitas Soal

Instrumen yang dikatakan reabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data

yang sama. Arikunto (2012: 221) reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa:

sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga.

Uji reliabilitas instrumen hasil belajar dilakukan dengan rumus :

$$r_{11} = \left(n \frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas

σ_1^2 = jumlah varians skor tiap item

σ_t^2 = varians total

(Arikunto, 2012: 223)

Selanjutnya menginterpretasikan besarnya nilai reliabilitas dengan indeks korelasi sebagai berikut.

Tabel 3.3 Tabel Klasifikasi Reliabilitas

Reliabilitas	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

(Arikunto, 2012: 225)

Berdasarkan perhitungan reliabilitas pada lampiran 2, diperoleh $r_{hitung} = 0,8015$ sedangkan nilai $r_{tabel} = 0,312$, hal ini berarti r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,802 > 0,312$) dengan demikian uji coba instrument tes dinyatakan reliabel. Hasil ini kemudian dibandingkan dengan kriteria tingkat reliabilitas, karena nilai r_{hitung} (0,802) yang diperoleh berada diantara nilai

0,61 – 0,80, maka dinyatakan bahwa tingkat reliabilitas dari instrumen tes tergolong tinggi.

c) Daya Beda Soal

Daya pembeda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Arikunto (2012: 247) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar. Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

JA : banyaknya peserta kelompok atas

JB : banyaknya peserta kelompok bawah

BA : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

(Arikunto, 2012: 248)

Tabel 3.4 Tabel Klasifikasi Daya Beda Soal

No	Indeks daya pembeda	Klasifikasi
1.	0,00 – 0,19	Jelek
2.	0,20 – 0,39	Cukup
3.	0,40 – 0,69	Baik
4.	0,70 – 1,00	Baik Sekali
5.	Negatif	Tidak Baik

(Arikunto, 2012: 250)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program *Microsoft Office Excel*, dapat diketahui hasil daya pembeda soal seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3.5 Hasil Uji Daya Pembeda Soal

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Jelek	-	-
2.	Cukup	3,6,8,13,24	5
3.	Baik	1,2,4,5,7,9,10,11,14,15,16,18,19,20,22,23,25,26,27,28	20
4.	Baik Sekali	12,17,21,29,30	5
5.	Tidak Baik	-	-

Data lengkap: Lampiran 3

d) Taraf Kesukaran Soal

Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2012: 258) yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut. Sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut. Klasifikasi taraf kesukaran soal dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 3.6 Tabel Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1.	0,00 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3.	0,71 – 1,00	Mudah

(Arikunto, 2012: 260)

Berdasarkan perhitungan taraf kesukaran pada 30 soal yang diujikan kepada sampel di luar populasi yaitu kelas V-A SD Negeri 2 Labuhan Ratu, terdapat 5 butir soal bernilai mudah, 20 butir soal bernilai sedang dan 5 butir soal bernilai sukar. Hal ini berarti soal dapat dikatakan sedang atau tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah.

Tabel 3.7 Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal

No.	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah
1.	Mudah	1,4,6,21,22	5
2.	Sedang	2,3,5,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,23,25,27	20
3.	Sukar	24,26,28,29,30	5

Data lengkap: Lampiran 4

e) Omit dan Fungsi Distraktor

Seluruh soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan dapat dijawab oleh semua siswa, jadi tidak ada omit dalam tes ini. Sedangkan sebuah distraktor dapat dikatakan berfungsi dengan baik jika dipilih oleh paling sedikit 5% untuk 4 pilihan jawaban.

Adapun hasil fungsi distraktor dapat dilihat pada lampiran 5.

I. Uji Persyaratan Data

1 Uji Normalitas

Menurut Sugiyono (2014: 241) uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak sehingga langkah selanjutnya tidak menyimpang dari kebenaran dan dapat dipertanggungjawabkan.

Untuk uji normalitas data dilakukan dengan membandingkan harga Chi Kuadrat hitung dengan Chi Kuadrat Tabel. Bila harga Chi Kuadrat hitung lebih kecil atau sama dengan harga Chi Kuadrat Tabel ($\chi^2_h \leq \chi^2_t$), maka

distribusi data dinyatakan normal, dan bila lebih besar ($>$) dinyatakan tidak normal.

Hasil dari perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4.7

Tabel 3.8 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

No.	Hasil belajar	Nilai Signifikansi	Keterangan	Keputusan
1	<i>Pretest</i>	5,86	$5,86 > 0,05$	Normal
2	<i>Posttest</i>	3,58	$3,58 > 0,05$	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel, dapat diketahui bahwa data berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi masing-masing nilai *Pretest* dan *Posttest*, nilai signifikansi *Pretest* sebesar 5,86 sedangkan nilai signifikansi *Posttest* sebesar 3,58. Karena nilai signifikansi keduanya lebih dari 0,05 maka kedua data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

2 Uji Homogenitas

Menurut Sugiyono (2014: 276) uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Uji homogenitas dilakukan untuk dapat menentukan t-test mana yang akan dipilih untuk pengujian hipotesis.

Pengujian homogenitas dilakukan setelah diuji kenormalannya yaitu dengan menggunakan uji F. Kriteria pengujian homogenitas menurut Sugiyono (2014: 262) adalah jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data homogen, bila $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data tidak homogen. Berdasarkan perhitungan uji F diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3.9 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

No	Hasil belajar	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan	Keputusan
1	<i>Pretest</i>	1,79	4,0912	1,79 < 4,0912	Homogen
2	<i>Posttest</i>				

Data Lengkap: Lampiran 6

Berdasarkan tabel di atas diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,79 < 4,0912$), dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

J. Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji persyaratan data diperoleh kesimpulan bahwa data bersifat normal dan homogen, maka uji hipotesis yang digunakan adalah

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

(Sugiyono, 2014: 259)

dengan :

\bar{x}_1 = Skor *pretest* rata-rata

\bar{x}_2 = Skor *posttest* rata-rata

s_1^2 = Standar deviasi *pretest*

s_2^2 = Standar deviasi *posttest*

n = Jumlah sampel

Nilai t ini kemudian dikonsultasikan pada tabel distribusi t pada taraf signifikansi tertentu. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat peningkatan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima. Namun jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak terdapat peningkatan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, hipotesis alternatif ditolak.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian disimpulkan sebagai berikut :

Hasil belajar tema 9 subtema 1 mengalami peningkatan terbukti dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,65 > 2,024$), artinya apabila pembelajaran tema 9 subtema 1 diterapkan metode bermain peran maka hasilnya akan lebih baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar khususnya siswa kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung, yaitu sebagai berikut.

1 Bagi Guru

- (a) Guru sebaiknya menetapkan masalah yang menarik bagi siswa, agar siswa berperan aktif dan merasa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- (b) Dalam kegiatan bermain peran sebaiknya guru menjelaskan peran masing-masing siswa agar mereka paham konsep peran yang akan dimainkan.

- (c) Guru hendaknya mengakhiri pembelajaran dengan diskusi kelas untuk memecahkan masalah serta memberikan kesempatan kepada siswa lain yang tidak ikut bermain peran untuk berperan aktif menanggapi hasil bermain peran.
- (d) Guru dapat memberikan inovasi dalam pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan tema dan materi yang akan dipelajari siswa.

2 Bagi Siswa

- (a) Siswa diharapkan dapat berperan aktif untuk mengatasi rasa minder, rasa jenuh dan menumbuhkan respon positif terhadap pembelajaran tematik sehingga memudahkan belajar dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- (b) Siswa diharapkan mudah memahami materi tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi melalui metode pembelajaran yang menyenangkan.

3 Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada tema makanan sehat dan bergizi subtema makananku sehat dan bergizi.

4 Bagi Kepala Sekolah

Agar kepala sekolah dapat membuat rencana sekolah dengan lingkungan belajar sekolah dimasa datang yang dapat memenuhi syarat untuk memfasilitasi belajar siswa ataupun guru mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovasi, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daliman. 2013. *Teknik Penyusunan dan Pembakuan Tes Hasil Belajar Ilmu Sosial Serta Pengolahannya*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah Dasar*. Jakarta: Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri., & Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, P., & Sutikno, S. 2010. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Haris, Abdul. dkk. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hidayati. 2002. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Husamah, Yanur Setyaningrum. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi*, Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Ismawati, Esti dan Umayya, Faraz. 2012. *Belajar Bahasa di Awal Kelas*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Izzaty, Rita Eka. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.

- Kartini, T. 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*, 8, 1-5.
http://103.23.244.11/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_8Oktober_2007/Penggunaan_Metode_Role_Playing_untuk_Meningkatkan_Minat_Siswa_dalam_Pembelajaran_Pengetahuan_Sosial_di_Kelas_V_SD_N_Cileunyi_I_Kecamatan_Cileunyi_Kabupaten_Bandung.pdf
- Komalasari, Kokom. 2015. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditama.
- Lutan, Rusli. 2001. *Pengembangan Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Pegetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagakerjaan.
- Margono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Murtadlo, M. N. 2012. *Penerapan Metode Role Playing pada Standar Kompetensi Memahami Kegiatan Pelaku Ekonomi di Masyarakat Mata Pelajaran IPS Ekonomi sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP 4 Kudus*. *Economic Education Analysis Journal*, 1(1).
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/157>
- Panggabean, S., Mutiara. 2004. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Roestiyah, N.K. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. 2012. *Pembelajaran Meningkatkan Kecerdasan komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman A.M. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Setyowati, R. D. 2010. *Peningkatan kualitas penghayatan tokoh pada pembelajaran apresiasi drama melalui metode bermain peran pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Kartasura tahun pelajaran 2009/2010* (Doctoral dissertation, Universitas Sebelas Maret).

<http://eprints.uns.ac.id/8263/1/136070908201012511.pdf>

- Slameto. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Suarsana, I. B. P., Lasmawan, W., & Marhaeni, A. A. I. N. (2013). *Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja terhadap Hasil Belajar IPS dan Motivasi Berprestasi Kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1).
http://119.252.161.254/e-journal/index.php/jurnal_pendas/article/view/590
- Sudjana. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukandi, Ujang. 2003. *Belajar Aktif & Terpadu*. Surabaya: Duta Graha Pustaka
- Sumiati & Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suryani. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka karya.
- Uno, Hamzah, B. 2010. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyudi, A. B. E., & Suardiman, S. P. 2013. *Meningkatkan karakter dan hasil belajar IPS menggunakan metode bermain peran pada siswa SD*. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2), 113-123.
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/2629>
- Wulan, Ana Ratna, and FPMIPA UPI. "Taksonomi Bloom-Revisi." *Universitas Pendidikan Indonesia (diakses pada hari minggu, 12 maret 2017 di academia. edu)* (2008).