

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS  
*ROLE PLAYING* DENGAN TEMA CITA-CITAKU  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Tesis)

Oleh

**Des Sinta Sari**



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS  
*ROLE PLAYING* DENGAN TEMA CITA-CITAKU  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Oleh  
DES SINTA SARI**

**Tesis**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
Magister Pendidikan**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Pendidikan  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF STUDENTS WORK SHEET BASED *ROLE PLAYING* WITH THE THEME OF MY DREAMIN IV CLASS ELEMENTARY SCHOOL**

**By**

**Des Sinta Sari**

This Research and Development aims to develop learners worksheets teaching materials and to know the effectiveness of learner worksheets based Role Playing. This research method is a research and development by Borg & Gall. The population in this study were students in Elementary School Margototo Kecamatan Metro Kibang as many as 145 students and 4th grade research sample Elementary School 1 Margototo as many as 40 students. Instruments used are tests and non-tests to measure learners' learning outcomes in terms of cognitive aspects. The final product of this research is learners worksheets which has been validated by material experts, media experts and classroom teachers. The results showed that learners worksheets was developed based on the needs analysis of learners and can be used in the National Curriculum, learners worksheets interesting and easy to use seen from the student's response, and learners worksheets effective for improving learners' learning outcomes before using and after using learners worksheet.

**Keywords:** learners worksheets role playing, learning outcomes of learners

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS *ROLE PLAYING* DENGAN TEMA CITA-CITAKU KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

**Des Sinta Sari**

Penelitian dan Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik dan mengetahui efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing*. Metode penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan oleh Borg & Gall. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik di SD Negeri Margototo Kecamatan Metro Kibang sebanyak 145 peserta didik dan sampel penelitian kelas IV SD Negeri 1 Margototo sebanyak 40 peserta didik. Instrumen yang digunakan adalah tes dan non tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik ditinjau dari aspek kognitif. Produk akhir penelitian ini berupa Lembar Kerja Peserta Didik yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan guru kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik dan dapat digunakan pada Kurikulum Nasional, Lembar Kerja Peserta Didik menarik dan mudah digunakan dilihat dari respon siswa, dan Lembar Kerja Peserta Didik efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan dan setelah menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik.

**Kata Kunci:** Lembar Kerja Peserta Didik, *role playing*, hasil belajar peserta didik.

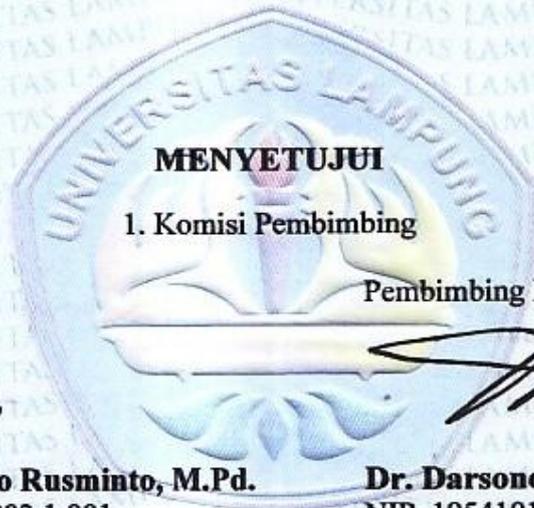
Judul Tesis : **Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis  
Role Playing dengan Tema Cita-Citaku Kelas IV  
Sekolah Dasar**

Nama Mahasiswa : **Des Sinta Sari**

No. Pokok Mahasiswa : 1523053021

Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing I,

Pembimbing II,



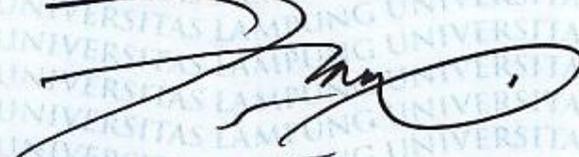
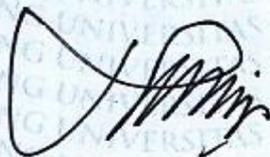
**Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.**  
NIP 19640106 198803 1 001

**Dr. Darsono, M.Pd.**  
NIP 19541016 198003 1 003

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi  
Magister Keguruan Guru SD



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

**Dr. Alben Ambarita, M.Pd.**  
NIP 19570711 198503 1 004

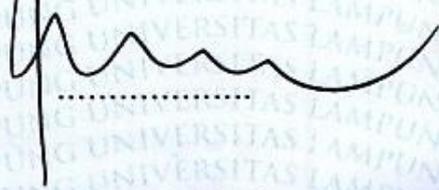
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.** 

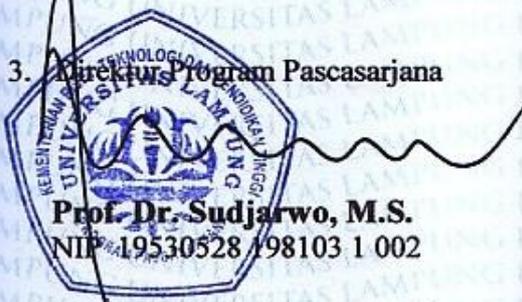
**Sekretaris : Dr. Darsono, M.Pd.** 

**Penguji Anggota : I. Dr. Pargito, M.Pd.** 

**II. Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.** 



**3. Direktur Program Pascasarjana**

  
**Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.**  
NIP. 19530528 198103 1 002

**4. Tanggal Lulus Ujian : 17 Juli 2017**

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Des Sinta Sari

NPM : 1523053021

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : MKGSD

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul "**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing* dengan Tema Cita-citaku Kelas IV Sekolah Dasar**" tersebut tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, 25 Maret 2017

Yang Menyatakan



Des Sinta Sari  
NPM 1523053021

## RIWAYAT HIDUP



Des Sinta Sari lahir pada tanggal 9 Desember 1992 di Metro, anak tunggal dari pasangan Bapak Rameli S.Pd.SD dan Ibu Dra. Sudyem.

Pendidikan formal yang diikuti, diawali di sekolah dasar SD Negeri 5 Metro Selatan, Metro Selatan lulus pada tahun 2004. Kemudian, melanjutkan di SMP Negeri 5 Metro dari tahun 2004 lulus tahun 2007, setelah itu pada tahun 2007 melanjutkan di SMA Muhammadiyah 1 Metro di SMA dan lulus tahun 2010, pada tahun 2010 terdaftar di Universitas Muhammadiyah Metro dan mengambil Pendidikan Bahasa Inggris. Pada tahun 2015 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Prodi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar. Program Pasca Sarjana Universitas Lampung,

## **MOTO**

*“Hidup Harus Terus Berlanjut Tidak Peduli Seberapa Menyakitkan Atau  
Membahagiakan, Biar Waktu Yang Jadi Obat.” (Tere Liye – Ayahku (Bukan)  
Pembohong)*

## PERSEMBAHAN

Untaian Puji syukur di iringi sujud kehadirat AllaH SWT yng selalu memberikan kenikmatan yang tak dapat kita menghitungnya. Sehingga kita masi diberikan kesehatan dan penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Dengan Memohon Ridho Allah SWT penulis mempersembahkan hasil karya ini sebagai bakti penulis kepada:

1. Allah SWT, penguasa alam semesta dan karena ALLAH saja, peneliti dapat selesai tesis sarjana saya serta Nabi Muhammad SAW, yang menjadi teladan dan yang menginspirasi saya untuk selalu dalam jiwa Muslim.
2. Orang tua terkasih (Rameli, S.Pd. SD dan Dra. Sudyem) yang selalu memberi saya terbesar cinta, perhatian, motivasi dan semangat. Terima kasih untuk saran untuk selalu mengingatkan saya untuk tetap bekerja keras untuk menyelesaikan tesis ini dengan baik.
3. Suami tercinta “Inggit Anggoro Wibowo, S.Pd” yang selalu ada setiap waktu untuk membantu dan setia menemani kapanpun dan di manapun berada, dan anakku tersayang “Sasmita Sintaning Wibowo” yang telah hadir memberikan dukungan dan kebahagiaan untuk keluarga juga menantikan keberhasilanku.
4. Khusus untuk kepala sekolah dan guru dari SD Negeri 1 Margototo (Nuryati, S.Pd dan Rameli, S.Pd. SD) dan seluruh peserta didik yang memberinya kesempatan dan membantu saya untuk melakukan penelitian.
5. Almamater saya, Universitas Lampung

## SANWACANA

Alhamdulillah Robbil ‘Alamin. Terima kasih Allah SWT, yang maha pengasih dan penyayang sehingga peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Judul penelitian adalah “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Role Playing dengan tema Cita-citaku kelas IV Sekolah Dasar”. Penulisan tesis ini untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Magister Keguruan Guru SD, FKIP Universitas Lampung.

Menyadari skripsi ini tidak akan dapat di capai tanpa bantuan dan dukungan dari pihak-pihak yang membantu, dalam kesempatan ini, peneliti ingin tulus mengakui rasa syukur. Terima kasih yang terdalem ini akan ditujukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Harsriadi Mat Akin, M.P., Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan kesempatan bagi penulis menempuh studi Magister Keguruan Sekolah Dasar Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan kepada penulisan dalam menyelesaikan tesis.
3. Bapak Prof. Dr. Sudjarwo, M.S., Direktur Pascasarjana Universitas Lampung yang telah memberikan arahan dan petunjuk yang bermanfaat bagi penulisan tesis ini.
4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan dan saran terhadap penulisan tesis ini.
5. Bapak Alben Ambarita, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar.
6. Bapak Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd selaku pembimbing I, bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan sumbangan pemikiran.

7. Bapak Dr. Darsono, M.Pd, selaku pembimbing II, yang telah memberikan saran yang membangun kepada penulis selesai dan menjadi lebih baik.
8. Bapak Dr. Pargito, M.P.d, selaku pembahas yang telah memberikan saran-saran dan dukungan serta bantuan selama proses penyusunan tesis.
9. Teman-teman saya tercinta MKGSD Universitas Lampung Angkatan 2015.
10. Khusus untuk kepala sekolah dan semua guru dari SD Negeri 1 Margototo (Septinah, M.Pd dan Rameli, S.Pd. SD) dan seluruh peserta didik yang memberinya kesempatan dan membantu saya untuk melakukan penelitian.

Akhirnya peneliti berharap tesis ini dapat bermanfaat bagi siapa pun yang membacanya dan menggunakannya. Kritik saran yang memebangun demi peningkatan kualitas tesis ini dimasa mendatang sangat penulisharapkan.

Bandar Lampung, April 2017

Penulis,

Des Sinta Sari.  
NPM 1523053021

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	10
H. Spesifikasi Produk Pengembangan.....	10
<b>II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Belajar.....	12
1. Pengertian Belajar.....	12
2. Teori Belajar.....	13
B. Pembelajaran Kurikulum 2013.....	14
1. Pengertian Pembelajaran Kurikulum 2013.....	14
2. Prinsip pembelajaran dalam kurikulum 2013.....	15
3. Karakteristik kurikulum 2013.....	16
C. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	17
1. Pengertian LKPD.....	17
2. Macam-macam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	18
3. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Menggunakan LKPD.....	19

4. Langkah-langkah Membuat LKPD.....	19
5. Kelebihan dan Kekurangan LKPD.....	20
D. Pendekatan Saintifik.....	21
1. Pengertian pendekatan Saintifik.....	21
2. Langkah-langkah pendekatan Saintifik.....	22
3. Prinsip-prinsip kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik kurikulum 2013.....	22
E. Model <i>Role-Play</i> .....	23
1. Pengertian Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ).....	23
2. Langkah-langkah bermain peran.....	25
3. Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Role Playing</i> .....	25
F. Efektivitas.....	26
G. Pengertian Kemerarikan, kemudahan dan kemanfaatan.....	27
H. Hasil Belajar.....	29
I. Hasil penelitian yang relevan.....	30
J. Kerangka Pikir.....	36
K. Hipotesis.....	39
<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Desain Penelitian.....	41
C. Prosedur Pengembangan.....	43
1. Potensi Masalah.....	43
2. Mengumpulkan Informasi.....	44
3. Desain Produk.....	44
4. Validasi Desain.....	45
5. Perbaikan Desain.....	46
6. Uji Coba Produk Terbatas.....	46
7. Revisi Produk.....	46
8. Uji Coba Pemakaian Yang Lebih Luas.....	47
D. Definisi Operasional Variable.....	47
1. Definisi Operasional <i>Role Playing</i> .....	47
2. Definisi Operasional LKPD.....	48
3. Definisi Operasional Hasil Belajar.....	48
E. Populasi dan Sampel.....	48
1. Populasi.....	48
2. Sampel.....	49
F. Tempat dan Waktu Penelitian.....	49
1. Tempat Penelitian.....	49
2. Waktu Penelitian.....	49

G. Instrumen Penelitian.....	49
1. Instrumen Analisis Kebutuhan.....	50
2. Instrumen Uji Ahli.....	51
3. Instrumen Untuk Mengukur Hasil Belajar.....	53
4. Instrumen Untuk Mengukur Kemenarikan LKPD.....	54
H. Keampuhan Instrumen.....	56
1. Validitas.....	56
a. Validitas Instrumen Tes.....	56
b. Validitas Instrumen Non Tes.....	57
2. Reliabilitas.....	57
3. Indeks Kesukaran.....	58
I. Teknik Analisis Data.....	59
1. Analisis Data Kelayakan dan Kemenarikan LPKD.....	59
a. Kelayakan LKPD.....	59
b. Kemenarikan LKPD.....	60
2. Analisis Data Efektif.....	62
<b>IV. PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	64
1. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	64
2. Tahap Pra Penelitian dan Pengumpulan Data.....	66
3. Perencanaan Desain Produk dan Pengembangan LKPD.....	70
4. Validasi Desain.....	73
a. Validasi Desain Ahli Media.....	73
b. Validasi Desain Ahli Materi.....	74
5. Revisi Desain.....	75
a. Ahli Media.....	75
b. Ahli Materi.....	81
6. Uji Coba Skala Kecil.....	87
a. Hasil Belajar Kognitif <i>Pre-test</i> dan <i>Post test</i> .....	90
7. Revisi Produk II.....	90
8. Uji Pemakaian Diperluas.....	97
a. SD Negeri 1 Margototo Kelas A.....	97
b. SD Negeri 1 Margototo Kelas B.....	98
c. Daya Tarik Media Pembelajaran.....	99
9. Efektifitas LKPD.....	99
B. Pembahasan.....	101
1. Pengembangan LKPD berbasis <i>Role Playing</i> .....	101
2. Kemenarikan LKPD berbasis <i>Role Playing</i> .....	103
3. Efektifitas LKPD berbasis <i>Role Playing</i> .....	106
C. Keterbatasan Penelitian.....	107
D. Kelebihan Pengembangan LKPD.....	108

<b>V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	109
B. Implikasi.....	110
C. Saran.....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>114</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1.1 Rekapitulasi Hasil Belajar.....	4
3.1 Penilaian Model <i>Role Playing</i> .....	47
3.2 Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Kec Metro Selatan. Tahun Pelajaran 2016/2017.....	49
3.3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa .....	50
3.4 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru.....	50
3.5 Kisi-kisi Angket Lembar Kerja Peserta Didik Oleh Ahli Materi.....	51
3.6 Kisi-kisi Angket Keterlaksanaan LKPD Oleh Ahli Media.....	52
3.7 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar .....	54
3.8 Kisi-Kisi Uji Kemenarikan.....	54
3.9 Rekapitulasi Uji Validitas Hasil Uji Coba Terbata.....	56
3.10 Rekapitulasi Taraf Kesukaran Hasil Uji Coba.....	58
3.11 Penilaian Kualitas Pengembangan LKPD Berbasis <i>Role Playing</i> . .....	60
3.12 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban.....	61
3.13 Penilaian Kualitas Pengembangan LKPD Berbasis <i>Role Playing</i> . .....	62
3.14 Nilai Indeks Gain Ternormalisasi.....	62
4.1 Data Identitas Tempat Penelitian.....	64
4.2 Keadaan Siswa SD Negeri 1 Margototo.....	64
4.3 Keadaan Guru SD Negeri 1 Margototo.....	65
4.4 Analisis Angket Kebutuhan Siswa.....	67
4.5 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru.....	69
4.6 Hasil Belajar Kognitif <i>pre-tes</i> dan <i>post-test</i> .....	91
4.7 Data Hasil Penelitian Diperluas Kelas A.....	98
4.8 Data Hasil Penelitian Diperluas Kelas B.....	99
4.9 Hasil Analisis Uji Daya Tarik LKPD.....	100

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir Penelitian.....	38
3.1 Langkah-Langkah Penelitian R&D.....	40
3.2 Desain <i>One-Group Pre-Test-Post-Test Design</i> .....	41
4.1 Tampilan Sampul sebelum di revisi.....	76
4.2 Tampilan Sampul setelah di revisi.....	77
4.3.Mencantumkan sumber gambar pada LKPD sebelum.....	78
4.4 Mencantumkan sumber gambar pada LKPD sesudah .....	79
4.5 Mencantumkan sumber gambar pada LKPD sebelum .....	80
4.6 Mencantumkan sumber gambar pada LKPD sesudah .....	81
4.7 Kalimat Perintah pada LKPD sebelum .....	82
4.8 Mencantumkan sumber gambar pada LKPD sesudah .....	83
4.9 Penulisan EYD Pada LKPD sebelum .....	84
4.10 Penulisan EYD Pada LKPD sesudah .....	85
4.11 Penulisan EYD Pada LKPD sebelum .....	86
4.12 Penulisan EYD Pada LKPD sesudah .....	87
4.13 Memperjelas Tulisan Pada LKPD sebelum .....	92
4.14 Memperjelas Tulisan Pada LKPD sebelum .....	93
4.15 Memperjelas Kalimat Perintah Pada LKPD sebelum .....	94
4.16 Memperjelas Kalimat Perintah Pada LKPD sesudah .....	95
4.17 Menambah Contoh Pada Kalimat Instruksi sebelum .....	96
4.18 Menambah Contoh Pada Kalimat Instruksi sesudah .....	97

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian.....	119
2. Surat Balasan.....	120
3. RPP Pembelajaran 1.....	121
4. RPP Pembelajaran 2.....	125
5. RPP Pembelajaran 3.....	131
6. RPP Pembelajaran 4.....	137
7. RPP Pembelajaran 5.....	142
8. RPP Pembelajaran 6.....	149
9. Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	154
10. Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa.....	155
11. Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru.....	155
12. Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	158
13. Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Materi.....	160
14. Angket Kesesuaian.....	161
15. Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media.....	167
16. Angket Keterlaksanaan.....	169
17. Kisi-kisi Instrumen Uji Kemenarikan.....	173
18. Instrumen Uji Kemenarikan.....	177
19. Panduan Wawancara Guru.....	179
20. Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	182
21. Hasil Angket Kebutuhan Guru.....	184
22. N-Gain Uji Terbatas.....	185
23. N-Gain Uji Coba Diperluas SDN 1 Margototo Kelas IVA.....	187
24. N-Gain Uji Coba Diperluas SDN 1 Margototo Kelas IVB.....	189
25. Hasil Angket Uji Coba Terbatas.....	191
26. Hasil Uji Kemenarikan Kelas A.....	193
27. Hasil Uji Kemenarikan Kelas B.....	195
28. Validitas Butir Soal dan Reliabilitas.....	197
29. Tingkat Kesukaran Soal.....	198
30. Hasil <i>Pre-Test</i> Uji Coba Terbatas.....	200
31. Hasil <i>Post-Test</i> Uji Coba Terbatas.....	201
32. Hasil <i>Pre-test</i> Uji Coba Diperluas Kelas IV A.....	202
33. Hasil <i>Pre-test</i> Uji Coba Diperluas Kelas IV B.....	204

34. Hasil <i>Post-Test</i> Uji Coba Diperluas Kelas IVA.....	206
35. Hasil <i>Post-Test</i> Uji Coba Diperluas Kelas IVB.....	208
36. Soal Tematik Kelas IV Tema 7 Subtema 3.....	210

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan sebagai suatu bentuk kegiatan manusia dalam kehidupannya juga menempatkan tujuan sebagai sesuatu yang hendak dicapai, baik tujuan yang dirumuskan itu bersifat abstrak sampai pada rumusan-rumusan yang dibentuk secara khusus untuk memudahkan pencapaian tujuan yang lebih tinggi.

Tujuan pendidikan di sekolah dasar sendiri dapat diuraikan meliputi beberapa hal yaitu, (1). Beriman dan bertaqwa terhadap TuhanNya, (2). Mengarahkan dan membimbing peserta didik ke arah situasi yang berpotensi positif, berjiwa besar, kritis,cerdas dan berakhlak mulia, (3). Memiliki rasa cinta tanah air, bangga dan mampu mengisi hal yang bertujuan membangun diri sendiri bangsa dan negara, (4). Membawa peserta didik sekolah dasar mampu berprestasi ke jenjang selanjutnya. Inti pokok

pendidikan sekolah dasar, berupaya menanamkan keimanan terhadap Tuhan sesuai dengan agama masing-masing yang dianutnya, dengan harapan tentunya peserta didik dapat menanamkan sikap yang berakhlak, sopan dan santun antar sesama umat manusia tanpa membedakan ras, suku dan agama. Pada akhirnya peserta didik dapat menjadi individu yang bertanggung jawab, cakap, berdedikasi tinggi terhadap bangsa dan negaranya.

Proses pembelajaran di dalam kelas tidak dapat dipisahkan dengan strategi, teknik, taktik, metode dan model pembelajaran. Masing-masing pendidik memiliki ciri khas tersendiri dalam penyampaian materi, pendekatan *scientific* untuk pembelajaran kurikulum 2013 lebih baik untuk digunakan. Pendekatan ini memiliki tujuh kriteria utama untuk mewujudkan lulusan yang produktif, inovatif, kreatif dan afektif yaitu: berbasis fakta dan fenomena, terbebas dari prasangka, mendorong peserta didik untuk berpikir kritis analitis dan tepat, mendorong peserta didik untuk berpikir hipotetik, mendorong peserta didik untuk berpikir rasional dan objektif, berbasis konsep teori dan empiris, serta tujuan pembelajaran dirumuskan sederhana, jelas dan menarik.

Pengertian pendidikan di sekolah dasar benar-benar mendidik dan menumbuhkembangkan ilmu pengetahuan pada peserta didik di sekolah dasar untuk memiliki sikap kebersamaan dalam upaya mencetak generasi muda yang bertanggung jawab. Sejalan dengan pendapat tersebut Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi

pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Krikulum 2013 mengembangkan semua mata pelajaran tidak lagi sebagai disiplin ilmu, melainkan *integrative science* yang menekankan pada pengembangan berbagai kemampuan peserta didik salah satunya yaitu kemampuan menyelesaikan masalah. Tetapi kenyataannya, kemampuan menyelesaikan masalah masih belum maksimal dilihat dari kesulitan peserta didik memahami konsep dan nilai hasil belajar kognitif peserta didik yang didapatkan peserta didik belum memuaskan. Salah satu contohnya adalah hasil observasi awal yang di lakukan oleh peneliti pada tanggal 17-19 Agustus 2016, khususnya di kelas IV SD. Pada SD Negeri 1 Margototo tahun pelajaran 2016/2017 yang belum tuntas.

Tabel 1.1 Rekapitulasi hasil belajar pada ujian semester peserta didik kelas IV Semester Ganjil Tahun pelajaran 2016/2017

NO	KKM	NILAI	Kelas IV					
			A		B		Rata-rata	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	jumlah	Persentase
1	65	$\geq 65$	12	52.5	12	45	17,75	44,37
2		$< 65$	7	47.5	9	55	21,75	54,37
Jumlah			19	100%	21	100%		

Sumber : Hasil ujian semester pada semester Ganjil Tahun pelajaran 2016/2017.

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat terlihat bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Di kelas IVA peserta yang meperolah nilai di atas KKM hanya 12 peserta didik dari 19 peserta didik. Di kelas IVB peserta didik yang memperoleh nilai KKM sebanyak 12 peserta didik dari 21 peserta didik, sehingga dari 40 peserta didik, hampir setengah (54%)

yang mendapatkan nilai di bawah ketentuan yang ditetapkan oleh sekolah. peserta didik yang tidak memenuhi KKM harus mengikuti remedial atau perbaikan yang diadakan oleh guru. Penerapan pembelajaran tematik terintegrasi pada kenyataannya di lapangan masih banyak menggunakan pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru. Pembelajaran yang dilakukan lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa memperhatikan aktivitas belajar peserta didik. Pembelajaran berlangsung cenderung berjalan satu arah sehingga terkesan hanya mentransfer pengetahuan dari guru ke peserta didik.

Hal ini menyebabkan pembelajaran berjalan kurang efektif dalam mengembangkan ranah kognitif (penguasaan konsep). Selain itu latihan soal yang digunakan bersumber dari buku paket dan juga Lembar Kerja Peserta Didik. Lembar Kerja Peserta Didik yang digunakan peserta didik, belum menuntun peserta didik untuk mendapatkan pengalaman secara langsung sehingga peserta didik dapat mengembangkan aktivitas belajar peserta didik karena Lembar Kerja Peserta Didik yang digunakan adalah dari penerbit dan tidak dibuat langsung oleh guru sehingga belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik, begitu pula dengan buku paket yang digunakan pun hanya terbatas, karena mereka hanya dipinjam dari sekolah dan jumlahnya terbatas sekali sehingga mereka harus bergantian membawanya untuk dipelajari di rumah. Selain itu pula berdasarkan observasi yang penulis lakukan banyak dijumpai peserta didik yang malas mengikuti kegiatan pembelajaran, beberapa peserta didik juga nampak pasif tanpa menunjukkan aktivitas yang berarti.

Sementara pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas atau sebagai pengajar, hendaknya guru mengajar sesuai prinsip, prosedur dan desain pembelajaran yang sudah dipikirkan, sedangkan belajar yang efektif yang dilakukan peserta didik adalah dengan melibatkan seluruh unsur yang ada di dalam diri masing-masing peserta didik yaitu dari segi fisik dan psikis dalam mengoptimalkan pengembangan potensi diri peserta didik. Jika hal tersebut terus dibiarkan akan berdampak pada aktivitas pembelajaran yang dilakukan sehingga pada akhirnya akan memengaruhi hasil belajar peserta didik. Solusi dari hal tersebut maka pembelajaran harus dikemas dalam sebuah model pembelajaran yang menarik dan mengembangkan model bermain peran. Mengingat pentingnya model tersebut maka untuk mendukung peran guru dalam merancang suatu pembelajaran yang dapat mengembangkan aktivitas peserta didik maka diperlukan Lembar Kerja Peserta Didik yang tepat sesuai dengan standar kurikulum serta dapat memunculkan hakikat pembelajaran tematik secara seimbang,

Lembar Kerja Peserta Didik merupakan salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Cara penyajian materi pelajaran dalam Lembar Kerja Peserta Didik meliputi penyampaian materi secara ringkas, kegiatan yang melibatkan peserta didik secara aktif misalnya berdiskusi, bermain peran dengan menggunakan dialog yang peserta didik buat dan latihan soal. Selain menggunakan media pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik pembelajaran yang dilakukan hendaknya menggunakan model

pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik, salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik adalah model *Role Playing* .

Model *Role Playing* digunakan pada penelitian ini karena memiliki kelebihan dapat mengembangkan keterampilan bermain peran pada pembelajaran tematik. Kelebihan model *Role Playing* melibatkan seluruh peserta didik berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Guru dapat mengevaluasi pengalaman peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik.

Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan peserta. Selain itu dalam proses pembelajaran peserta didik juga dituntut untuk selalu berperan aktif sehingga tercipta suasana belajar yang berpusat pada peserta didik (*student centered*).

Penerapan *Role Playing* dapat mengoptimalkan keaktifan peserta didik dimana setiap tahapan pembelajarannya memang disusun untuk mengorganisir seluruh aktifitas peserta didik di kelas. Namun model *Role Playing* memiliki kekurangan membutuhkan waktu yang relative panjang/ banyak, memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid dan tidak semua guru memilikinya penerapannya membutuhkan waktu yang lama serta guru harus memiliki kemampuan yang

baik untuk memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran melalui model *Role Playing*. Kekurangan tersebut bisa diatasi oleh penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik.

Model *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Pada model bermain peran, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi.

Pada pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* guru dapat menilai sejauh mana penghayatan materi yang diberikan guru kepada peserta didik yang akan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Peserta didik juga dapat berekspresi dengan imajinasi mereka dalam memerankan skenario yang telah diberikan. Model *Role Playing* juga melibatkan emosional dan pengamatan indera kepada masalah yang nyata di hadapi.

Berdasarkan deskripsi masalah di atas maka dilakukan penelitian pengembangan LKPD berbasis *role playing* yang bertujuan menghasilkan LKPD berbasis model *role playing*, mengetahui kemenarikan LKPD berbasis *role playing*, dan mengetahui keefektifan LKPD berbasis *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Belum adanya Lembar Kerja Peserta Didik yang menuntun peserta didik mandiri dalam memahami konsep, dan belum mendukung hasil belajar peserta didik.
2. Guru belum mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik.
3. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*) *textbook centered* dan monomedia.
4. Kurangnya antusiasme peserta didik terhadap Lembar Kerja Peserta Didik yang sudah ada.
5. Peserta didik belum mampu untuk mengemukakan pendapatnya secara lisan di kelas pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis membatasi masalah Pengembangan produk Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Role Playing* dengan Tema Cita-citaku Kelas IV Sekolah Dasar.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing* pada

Tema 7 Cita-citaku kelas IV SD, dengan demikian pertanyaan dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimanakah kelayakan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *role playing* dengan tema cita-citaku kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimanakah kemenarikan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *role playing* dengan tema cita-citaku kelas IV dasar?
3. Bagaimanakah efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik melalui model pembelajaran *role playing* di kelas IV ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian.

1. Menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Role Playing* yang layak dengan Tema Cita-citaku Kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mengetahui kemenarikan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Role Playing* dengan Tema Cita-citaku Kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mengetahui keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Role Playing* dengan Tema Cita-citaku Kelas IV Sekolah Dasar.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Secara umum hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, peserta didik dan peneliti.

1. Guru

Penelitian ini dapat memfasilitasi pembelajaran tematik menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik melalui model *Role Playing*.

## 2. Peserta didik

Penelitian ini memudahkan peserta didik dalam menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik melalui model *Role Playing*.

## 3. Peneliti

Peneliti berharap bahwa penelitian dan produk berguna untuk guru

### **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Margototo pada Tanggal 25 Februari 2017 dan 1 Maret 2017. Penelitian mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing* pada pelajaran tematik ini dimaksudkan untuk menghasilkan suatu produk Lembar Kerja Peserta Didik. Produk yang dihasilkan berupa Lembar Kerja Peserta Didik pengembangan yang diujicobakan untuk mengetahui keefektifan dari produk tersebut dalam pembelajaran.

### **H. Spesifikasi Produk Pengembangan**

Produk pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Role Playing* dengan Tema Cita-citaku Kelas IV Sekolah Dasar dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Lembar Kerja Peserta Didik adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik di sekolah dasar kelas IV.
2. Lembar kerja ini berisi petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas sesuai dengan KD dan indikator yang akan di capai.

3. Lembar kerja ini digunakan pada pembelajaran tematik untuk peserta didik di sekolah dasar kelas IV, selama 6 hari sebanyak 6 kali pertemuan sebagai pendamping buku paket yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran terkait materi bermain peran.
4. Lembar Kerja Peserta Didik ini disusun dengan struktur judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan di capai, informasi pendukung, tugas tugas dan langkah kerja, serta penilaian.

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Belajar**

#### **1. Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur yakni jiwa dan raga. Gerak raga yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan suatu perubahan, dan perubahan yang diperoleh itu bukan perubahan fisik, melainkan perubahan jiwa dengan sebab masuknya kesan-kesan yang baru. Perubahan tersebut merupakan hasil dari proses belajar (Djamarah, 2002: 24). Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata pada seluruh aspek tingkah laku (Slameto, 2010: 14).

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti penambahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu-individu yang belajar (Sudjana, 2010: 32).

## 2. Teori Belajar

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak (Susanto, 2010 : 33). Menurut pengertian tersebut dapat dipahami bahwa belajar adalah sebuah proses multidimensional.

Berdasarkan literatur yang disebutkan setidaknya terdapat tiga teori besar yang membahas tentang proses belajar, yakni teori yang mengasumsikan belajar sebagai perilaku (behaviorisme), teori yang mengasumsikan belajar proses berfikir (kognitivisme), dan teori yang mengasumsikan belajar sebuah upaya mengkonstruksi makna (konstruktivisme). Pada pembelajaran tematik salah satunya menggunakan teori Behavioristik. Peneliti menggunakan teori behavioristik pada penelitisn pengembangannya. Berikut penjelasan tentang teori behavioristik.

Teori belajar behavioristik adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktek pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu 3 yang pasif. Respon atau perilaku tertentu menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. (Gage, 2008: 9).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan teori Behavioristik dalam pembelajaran sangat berguna dalam proses belajar mengajar. Peserta didik lebih mudah mendapatkan informasi terutama dilingkungan sekitar.

## **B. Pembelajaran Kurikulum 2013**

Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan. Salah satunya kurikulum 2013 yang sudah mulai digunakan dalam pembelajaran di sekolah-sekolah, berikut pengertiannya.

### **1. Pengertian Pembelajaran Kurikulum 2013**

Pembelajaran Kurikulum 2013 adalah bentuk pembelajaran yang diharapkan sebagai akibat kebijakan pemberlakuan Kurikulum 2013. Kebijakan tentang pembelajaran Kurikulum 2013 ini tercantum dalam dokumen regulasi Permendikbud No. 81A tahun 2013 yang diperbaharui dengan Permendikbud No. 104 tahun 2014 tentang Pembelajaran. Tentu pembelajaran kurikulum 2013 membawa konsekuensi yang harus ditindak lanjuti oleh semua pemangku kepentingan pendidikan Indonesia. Semua pihak harus mulai dengan memahami pembelajaran Kurikulum 2013. Tanpa pemahaman yang baik, guru tidak akan dapat melaksanakan pembelajaran Kurikulum 2013 yang sesuai harapan.

Standar kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik yang harus dipenuhinya atau dicapainya dari suatu satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Standar Kompetensi Lulusan terdiri atas kriteria kualifikasi kemampuan peserta didik yang diharapkan dapat dicapai setelah menyelesaikan masa belajarnya di satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Untuk mengetahui ketercapaian dan kesesuaian antara Standar Kompetensi Lulusan dan lulusan dari masing-masing satuan pendidikan dan kurikulum yang digunakan pada satuan pendidikan tertentu perlu dilakukan monitoring dan evaluasi secara berkala dan berkelanjutan dalam setiap periode. Hasil yang diperoleh dari monitoring dan evaluasi digunakan sebagai bahan masukan bagi penyempurnaan Standar Kompetensi Lulusan di masa yang akan datang (Prasojo, 2010: 34). Kompetensi-kompetensi yang tercantum dalam Permendikbud No. 20 tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan.

## **2. Prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum 2013**

Standar Proses untuk pendidikan dasar dan menengah dalam pembelajaran, maka pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip yaitu:

- b. Berubahnya paradigma peserta didik diberi tahu menjadi peserta didik mencari tahu

- c. Berubahnya paradigma guru sebagai satu-satunya sumber menjadi pembelajaran yang menggunakan beragam sumber belajar
- d. Menekankan pendekatan ilmiah, tidak lagi pendekatan tekstual berubahnya paradigma
- e. Pembelajaran berbasis konten menjadi pembelajaran berbasis kompetensi
- f. Pembelajaran bersifat terpadu bukan lagi parsial (terpisah-pisah) pembelajaran mengakomodasi banyak jawaban, bukan jawaban tunggal, di mana sifatnya lebih multidimensi.
- g. Bersifat aplikatif dan bukan verbalisme
- h. Seimbang antara *softskills* (keterampilan bersifat mental) dan *hardskills* (keterampilan bersifat fisik)
- i. Pembelajaran harus memberikan nilai keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik pembelajaran tidak hanya akan berlangsung di sekolah tetapi juga di rumah dan di masyarakat
- j. (Permendikbud no 22, 2016: 3).

Demikian prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam melaksanakan proses pembelajaran pada implementasi (pelaksanaan) Kurikulum 2013 di sekolah-sekolah yang mengacu pada Standar Proses Pendidikan Nasional menurut Permendikbud (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan) Nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

### 3. Karakteristik Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 adalah perubahan kurikulum terbaru yang memeadukan beberapa materi pembelajaran dan mempunyai beberapa karakteristik. Karakteristiknya adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik,
2. Sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar,
3. Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta

- menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat,
4. Memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan,
  5. Kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran,
  6. Kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, dimana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti,
  7. Kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal) (Hanan, 2011: 43).

### C. Lembar Kerja Peserta Didik

Peran Lembar Kerja Peserta Didik dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat untuk memberikan pengetahuan, sikap dan keterampilan pada peserta didik. Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik memungkinkan guru mengajar lebih optimal, memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan, memberi penguatan, serta melatih peserta didik memecahkan masalah.

#### 1. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja Peserta Didik merupakan salah satu bagian dari bahan ajar. Pada umumnya Lembar Kerja Peserta Didik dibeli, padahal Lembar Kerja Peserta Didik bisa dibuat oleh guru yang bersangkutan dan memang seharusnya dibuat guru, karena guru akan lebih mengerti dan memahami Lembar Kerja Peserta Didik yang bersesuaian dengan kebutuhan peserta didik.

Lembar Kerja Peserta Didik merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembaran berisi tugas yang di dalamnya berisi petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas. Lembar Kerja Peserta Didik dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun

panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen dan demonstrasi (Trianto, 2007: 73).

Lembar Kerja Peserta Didik merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Lembar Kerja Peserta Didik yang disusun dapat dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran yang akan dihadapi (Widjajanti, 2008: 1).

Berdasarkan Pendapat di atas Lembar Kerja Peserta Didik adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kerja biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Keuntungan penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik adalah memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, bagi peserta didik akan belajar mandiri dan belajar memahami serta menjalankan suatu tugas tertulis (Depdiknas, 2013: 14).

## **2. Macam-macam Lembar Kerja Peserta Didik**

Lembar Kerja Peserta Didik dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen atau demonstrasi (Trianto, 2009: 222). Menambahkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh (Trianto, 2009: 223).

Jika dilihat dari segi tujuan disusunnya Lembar Kerja Peserta Didik, maka Lembar Kerja Peserta Didik dapat dibagi menjadi lima macam bentuk yaitu:

1. Lembar Kerja Peserta Didik yang membantu peserta didik menemukan suatu konsep
2. Lembar Kerja Peserta Didik yang membantu peserta didik menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan
3. Lembar Kerja Peserta Didik yang berfungsi sebagai penuntun belajar
4. Lembar Kerja Peserta Didik yang berfungsi sebagai penguatan
5. Lembar Kerja Peserta Didik yang berfungsi sebagai petunjuk praktikum (Prastowo, 2011: 24).

### **3. Manfaat Pembelajaran Menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik**

Manfaat yang diperoleh dengan Penggunaan Lembar Kerja

Peserta Didik dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep.
3. Melatih peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan proses.
4. Sebagai pedoman pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.
5. Membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar. (Hidayat, 2013: 24).

### **4. Langkah-Langkah Membuat Lembar Kerja Peserta Didik**

Mengingat penting terciptanya Lembar Kerja Peserta Didik yang

baik, sebelum membuat Lembar Kerja Peserta Didik sendiri

hendaknya kita memperhatikan beberapa langkah-langkah yaitu,

- a. Materi harus mengacu pada Kurikulum.
- a. Memperhatikan adanya perbedaan individual, karena dalam Kurikulum 2013 menekankan pada adanya kompetensi maka Lembar Kerja Peserta Didik harus dapat mengukur kemampuan peserta didik.
- b. Kegiatan mendukung pemahaman konsep, kegiatan dalam Lembar Kerja Peserta Didik membantu memahami konsep-konsep yang dipelajari.
- c. Kegiatan dikaitkan dengan kegiatan nyata dan teknologi.
- d. Memiliki tujuan belajar yang jelas.

- e. Memuat pokok-pokok materi dan rinciannya.
- f. Menggunakan kalimat yang sederhana, jelas dan mudah dipahami.
- g. Memiliki tata urutan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik.
- h. Mendorong peserta didik belajar dan bekerja secara ilmiah.
- i. Ada kesesuaian antara materi dan waktu yang tersedia.
- j. Digunakan untuk melaksanakan kegiatan atau pemecahan masalah dan menarik kesimpulan (Alan, 2012: 23).

## 5. Kelebihan & Kekurangan Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja Peserta Didik adalah suatu sarana dalam belajar, dalam Lembar Kerja Peserta Didik terdapat Kelebihan dan Kekurangannya. Kelebihan Lembar Kerja Peserta Didik adalah.

- a. Dapat menjadi media pembelajaran mandiri bagi peserta didik
- b. Meningkatkan aktivitas peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar
- c. Praktis dan harga terjangkau
- d. Materi lebih ringkas dan sudah mencakup keseluruhan materi
- e. Sebagai pengganti media lain ketika media audio visual misalnya mengalami hambatan dengan listrik maka kegiatan pembelajaran dapat diganti dengan media Lembar Kerja Peserta Didik
- f. Tidak menggunakan listrik sehingga bisa digunakan oleh SD di pedesaan maupun di perkotaan

Kekurangan Lembar Kerja Peserta Didik :

- a. Soal-soal yang tertuang pada Lembar Kerja Peserta Didik cenderung monoton, bisa muncul bagian berikutnya maupun bab setelah itu
- b. Adanya kekhawatiran guru hanya mengandalkan media Lembar Kerja Peserta Didik tersebut serta memanfaatkannya untuk kepentingan pribadi, misalnya peserta didik di suruh mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik kemudian guru meninggalkan peserta didik dan kembali untuk membahas Lembar Kerja Peserta Didik yang telah dikerjakan
- c. Lembar Kerja Peserta Didik yang dikeluarkan penerbit cenderung kurang cocok dengan konsep yang diajarkan
- d. Media cetak hanya lebih banyak menekankan pada pelajaran yang bersifat kognitif, jarang menekankan pada emosi dan sikap
- e. Menimbulkan pembelajaran yang membosankan bagi peserta didik jika tidak dipadukan dengan media yang lain (Alan, 2012: 15).

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa secara umum Lembar Kerja Peserta Didik adalah sebagai media yang

berfungsi membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi melalui urutan langkah yang telah di rancang sebelumnya.

#### **D. Pendekatan Saintifik**

Pada kurikulum 2013 terdapat beberapa pendekatan salah satunya pendekatan saintifik, berikut penjelasan tentang pendekatan saintifik.

##### **1. Pengertian Pendekatan Saintifik**

Pendekatan saintifik yang memusatkan pada penemuan fakta, konsep, prinsip, hukum dan teori. Fakta merupakan semua pengetahuan yang telah diketahui oleh manusia, tetapi belum terorganisasikan secara sistematis. Dalam suatu fakta terdapat konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang digunakan untuk menguraikan suatu kejadian, bahkan mungkin ditemukan hukum-hukum yang melahirkan suatu teori, sedangkan konsep merupakan suatu abstraksi yang menggambarkan ciri-ciri, karakter, atau atribut yang sama dari sekelompok objek dari suatu fakta, baik merupakan suatu proses, peristiwa, benda atau fenomena di alam yang membedakannya dari kelompok lainnya. Hubungan antara konsep satu dengan konsep yang lain yang memiliki dasar kebenaran empiris yang tidak begitu tinggi dinamakan prinsip, sedangkan, hukum merupakan suatu pernyataan bentuk hubungan antara variabel-variabel yang begitu tinggi sehingga dapat dikatakan variabel-variabel ini sangat saling bergantung.

Hubungan antara variabel-variabel yang begitu tinggi dan mendekati kebenaran empiris yang mutlak yang disebut hukum. Fenomena alam yang memiliki kemiripan dengan variabel-variabel dalam suatu hukum dapat digunakan untuk memprediksi tentang hal-hal yang akan terjadi selanjutnya (Nuryani, 2012: 50-58).

## **2. Langkah-langkah Pendekatan Saintifik**

Pendekatan saintifik adalah salah satu pendekatan yang digunakan pada kurikulum 2013, dalam pembelajaran pendekatan saintifik disajikan sebagai berikut.

1. Mengamati (*observation*)
2. Menanya
3. Mengumpulkan Informasi
4. Mengasosiasikan/Mengolah Informasi/Menalar
5. Mengkomunikasikan (Wamendiknas, 2014: 42).

## **3. Prinsip-Prinsip Kegiatan Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013.**

Prinsip-prinsip kegiatan dalam pembelajaran saintifik yang terjadi di dalam kelas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Peserta didik difasilitasi untuk mencari tahu,
2. Peserta didik belajar dari berbagai sumber belajar,
3. Proses pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah,
4. Pembelajaran berbasis kompetensi,
5. Pembelajaran terpadu,
6. Pembelajaran yang menekankan pada jawaban divergen yang memiliki kebenaran multi dimensi,
7. Pembelajaran berbasis keterampilan aplikatif,
8. Peningkatan keseimbangan, kesinambungan, dan keterkaitan antara *hard-skills* dan *soft-skills*,
9. Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat,
10. Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (Ing Ngarso Sung Tulodo), membangun kemauan (Ing Madyo Mangun Karso), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (Tut Wuri Handayani),
11. Pembelajaran yang berlangsung di rumah, di sekolah, dan di Masyarakat,
12. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk Meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran,

13. Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya Peserta didik,
14. Suasana belajar menyenangkan dan menantang (Permendikbud 81A, 2013: 5).

#### **E. Model *Role-Playing***

Pada proses pembelajaran di kelas guru diuntut menggunakan model pembelajaran agar peserta didik lebih mudah dalam memahami pelajaran yang sedang berlangsung, salah satunya model pembelajaran *Role Playing*, berikut penjelasan tentang model *Role Playing*.

##### **1. Pengertian Bermain Peran (*Role Playing*)**

Bermain peran (*role playing*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. Secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan (Dinata, 2011: 23). *Role playing* merupakan suatu model bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok, di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga peserta didik dapat mengenali karakter tokoh seperti apa yang peserta didik peragakan tersebut atau yang menjadi lawan mainnya memiliki atau sebagian peran seperti apa. *Role Playing* memungkinkan anak mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik-konflik anak dan cara-cara mereka mengatasinya (Santrock, 2007: 272). *Role Playing*, sebagai pelatihan berbasis simulasi dapat digunakan untuk memberikan mereka kompetensi (yaitu sikap, konsep, pengetahuan, aturan, dan

keterampilan) yang akan meningkatkan kinerja (peserta didik) berbasis keterampilan peserta pelatihan. Pada *Role Playing* peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Syamsu, 2000: 11).

Model *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Pada model *role playing*, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Peserta didik diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri peserta didik (Depdiknas, 2013: 15).

Berdasarkan Penjelasan di atas model *Role Playing* adalah mengemukakan bahwa: “*Role playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran sebagai bagaian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi berbagai peristiwa perubahan sosial budaya,

mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang”.

## **2. Langkah-Langkah Pelaksanaan Model Bermain Peran (*Role Playing*)**

Pada proses belajar mengajar biasa menggunakan beberapa model pembelajaran. Salah satunya yaitu model pembelajaran *role playing*.

Langkah-langkah pelaksanaan model *role playing* adalah sebagai berikut.

1. *Select or develop the roleplaying scenario*
  2. *Have the roleplaying scenario review*
  3. *Develop the students confidence*
  4. *Tell the students what they will be doing and why*
  5. *Select participants and explain their role*
  6. *Explain what you expect from the audience*
- (Roy Killen, 2000: 173)

## **3. Kelebihan dan Kelemahan Model *Role Playing***

Kelebihan model *Role Playing* melibatkan seluruh peserta didik berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Kelebihan model ini adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pengalaman peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
4. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik.
5. Sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

6. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
7. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan peserta didik sendiri.
8. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional peserta didik, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja (Hanawi, 2011: 22).

Kelemahan model *Role Playing* antara lain, model bermain peran memerlukan waktu yang relative panjang/ banyak, memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid dan tidak semua guru memilikinya (Bahrn, 2009: 11).

#### **F. Efektivitas Pembelajaran**

Pengertian efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Kata efektivitas lebih mengacu pada *out put* yang telah ditargetkan. Efektivitas merupakan faktor yang sangat penting dalam pelajaran karena menentukan tingkat keberhasilan suatu model pembelajaran yang digunakan. Efektivitas dapat diartikan sebagai tindakan keberhasilan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal.

Keefektifan proses pembelajaran berkenaan dengan jalan, upaya teknik dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara optimal, tepat dan cepat (Sudjana, 2009:50) sedangkan efektivitas adalah tindakan atau usaha yang membawa hasil (Subrata. 2010:5). Mengacu dari beberapa pengertian efektivitas yang telah dikemukakan oleh para ahli maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa efektivitas adalah tingkat keberhasilan

yang dicapai dari penerapan suatu model pembelajaran, dalam hal ini diukur dari hasil belajar peserta didik, apabila hasil belajar peserta didik meningkat maka model pembelajaran tersebut dapat dikatakan efektif, sebaliknya apabila hasil belajar peserta didik menurun atau tetap (tidak ada peningkatan) maka model pembelajaran tersebut dinilai tidak efektif.

Seorang guru dituntut untuk dapat mengembangkan program pembelajaran yang optimal, sehingga terwujud proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Belajar merupakan proses yang sangat penting dilakukan oleh peserta didik, karena tanpa adanya hasil belajar yang memadai mereka akan kesulitan dalam menghadapi berbagai tantangan dalam masyarakat. Suatu metode bisa dikatakan efektif jika prestasi belajar yang diinginkan dapat dicapai dengan menggunakan metode yang tepat guna. Maksudnya dengan memakai metode tertentu tetapi dapat menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik.

#### **G. Pengertian Kemerarikan, Kemudahan dan Kemanfaatan Lembar Kerja Peserta Didik**

Guru dituntut mampu mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Persiapan dimaksudkan agar pembelajaran yang akan dilaksanakan menjadi teratur, rapi, dan terencana sehingga memudahkan pelaksanaan pembelajaran. persiapan juga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan efektif. Ketika menggunakan bahan ajar dalam pembelajaran, pengguna mempertimbangkan kemerarikan, kemudahan, dan kemanfaatan suatu

bahan ajar. Pertimbangan seperti itu akan mempengaruhi persepsi pengguna. Tampilan suatu produk mempengaruhi tingkat kemenarikan pengguna untuk menggunakan suatu produk. *Appeals is degree to which learners enjoy the instruction* ( Reigeluth, 2009: 77). Lebih lanjut Reigeluth menyatakan disamping aktivitas, kemenarikan adalah salah satu kriteria untuk pembelajaran yang baik dengan harapan peserta didik cenderung ingin terus belajar ketika mendapat pengalaman menarik.

Pembelajaran yang memiliki tingkat kemenarikan yang baik memiliki satu atau lebih dari kualitas ini, yaitu a) menyediakan tantangan, membangkitkan harapan yang tinggi, b) memiliki relevansi dan keaslian dalam hal pengalaman masalah peserta didik dan kebutuhan masa depan, c) memiliki aspek humor atau elemen menyenangkan, d) menarik perhatian melalui hal-hal yang bersifat baru, e) melibatkan intelektual dan emosional, f) menghubungkan kepentingan dan tujuan peserta didik, dan g) menggunakan berbagai bentuk representasi atau (misalnya audi dan visual) (Janus Zetweki, 2008: 56).

Sebuah Lembar Kerja Peserta Didik yang kaya manfaat harus bias menjadi bahan ajar yang menarik bagi peserta didik. Ada dua konsep utama yang dipercaya dalam penerimaan pengguna yaitu kemudahan (*perceived ease of use*) dan kemanfaatan (*perceived usefulness*) ( Morris, 2008: 13).

## H. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang paling terpenting dalam pembelajaran. mendefinisikan hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar, dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2009: 3), juga mendefinisikan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tidak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar (Dimiyati, 2006: 3-4). Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Ada banyak upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Asumsi yang mendasari pembelajaran berpikir yakni pengetahuan itu tidak datang dengan sendirinya melainkan pengetahuan yang di bentuk oleh individu itu sendiri dalam struktur kognitif yang dimilikinya Perubahan belajar dapat di lihat dari berbagai prilaku, perubahan perilaku tersebut dari ranah kognitif, afektif dan ranah psikomotor.

Perubahan yang terjadi akibat belajar berlangsung lama dan tidak akan kembali seperti keadaan semula atau keadaan sebelum belajar, perubahan yang terjadi sesaat seperti keadaan lelah, sakit dan sebagainya tidak dapat mempengaruhi keadaan akibat belajar tersebut. Perubahan tersebut tidak terjadi secara spontan mengikuti pengalaman belajar tetapi yang segera terjadi umumnya tidak dalam bentuk perilaku, hanya dalam potensi seseorang untuk berperilaku. Sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional,

menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

## **I. Hasil Penelitian Yang Relevan**

Adapun penelitian yang telah dilakukan dan mendukung penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Pradita (2014: 1). Di peroleh Penelitian ini bertujuan: (1) menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik tematik-integratif pada tema “Tempat Tinggalku” yang layak bagi peserta didik kelas IV SDN 2 Tinggarjaya, dan (2) mengetahui efektifitas Lembar Kerja Peserta Didik tematik-integratif pada tema tempat tinggalku pada peserta didik kelas IV SDN 2 Tinggarjaya yang dikembangkan.

Penelitian pengembangan ini mengacu langkah yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Subjek uji coba terbatas adalah 10 peserta didik kelas IV SDN 2 Tinggarjaya. Subjek uji coba lapangan terdiri dari 32 peserta didik kelas IVC SDN 2 Tinggarjaya. Subjek uji coba produk operasional pada kelas eksperimen adalah 37 peserta didik kelas IVB SDN 2 Tinggarjaya dan pada kelas kontrol sebanyak 37 peserta didik kelas IVA SDN 2 Tinggarjaya. Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara,

lembar penilaian produk Lembar Kerja Peserta Didik, lembar observasi guru, lembar observasi peserta didik, angket respon guru dan angket respon peserta didik, angket karakter peserta didik.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Lusiani (2013: 2). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik komik berbasis *real life science* menjadi media pembelajaran fisika SMA yang baik, (2) keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik komik berbasis *real life science* dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik, (3) perbedaan keterampilan berpikir tingkat tinggi antara kelas yang menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik komik dengan kelas yang menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik bukan komik. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada 10 langkah utama yang dikembangkan oleh *Borg & Gall*, namun penelitian ini terbatas pada langkah 1-7 (studi pendahuluan, perencanaan, penyusunan draft Lembar Kerja Peserta Didik komik dan validasi, uji terbatas, evaluasi dan revisi, uji coba lebih luas, evaluasi dan penyempurnaan). Subjek coba pada penelitian ini adalah Peserta Didik SMA N 2 Sleman sejumlah 74 orang dengan rincian: 10 Peserta Didik SMA N 2 Sleman untuk uji coba terbatas dan 64 Peserta Didik SMA N 2 Sleman untuk uji coba lapangan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Bhattacharjee (2013: 25). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan efektivitas mengajar *Role-Playing* sebagai pendekatan pedagogis bagi pendidik manajemen konstruksi dalam mencapai tujuan pendidikan. *Role-playing* telah

digunakan sebagai pendekatan pedagogis selama bertahun-tahun sebagian besar di bidang pendidikan olahraga, teater, sejarah dan disiplin ilmu sosial lainnya. Memanfaatkan teknik drama, mengajar bermain peran adalah model mengajar holistik yang menanamkan proses berpikir kritis, menghasut emosi dan nilai-nilai moral, dan menginformasikan tentang data faktual. Makalah ini menyajikan hasil studi eksperimental di mana satu kelompok Peserta Didik diajarkan menggunakan *Role-Playing* dan kelompok kontrol diajar menggunakan pendekatan tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Peserta Didik diajarkan menggunakan *Role Playing* mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran dan menunjukkan sikap yang lebih positif.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Riza Novita (2014: 2). Tujuan penelitian ini untuk melaksanakan pembelajaran tematik menggunakan metode *Role Playing*. Prosedur penelitian ini mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan hasil belajar pembelajaran tematik dengan menggunakan metode *Role Playing*. Hasil penelitian mengalami peningkatan, pengamatan RPP siklus I 71,5 dan siklus II 85,7. Aspek guru siklus I 70,4 menjadi 91,7 di siklus II dan pada aspek Peserta Didik siklus I 66,5 menjadi 90,3 di siklus II. Hasil belajar Peserta Didik pada siklus I menjadi 84 pada siklus II. Jadi pembelajaran tematik dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar.
5. Penelitian ini dilakukan oleh Arham R (2011: 35). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) minat Peserta Didik keperawatan

dalam belajar bahasa Inggris melalui Bermain Peran untuk mengembangkan keterampilan berbicara; dan (2) pentingnya prestasi Peserta Didik dalam berbicara kinerja setelah belajar bahasa Inggris melalui bermain peran. Penelitian ini dilakukan di STIKES Amanah Makassar. Metode yang digunakan adalah kuasi studi eksperimental. Sampel dipilih dengan menerapkan teknik purposive sampling. Data dari tes pra dan pasca tes dianalisis dengan menggunakan SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) dengan t-test dan ANOVA (*Analysis of Variance*). Data diperoleh dengan kuesioner yang dianalisis menggunakan hasil Likert scale. Ini mengungkapkan bahwa Peserta Didik memiliki minat tinggi dalam *role play* seperti yang ditunjukkan oleh 88,33% dari Peserta Didik setuju dengan peran sebagai metode pembelajaran.

6. Penelitian ini dilakukan oleh Andrew Chan (2009: 50). Penelitian ini bertujuan Sebagai penangkal impartasi informasi langsung dan pencatatan pasif, bermain peran simulasi telah banyak dipertimbangkan dan diperkenalkan dalam belajar tingkat universitas dan pengajaran keterampilan interaktif bisnis untuk Peserta Didik dewasa muda. Selain rupanya melengkapi metode ceramah lain dan mengajar kegiatan, bermain peran melayani beberapa tujuan termasuk keterlibatan Peserta Didik atau partisipasi aktif mereka. Tujuan bermain peran adalah untuk memberikan Peserta Didik dewasa muda kesempatan untuk membenamkan menjadi 'peran' dari pencari kerja dalam konteks yang telah ditentukan. Peserta Didik yang berpartisipasi dalam bermain peran,

atau sisa kelas yang telah mengamati berlakunya kembali diasumsikan dapat mengalami pemindahan isyarat formal dan keterampilan interaktif lembut. Setiap peran-pemain bertindak sebagai bagian dari lingkungan sosial yang lain dan menyediakan kerangka kerja di mana mereka dapat mempelajari perilaku berinteraksi kelompok, sehingga untuk memperoleh keterampilan kehidupan nyata/ teknik yang akan berguna di tempat kerja.

7. Penelitian ini dilakukan oleh Altinai (2012: 12). Penelitian bertujuan untuk mengeksplorasi esensi dari kerja kelompok di drama dan bermain peran untuk praktek mengajar inline dengan sifat dari proses pembelajaran kolaboratif. Penelitian ini memiliki sifat kualitatif dengan menangkap pengalaman relawan sembilan guru *pre-service* tentang kelompok bekerja, mendapatkan keterampilan dari drama dan peran bermain dalam praktek mengajar mereka dalam lingkup "Prinsip Pengajaran dan Metode" tentu saja lebih tinggi pendidikan. Oleh karena itu, laporan diri dipekerjakan dalam penelitian ini. analisis tematik digunakan untuk menganalisis data kualitatif berdasarkan tema utama. Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru *pre-service* dibangun baik pengetahuan praktis dan pedagogis tentang kerja kelompok dan menjelaskan untuk praktek mengajar mereka.
8. Penelitian ini dilakukan oleh Anggraini ( 2017: 01). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan spesifikasi produk berupa Lembar Kegiatan Peserta Didik (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis SQ3R materi membaca cerita anak pada siswa kelas V sekolah

dasar, menganalisis daya tarik, dan efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) adaptasi dari Borg and Gall. Pengumpulan data menggunakan observasi, angket, tes tertulis dan wawancara, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian berupa produk Lembar Kerja Peserta Didik berbasis SQ3R pada materi membaca cerita anak, analisis data menunjukkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik berbasis SQ3R pada materi membaca cerita anak efektif dan menarik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

9. Penelitian ini dilakukan oleh Budiono (2014: 03). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan literasi matematika PISA peserta didik setelah diterapkan pembelajaran berbasis masalah berorientasi PISA dengan pendekatan PMRI dan berbantu media Lembar Kerja Peserta Didik. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII semester genap SMP Negeri 1 Ungaran tahun ajaran 2013/2014. Peningkatan yang paling besar terjadi ada pada kelas eksperimen dimana terjadi peningkatan dari rata-rata 46.04 menjadi 62.96, sedangkan kenaikan yang terjadi pada kelas kontrol adalah dari rata-rata 49.72 menjadi 55.40. Rata-rata kelas eksperimen melampaui ketuntasan individu sebesar 58 dan memenuhi ketuntasan klasikal sebesar 65%. Hasil observasi menunjukkan pembelajaran yang terjadi berkualitas baik sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.
10. Penelitian ini dilakukan oleh Aprilia (2017: 03). Tujuan dari

penelitian ini yaitu 1) menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *inquiry science issues* yang layak, 2) mengetahui keterampilan berpikir kritis peserta didik setelah menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik yang dikembangkan, 3) mengetahui sikap kerjasama peserta didik setelah menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik yang dikembangkan, dan 4) mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik yang dikembangkan. Desain penelitian ini yaitu R&D dengan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Hasil penelitian ini adalah: 1) dihasilkan Lembar Kerja Peserta Didik IPA berbasis *inquiry science issues* yang dinyatakan layak oleh validator dengan kategori sangat baik (A), (2) Lembar Kerja Peserta Didik IPA yang dikembangkan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik SMP dengan kategori rendah pada skor gain score dan kategori kurang pada hasil observasi, 3) Lembar Kerja Peserta Didik IPA yang dikembangkan mampu mengembangkan sikap kerjasama peserta didik SMP dengan kategori baik pada hasil observasi dan sangat baik pada hasil angket, serta 4) Lembar Kerja Peserta Didik IPA yang dikembangkan mendapat respon dari peserta didik dengan kategori sangat baik (A).

## **J. Kerangka Pikir**

Proses berkaitan dengan masalah terbatasnya sumber belajar Lembar Kerja Peserta Didik yang tidak mencakupi kebutuhan peserta didik, Lembar Kerja Peserta Didik yang hanya sebatas materi dapat diatasi dengan

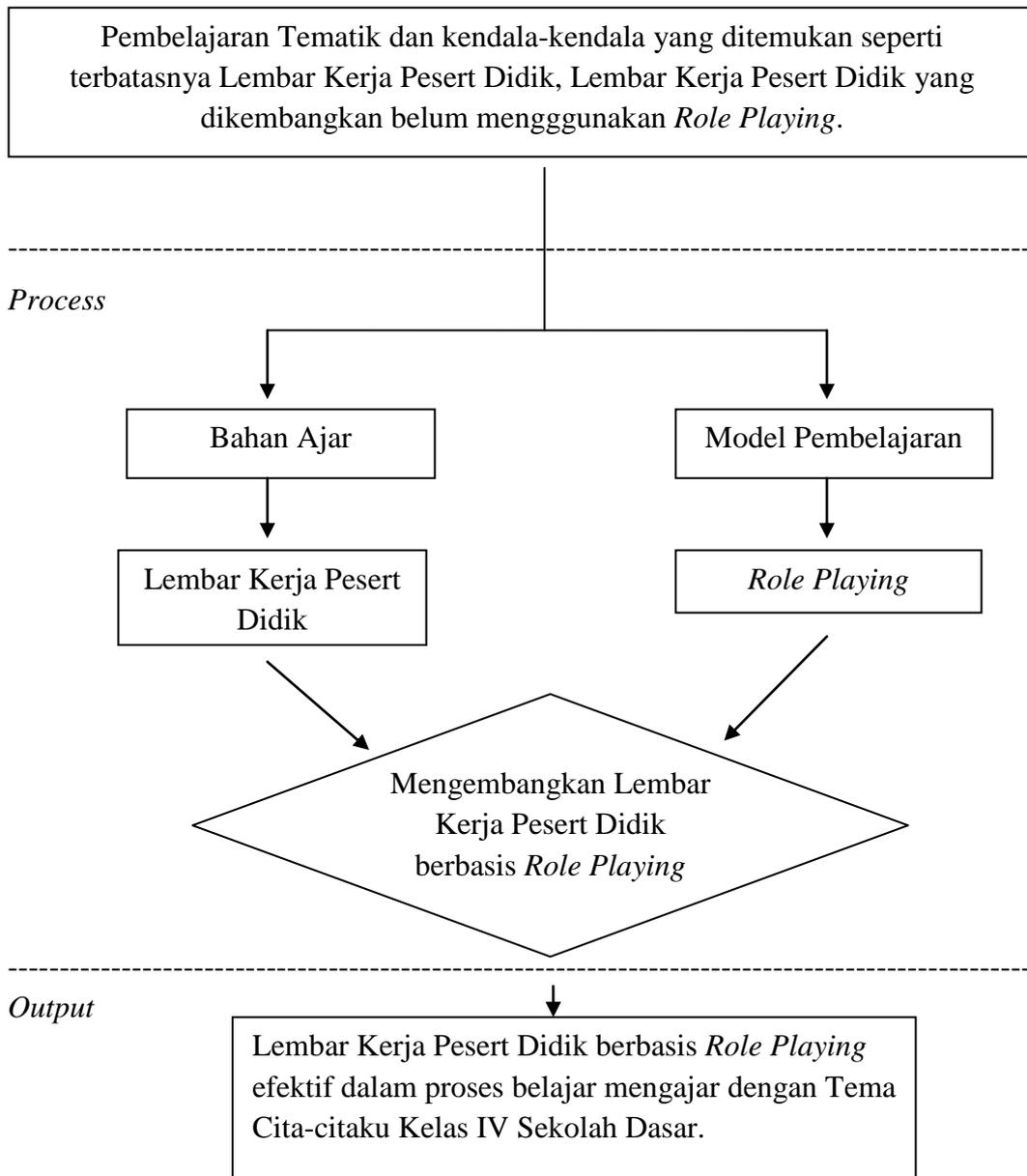
mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik yang berisi lembaran-lembaran kertas, kegiatan pembelajaran, latihan untuk mempermudah peserta didik belajar memahami konsep, membantu peserta didik berinteraksi dengan materi, melatih kemandirian belajar, menuntun peserta didik belajar dan dapat juga memberikan penguatan kepada peserta didik dalam memahami konsep.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Role Playing*, yaitu guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, dengan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yaitu : 1) Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang. 2) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai. 3) Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakokkan skenario yang sudah dipersiapkan. 4) Masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. 5) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas/ memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok. 6) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 7) Guru memberikan kesimpulan secara umum. 8) Evaluasi. 9) Penutup. Oleh karena itu, peneliti mencoba mendesain sebuah Lembar Kerja Peserta Didik yang berbasis *Role Playing* untuk mengatasi masalah kurangnya sumber belajar Lembar Kerja Peserta

Didik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di SD Negeri 1 Margototo.

*Output* yang diharapkan adalah produk Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing* yang efektif bagi peserta didik. Kerangka pikir penelitian dapat dilihat pada gambar berikut.

*Input*



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian**

## K. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir di atas dapat di rumuskan hipotesis penelitian di atas yaitu “Apabila terjadi perbedaan hasil belajar yang lebih tinggi setelah menggunakan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing* dengan tema cita-citaku kelas IV Sekolah Dasar di banding dengan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing* dengan tema cita-citaku kelas IV Sekolah Dasar, maka Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing* dengan tema cita-citaku kelas IV Sekolah Dasar efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

H<sub>1</sub> : Ada pengembangan antara sebelum dan sesudah menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing* dengan tema cita-citaku kelas IV Sekolah Dasar.

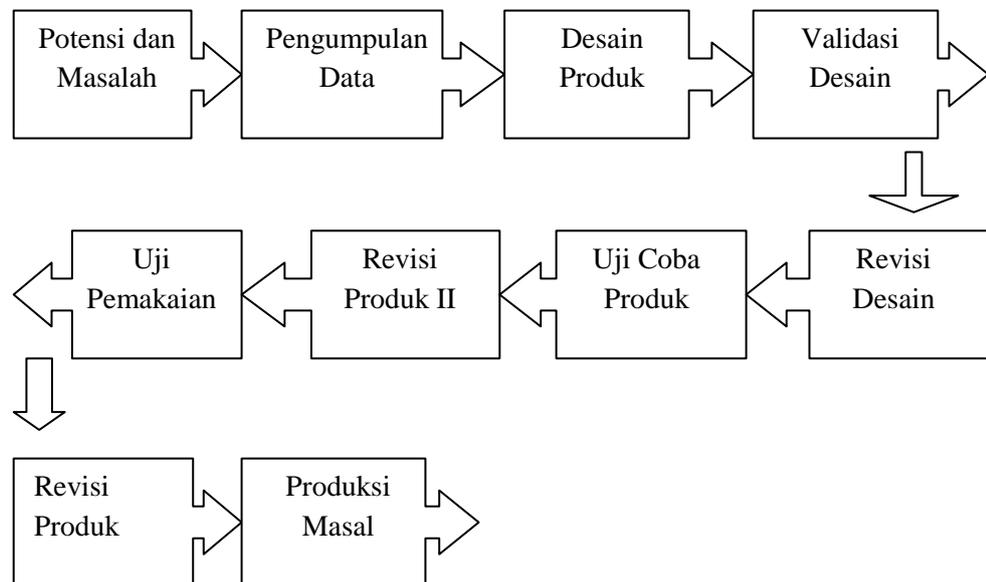
H<sub>2</sub> : Ada kemenarikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing* dengan tema cita-citaku kelas IV Sekolah Dasar.

H<sub>3</sub> : Ada peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing* dengan tema cita-citaku kelas IV Sekolah Dasar.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini adalah penelitian pengembangan *research and development*. Peneliti mencoba untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik dengan Tema Cita-citaku kelas IV Sekolah Dasar melalui model *Role Playing*, langkah-langkah pengembangan materi dan evaluasi di bawah ini.



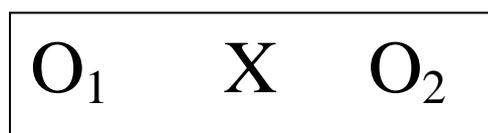
Gambar 3.1 Langkah-langkah rencana pengembangan R & D (adaptasi dari Borg & Gall dalam Sugiyono, 2015: 35)

Tanpa mengurangi makna dan arti dari pengembangan penelitian *research and development* yang ada, peneliti mengurangi langkah-langkah yang ada menjadi 8 proses, secara garis besar penelitian pengembangan R & D ini merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan sesuatu produk atau penyempurnaan dari produk yang sudah ada, untuk divalidasi oleh ahli yang bersangkutan dan diujicobakan pada kalangan sendiri sehingga dapat dipertanggung jawabkan.

## B. Desain Penelitian

Desain yang digunakan adalah *pre-experimental design*. Desain ini merupakan eksperimen belum sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel lain yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Tipe desain *pre-experimental design* yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*.

Desain ini dapat digambarkan pada tabel berikut:



**Gambar 3.2 Desain *One-Group Pre-Test-Post-Test Design***

Sumber : (Sugiyono, 2013: 75)

Keterangan :

$O_1$  : nilai *pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

$O_2$  : nilai *post-test* (setelah diberi perlakuan)

Uji coba terbatas dilakukan di kelas IV SDN 1 Margototo Kecamatan Metro Kibang Kabupaten Lampung Timur dengan cara mengambil sampel adalah simple random sampling antara kelas A dan B. Saat melakukan uji coba terbatas dilakukan *pre-test* sebelum dilakukan pembelajaran dan dilakukan *post-test*, setelah pembelajaran menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis model *role playing*. Hasil *pre-test* dan *post-test* akan di analisis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis model *role playing*.

Uji pemakaian di perluas dilakukan seluruh kelas IV A dan IV B SDN 1 Margototo Margototo Kecamatan Metro Kibang Kabupaten Lampung Timur. Saat melakukan uji coba pemakaian di perluas dilakukan *pre-test* sebelum dilakukan pembelajaran dan dilakukan *post-test* setelah pembelajaran menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis model *role playing*. Hasil *pre-test* dan *post-test* akan di analisis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis model *role playing*.

### **C. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan bahan ajar yang dimaksud merupakan Lembar Kerja Peserta Didik, yang dimana seperti yang telah dijelaskan diawal bahwa penelitian pengembangan ini mengacu pada prosedur pengembangan yang meliputi: 1) Potensi dan Masalah, 2) Perencanaan, 3) Desain Produk Lembar Kerja Peserta Didik, 4) Validitas Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji coba produk terbatas, 7) Revisi Produk II, 8) Uji Coba

Produk diperluas, adapun dari tahap-tahap tersebut dapat dijelaskan dibawah.

### **1. Potensi dan Masalah**

Pada tahap ini dilakukan survey pra penelitian yang ada di Margototo Kecamatan Metro Kibang Kabupaten Lampung Timur. Berdasarkan hasil wawancara bahwa di Margototo terdiri atas 6 sekolah dasar. Sekolah dasar yang berada di Margototo kecamatan Metro Kibang sangatlah mememntingkan proses belajar mengajar yang baik untuk para peserta didik dimseklah masing-masing. Pada SDN 1 Margototo adalah sekolah inti yang berada di Kecamatan Metro Kibang

Keadaan geografis di setiap sekolah yang ada di SD Margototo cukup strategis, karena dapat di jangkau oleh peserta didik dengan menggunakan sepeda atau jalan kaki. Karakteristik belajar peserta didik di SD Margototo merupakan peserta didik yang sulit untuk menghafal l konsep materi dan peserta didik juga mudah lupa apabila guru menjelaskan materi pembelajaran.

Keadaan bangunan cukup baik, jumlah ruang kelas dan guru cukup memadai. Kendala atau masalah yang di hadapi dalam proses pembelajaran di kelas IV SD adalah kurangnya sumber belajar, belum tersedia Lembar Kegiatan Peserta Didik, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*), aktivitas peserta didik masih rendah karena masih banyak peserta didik yang ribut, kurangnya pemahaman membaca peserta didik, peserta didik hanya diajarkan untuk lancar dalam membaca saja, tetapi tidak diajarkan untuk memahami makna yang terkandung

dalam bacaan tersebut. Masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKM ( $\leq 65$ ). Hal inilah yang melatar belakangi peneliti ingin membuat sebuah Lembar Kerja Peserta Didik yang dapat dipahami oleh peserta didik.

## 2. Mengumpulkan Informasi

Tahap selanjutnya adalah peneliti mengumpulkan data tentang keadaan peserta didik SDN 1 Margototo dan SDN 4 Margototo, peneliti melakukan analisis kebutuhan Lembar Kerja Peserta Didik yang dapat digunakan dan sesuai dengan keadaan peserta didik dengan memperhatikan kemampuan dan pengalaman peserta didik baik kelompok maupun individu. Pada tahap ini peneliti menyusun secara sistematis materi-materi yang akan diajarkan dalam pelaksanaan penelitian menggunakan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik kelas 4 SD berbasis model *role playing*, melakukan perumusan indikator pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik berdasarkan kurikulum yaitu Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

## 3. Desain Produk

Desain produk yang akan dibuat adalah pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik kelas IV SD berbasis *Role Playing*. Langkah-langkah pelaksanaan model *role playing* adalah sebagai berikut.

1. *Select or develop the role playing scenario* (Pada tahap ini peserta didik yang lebih berperan dimana peserta didik yang memilih atau mengembangkan scenario yang mereka buat dengan menggunakan tema yang telah mereka pilih).
2. *Have the role playing scenario review* (Pada tahap ini peserta didik diminta menceritakan kembali tentang isi dialog yang telah mereka perankan).

3. *Develop the students confidence* (Pada tahap ini peserta didik diajarkan untuk lebih percaya diri dengan kemampuan yang mereka miliki, misalnya membaca teks atau berdialog di depan kelas).
  4. *Tell the students what they will be doing and why* (Pada tahap ini posisi guru lebih mendominasi, dimana guru menjelaskan apa yang harus peserta didik lakukan dan mengapa harus melakukan hal itu).
  5. *Select participants and explain their role* (Pada tahap ini guru menjelaskan bagaimana pembelajaran menggunakan model *role playing* ini dan bagaimana alurnya).
  6. *Explain what you expect from the audience* (Pada tahap ini peserta didik diharapkan memberikan tanggapan terhadap penampilan kelompok yang sedang atau telah tampil di depan kelas).
- (Roy Killen, 2000: 173)

Tanpa mengurangi makna dan arti dari langkah-langkah model *Role Playing* yang ada, peneliti mengurangi langkah-langkah menjadi 4 tahapan yaitu (1) *Select or develop the role playing scenario*, (2) *Have the role playing scenario review*, (3) *Develop the students confidence*, (4) *Explain what you expect from the audience*. Penulis memilih 4 langkah ini dikarenakan pada Lembar Kerja Peserta Didik yang akan di buat dikhususkan untuk peserta didik untuk belajar lebih aktif, guru hanya memonitori atau hanya mengawasi saja. Ketika peserta didik belum mengerti, peserta didik dapat bertanya kepada guru.

#### **4. Validasi Desain**

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk Lembar Kerja Peserta Didik kelas IV SD berbasis Model *role playing* secara rasional akan lebih efektif digunakan untuk kegiatan proses belajar mengajar guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain validasi desain produk Lembar Kerja Peserta Didik berbasis model *role playing* juga dilakukan validasi instrument. Setelah dilakukan penyusunan instrument, maka dilakukan validasi ahli untuk

mengetahui validitas isi dan uji coba di sekolah untuk mengetahui validitas empiris dari instrument yang digunakan dalam penelitian. Sebelum instrument digunakan maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

#### **5. Perbaikan Desain**

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli terhadap desain produk maka akan diketahui kelemahan dan kekurangannya, oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan desain sehingga produk menjadi lebih baik dan layak untuk diuji cobakan.

#### **6. Uji Coba Produk Terbatas**

Uji coba produk dilakukan setelah desain produk divalidasi atau disebut *prototype*, uji coba produk dilakukan pada kelompok terbatas. Pada uji coba terbatas ini dilakukan oleh 15 orang peserta didik. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah *prototype* yang dihasilkan lebih efektif dan efisien, selanjutnya dilakukan revisi kembali.

#### **7. Revisi Produk**

Pengujian produk pada sampel terbatas menunjukkan produk terbaru menghasilkan kinerja yang lebih baik dibandingkan kinerja lama perbedaannya cukup signifikan. Berdasarkan hasil uji coba produk terbatas tersebut kemudian diperbaiki kekurangannya agar penggunaan desain produk baru lebih efektif dan efisien.

## 8. Uji Coba Pemakaian Yang Lebih Luas

Setelah pengujian terhadap produk berhasil dan mungkin ada revisi maka selanjutnya produk yang berupa system kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata dan lingkup yang lebih luas.

### D. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah suatu definisi yang memiliki arti tunggal dan diterima secara objektif bilamana indikatornya tidak tampak. Suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel yang diamati.

#### 1. Definisi Operasional Model Bermain Peran/*Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* digunakan dalam pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik untuk Peserta didik kelas 4 agar lebih bisa memahami materi dengan baik. Pada model pembelajaran *role playing* terdapat penilaian seperti tabel 3.1.

3.1 Tabel Penilaian model *Role Playing*

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran				
2.	Pemahaman konsep dari materi yang dipelajari				
3.	Interaksi peserta didik dengan guru				
4.	Penyelesaian tugas secara Individual				
5.	Penyelesaian tugas secara Berkelompok				
	Jumlah				

Sumber (Nurhayati, 2012: 11)

- 1 : Sangat Baik
- 2 : Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Kurang Baik

## 2. Definisi Operasional Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja Peserta Didik atau *student worksheet* merupakan lembar-lembar yang di dalamnya berisi tugas yang harus dikerjakan peserta didik untuk menguasai kompetensi yang dipersyaratkan. Lembar Kerja Peserta Didik yang di analisis adalah buku Tematik yang memiliki komponen pendalaman materi, lembar kegiatan dan uji kompetensi. Lembar Kerja Peserta Didik dapat dikerjakan secara mandiri atau berkelompok yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang akan di capai.

## 3. Definisi Operasional Hasil Belajar

Hasil belajar dihasilkan dari kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar di nilai dari hasil test yang diberikan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan ranah kognitif dalam pembelajaran menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik.

## E. Populasi dan sampel

### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Kecamatan Metro Kibang dengan 6 sekolah yaitu, SD Negeri 1 Margototo SD Negeri 2 Margototo, SD Negeri 3 Margototo, SD Negeri 4 Margototo, SD Negeri 5 Margototo, SD Negeri 6 Margototo.

Tabel 3.2 Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Kecamatan Metro Kibang Tahun Pelajaran 2016/2017

No	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah
1	SD Negeri 1 Margototo	IV	40
2	SD Negeri 2 Margototo	IV	29
3	SD Negeri 3 Margototo	IV	30
4	SD Negeri 4 Margototo	IV	25
5	SD Negeri 5 Margototo	IV	30
6	SD Negeri 6 Margototo	IV	35

## 2. Sampel

Peneliti melakukan pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 tahun pelajaran 2016/ 2017.

## F. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian di lakukan di SD Negeri 1 Margototo Pelaksanaan penelitian pengembangan adalah pada semester genap tahun 2017.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap SD Negeri 1 Margototo tahun ajaran 2016/ 2017.

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

## 1. Instrumen Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan (*need assessment*) dalam penelitian ini berguna untuk mendapatkan data-data sebagai dasar untuk pengambilan keputusan dalam pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing* pada peserta didik kelas IV SD. Kisi-kisi instrument analisis kebutuhan ini dapat dilihat pada tabel 3.3 dan 3.4 di bawah ini.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Kebutuhan Peserta didik

No	Kisi-kisi	Jumlah Item	No-Item
1.	Persepsi peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik	1	1
2.	Sumber belajar yang digunakan pembelajaran	2	2,3
3.	Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik dalam pembelajaran	4	4,5,6,7
4.	Persepsi peserta didik tentang Lembar Kerja Peserta Didik berbasis <i>Role Playing</i>	3	8,9,10

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru

No	Kisi-kisi	Jumlah Item	No-Item
1.	Persepsi guru terhadap pembelajaran menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik	1	1
2.	Keterlibatan guru dalam penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik	2	2
3.	Hambatan guru dalam pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik	3	3,4,5
4.	Kesiapan peserta didik menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik	1	6
5.	Persepsi guru tentang Lembar Kerja Peserta Didik berbasis <i>Role Playing</i>	2	7,8

## 2. Instrumen Uji Ahli

Instrumen juga disediakan untuk menilai kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing* oleh ahli materi pembelajaran dan ahli media Lembar Kerja Peserta Didik. Selain itu, Lembar Kerja Peserta Didik juga akan diujicobakan untuk mendapatkan respon pengguna Lembar Kerja Peserta Didik tersebut yaitu peserta didik. Kisi-kisi instrument untuk uji ahli dapat dilihat pada tabel 3.5 dan 3.6 berikut ini.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Lembar Kerja Peserta Didik oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	No Butir
1.	Kesesuaian Lembar Kerja Peserta Didik dengan syarat didaktik	a. Penyesuaian LEMBAR Kerja Peserta Didik bersifat universal	1,2,3,4
		b. Lembar Kerja Peserta Didik menekankan pada proses penemuan konsep	1,2,3,4
		c. Lembar Kerja Peserta Didik mengajak peserta didik aktif dalam proses pembelajaran	1,2,3,4
		d. Lembar Kerja Peserta Didik mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, moral dan estetika.	1,2,3,4
2	Kesesuaian Lembar Kerja Peserta Didik dengan syarat konstruksi	e. Penggunaan bahasa Lembar Kerja Peserta Didik	1,2,3,4
		f. Penggunaan kalimat Lembar Kerja Peserta Didik	1,2,3,4
		g. Kesukaran kejelasan Lembar Kerja Peserta Didik	1,2,3,4
3.	Kesesuaian Lembar Kerja Peserta Didik dengan syarat teknis	h. Tulisan	1,2,3,4
		i. Gambar	1,2,3,4
		j. Penampilan Lembar Kerja Peserta Didik	1,2,3,4

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Keterlaksanaan Lembar Kerja Peserta Didik oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	No Butir
1.	Keterlaksanaan Lembar Kerja Peserta Didik sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik	Lembar Kerja Peserta Didik yang saya gunakan menggunakan kalimat yang sederhana/mudah dimengerti	1
		Lembar Kerja Peserta Didik menyediakan ruang yang cukup agar dapat menulis jawaban pada setiap pertanyaan	2
		Lembar Kerja Peserta Didik memiliki tujuan agar saya belajar mandiri baik dirumah maupun disekolah	3
		Penyusunan Materi LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK mudah dipahami	4
		Lembar Kerja Peserta Didik menjadikan saya aktif	5
		Kegiatan dalam Lembar Kerja Peserta Didik merangsang untuk aktif dalam bermain peran dan berdiskusi	6
		Lembar Kerja Peserta Didik melatih saya berkomunikasi dengan baik	7
		Perintah/instruksi yang ada pada Lembar Kerja Peserta Didik yang dikembangkan mudah dipahami.	8
		Materi yang dikembangkan dalam Lembar Kerja Peserta Didik berkaitan dengan hal-hal yang ada disekitar.	9
		Materi yang dikembangkan membantu saya memahami kehidupan sehari-hari	10
		Materi yang dikembangkan dapat Meningkatkan kemampuan berfikir	11

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	No Butir
2.	Keterlaksanaan materi yang disajikan	Materi yang dikembangkan menarik	12
		Saya dapat memahami dan memperoleh pengetahuan tambahan dari materi yang dikembangkan.	13
		Materi pelajaran sesuai dengan kemampuan peserta didik	14
		Tata letak isi Lembar Kerja Peserta Didik harmonis	15
		Lembar Kerja Peserta Didik memiliki koherensi antara gambar dan tulisan	16
		Lembar Kerja Peserta Didik dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik	17
		Tugas dan latihan dalam Lembar Kerja Peserta Didik yang dikembangkan dapat merangsang pemikiran untuk melakukan dan mengerjakan soal	18
		Contoh-contoh dalam Lembar Kerja Peserta Didik dapat menjelaskan materi dalam Lembar Kerja Peserta Didik	19
		Lembar Kerja Peserta Didik menuntut saya untuk bisa bekerja sama	20

### 3. Instrumen Untuk Mengukur Efektivitas Pembelajaran (Hasil Belajar Peserta didik)

Pada uji coba lapangan, uji coba meliputi uji efektifitas dan daya tarik menggunakan instrumen-instrumen yang disesuaikan dengan kebutuhan uji coba. Untuk menguji efektifitas produk baik pada *pre-test* maupun *post-test*

digunakan instrumen berupa tes tertulis. Kisi-kisi instrumen uji coba dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut ini.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar

No	Variabel	Pelajaran	No Soal
1.	Hasil Belajar	IPA	1,2,3,4,5
		PKN	6,7,8,9
		Matematika	10,11,12,13,
		Bahasa Indonesia	14,15,16,17
		PJOK	18,19,20,21
		SBdp	22,23,24,25,26
		IPS	27,28,29,30

#### 4. Instrumen untuk Mengukur Kemenarikan Lembar Kerja Peserta Didik

Pada uji coba lapangan, untuk mengukur daya tarik peserta didik digunakan beberapa pertanyaan yang telah ditentukan. Kisi-kisi uji kemenarikan disajikan seperti tabel 3.8 berikut ini.

Tabel 3.8 Kisi-kisi Uji Kemenarikan

No	Indikator	Aspek	Kriteria	No Soal
1.	Kemenarikan	Tampilan	Kemenarikan tulisan	1
			Pemilihan gambar	2
			Penggunaan warna	3
			<i>Desain Lay Out</i>	4
		Isi	Kesesuaian contoh	5
			Kesesuaian gambar	6
			Format penyusunan	7
			Kesesuaian Materi	8
			Format Evaluasi	9

No	Indikator	Aspek	Kriteria	No Soal
2.	Kemudahan	Isi	Kejelasan Isi	10
			Alur penyajian	11
		Kebahasan	Kejelasan penggunaan Bahasa	12
			Kejelasan pemaparan materi	13
			Kejelasan Petunju/ perintah/ panduan	14
			Kejelasan pertanyaan	15
3.	Kemanfaatan	Fungsi	Membantu meningkatkan minat untuk mempelajari materi	16
			Membantu mempelajari materi secara lebih mudah	17
			Evaluasi (Uji kompetensi) LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK dapat digunakan untuk membantu menilai penguasaan materi	18
			Membantu untuk belajar lebih aktif	19
			Meningkatkan Antusiasme	20

## H. Keampuhan Instrumen

### 1. Validitas

Terdiri dari dua jenis instrument yang akan diukur validitasnya yaitu.

#### a. Validitas Instrumen Tes

Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi. Validitas isi adalah sejauh mana kelayakan suatu tes sebagai sampel dari domain item yang hendak diukur. Dalam pengujian validitas digunakan validitas logis.

Penilaian ini bersifat kuantitatif dan *judgement* serta dilakukan oleh panel *expert*, bukan oleh penulis atau perancang tes itu sendiri. Inilah prosedur yang menghasilkan validitas logis. Seberapa tinggi kesepakatan antara *expert* yang dilakukan pada penilaian kelayakan suatu item akan dapat diestimasi dan dikuantifikasikan, kemudian statistiknya dijadikan indikator validitas isi item dan validitas isi tes. Hasil pengujian validitas soal *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

Table 3.9 Rekapitulasi Uji Validitas Hasil Uji Coba terbatas

No	Uji Validitas	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Jumlah Soal Valid	25	83,3
2.	Jumlah Soal Tidak Valid	5	16,6
Jumlah		30	

Sumber: *Data Hasil Penelitian*

Pada uji coba validitas ini menggunakan taraf signifikan 0,05 dengan  $n=32$ . Berdasarkan hasil perhitungan dari 30 butir pertanyaan yang diujicobakan ternyata ada 5 butir yang tidak valid karena nilai  $r$  hitung < tabel yaitu 0,374, butir 12,13,15,16

sehingga terdapat 25 butir pertanyaan yang valid digunakan untuk mendapat data penelitian.

b. Validitas Instrumen Nontes

Tes pengujian validitas dilakukan oleh dosen pembimbing, yaitu Dr. Alben Ambarita, M.Pd dan Dr. Herpratiwi, M.Pd. pada penelitian ini validitas isi pada umumnya melalui pertimbangan para ahli. Tidak ada formula matematis dalam uji validitas serta tidak ada cara untuk menunjukkan secara pasti. Untuk memberikan gambaran bagaimana suatu tes divalidasi dengan menggunakan validitas isi, pertimbangan ahli tersebut dilakukan dengan meminta para ahli untuk mengamati secara cermat semua item dalam tes yang hendak divalidasi. Kemudian mereka diminta untuk mengoreksi semua item yang telah dibuat. Pada akhir perbaikan, mereka juga memberikan pertimbangan tentang bagaimana tes tersebut menggambarkan isi yang hendak diukur. Pertimbangan ahli tersebut juga menyangkut semua aspek yang hendak diukur, apakah sudah terpenuhi atau belum di dalam tes.

## 2. Reliabilitas

Uji reliabilitas yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan program computer dengan melihat pada nilai *Cronbach's Alpha* berarti item soal tersebut reliabel. Pada program ini digunakan metode *Cronbach's Alpha* yang diukur berdasarkan skala *Cronbach's Alpha* 0 sampai 1. Suatu konstuk atau variabel jika memberikan nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60. Setelah dilakukan

perhitungan reliabilitas Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing*, diperoleh koefisien reliabilitas sebesar Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tes yang digunakan memiliki kriteria reliabilitas yang sangat tinggi, dengan demikian Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing* dapat digunakan dalam pembelajaran.

### 3. Indeks Kesukaran

Indeks kesukaran untuk memperoleh kualitas soal yang baik, di samping memenuhi validitas, reabilitas, Butir-butir tes hasil belajar dapat dikatakan baik apabila tingkat kesukarannya adalah sedang.

digunakan rumus di bawah ini:

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

Keterangan:

P : Indeks Kesukaran

B : banyaknya peserta didik yang menjawab soal itu dengan benar.

Js : jumlah seluruh peserta didik peserta tes.

#### Kriteria Indeks Kesukaran

0,00 – 0,30	: Soal Sukar
0,31 – 0,70	: Soal Sedang
0,71 – 1,00	: Soal Mudah

Hasil analisis taraf kesukaran butir soal instrumen pada uji coba soal adalah sebagai berikut.

Tabel 3.10 Rekapitulasi Taraf Kesukaran Hasil Uji Coba

No	Taraf Kesukaran	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Mudah	15	50
2.	Sedang	10	33,3
3.	Sukar	5	16,6
Jumlah		30	100

Sumber: Data Hasil Penelitian

Data diatas dijelaskan bahwa dari 30 butir soal instrument uji coba, 15 soal (50%) mempunyai tingkat kesukaran mudah, 10 soal (33,3%) mempunyai tingkat kesukaran sedang dan 5 soal (16,6%) mempunyai tingkat kesukaran sukar.

## I. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Data Kelayakan dan Kemenarikan Lembar Kerja Peserta Didik

Analisis data yang dilakukan berdasarkan instrument uji validasi ahli dan uji coba lapangan (diperluas) yang bertujuan untuk menilai sesuai atau tidaknya Lembar Kerja Peserta Didik yang dihasilkan sebagai salah satu bahan ajar. Data kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik didapat dari uji ahli materi dan ahli media sedangkan data kemenarikan Lembar Kerja Peserta Didik diperoleh dari peserta didik pada tahap uji coba lapangan.

#### a. Kelayakan LPKD

Instrumen angket terhadap penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik memiliki 5 pilihan jawaban yang sesuai dengan konten pertanyaan. Skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah perolehan pada instrumen}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 5$$

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-rata nya dari sejumlah sampel uji coba dan dikonversikan ke pertanyaan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan, kemudahan, kemenarikan Lembar Kerja Peserta Didik yang dihasilkan berdasarkan

pendapat pengguna. Pengonversian skor menjadipertanyaan penilaian dapat dilihat dalam tabel 3.11.

Tabel 3.11 Penilaian Kualitas Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bebas *Role Playing*

Skor Penilaian	Rerata Skor	Klasifikasi
5	4,2 – 5,0	Sangat Baik
4	3,4 – 4,1	Baik
3	2,6 – 3,3	Kurang Baik
2	1,8 – 2,5	Tidak Baik
1	1,0 – 1,7	Sangat Tidak Baik

b. Kemenarikan Lembar Kerja Peserta Didik

Kemenarikan Lembar Kerja Peserta Didik di dapat dari hasil angket yang diberikan kepada peserta didik. Instrumen angket terhadap penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik memiliki 5 pilihan jawaban yang sesuai dengan konten pertanyaan. Skor penilaian total dapat di cari dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor Penilaian} = \frac{\text{Skor perolehan pada instrumen}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 5$$

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-rata nya dari sejumlah sampel uji coba dan dikonversikan ke pertanyaan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan, kemudahan, kemenarikan Lembar Kerja Peserta Didik yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Pengonversian skor menjadi pertanyaan penilaian dapat di lihat dalam tabel 3.12.

Tabel 3.12 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban

Pilihan Jawaban			Skor
Uji Kemerarikan	Uji Kemudahan	Uji Kemanfaatan	
Sangat Menarik	Sangat Mempermudah	Sangat Bermanfaat	5
Menarik	Mempermudah	Bermanfaat	4
Cukup Menarik	Cukup Mempermudah	Cukup Bermanfaatan	3
Tidak Menarik	Tidak Mempermudah	Tidak Bermanfaat	2
Sangat Tidak Menarik	Sangat Tidak Mempermudah	Sangat Tidak Bermanfaat	1

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek uji coba dan dikonversikan dalam bentuk pertanyaan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan Lembar Kerja Peserta Didik yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Interval klasifikasi diperoleh dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{Nilai Interval} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Banyaknya Pilihan Jawaban}}$$

Jika skor tertinggi yang menurut pilihan jawaban adalah 5, skor terendahnya adalah 1 dan jumlah pilihan adalah 5, maka didapatkan nilai intervalnya adalah sebagai berikut

$$\text{Nilai Interval} = \frac{5 - 1}{45} = 0,8$$

Sehingga klasifikasi kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan Lembar Kerja Peserta Didik didapatkan seperti pada tabel 3.11. Klasifikasi dilakukan dengan cara menghitung rata-rata skor penilaian angket daya tarik, dan kemudian dilakukan generalisasi. Pengelompokan berdasarkan

rerata skor ini juga berlaku pada komponen kemudahan dan kemanfaatan.

Tabel 3.13 Penilaian Kualitas Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Role Playing*

Skor Penilaian	Rerata Skor	Klasifikasi
5	4,2 – 5,0	Sangat Baik
4	3,4 – 4,1	Baik
3	2,6 – 3,3	Kurang Baik
2	1,8 – 2,5	Tidak Baik
1	1,0 – 1,7	Sangat Tidak Baik

## 2. Analisis Data Efektif

Menilai efektifitas pengukuran di lakukan pada aspek kognitif peserta didik melalui uji tertulis dalam pembelajaran. Dari data nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dapat dilihat peningkatan hasil belajar (*N-Gain*). Menurut Hake (1999:1), besarnya peningkatan dihitung dengan rumus *gain* ternormalisasi yaitu.

$$g = \frac{\text{Post - test score} - \text{pre - test score}}{\text{Maximum score} - \text{pretest}}$$

Hasil perhitungan diinterpretasikan dengan menggunakan indeks gain (*g*), menurut klasifikasi Hake ditunjukkan pada tabel 3.14 berikut ini.

Tabel 3.14 Nilai Indeks Gain Ternormalisasi

Indeks gain ternormalisasi	Klasifikasi
$(g) > 0,70$	Tinggi
$0,30 < (g) < 0,70$	Sedang
$(g) < 0,30$	Rendah

Berdasarkan klasifikasi tersebut, dapat dijelaskan:

- a. Apabila nilai gain ternormalisasi berada dalam klasifikasi tinggi, maka tingkat efektivitasnya adalah sangat efektif.
- b. Apabila nilai gain ternormalisasi berada dalam klasifikasi sedang, maka tingkat efektivitasnya adalah efektif.
- c. Apabila nilai gain ternormalisasi berada dalam klasifikasi rendah, maka tingkat efektivitasnya adalah kurang efektif.

## V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *role playing* dengan tema cita-citaku kelas IV sekolah dasar dan pembahasan hasil penelitian yang telah di bahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan dilakukan melalui delapan tahap pengembangan. Tahap pengembangan dalam penelitian ini meliputi tahap potensi masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, revisi 1, uji coba terbatas, revisi II, uji coba diperluas dan efektifitas. Di dalam produk Lembar Kerja Peserta Didik berisi materi dan latihan yang di lengkapi oleh gambar-gambar sebagai media pengamatan agar peserta didik lebih mengerti tentang materi.
2. Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *role playing* menarik digunakan bagi peserta didik dalam pembelajaran hal ini dibuktikan dengan skor dapat dilihat dari uji ahli media mendapatkan nilai 93,7 dan uji ahli materi 97,5, artinya Lembar Kerja Peserta Didik baik dilanjutkan

ketahap lapangan. Berdasarkan uji coba lapangan baik uji coba terbatas maupun uji coba di perluas.

3. Lembar Kerja Peserta Didik berbasis model *role playing* dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman hal bacaan, hal itu dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar kognitif peserta didik pada skor *pre-test* dan *post-test* dengan gain sebesar 0,95 dengan kategori tinggi. Keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis model *role playing* juga dapat dilihat dari perbedaan hasil nilai belajar kognitif siswa yang menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing* dari pada siswa yang tidak menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing*.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian kesimpulan di atas, di lakukan refleksi sebagai harapan untuk dapat meningkatkan ketercapaian kompetensi hasil belajar siswa melalui Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing*. Untuk memenuhi harapan tersebut terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya sebagai berikut.

1. Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik, terdapat syarat-syarat yang harus dipenuhi agar Lembar Kerja Peserta Didik dikatakan baik. Menurut Lembar Kerja Peserta Didik merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Lembar Kerja Peserta Didik yang di susun dapat di rancang dan dikembangkan sesuai dengan kondisi dan

situasi kegiatan pembelajaran yang akan dihadapi. Lembar Kerja Peserta Didik dikembangkan melalui uji validasi dan uji coba, kemudian dilakukan revisi sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Role Playing* ini dapat digunakan kelas IV SD sebagai bahan ajar pendukung yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang berbasis pembelajaran tematik. Menurut merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembaran berisi tugas yang di dalamnya berisi petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas. Lembar Kerja Peserta Didik dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen dan demonstrasi pembelajaran tematik merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara kholistik, bermakna dan autentik. Guru harus merubah tradisi menghafal materi atau pembelajaran menjadi pembelajaran yang berorientasi pada berpikir kritis, berdiskusi, membandingkan nilai, dan menyimpulkan. Sehingga dapat mencapai tujuan Kurikulum 2013 menjadikan pembelajaran lebih bermakna, interaktif, berbasis nilai, dan aktif.

3. Prosedur penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik, di rancang melalui langkah-langkah yang lebih mengutamakan aktivitas peserta didik, dan mengurangi dominasi guru. Menurut Lembar Kerja Peserta Didik adalah suatu sarana dalam belajar, dalam Lembar Kerja Peserta Didik terdapat Kelebihan dan Kekurangannya. Kelebihan Lembar Kerja Peserta Didik adalah a. Dapat menjadi media pembelajaran mandiri bagi peserta didik, b. Meningkatkan aktivitas peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, c. Praktis dan harga terjangkau, d. Materi lebih ringkas dan sudah mencakup keseluruhan materi, e. Sebagai pengganti media lain ketika media audio visual misalnya mengalami hambatan dengan listrik maka kegiatan pembelajaran dapat diganti dengan media Lembar Kerja Peserta Didik, f. Tidak menggunakan listrik sehingga bisa digunakan oleh Sekolah Dasar di pedesaan maupun diperkotaan. Kelebihan menggunakan pendekatan Lembar Kerja Peserta Didik dalam pembelajaran adalah menciptakan ruang kelas yang di dalamnya peserta didik akan menjadi peserta didik yang aktif, membantu guru untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan di situasi dunia nyata peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan guru untuk tidak melakukan intervensi terlalu jauh dalam kegiatan peserta didik secara individual maupun kelompok, terutama agar potensi peserta didik dapat diekspresikan secara maksimal melalui aktivitas belajar.

### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka saran-saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik, produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar peserta didik secara mandiri di rumah, selain itu peserta didik diharapkan lebih bisa memahami materi dengan baik.
2. Bagi Guru, dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *role playing* ini hendaknya dapat mencapai tujuan khusus pembelajarn, guru hendaknya memahami prosedur penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik.
3. Bagi sekolah, dapat memberikan fasilitas dalam pembelajaran yang baik kepada seluruh jajaran guru agar lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.
4. Bagi Peneliti, selanjutnya hendak melakukan pengkajian yang lebih baik lagi, untuk meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alan. 2012. *Lembar Kerja Peserta Didik Yang Mudah Digunakan*. Gramedia. Jakarta.
- Andre Chan. 2009. *Learning simulation of role playing in the learning process*. Hunburg. London
- Anggraini. 2017. *Pengembangan LKPD berbasis SQ3R Materi Membaca Cerita Pada Anak Kelas V Sekolah Dasar*. Mahasiswa Program Pasca Sarjana. Universitas Yogyakarta.
- Aprilia. 2017. *Pengembangan LKPD berbasis Inquiry Science*. Mahasiswi Program Pasca Sarjana. Univesitas Negeri Yogyakarta.
- Arham. 2011. The Interest of Nursing Students in Learning English Uses Role Playing Models To Develop Speaking Skills. *International Jurnal of Chemical Education*. Volume 4. No 2:441-457
- Andrew. 2009. Simulation Role Playing to Enhance Business Interaktive Skills on Learner. *Jurnal of International peer Reviewed*. Volume 3. No 3: 517-528
- Bahrn. 2009. *Pemaparan Model Role Playing untuk Peserta Didik*. Diva Press. Yogyakarta
- \_\_\_\_\_. 2011. *Lembar Kerja Peserta Didik dalam Pembelajaran SD*. Karya Utama. Jakarta
- Bhattacharjee. 2013. Efektivitas of Role-Playing Model on the Konstruksion of Education. *Jurnal of English and Education*. Volume 3 No. 3: 95-105
- Bruner. 2001. *Education Learning for Student* . Gramedia. Jakarta.
- Budiono. 2014. *Pembelajaran berbasis masalah berorientasi PISA dengan Pendekatan PMRI*. Mahasiswi Program Pasca Sarjana. Universitas Ahmad Dahlan

- Cecconi. 2007. *Evaluasi pembelajaran untuk Rencana Evaluasi Formatif*. Cambridge. Savignon.
- Depdiknas. 2013. *Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid*. Media Group. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa*. Gramedia. Jakarta.
- Djamarah. 2002. *Pembelajaran untuk meningkatkan hasil*. Diva Press. Yogyakarta.
- Dimiyati. 2006. *Bahan ajar inovatif untuk meningkatkan hasil belajar*. Bumi Aksara. Jakarta
- Dinata. 2011. *Pembelajaran Role Playing dan Kemenarikan*. Bumi Aksara. Jakarta
- Gage. 2008. *Pembelajaran yang baik dan tepat untuk siswa*. Buana Ilmu. Jakarta.
- Hanan. 2011. *Pengembangan Kompetensi Dasar dengan menggunakan prinsip akumulatif*. Diva Presss. Yogyakarta
- Hanawi. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Profesional Peserta Didik*. Buana Ilmu. Jakarta
- Harnani. 2016. *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Model Pembelajaran Jigsaw pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Abung Surakarta Lampung Utara Tahun Pelajaran 2015/2016*. Mahasiswa program Pasca Sarjana Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. FKIP UNIVERSITAS LAMPUNG.
- Hidayat. 2013. *Panduan kreatif untuk membuat bahan ajar*. Diva Press. Yogyakarta
- Hymes. 2008. *Kecenderungan dari beberapa peserta didik untuk mendominasi sementara yang lain berbicara sangat sedikit*. Cambgridge. Savignon.
- Jannah, Miftahul. 2016. *Pengembangan LKS bermain drama berbasis aotobiografi Habibie dan Ainun untuk siswa kelas IX SMA/MA*. Mahasiswa program Pasca Sarjana Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UNIVERSITAS LAMPUNG.
- Janus. 2008. *Berbagai bentuk representasi hubungan dan kepentingan peserta didik*. Graha Ilmu. Jakarta
- Kemendikbud. 2013. *Jenis Konversi Data yang Kualitatif*. Diva Press. Yogyakarta

- Lusiani. 2013. *Pengembangan LKPD komik berbasis Real life untuk meningkatkan High Order Thinking Skill peserta didik pad materi optik*. Buana Ilmu. Jakarta.
- Mendikbud. 2016. *Implementasi Kurikulum 2013*. Gramedia. Jakarta
- Majid, Abdul. 2006. *Perencanaan Pembelajaran untuk peserta didik*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Morris. 2008. *Peercheived euse of uses in Education*. Delia Press. Jakarta
- Novita. 2014. *Pengembangan Pembelajaran Tematik menggunakan model Role Playing*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurhayati. 2012. *Model dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik*. BPF. Yogyakarta
- Nuryani. 2012. *Jenis pendekatan yang dapat digunakan pada kurikulum 2013*. Diva Pres. Yogyakarta.
- Permendikbud. 2016. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam pembelajaran*. Nusa Media. Bandung.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Prinsip-prinsip pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik*. Bumi aksara. Jakarta.
- Pradita. 2014. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tematik-Integratif Berbasis Karakter Jujur dan Peduli di Kelas IV SD N 2 Tinggarjaya, Kecamatan Jatilawang, Kabupaten Banyumas*. mahasiswa program Pasca Sarjana UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Prastowo. 2011. *Bahan ajar yang inovatif*. BPF. Yogyakarta.
- Prasojo. 2010. *Generasi Indonesia yang memiliki kompetensi*. BPF. Yogyakarta
- Purwadarminta. 2013. *Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Purwanto. 2009. *Data statistik untuk Hasil Belajar*. Nusa Media. Bandung
- Putrayasa. 2010. *Pembelajaran kurikulum 2013*. Rosdakarya. Bandung.
- Roy Killen. 2000. *Effective Teaching Strategies*. Social Science Press. Australia.

- Reigeruth. 2009. *Kemenarikan Produk dalam Pembelajaran*. Nusa Media. Bandung
- Santrock. 2007. *Bahan ajar yang menarik dalam peningkatan hasil belajar*. BPFE. Yogyakarta.
- Siregar, Sofyan. 2014. *Statistika Penelitian*. Bumi aksara. Jakarta.
- Sisdiknas. 2003. *Pendidikan sadar di dalam pembelajaran*. Rosdakarya Bandung
- Slameto. 2010. *Implementasi Pembelajaran kurikulum 2013*. Nusa Media. Bandung
- Subrata. 2010. *Efektifitas dalam penelitian pada Pembelajaran di Kelas*. Gramedia. Jakarta
- Sudjana. 2009. *Panduan kreatif dalam pembelajaran*. Rosdakarya. Bandung
- \_\_\_\_\_. 2010. *Proses Perubahan pada pembelajaran kurikulum 2013*. Diva press. Yogyakarta
- Sugiono. 2009. *Perhitungan Statistika dalam pendidikan*. Gramedia. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Metode penelitian pengembangan*. Refika Aditama. Bandung.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Desain One Group Pre-test Post-test*. Gramedia. Jakarta
- \_\_\_\_\_. 2015. *Statistika dalam pembelajaran*. Pustaka Insani. Yogyakarta.
- Suharto. 2013. *Bahan ajar yang kreatif dan inovatif*. Rosdakarya. Bandung.
- Sumanto. 2011. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Gramedia. Yogyakarta
- Sumanto. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Gramedia. Yogyakarta
- Susanto. 2010. *Belajar Adalah Sebuah Proses Multidimensional*. Nusa Media. Bandung
- Syamsu, Basri. 2000. *Bahan ajar kurikulum 2013 baru* . Nusa Media. Bandung.
- \_\_\_\_\_. 2000. *Role Playing suatu bentuk aktivitas pembelajaran*. Diva Press. Yogyakarta.
- Thanyalak. 2012. Developing Material of Learning Using Role Playing Models. *International Journal of Scientific and Research Publications, Volume 6, Issue 3, March 2016 239 ISSN 2250-3153*.

- Trianto. 2007. *Bahan ajar yang sesuai (Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD))*. Balai Pustaka. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2009. *LKPD adalah kegiatan mendasar dalam upaya pembentukan kemampuan dasar*. Gramedia. Jakarta.
- UU RI No. 20 tahun 2003 tentang SIKDIKNAS.
- Wamendiknas. 2014. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Pusda Karya. Jakarta
- Wenti. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Drama Siswa Kelas XI IPS 1 Negeri Way Tuba Way Kanan tahun Pelajaran 2015/2016*. Mahasiswa Program Pasca Sarjana Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UNIVERSITAS LAMPUNG.
- Wamendiknas. 2014. *Pendekatan untuk kurikulum 2013*. Gramedia. Jakarta
- Widjayanti. 2008. *Lembar Kerja Peserta Didik sebagai sumber belajar*. Gramedia. Jakarta.
- Wilson. 2014. *Penilaian Otentik proses dan hasil belajar*. Pusda Karya. Jakarta
- Zehra Altinei. 2012. Drama and role playing in the act learning proses. Sidney. Australia. *International Jurnal of Education*. Vol 4, No. 25: 205-313