

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS VI
SD NEGERI KECAMATAN PRINGSEWU**

(Skripsi)

Oleh

DIAH AYU NINGRUM



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS VI SD NEGERI KECAMATAN PRINGSEWU

Oleh

Diah Ayu Ningrum

Masalah penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar tematik peserta didik. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar tematik peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi eksperimental*. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah SD Negeri Kecamatan Pringsewu yang sudah menggunakan pembelajaran tematik sampai kelas VI berjumlah 86 peserta didik dan sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Pringsewu Timur yang berjumlah 19 dan kelas VI SD Negeri 3 Pringsewu Barat berjumlah 20 peserta didik yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji-t. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *Role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas VI SD Negeri

Kecamatan Pringsewu dan adanya perbedaan antara hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan menggunakan metode ceramah.

Kata kunci: hasil belajar, model pembelajaran *Role playing*, tematik.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF ROLE PLAYING LEARNING MODEL ON THEMATIC LEARNING RESULT OF THE VI GRADE STUDENTS IN PRINGSEWU SUB-DISTRICT

By

Diah Ayu Ningrum

The problem of this research was the low result of students' thematic learning. This research was aimed to investigate the influence of Role Playing Learning Model on Students' Thematic Learning Result. The method used in this research was Quasi Experimental method. The research design used in this study was Nonequivalent Control Group Design. The population in this research was the students of SD Negeri in Pringsewu sub-district that have been using thematic learning until VI grade. The number of the population was 86 students. The sample of this research were 19 students of IV grade in SD Negeri 1 Pringsewu Timur and 20 students of IV grade in SD Negeri 3 Pringsewu Barat which had been selected with purposive sampling technique. The instruments used in this study were test result and observation sheet of students' activity by using Role Playing learning model. The data were analyzed by using simple linear regression test and t-test. Regarding to the result of the research, it can be concluded that Role Playing learning model gives influence to students' thematic learning result on the VI grade students in Pringsewu sub-district and there is differences between the learning result by using Role Playing and by using speech method.

Keywords: *learning result, Role Playing learning model and Thematic.*

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS VI
SD NEGERI DI KECAMATAN PRINGSEWU**

Oleh

Diah Ayu Ningrum

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS VI SD NEGERI KECAMATAN PRINGSEWU**

Nama Mahasiswa : **Diah Ayu Ningrum**

No. Pokok Mahasiswa : 1443053015

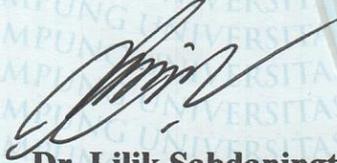
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

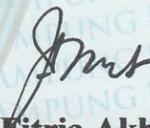
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I



Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.
NIP 19561005 198303 2 002

Pembimbing II



Dra. Fitria Akhyar, M.Pd.
NIP 19560324 198103 2 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.

Sekretaris : Dra. Fitria Akhyar, M.Pd.

Penguji Utama : Drs. Sugiyanto, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 25 April 2018

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diah Ayu Ningrum

NPM : 1443053015

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaa di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 25 April 2018

Yang menyatakan



Diah Ayu Ningrum
NPM 1443053015

RIWAYAT HIDUP



Diah Ayu Ningrum lahir di Sukoharjo (Pringsewu), pada tanggal 10 Maret 1996, sebagai anak ketiga dari tiga bersaudara. Putri dari pasangan Bapak Sutarno dan Ibu Zaenil.

Pendidikan yang pernah ditempuh penulis adalah Taman Kanak-Kanak (TK) di TK Islamiyah Sukoharjo III tahun 2001/2002, Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 4 Sukoharjo III tahun 2002/2008, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 1 Sukoharjo tahun 2008/2011, dan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Sukoharjo tahun 2011/2014.

Tahun 2014, Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Lampung.

Pada tahun 2017, penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Di Pekon Blambangan Umpu Desa Blambangan Umpu Kabupaten Way Kanan. Serta melaksanakan Program Praktik Lapangan (PPK) Di SD Negeri 2 Blambangan Umpu Kecamatan Blambangan Umpu Kabupaten Way Kanan.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan segala kerendahan hati terucap syukur yang teramat dalam, pada Alloh SWT yang Maha Pemurah, untuk segala nikmat yang telah diberikan, untuk segala kemudahan dan kelacaran yang telah dianugerahkan, sehingga atas ridho-Nya skripsi ini bisa terselesaikan. Tak lupa sholawat serta salam kusanjungkan kepada Nabiulloh Muhammad SAW. Penulis mempersembahkan sebuah karya sederhana ini sebagai

bukti cinta kasih kepada:

Orangtuaku tercinta, Bapak Sutarno dan Ibu Zaenil yang selalu memberi doa, dukungan, dan nasihat.

Kakak-kakak ku Sulistiowati Safitri dan Kurnia Dewi yang telah memberi doa dan dukungan walaupun jarang terucap.

Kakak-kakak ipar ku Yanuar Riska dan Ifni Adrian Danu Putra yang mengharapkan keberhasilan ku.

Guru dan dosen yang telah memberiku pendidikan

Dan Almamater Tercinta Universitas Lampung.

MOTTO

Janganlah sekali-kali mengemis untuk sesuatu, bila anda masih mempunyai kekuatan untuk memperolehnya.

(Miguel Carvantes)

Berbuat baiklah kepada semua orang. Jika kamu sudah berbuat baik pada seseorang tetapi tidak mendapat balasan yang baik, maka kamu akan mendapatkan kebaikan dari orang yang tidak pernah kamu beri kebaikan.

(Penulis)

SANWACANA

Puji dan syukur Penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, hanya atas rahmat dan karunia-Nyalah skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta didik kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing Utama, Ibu Dra. Fitri Akhyar, M.Pd., selaku pembimbing kedua atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam proses penyelesaian Skripsi ini dan Bapak Drs. Sugiyanto, M.Pd., selaku Pembahas pada ujian skripsi. Terimakasih untuk masukan dan saran-saran dalam proses penyelesaian Skripsi ini; serta penulis juga berterimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P. selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung;
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;

4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD;
5. Para dosen PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan ilmunya, pengalaman yang sangat berharga dan tak ternilai bagi penulis;
6. Para Staf Jurusan Ilmu Pendidikan Unila, Terimakasih telah membantu menpendidiks keperluan mahapeserta didiknya;
7. Ibu Sutarsih, S.Pd. selaku kepala SD Negeri 1 Pringsewu Selatan, Bapak Edy Iriyanto selaku kepala SD Negeri 1 Pringsewu Timur, dan Ibu Dra. Nurhudayati Selaku kepala SD Negeri 3 Pringsewu Barat yang telah mengizinkan sebagai tempat penelitian;
8. Seluruh pendidik, peserta didik, dan staf SD Negeri 1 Pringsewu selatan, SD Negeri 1 Pringsewu Timur dan SD Negeri 3 Pringsewu Barat yang telah bekerjasama dengan Penulis demi terlaksananya penelitian ini;
9. Keluarga tercinta, Bapak Sutarno, Ibu Zaenil, dan kedua kakakku, Sulis Tiowati Safitri dan Kurnia Dewi. Serta kedua kakak ipar ku Yanuar Rizka dan Ifni Adrian Danu Putra;
10. Sahabatku Maria Ulfa Rara Ardhika, Desi Resita Merayu Sukma, Asri kristi Anggiati, Ayu Maria Lestari Sihite, Febriana Anggia Putri dan Anna Rofiqoh yang telah mendukung semua skripsiku;
11. Seseorang yang telah memberikan dukungan, semangat, dan motivasi serta bantuan penyelesaian skripsiku, *My Encouragement* Abi Nugraha;
12. Teman-teman Erlinda, Desi, Dayu, Meli, Fitri, Ine, Puput yang telah membantu sekripsiku;
13. Teman-teman angkatan 14 kelas paralel A Abi, Anjar, Anggra, Egi, Oca, Ana Nur, Uni, Itek, Ipan, Duki, Made, Dayu, Fitri, Anad, Krisna, Atika,

Dinda, Atu, Hanna, Mba Pit, Farah, Devi, Desi, Anggi, mely, Firdha,
Malida, Abang, Erlinda, Hesti, Intan;

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

Bandar Lampung, 25 April 2018

Penulis

Diah Ayu Ningrum

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
1. Bagi Peserta didik	7
2. Bagi Pendidik	7
3. Bagi Pihak Sekolah	7
4. Bagi Peneliti	7
G. Ruang Lingkup	8
1. Ruang Lingkup Penelitian	8
II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar dan Pembelajaran.....	9
1. Pengertian Belajar	9
2. Pengertian Pembelajaran	10
3. Teori Belajar	10
B. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	12
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	12
2. Langkah-Langkah Penggunaan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13
3. Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> ..	15
C. Metode Ceramah	17

1. Pengertian Metode Ceramah	17
2. Langkah-Langkah Metode Ceramah	17
3. Kelebihan dan Kelemahan Metode Ceramah	19
D. Hasil Belajar	20
1. Pengertian Hasil Belajar	20
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	21
E. Pembelajaran Tematik	23
1. Pengertian Pembelajaran Tematik	23
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	24
F. Penelitian Yang Relevan	26
G. Kerangka Pikir	29
H. Hipotesis Penelitian	30

III METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian	31
B. Waktu dan Tempat Penelitian	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian	32
1. Populasi Penelitian	32
2. Sampel Penelitian	32
D. Variabel Penelitian	33
1. Variabel Bebas	33
2. Variabel Terikat	33
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	33
1. Definisi Konseptual Variabel	33
2. Definisi Operasional Variabel	34
F. Teknik Pengumpulan Data	35
1. Observasi	35
2. Tes	36
G. Instrumen Penelitian	38
1. Instrumen Penilaian Observasi	38
2. Instrumen Penilaian Tes	40
H. Uji Persyaratan Instrumen	41
1. Uji Validitas	41
2. Uji Reliabilitas	42
3. Uji Daya Beda Soal	44
4. Tingkat Taraf Kesukaran	45
I. Teknik Analisis Data	47
1. Uji Persyaratan Analisis Data	47
2. Uji Hipotesis	49

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian	53
B. Hasil Penelitian	54
1. Data Aktivitas Peserta didik dengan Model pembelajaran <i>Role Playing</i>	55
2. Data Hasil Belajar Peserta didik dengan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	55
3. Data Hasil Belajar Peserta didik dengan Tidak Menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	59
4. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	63
C. Pengujian Persyaratan Analisis Data.....	63
1. Uji Normalitas Data	63
2. Uji Homogenitas Data	64
D. Pengujian Hipotesis	65
1. Uji Hipotesis Pertama	65
2. Uji Hipotesis Kedua	66
E. Pembahasan	67

V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	70
B. Saran	70

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Ketuntasan Belajar Peserta didik Kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu.....	4
2. Jumlah Peserta didik Kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu	32
3. Rekapitulasi Tingkat Keberhasilan	36
4. Teknik Pengumpulan Data.....	37
5. Kisi-Kisi Lembar Observasi Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	39
6. Klasifikasi Validitas	42
7. Kriteria Besarnya Reliabilitas	43
8. Kriteria Daya Beda Soal	44
9. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal Tes Kognitif	45
10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	46
11. Hasil Analisis Tingkat kesukaran Butir Soal Tes Kognitif.....	46
12. Ringkasa Anova	49
13. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian	53
14. Tabel Rekapitulasi Aktivitas Peserta didik	55
15. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	56
16. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	58
17. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	57
18. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	60
19. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	61
20. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	62
21. Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	63
22. Hasil uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
23. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	30
2. Desain Penelitian	31
3. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	57
4. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	58
5. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	60
6. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	62
7. Histogram Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Lembar Observasi.....	76
2. Hasil Uji Coba Soal Tes.....	77
3. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes	79
4. Rekapitulasi Uji Reliabilits Soal Tes	81
5. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal.....	83
6. Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes	85
7. Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik dengan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	87
8. Rekapitulasi Aktivitas Peserta didik dengan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	95
9. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	96
10. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Kontrol	98
11. Hasil Uji Normalitas	100
12. Hasil Uji Homogenitas.....	107
13. Uji Hipotesis	112
14. Tabel Nilai-nilai r <i>Product Moment</i> $\alpha = 0,05$	120
15. Tabel Distribusi χ^2	121
16. Tabel F $\alpha = 0,05$	122
17. Tabel Harga Kritis Distribusi t $\alpha = 0,05$	123
18. Kisi-kisi Pengamatan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	124
19. Lembar Pengamatan Aktifitas	125
20. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	127
21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	147
22. Kisi-kisi Instrumen Tes.....	163
23. Soal <i>Pretest</i> – <i>Posttest</i>	169

24. Kunci Jawaban	175
25. Foto	176
26. Surat Penelitian Pendahuluan SD Negeri 1 Pringsewu Timur.....	177
27. Surat Penelitian Pendahuluan SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.....	178
28. Surat Penelitian Pendahuluan SD Negeri 3 Pringsewu Barat	179
29. Surat Izin Penelitian SD Negeri 1 Pringsewu Timur	180
30. Surat Izin Penelitian SD Negeri 1 Pringsewu Selatan	181
31. Surat Izin Penelitian SD Negeri 3 Pringsewu Barat	182
32. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan SD Negeri 1 Pringsewu Timur.....	183
33. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.....	184
34. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan SD Negeri 3 Pringsewu Barat	185
35. Surat Balasan Penelitian SD Negeri 1 Pringsewu Timur.....	186
36. Surat Balasan Penelitian SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.....	187
37. Surat Balasan Penelitian SD Negeri 3 Pringsewu Barat	188
38. Surat Keterangan Penelitian SD Negeri 1 Pringsewu Timur.....	189
39. Surat Keterangan Penelitian SD Negeri 1 Pringsewu Selatan	190
40. Surat Keterangan Penelitian SD Negeri 3 Pringsewu Barat	191

I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia untuk membangun manusia yang berkualitas dan berkarakter. Oleh karena itu proses pendidikan harus dengan kualitas pendidik serta sarana dan prasarana yang memadai supaya tercapai pendidikan yang baik. Pendidikan adalah wadah peserta didik dapat secara aktif belajar dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga mereka dapat memiliki akhlak yang baik serta kecerdasan dan keterampilan untuk membangun bangsa dan negara menjadi lebih baik, dalam pendidikan terdapat istilah belajar mengajar atau pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk menumbuhkembangkan potensi anak. Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh pendidik, peserta didik dan lingkungan sekolah. Peran pendidik adalah menentukan bagaimana proses pembelajaran. Proses pembelajaran dititik beratkan pada bagaimana pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik agar dapat belajar sehingga tercapai tujuan secara efektif. Pembelajaran menuntut pendidik untuk mempunyai Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mampu menentukan model yang tepat sesuai materi yang diajarkan, kemampuan melaksanakan evaluasi, mampu

melakukan pembelajaran yang efektif, mampu mengembangkan sistem pengajaran, menguasai materi serta menguasai kurikulum.

Di Indonesia sudah diterapkan pembelajaran tematik untuk sekolah dasar. Berdasarkan panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pengelolaan kegiatan pembelajaran pada kelas awal sekolah dasar dalam mata pelajaran dan kegiatan belajar pembiasaan dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan Pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif sehingga peserta didik memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Menekankan penerapan konsep belajar sambil melakukan. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan berbagai variasi metode, misalnya percobaan, bermain peran (*Role Playing*), tanya jawab, demonstrasi, bercakap-cakap.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik adalah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* akan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan.

Model pembelajaran *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.

Berdasarkan pengamatan penelitian pendahuluan di beberapa SD Negeri Kecamatan Pringsewu diketahui bahwa ada sebagian SD Negeri di Kecamatan Pringsewu sudah menerapkan Pembelajaran Tematik tetapi masih di kelas I, II, IV, dan V bahkan ada beberapa SD Negeri di Kecamatan Pringsewu belum menerapkan pembelajaran tematik. SD Negeri di kecamatan Pringsewu yang sudah menerapkan pembelajaran tematik di seluruh kelas adalah SD Negeri 1 Pringsewu Timur, SD Negeri 3 Pringsewu Barat dan SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.

SD Negeri 1 Pringsewu Timur dan SD Negeri 3 Pringsewu Barat belum menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dan hasil belajar peserta didik untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) masih kurang memuaskan, dan SD Negeri 1 Pringsewu Selatan telah menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* dan hasil belajar peserta didik untuk mencapai KKM sudah memuaskan. Berikut ini disajikan hasil mid semester ganjil peserta didik kelas VI SD Negeri di Kecamatan Pringsewu pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Tematik Peserta didik Kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu

Nama Sekolah	Jumlah peserta didik	Nilai	KKM	Frekuensi	Persentase	Keterangan
SD Negeri 1 Pringsewu Timur	19	0-64	65	15	78,94%	Belum Tuntas
		65		4	21,05%	Tuntas
SD Negeri 3 Pringsewu Barat	20	0-64	65	14	70%	Belum Tuntas
		65		6	30%	Tuntas
SD Negeri 1 Pringsewu Selatan	47	0-69	70	19	40,42%	Belum Tuntas
		70		28	59,57%	Tuntas

(Sumber: Dokumen Pendidik Kelas VI SD Negeri yang Sudah Menggunakan Pembelajaran Tematik Sampai Kelas VI)

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa SD Negeri 1 Pringsewu Timur peserta didik yang tuntas ada 4 peserta didik (21,05%) dan yang belum tuntas sebanyak 15 (78,94%). SD Negeri 3 Pringsewu Barat yang tuntas ada 6 (30%) peserta didik yang tidak tuntas 14 (70%). Sedangkan SD Negeri 1 Pringsewu Selatan mencapai ketuntasan lebih tinggi dari kedua SD di atas yang yang tuntas ada 28 (59,57%) dan yang tidak tuntas sebanyak 19 (40,42%) .

Berdasarkan kenyataan di atas dapat disimpulkan bahwa SD Negeri 1 Pringsewu Timur dan SD Negeri 3 Pringsewu Barat ketercapaian ketuntasan relatif sama sedangkan SD Negeri 1 Pringsewu Selatan Ketercapaian ketuntasan lebih Tinggi dari kedua SD Negeri tersebut. Dengan demikian peneliti akan melakukan penelitian di SD Negeri 1 Pringsewu Timur dan SD Negeri 3 Pringsewu Barat. Sedangkan SD Negeri 1 Pringsewu selatan akan menjadi acuan dalam penelitian ini

Berdasarkan latar belakang ini maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “pengaruh model pembelajaran *Role Playimg* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta didik Kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah yang diambil oleh penulis sebagai berikut:

1. SD Negeri 1 Pringsewu Timur dan SD Negeri 3 Pringsewu Barat metode yang digunakan kurang bervariasi, pendidik hanya menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, dan penugasan. Pendidik aktif dalam menjelaskan sementara peserta didik hanya jadi pendengar.
2. Hasil belajar peserta didik di SD Negeri 1 Pringsewu Timur dan SD Negeri 3 Pringsewu Barat lebih rendah dibandingkan SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.
3. SD Negeri 1 Pringsewu Timur dan SD Negeri 3 Pringsewu Barat belum menerapkan model Pembelajaran *Role Playing*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah ini dibatasi pada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* dan hasil belajar tematik pada SD Negeri Kecamatan Pringsewu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah ada pengaruh hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar yang tidak menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Pringsewu Timur dan SD Negeri 3 Pringsewu Barat?
2. Apakah ada perbedaan antara hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan hasil belajar yang menggunakan metode ceramah pada peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Pringsewu Timur dan SD Negeri 3 Pringsewu Barat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu.
2. Untuk mengetahui adakah perbedaan antara hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan hasil belajar yang menggunakan metode ceramah.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai maka adapun manfaat yaitu:

1. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, aktif dalam pembelajaran dan dapat memahami materi dengan mudah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi Pendidik

Menambah wawasan pendidik dalam mengajar pendidik dapat menggunakan model pembelajaran *Role Playing* untuk salah satu variasi pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat tercipta pelajaran yang menyenangkan guna meningkatkan hasil pembelajaran.

3. Bagi Pihak Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk dapat menyelenggarakan proses pembelajaran secara lebih baik dan dapat dijadikan pedoman dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya SD Negeri 1 Pringsewu Timur dan SD Negeri 3 Pringsewu Barat.

4. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh wawasan dan pengalaman dalam merumuskan masalah sampai melakukan penelitian sehingga dapat mengetahui proses penelitian yang baik dan benar.

G. Ruang Lingkup

1. Ruang Lingkup Penelitian

1.1 Objek Penelitian

Ruang lingkup materi dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Role Playing* pada tema menjelajah luar angkasa subtema keteraturan yang menajubkan pembelajaran satu dengan fokus pembelajaran IPA, IPS Bahasa Indonesia, Matematika dan PPKn.

1.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Pringsewu Timur dan SD Negeri 3 Pringsewu Barat Kabupaten Pringsewu.

1.3 Tempat Penelitian

Tempat yang dijadikan penelitian ini adalah SD Negeri 1 Pringsewu Timur dan SD Negeri 3 Pringsewu Barat Kabupaten Pringsewu.

1.4 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2017/2018.

II TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Menurut Thobroni (2015:15) Belajar merupakan aktifitas manusia yang sangat vital dan terus-menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Menurut Al-Tabany (2014:18) belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir.

Sedangkan menurut Rusman (2014:34) mengatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai pengertian belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan individu yang terjadi melalui pengalaman yang dilakukan terus menerus.

2. Pengertian Pembelajaran

Menurut Hamalik (2009:57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsure-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Rusman (2012:1) pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Pendapat lain disampaikan oleh Komalasari (2015:3) menyatakan bahwa

pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan peserta didik dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain.

3. Teori Belajar

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

3.1 Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behaviorisme adalah sebuah teori tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman yang dicetuskan oleh Gagne dan Berliner dalam Thobroni, (2015:55). Teori belajar behavioristik menjelaskan belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkrit. Perubahan terjadi secara melalui rangsangan (*Stimulans*) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (*Respons*) berdasarkan hukum-hukum mekanistik.

3.2 Teori Belajar Kognitif

Menurut Bruner mengusulkan teorinya yang disebut *Free Discovery Learning* dalam Thobroni, (2015:83). Menurut teori ini proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu aturan (termasuk konsep, teori, definisi, dan sebagainya) melalui contoh-contoh yang menggambarkan (mewakili) aturan yang menjadi sumbernya. Menurut teori kognitif, belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Belajar tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang bisa diamati. Asumsi dasar teori ini adalah setiap orang telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan dalam dirinya. Pengalaman dan pengetahuan tertata dalam bentuk struktur kognitif. Menurut teori ini proses belajar akan berjalan baik bila materi pelajaran yang baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki oleh peserta didik.

3.3 Teori Belajar konstruktivistik

Menurut Suparno dalam Thobroni, (2015:91) paham konstruktivistik pengetahuan merupakan konstruksi (bentuk) dari orang yang menenal sesuatu (skemata). Teori konstruktivisme adalah teori yang memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi dan hal yang lainnya yang diperlukan guna mengembangkan dirinya.

Berdasarkan uraian mengenai teori belajar di atas, maka penulis membatasi bahwa teori belajar konstruktivistik yang sesuai dengan penelitian ini. Hal ini dikarenakan dalam teori belajar konstruktivistik memberikan keaktifan kepada manusia untuk menemukan kompetensi pengetahuan atau teknologi dan hal yang lainnya yang diperlukan guna mengembangkan dirinya.

B. Model Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Salah satu pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah model *Role Playing*. Hamdayana (2014:189) model *Role Playing* adalah suatu cara penggunaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Sedangkan Shoimin (2016:161) model *Role Playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik-peserta didik untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Kurniasih Imas & Sani Berlin (2015:68) Model pembelajaran *Role Playing*

merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui imajinasi dan penghayatan peserta didik terhadap materi .

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran dan memberikan kesempatan kepada peserta didik-peserta didik untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-sitiasi melalui imajinasi dan penghayatan peserta didik.

2. Langkah-Langkah Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing*

Pendidik dalam menggunakan suatu model pembelajaran akan lebih baik jika memperhatikan petunjuk dalam penggunaannya. Djamarah dalam Hamdayana, (2014:191) langkah-langkah pembelajaran *Role Playing* sebagai berikut :

- a. Memilih masalah, pendidik mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
- b. Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh pemain.
- c. Menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini pendidik telah membuat dialog sendiri.
- d. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua peserta didik yang tidak menjadi pemain atau peran.
- e. Pemeranan pada tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada skenario bermain peran.
- f. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari peserta didik.
- g. Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

Sedangkan tahap-tahap model *Role Playing* menurut Huda (2013:116-117)

sebagai berikut:

- a. Tahap 1 : pemanasan suasana kelompok
 - 1) Pendidik mengidentifikasi dan memaparkan masalah
 - 2) Pendidik menjelaskan masalah
 - 3) Pendidik menafsirkan masalah
 - 4) Pendidik menjelaskan *Role Playing*
- b. Tahap 2 : seleksi partisipans
 - 1) Pendidik menganalisis peran
 - 2) Pendidik memilih peran (peserta didik yang akan melakukan peran)
- c. Tahap 3 : pengaturan setting
 - 1) Pendidik mengatur sisi-sisi peran
 - 2) Pendidik menegaskan kembali tentang peran
 - 3) Pendidik dan peserta didik mendekati situasi yang bermasalah
- d. Tahap 4 : persiapan pemilihan peserta didik sebagai pengamat
 - 1) Pendidik dan peserta didik memutuskan apa yang akan dibahas
 - 2) Pendidik memberikan tugas pengamatan terhadap salah seorang peserta didik
- e. Tahap 5 : pemeranan
 - 1) Pendidik dan peserta didik memulai *Role Playing*
 - 2) Pendidik dan peserta didik mengukuhkan *Role Playing*
 - 3) Pendidik dan peserta didik menyudahi *Role Playing*
- f. Tahap 6 : diskusi dan evaluasi
 - 1) Pendidik dan peserta didik mereviuw pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan)
 - 2) Pendidik dan peserta didik mendiskusikan fokus-fokus utama
 - 3) Pendidik dan peserta didik mengembangkan pemeranan lanjut
- g. Tahap 7 : pemeranan kembali
 - 1) pendidik dan peserta didik memainkan peran yang berbeda
 - 2) Pendidik memberi masukan atau alternatif perilaku dalam rangka selanjutnya
- h. Tahap 8 : diskusi dan evaluasi
 - 1) Dilakukan sebagaimana pada tahap 6
- i. tahap 9 shering dan generalisali pengalaman
 - 1) Pendidik dan peserta didik menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan di dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul
 - 2) Pendidik menjelaskan prinsip umum dalam tingah laku.

Menurut Shoimin (2014:161) langkah-langkah pokok *Role Playing* antara lain:

- a. Memilih situasi bermain peran.
- b. Mempersiapkan kegiatan bermain peran.
- c. Memilih peserta/pemain peran
- d. Mempersiapkan penonton.
- e. Memilih peran (melaksanakan kegiatan bermain peran).
- f. Mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran.

Berdasarkan pendapat dari ketiga ahli mengenai langkah-langkah dalam pemakaian model pembelajaran *Role Playing* yang telah diuraikan di atas peneliti akan menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* yang dikemukakan oleh Shoimin (2014:161) karena langkah-langkah yang dikemukakan Shoimin cocok untuk tema menjelajah angkasa luar subtema keteraturan yang menajubkan dan langkah-langkah tersebut oleh penulis akan dijadikan acuan dalam penyusunan kegiatan pembelajaran dalam pembuatan RPP dan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran tema menjelajah angkasa luar subtema keteraturan yang menajubkan.

3. Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* mempunyai kelemahan dan kelebihan Hamdayana, (2014:191) sebagai berikut:

Kelebihan model pembelajaran *Role Playing*:

- 1) Melibatkan seluruh peserta didik dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama.
- 2) Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 3) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan keadaan yang berbeda.

- 4) Pendidik dapat mengevaluasi pemahaman tiap peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 5) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Kelemahan model pembelajaran *Role Playing*

- 1) Sebagian anak yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu.
- 3) Memerlukan tempat yang luas.
- 4) Sering kelas menjadi terganggu oleh suara para pemain peran dan tepuk tangan penonton/pengamat.

Sedangkan kelemahan dan kelebihan menurut Shoimin (2014:162-163) sebagai berikut:

Kelebihan model pembelajaran *Role Playing*

- 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) Pendidik dapat mengevaluasi pengalaman peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 4) 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 menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 7) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan peserta didik sendiri.

Kelemahan model pembelajaran *Role Playing*

- 1) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- 2) Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak pendidik maupun murid. Ini tidak semua pendidik memilikinya.
- 3) Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- 4) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat member kesan kurang baik, tetapi sekaligus juga tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini.

C. Metode Ceramah

1. Pengertian Metode Ceramah

Menurut Sanjaya (2007:147) bahwa metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok peserta didik. Menurut Hamdayana (2014:168) ceramah adalah penuturan atau penerangan secara lisan oleh pendidik terhadap kelas. Alat interaksi yang terutama dalam hal ini adalah “berbicara”. Sedangkan menurut Sagala (2012:201) ceramah adalah penuturan lisan dari pendidik kepada peserta didik, ceramah juga sebagai kegiatan memberikan informasi dengan kata-kata dan kadang-kadang ditafsirkan salah.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode ceramah adalah penyampaian materi pembelajaran secara lisan yang dilakukan pendidik di dalam kelas.

2. Langkah-Langkah Metode Ceramah

Adapun langkah-langkah metode ceramah menurut Sanjaya (2007:149-152) sebagai berikut:

1. Tahap persiapan
 - a. Merumuskan tujuan yang akan dicapai.
 - b. Menentukan pokok-pokok materi yang akan diceramahkan.
 - c. Mempersiapkan alat bantu.
2. Tahap pelaksanaan.
 - a. Langkah pembukaan
langkah pembukaan dalam metode ceramah merupakan langkah yang menentukan. Keberhasilan pelaksanaan ceramah sangat ditentukan. Keberhasilan pelaksanaan ceramah sangat ditentukan oleh langkah ini. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam langkah pembukaan ini.

1. Yakin bahwa peserta didik memahami tujuan yang akan dicapai.
 2. Lakukan langkah apresiasi, yaitu langkah menghubungkan materi pelajaran yang lalu dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.
- b. Langkah penyajian.
- Tahap penyajian adalah tahap penyampaian materi pembelajaran dengan cara bertutur. Agar ceramah kita berkualitas sebagai metode pembelajaran, maka pendidik harus menjaga perhatian peserta didik agar tetap terarah pada materi pembelajaran yang sedang disampaikan. Untuk menjaga perhatian ini ada beberapa hal yang dapat dilakukan:
1. Menjaga kontak mata secara terus menerus dengan peserta didik.
 2. Gunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dicerna oleh peserta didik.
 3. Sajikan materi pembelajaran secara sistematis, tidak meloncat-loncat, agar mudah ditangkap oleh peserta didik.
 4. Tanggapilah respon peserta didik dengan segera.
 5. Jagalah agar kelas tetap kondusif dan menggairahkan untuk belajar.
- c. Langkah mengakhiri atau menutup ceramah.
1. Membimbing peserta didik untuk menarik kesimpulan atau merangkum materi pelajaran yang baru saja disampaikan.
 2. Merangsang peserta didik untuk dapat menanggapi atau memberi semacam ulasan tentang materi pelajaran yang telah disampaikan.
 3. Melakukan evaluasi untuk mengetahui kemampuan peserta didik menguasai materi pembelajaran yang baru saja disampaikan.

Sedangkan langkah-langkah dalam metode ceramah menurut Sagala (2012: 202-203) sebagai berikut:

1. Melakukan pendahuluan sebelum bahan baru diberikan. Langkah pertama ini dilakukan dengan menjelaskan tujuan lebih dulu kepada peserta didik dengan maksud agar peserta didik mengetahui arah kegiatannya dalam belajar, serta dapat memotivasi peserta didik., mengemukakan pokok-pokok materi yang akan dicapai, memancing pengalaman peserta didik yang cocok dengan materi yang akan dipelajari dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menarik perhatian peserta didik.
2. Menyajikan bahan baru Langkah ini dilakukan dengan memelihara perhatian peserta didik dari awal sampai akhir pelajaran lurus agar tetap semangat dan menarik saat proses pembelajaran, menyajikan pelajaran secara sistematis tidak berbelit-belit, atau tidak meloncatloncat, kegiatan belajar diciptakan secara variatif, misalnya pelatihan

mengerjakan tugas dan mengajukan pertanyaan, memberi tanggapan kepada jawaban yang benar dan salah, membangkitkan motivasi belajar selama proses pembelajaran, menggunakan media pembelajaran yang variatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Menutup pelajaran pada akhir pelajaran Langkah yang terakhir dilakukan dengan mengambil kesimpulan dari semua pelajaran yang diberikan, member kesempatan kepada peserta didik untuk menanggapi materi pelajaran yang sudah diberikan, memberikan penilaian kepada peserta didik untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pada umumnya ada tiga langkah pokok yang harus diperhatikan, yakni: persiapan/perencanaan, pelaksanaan, dan kesimpulan.

Berdasarkan pendapat kedua ahli di atas dapat disimpulkan langkah-langkah metode ceramah, umumnya pendidik aktif dalam pembelajaran dan peserta didik hanya menjadi pendengar sehingga, peserta didik menjadi pasif dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan langkah-langkah metode ceramah menurut Sagala (2012:202-203) langkah-langkah yang dikemukakan cukup sederhana dan mudah dilakukan saat penelitian.

3. Kelebihan dan Kelemahan Metode Ceramah

Kelebihan dan kekurangan metode ceramah menurut Hamdayana (2014:169)

Kelebihan metode ceramah

- a. Pendidik mudah menguasai kelas karena pendidik menyampaikan informasi dan materi secara langsung dengan tatap muka langsung dengan peserta didik.
- b. Metode dianggap paling ekonomis waktu dan biaya karena waktu dan materi dapat diatur oleh pendidik secara langsung, materi dan waktu

pelajaran sangat ditentukan oleh sistem nilai yang dimiliki oleh pendidik yang bersangkutan

- c. Mudah dilaksanakan
- d. Dapat diikuti anak didik dalam jumlah besar bisa juga dengan menggunakan media sound sistem sehingga suara pendidik yang sedang menerangkan bisa terdengar lebih keras dengan jangkauan suara lebih jauh.
- e. Pendidik mudah menerangkan bahan ajar berjumlah besar.

Kekurangan metode ceramah

- a. Kegiatan pengajaran menjadi verbalisme (pengertian kata-kata)
- b. Anak didik yang lebih tanggap dari sisi visual akan menjadi rugi dan anak didik yang lebih tanggap auditifnya dapat lebih besar jauh menerimanya.
- c. Bila terlalu lama membosankan
- d. Sukar mengontrol sejauhmana pemerolehan belajar anak didik
- e. Menyebabkan anak didik pasif.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dilihat setelah peserta didik mengalami proses belajar seperti yang dikemukakan Slameto (2008:7) bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu proses usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan tes guna melihat kemajuan peserta didik. Hasil belajar berkenaan dengan kemampuan peserta didik di

dalam memahami materi pelajaran. Menurut Suprijono dalam Thobroni, (2015:20) mengemukakan, “hasil belajar pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan”. Menurut Susanto (2013:5) hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari belajar.

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol namun hasil belajar psikomotor dan afektif harus menjadi bagian dari hasil penilaian dan proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya dan hasil tersebut dapat digunakan oleh pendidik untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan dan hal ini dapat tercapai apabila peserta didik sudah memahami belajar dengan diringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi dalam Rusman (2012:124) antara lain meliputi :

2.1 Faktor Internal

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

2.2 Faktor Eksternal

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

Model pembelajaran *Role Playing* masuk ke dalam faktor eksternal yaitu dalam faktor instrumental, dalam hal ini penetapan metode pembelajaran

ditentukan oleh pendidik yang disesuaikan dengan kurikulum yang dipakai serta sarana dan prasarana pembelajaran yang menunjang tercapainya hasil belajar yang optimal. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan) C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi).

E. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Menurut Trianto (2009:245) pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Sedangkan menurut Mulyasa (2013:170) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang ditetapkan pada tingkat pendidikan dasar yang menyuguhkan proses belajar berdasarkan tema untuk kemudian dikombinasikan dengan beberapa mata pelajaran. Menurut Rusman (2012:254), mengungkapkan bahwa:

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated intrucision*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistic, bermakna dan autentik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif dalam pembelajaran.

2. Karakteristik pembelajaran Tematik

Menurut Rusman (2012:258-258) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

a. Berpusat pada peserta didik

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

b. Memberikan pengalaman langsung

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

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

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

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

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

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana pendidik dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan peserta didik berada.

f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik

Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

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

1. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar;
2. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik;
3. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama;
4. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik;
5. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya;
6. Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan memberi pengalaman langsung yang menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat

bertahan lebih lama sehingga peserta didik termotivasi untuk terus belajar untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Terdapat karakteristik pembelajaran tematik yang memberikan pengalaman langsung dan berprinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Melalui model *Role Playing* peserta didik terjun langsung memainkan perannya sebagai benda mati atau benda hidup, sehingga konsep pengetahuan yang ada di dalamnya lebih melekat dan mudah dipahami.

F. Penelitian Yang Relevan

1. Tria Rossyta Dewi, I Made Tegeh, I Made Suarjana. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Terhadap hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Ajaran 2016/2017. Kesimpulan dari penelitian ini adalah berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPS pada peserta didik kelas eksperimen dan pada kelas kontrol. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari rata-rata skor hasil belajar kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Role Playing* sebesar 16,17 dan rata-rata skor hasil belajar peserta didik yang dibelajarkan dengan model konvensional sebesar 14,60. Hasil perhitungan uji- (t-test) pada nilai rata-rata menyatakan bahwa t hitung sebesar 2,764. Nilai t hitung $> t$ tabel ($2,764 > 2,021$). Hal ini menunjukkan ada pengaruh secara signifikan dari perbedaan perlakuan yang diterima antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Dari hasil perhitungan uji t serta perbedaan rata-rata nilai yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V di Gugus III Kecamatan Seririt tahun pelajaran 2016/2017. Model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* pada kelas eksperimen lebih efektif dalam peningkatan perolehan hasil belajar dibandingkan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

2. Hasan Basri. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Role Paying* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa:

- 1) Pembelajaran dengan menggunakan *Role Playing* dapat meningkatkan aktifitas pendidik dan peserta didik, hal ini dapat dilihat dari data aktifitas pendidik dan aktifitas peserta didik, yaitu adanya peningkatan aktifitas pendidik dari siklus I hingga siklus II sebesar 22,2%, dan peningkatan aktifitas peserta didik dari siklus I hingga siklus II sebesar 20,0%.
- 2) Pembelajaran dengan menggunakan *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik, baik secara individu maupun secara klasikal. Adapun peningkatan persentase ketuntasan individu adalah 77,8%, sedangkan peningkatan persentase secara klasikal adalah 91,7%.

- 3) Pembelajaran *Role Playing* sangat membantu dalam pembelajaran karena itu penggunaan *Role Playing* dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik.
3. Fitriyah Umami Sholihah. 2014. Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi PKN Pada Sekolah Dasar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Dari penelitian yang telah dilakukan peneliti di SDN Cangkring II Krembung Sidoarjo untuk mengetahui aktifitas pendidik, aktifitas peserta didik, hasil belajar peserta didik dan kendala-kendala peserta didik terhadap penerapan metode pembelajaran metode bermain peran didapatkan kesimpulan sebagai berikut: (1) Aktifitas pendidik selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran meningkat dan efektif dalam belajar, (2) Aktifitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran meningkat dalam tiap tahap penelitian. Hal ini ditandai dengan meningkatnya aktifitas peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal selama tiga siklus penelitian yang dilakukan, (3) Hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran bermain peran meningkat dalam tiap tahap penelitian. Hal ini ditandai dengan meningkatnya jumlah peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal selama tiga siklus penelitian yang dilakukan, dan (4) Kendala-kendala yang dialami selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran yaitu pertama karena kondisi belum terbiasa dengan metode tersebut yang membuat peserta didik masih

beradaptasi pada siklus I, tetapi hal tersebut dapat diperbaiki pada siklus berikutnya. Kedua, masih adanya beberapa peserta didik yang lamban dalam menerima materi pelajaran sehingga membutuhkan bimbingan lebih pada saat kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dan dari hasil penelitian tersebut peneliti juga ingin melakukan sebuah penelitian eksperimen yang menguji tentang “pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu”.

G. Kerangka Pikir

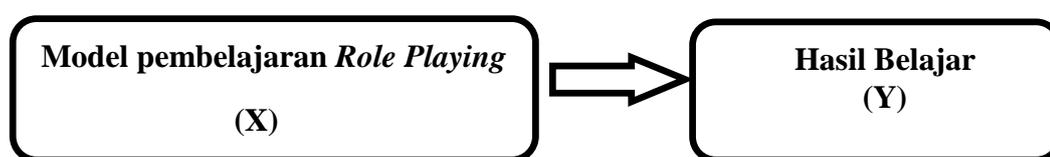
Model Pembelajaran *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan melalui imajinasi peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Model pembelajaran *Role playing* berpusat kepada peserta didik dan pendidik hanya sebagai fasilitator guna melatih peserta didik untuk mandiri dan mampu memahami materi dengan menggunakan imajinasi peserta didik. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk meningkatkan peran dan kompetensinya, pendidik yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif sehingga hasil belajar peserta didik berada pada tingkat yang optimal.

Penerapan proses

pembelajaran pada penelitian ini, dimulai dengan memberikan soal *Pretest* pada peserta didik kelas VI karena kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV. Setelah di berikan *Pretest* peserta didik diberi perlakuan

dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*, kemudian di akhir pembelajaran, peserta didik diberikan soal *Posttest*.

Pemberian perlakuan berupa model pembelajaran *Role Playing* di kelas VI diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1 Kerangka Pikir

Model pembelajaran *Role playing* (variabel bebas) yang di lambangkan dengan X, berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik (variabel terikat) yang di lambangkan dengan Y.

H. Hipotesis Penelitian

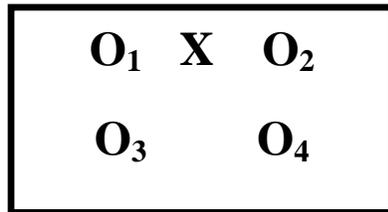
Hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Ha: Terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu.
2. Ha: Terdapat Perbedaan antara hasil belajar tematik menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan hasil belajar menggunakan metode ceramah pembelajaran *Role Playing*. kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan bentuk desain *Quasi ekperimental design* dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Adapun desain penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar 2 berikut:



Gambar 2 desain penelitian

Keterangan:

X = Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Role Playing*

O_1 = Skor *pre-test* peserta didik kelas eksperimen

O_2 = Skor *post-test* peserta didik kelas eksperimen

O_3 = Skor *pre-test* peserta didik kelas kontrol

O_4 = Skor *post-test* peserta didik kelas kontrol

(Sumber: Sugiyono 2015:116)

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018 di SD Negeri 1 Pringsewu Timur Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu dan SD Negeri 3 Pringsewu Barat Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VI SD Negeri di Kecamatan Pringsewu yang menggunakan pembelajaran tematik sampai kelas VI tahun ajaran 2017/2018. Dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Jumlah peserta didik kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu

Nama Sekolah	Jumlah Peserta didik
SD Negeri 1 Pringsewu Timur	19
SD Negeri 3 Pringsewu Barat	20
SD Negeri 1 Pringsewu Selatan	47
Jumlah	86

(Sumber: Dokumen Pendidik Kelas VI SD Negeri yang Menggunakan Pembelajaran tematik sampai kelas VI)

2. Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling*. Teknik *Nonprobability* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan *Purposive Sampling*. Sehingga, dalam melaksanakan penelitian, kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas VI SD Negeri 1 Pringsewu Timur dengan jumlah 19 peserta didik yang diberi perlakuan dengan menggunakan model *Role Playing* dengan pertimbangan

karena jumlah peserta didik yang belum tuntas cukup banyak, yaitu mencapai 15 peserta didik. SD Negeri 3 Pringsewu barat berjumlah 20 peserta didik.

D. Variabel Penelitian

Penelitian memiliki variabel yang akan diamati oleh peneliti. Ada dua variabel yang terlibat dalam penelitian ini, yakni variabel *Independen* (bebas) dan variabel *Dependen* (terikat). Kedua variabel tersebut diidentifikasikan ke dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel bebas

Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Role Playing*, dilambangkan dengan (X).

2. Variabel terikat

Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar, dilambangkan dengan (Y).

E. Definisi Konseptual dan Operasional Penelitian

1. Definisi Konseptual Variabel

a) Model Pembelajaran *Role Playing*

Metode pembelajaran *Role Playing* adalah cara yang digunakan pendidik untuk mencapai tujuan belajar dengan memerankan tokoh atau benda-benda sekitar sehingga dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan terhadap materi yang dilaksanakan.

b) Hasil Belajar

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

2. Definisi Operasional Variabel**a) Model Pembelajaran *Role Playing***

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan pembelajaran dimana peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam mengikuti proses belajar dikelas. Melalui cara ini peserta didik diharapkan lebih memahami materi mata pelajaran dengan cara *Role Playing* atau bermain peran tertentu yang terdapat dalam masyarakat baik yang terjadi saat ini atau telah terjadi di masa lalu. Dalam penelitian ini, model pembelajaran *Role Playing* yang dilakukan peserta didik berdasarkan tema menjelajah angkasa luar subtema keteraturan yang menajutkan

b) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perolehan dari kegiatan pembelajaran. Hal ini terkait dengan perubahan yang dialami oleh peserta didik setelah mengalami belajar, perilaku dari peserta didik akan berubah dari sebelumnya. Adapun yang merupakan hasil belajar dari penelitian ini adalah hasil capaian aspek kognitif yang diambil melalui tes soal pilihan ganda mencakup ranah C1 sampai C5.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Instrument yang digunakan adalah lembar observasi dengan menggunakan skala Guttman. Skala ini jika jawabanya “ya” maka diberi skor 1 dan jika jawabanya “tidak” diberi skor 0. Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Maka dari itu, observasi ini dilakukan oleh penulis dan dibantu oleh rekan penulis, pada tanggal 16 Maret sampai 20 Maret 2018. Data hasil aktifitas peserta didik dikategorikan menjadi empat, yaitu: sangat aktif, aktif, cukup aktif, dan kurang aktif. Untuk mengkategorikannya, terlebih dahulu ditentukan besarnya interval dengan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N = Nilai

R = Jumlah skor aktifitas yang diperoleh oleh peserta didik

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

(Arikunto, 2008:102)

Tabel 3. rekapitulasi tingkat keberhasilan

No	Tingkat keberhasilan	Keterangan
1	> 80	Sangat aktif
2	79-60	Aktif
3	59-50	Cukup
4	<50	Kurang

Sumber: Arikunto, 2008:102

2. Tes

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan tes yang berupa soal pilihan ganda yang diberikan langsung kepada peserta didik yang terdiri dari 20 soal. soal ini diberikan sebelum sampel diberi perlakuan (*Pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*Posttest*) dengan jenis soal dan materi yang sama. Tes ini untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan model Pembelajaran *Role Playing*.

Pemberian soal untuk kelas eksperimen pada tanggal 16 Maret 2018 pada awal pembelajaran (*Pretest*) dan 20 Maret 2018 pada akhir pembelajaran (*Posttest*). Untuk kelas kontrol pada tanggal 21 Maret 2018 pada awal pembelajaran (*Pretest*) dan 24 Maret 2018 pada akhir pembelajaran (*Posttest*). Peserta didik diberikan tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dalam bentuk *pretest* dan *Posttest* untuk mendapatkan data pemahaman konsep. Tes yang digunakan dalam *Pretest* sama dengan soal yang digunakan dalam *Posttest*.

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar tematik peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari perlakuan model pembelajaran *Role Playing*. *Posttest* dilakukan setelah kelas eksperimen

diberikan perlakuan model pembelajaran *Role Playing*, dan kelas kontrol tanpa diberikan model pembelajaran *Role Playing*. Materi yang diujikan adalah disesuaikan pada RPP. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar tematik peserta didik pada ranah kognitif (KI 3) dengan mencakup empat tingkatan dalam ranah kognitif taksonomi bloom yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), evaluasi (C5), untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Role Playing*.

Tabel 4. Teknik Pengumpulan Data

Sumber Data	Jenis Data	Tenik Pengumpulan Data	Instrumen
Peserta didik	Hasil belajar tematik peserta didik sebelum terlibat dalam penggunaan model pembelajaran <i>Role Playing</i> kelas VI	Melaksanakan Tes Awal	Butir soal pilihan ganda
Peserta didik	Hasil belajar tematik peserta didik setelah terlibat dalam penggunaan model pembelajaran <i>Role Playing</i> kelas VI	Melaksanakan Tes Akhir	Butir soal pilihan ganda
Peserta didik	Lembar observasi yang ditujukan kepada peserta didik	Observasi	Butir pernyataan

G. Instrumen Penilaian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian observasi yang berisikan penilaian dan indikator penilaian guna mempermudah proses penelitian. Adapun instrument penelitian sebagai berikut:

1. Instrumen Penilaian Observasi

Observasi atau pengamatan ini digunakan untuk memperoleh data tentang aktifitas peserta didik selama proses pembelajaran terpadu menggunakan model *Role Playing* berlangsung. Adapun peneliti menyiapkan lembar observasi digunakan sebagai pedoman untuk melakukan observasi atau pengamatan guna memperoleh data yang diinginkan. Instrument yang digunakan adalah lembar observasi dengan menggunakan skala Guttman. Skala ini jika jawabanya “ya” maka diberi skor 1 dan jika jawabanya “tidak” diberi skor 0.

Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Observasi Model *Role Playing*

Variabel X	Dimensi	Indikator	Nomor pernyataan	Jumlah pernyataan
Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	1. Memilih situasi bermain peran	1.1 Bekerja sama mencari tempat untuk bermain peran 1.2 Menyiapkan tempat untuk bermain peran	1 2	2
	2. Mempersiapkan kegiatan bermain peran	2.1 Mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain peran 2.2 Mempersiapkan diri untuk bermain peran	3 4	2
	3. Memilih peserta/pemain peran	3.1 memilih peserta untuk bermain peran	5	1
	4. Mempersiapkan penonton	2.3 mempersiapkan penonton 2.4 mengamati permainan peran	6 7	2
	5. Memilih peran (melaksanakan kegiatan bermain peran)	5.1 memperkenalkan diri sebelum bermain peran 5.2 memainkan peran	8 9	2
	6. Mendiskusikan	6.1 bekerja sama dengan kelompok 6.2 mengemukakan pendapat saat berdiskusi 6.3 menyampaikan hasil diskusi 6.4 menanggapi diskusi kelompok lain	10 11 12 13	4
	7. mengevaluasi kegiatan bermain peran	7.1 menyampaikan kritik dan saran serta menyimpulkan materi pembelajaran	14	1

3. Instrumen Penilaian Tes

Tes ialah alat ukur atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 item. Soal pilihan ganda adalah salah satu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

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

Menyusun perangkat tes dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan pembatasan materi yang diujikan
2. Menentukan tipe soal
3. Menentukan jumlah soal
4. Menentukan waktu mengerjakan soal
5. Membuat kisi-kisi soal
6. Menulis petunjuk mengerjakan soal
7. Menganalisis validitas, reabilitas, dayabeda, dan tingkat kesukaran

H. Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Validitas

Pengujian validitas instrument yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pengujian validasi kontruksi (*Construct Validity*). Untuk menguji validitas instrument digunakan rumus korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson dengan rumus:

$$r_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y

N = Jumlah responden

= Total perkalian skor X dan Y

= Jumlah skor variabel Y

= Jumlah skor variabel X

\sum^2 = Total kuadrat skor variabel X

\sum^2 = Total kuadrat skor variabel Y

(Arikunto, 2012:87)

Mencari validitas soal tes kognitif dilakukan uji coba soal dengan jumlah responden sebanyak 24 peserta didik. Jumlah soal yang diuji sebanyak 40 soal. Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis validitas butir soal menggunakan rumus korelasi *Product Moment*.

Menurut Arikunto (2012:73) Validitas instrumen dengan kriteria pengujian r hitung $>$ r tabel dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid. Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen hasil belajar butir soal dengan $N=24$, menurut Arikunto (2012:73) maka signifikansi nya adalah $= 5\%$, maka r_{tabel} adalah 0,3961. Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji validitas, diperoleh 20 butir

soal dinyatakan valid. Selanjutnya 20 butir soal yang valid digunakan untuk soal *Pretest* dan *Posttest*. Adapun rekap data hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran 2 hal 77 dan lampiran 3 hal 78.

Tabel 6. Klasifikasi Validitas

Kriteria Validitas	Keterangan
0.00 >	Tidak Valid (TV)
0.00 <	Sangat Rendah (SR)
0.20 <	Rendah (Rd)
0.40 <	Sedang (Sd)
0.60 <	Tinggi (T)
0.80 <	Sangat Tinggi (ST)

(Arikunto, 2008:75)

2. Uji Reliabilitas

Realibilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. “reliabilitas adalah ketetapan suatu tes dapat diteskan pada objek yang sama untuk mengetahui ketetapan ini pada dasarnya melihat kesejajaran hasil” (Arikunto 2011:86). Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas tes adalah dengan menggunakan rumus Spearman-Brown :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum t_i^2}{t^2} \right]$$

keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

$\sum t_i^2$ = Skor tiap-tiap item

n = Banyaknya butir soal

t^2 = Varians total

(Arikunto, 2011:239)
 Taraf reliabilitas suatu tes dinyatakan dalam suatu koefisien yang disebut koefisien reliabilitas. Untuk menentukan tingkat reliabilitas yaitu menggunakan kriteria sebagai berikut pada tabel 7.

Tabel 7. Kriteria Besarnya Reliabilitas

Besarnya Nilai r	Interpretasi
Antara 0,80 sampai 1,00	Sangat tinggi
Antara 0,60 sampai 0,799	Tinggi
Antara 0,40 sampai 0,599	Cukup
Antara 0,20 sampai 0,399	Rendah
Antara 0,00 sampai 0,199	Sangat rendah

(Arikunto, 2011:93)

Hasil perhitungan uji reliabilitas soal tes hasil belajar menggunakan bantuan aplikasi komputer yaitu *Microsoft Office Excel* dan didapat reliabilitas soal bentuk pilihan ganda.

Berdasarkan perhitungan, diperoleh hasil $r_{hitung} = 0,839$ sedangkan $r_{tabel} = 0,396$, hal ini berarti r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,839 > 0,396$), dengan demikian uji coba instrumen tes dinyatakan reliabel. Hasil ini kemudian dibandingkan dengan kriteria tingkat reliabilitas, karena nilai r_{hitung} (0,839) yang diperoleh berada diantara nilai 0,81–1,00 maka dinyatakan bahwa tingkat reliabilitas dari uji coba instrumen tes tergolong sangat tinggi. Hasil penghitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 4 dan halaman 81 lampiran 5 pada halaman 83.

3. Uji Daya Beda Soal

Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan program *Microsoft office excel 2007*. Rumus perhitungan daya pembeda adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

D = Daya pembeda

B_A = Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada butir soal kelompok atas

B_B = Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada butir soal kelompok bawah

J_A = Banyaknya peserta didik pada kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta didik pada kelompok bawah

Kriteria daya pembeda soal pada Tabel berikut:

Tabel 8. Kriteria Daya Beda Soal

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

(Sumber: Arikunto, 2011: 218).

Berdasarkan hasil perhitungan, dapat diketahui hasil daya pembeda soal seperti pada Tabel 9 berikut ini:

Tabel 9. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal Tes Kognitif

Klasifikasi	No. Soal	Indeks Daya Beda
Jelek	1,8, 10, 12, 14, 16, 17, 20, 21, 24, 25, 26, 27, 30, 31, 33, 35, 36	0,00-0,19
Cukup	2, 3, 4, 5, 6, 9, 11, 13, 15, 18, 19, 22, 23, 28, 29, 32, 34, 38, 39, 40	0,20-0,39
Baik	7, 37	0,40-0,69
Baik Sekali	-	0,70-1,00
Tidak Baik	-	Negatif

Data lengkap: lampiran 6 dan 7; halaman 85 dan 87, Sumber: Hasil Penelitian 2018

Berdasarkan tabel di atas terdapat 18 soal dengan Klasifikasi Jelek , dengan indeks daya beda antara 0,00-0,19, 19 soal dengan klasifikasi cukup, dengan indeks daya beda antara 0,20-0,39. Selanjutnya terdapat 2 soal dengan Klasifikasi baik , dengan indeks daya beda antara 0,40-0,69.

4. Tingkat Taraf Kesukaran

Untuk menguji tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan program *Microsoft office excel*. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2010:208) yaitu:

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

Keterangan:

P : tingkat kesukaran

B : jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS : jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Penelitian ini untuk mengetahui taraf kesukaran soal menggunakan Program *Microsoft Office Excel 2007*. Klasifikasi taraf kesukaran soal dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

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

(Sumber: Arikunto, 2011: 210).

Tabel 11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes Kognitif

Tingkat Kesukaran	No. Soal	Indek Kesukaran
Sukar	6, 7, 11, 25, 29, 30, 35	0,00-0,30
Sedang	2, 3, 12, 18, 19, 21, 32, 34, 36, 37, 38, 39, 40	0,31-0,70
Mudah	1, 4, 5, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 20, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 31, 33,	0,71-1,00

Data lengkap: lampiran 8 halaman 95; Sumber: Hasil Penelitian 2018

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh taraf kesukaran terdapat 7 soal dengan tingkat kesukaran sukar, dengan indek kesukaran antara 0,00-0,30. Selanjutnya 13 soal dengan tingkat kesukaran sedang, dengan indek kesukaran antara 0,31-0,70, dan 20 soal dengan tingkat kesukaran mudah dengan indek kesukaran 0,71-1,00. Berarti soal dapat dikatakan sedang atau tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah.

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis Data

Menurut Sugiyono (2015:207) analisis data merupakan kegiatan setelah seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan penghitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Syarat yang harus di analisis berdasarkan hipotesis yang dirumuskan.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul dari dua kelas berupa hasil belajar berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Menurut Sugiyono (2015: 241) langkah-langkah uji normalitas adalah sebagai berikut. Uji normalitas data menggunakan rumus *Chi-kuadrat* (X^2), yaitu :

a. Hipotesis :

Rumusan hipotesis untuk uji ini adalah:

H_0 : data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

b. Taraf signifikan yang digunakan = 0,05

c. Statistik uji

Statistik yang digunakan untuk uji *Chi-Kuadrat*.

$$X^2 = \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 = *Chi-kuadrat* / normalitas sampel

F_o = Frekuensi yang diobservasi

F_h = Frekuensi yang diharapkan

Syarat uji normalitas menggunakan rumus *Chi-kuadrat* (X^2) yaitu ukuran sampel yang digunakan $n = 30$ dan data terlebih dahulu dikelompokkan menjadi kategori normalitas pada tabel distribusi frekuensi.

Menurut Sugiyono (2015:241) bahwa kriteria pengujian normalitas apabila $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka tidak berdistribusi normal. Apabila data tidak berdistribusi normal maka tidak perlu dilakukannya uji homogenitas dan perlu menggunakan uji hipotesis Non-Parametrik, tetapi apabila data berdistribusi normal maka memerlukan uji homogenitas. Berikut adalah uji homogenitas apabila data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Apabila sampel berasal dari distribusi normal, maka selanjutnya akan diuji kesamaan dua varians atau disebut uji homogenitas. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul dari dua kelas berupa hasil belajar diperoleh memiliki varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan dengan *One Way Anova*. Menurut Sugiyono (2015:279) tabel ringkasan Anova yaitu:

Tabel 13. Ringkasan Anova

Sumber Variasi	Dk	Jumlah Kuadrat	MK	F_h	F_{tab}	Keputusan
Total	N-1	JK_{tot}	-	$\frac{MK_{ant}}{MK_{dal}}$	$\alpha = 0,05$	$F_h > F_{tab}$ Homogen
Antar Kelompok	m-1	JK_{ant}	MK_{ant}			
Dalam Kelompok	N-m	JK_{dal}	MK_{dal}			

Keterangan :

N = Jumlah seluruh anggota sampel

m = Jumlah kelompok sampel

Menurut Sugiyono (2015:280) Kriteria pengujian apabila $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka data memiliki varians yang bersifat homogen, dan sebaliknya apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data tidak memiliki varians yang bersifat homogen.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Hipotesis Pertama

Pada penelitian ini untuk mengetahui variabel X berpengaruh terhadap variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi yaitu menggunakan rumus koefisien regresi linier. Menurut Sugiyono (2015:286) regresi linier adalah “untuk memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen”. Sedangkan jenis regresi yang dipakai adalah analisis regresi linier sederhana. karena Analisis regresi Sederhana ini bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel X terhadap variabel

Alasan penelitian menggunakan uji regresi linier sederhana karena data nilai tersebut berbentuk interval atau ratio, jumlah sampel antara kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih dari 30 orang. Uji regresi linier sederhana digunakan untuk menguji hipotesis ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar tematik, maka digunakan analisis regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis. Menurut Sugiyono (2015:287) rumus regresi linier sederhana, yaitu:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

- : Variabel yang diprediksikan (Variabel dependen)
- : Konstanta, (nilai apabila $X = 0$)
- b : Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan interval independen
- X : Variabel Independen

b. Hipotesis Kedua

Pengujian hipotesis kedua, jika data normal dan homogen maka uji hipotesis yang digunakan adalah uji kesamaan dua rata-rata. Guna menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik dengan media konkret, maka digunakan Uji t. Penelitian ini membandingkan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan, maka uji t yang digunakan adalah *Independent Sample t Test*. Uji t tersebut digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua grup

yang tidak berhubungan satu dengan yang lain. Dua kelompok yang menjadi sampel dari penelitian ini yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dibandingkan rata-rata nilai *Posttest*-nya. Menurut Sugiyono (2016:273) rumus *Independent Sampel T Test* sebagai berikut :

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

X_1 = rata-rata skor kelompok 1

X_2 = rata-rata skor kelompok 2

s_1^2 = sum of square kelompok 1

s_2^2 = sum of square kelompok 2

n_1 = jumlah subjek/sample kelompok 1

n_2 = jumlah subjek/sample kelompok 2

Hipotesis yang akan diuji adalah:

H_a = Ada perbedaan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan hasil belajar tidak menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu

H_o = Tidak ada perbedaan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan hasil belajar tidak menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu.

Kriteria pengujian apabila $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima, dan sebaliknya apabila $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_a ditolak. Kemudian jika H_a diterima dilakukannya uji lanjut dengan melihat rata-rata skor peningkatan hasil belajar Tematik siswa pada kedua kelas.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu. Hal ini diajukan dengan:

1. Aktifitas belajar di kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar
2. Hasil belajar tematik dengan model pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar tematik di kelas VI, yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Peserta didik

Memberikan pengalaman belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui model pembelajaran *Role Playing* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Menginformasikan kepada pendidik dalam proses pembelajaran untuk lebih kreatif dalam menggunakan model pembelajaran, khususnya model pembelajaran *Role Playing* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil tematik peserta didik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan bahan masukan guna meningkatkan kualitas pendidik di sekolah melalui model pembelajaran *Role Playing*.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Sebagai tambahan referensi bagi peneliti-peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai model pembelajaran *Role Playing*

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar.2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual (Konsep dan Implementasinya pada Kurikulum 2013)*. Jakarta.:Prenada Media Group.
- Arikunto, Suharsimi., dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- , . 2011. *Dasar –Dasar Evaluasi Pendidikan Evaluasi Pendidikan*. Edisi Revisi, Cetakan kesebelas, Jakarta : Bumi Aksara.
- , 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basri, Hasan. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Role Paying* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 1 (1):38-53. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau. (<https://ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/download/4368/4185>) Diakses pada 14 Januari 2018.
- Dewi, Tria Rossyta. Rengeh, I Made. Suarjana I Made. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Role Playing* Terhadap hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Ajaran. *E-Jurnal PGSD UNiversitas Pendidikan Ganesha*, 2016/2017, 5 (2): 1-10. Mimbar PGSD. (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/10874/6951>) Diakses pada 28 Februari 2018.

Hamalik, Oemar. 2005. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

-----, 2009 *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Hamdayana, jumanta. 2014. *Model-Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar : Yogyakarta.

Komalasari, Kokom. 2015. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditama.

Kurniasih, Imas & Sani, Berlin. 2015. *Model Pembelajaran*. Kata Pena.

Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. PT Rajagrafindo Persada: Jakarta.

Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta, Bandung.

Sanjaya, wina. 2007. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Predana Media Grup.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 13*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sholihah, Fitriyah Umami. 2014. Penerapan Metode Bermain Peran Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi PKN Pada Sekolah Dasar. *JPGS*, 02 (03) 1:9. PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya. (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/12189>) Diakses pada 2 Januari 2018.

- Suryani. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Slameto. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Thobroni, M. 2015. *Belajar & pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz media.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.