

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR
NEGERI 2 PALAPA BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

FARAH DIBA



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

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 2 PALAPA BANDAR LAMPUNG

Oleh

FARAH DIBA

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Role Playing* terhadap hasil belajar tematik terpadu dan aktivitas peserta didik. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan design *nonequivalent control group design*, teknik sampling, teknik pengambilan data, analisis data peserta didik. Hasil Penelitian menunjukkan ada pengaruh dalam penerapan model *Role Playing* terhadap hasil belajar tematik terpadu dan aktivitas peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

Kata kunci : aktivitas dan hasil belajar, *Role Playing*, pembelajaran tematik terpadu.

ABSTRACT

THE EFFECT OF ROLE PLAYING TO ACTIVITY AND LEARNING RESULTS STUDENTS' OF GRADE IV PRIMARY SCHOOL 2 PALAPA BANDAR LAMPUNG

by

FARAH DIBA

Problem in this research is still low activity and result of study of class IV in SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung. The purpose of this research is to know the effect of Role Playing model implementation on integrated thematic learning outcomes and the activities of learners. The model used in this research is experimental research using design nonequivalent control group design, sampling technique, data retrieval technique, data analysis. The result of research shows that there is influence in applying Role Playing model to the result of integrated thematic learning and the activity of students of class IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung academic year 2017/2018.

Keywords : activities and learning, *Role Playing*, integrated thematic learning

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP AKTIVITAS DAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR
NEGERI 2 PALAPA BANDAR LAMPUNG**

Oleh
Farah Diba
(1443053020)

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mendapat Gelar
SARJANA PENDIDIKAN
Pada
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING*
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 2
PALAPA BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Farah Diba**

No. Pokok Mahasiswa : 1443053020

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I



Drs. Maman Surahman, M.Pd.
NIP 19590419 198503 1 004

Pembimbing II



Drs. Arwin Achmad, M.Si.
NIP 19570803 198603 1 004

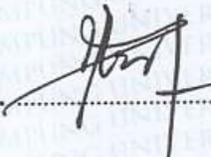
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



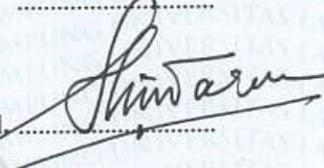
Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

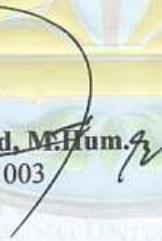
1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Maman Surahman, M.Pd. 

Sekretaris : Drs. Arwin Achmad, M.Si. 

Penguji Utama : Drs. Riyanto M. Taruna, M.Pd. 

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Drs. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 195907231986031003 

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 14 Mei 2018

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Farah Diba
NPM : 1443053020
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau plagiat kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka, dan bila nanti ada plagiat, maka penulis siap dituntut sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 14 Mei 2018



Farah Diba
NPM 1443053020

RIWAYAT HIDUP



Farah Diba dilahirkan di Bandar Lampung pada hari Senin, 20 Mei 1996. Peneliti merupakan anak Pertama dari dua bersaudara pasangan dari Bapak Faizir Roma Ropen dengan Ibu Yanti Nurmala Sari.

Peneliti memperoleh pendidikan formal pertama kali di Taman Kanak-kanak (TK) KARTINI II Bandar Lampung, yang diselesaikan pada tahun 2002. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung, yang diselesaikan pada tahun 2008. Peneliti menyelesaikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 9 Bandar Lampung pada tahun 2011. Pendidikan menengah atas peneliti selesaikan di SMA Negeri 1 Bandar Lampung pada tahun 2014. Selanjutnya pada tahun 2014 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Ujian Masuk Lokal Pararel (UML)

Tahun 2017, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di desa Setia Negara, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan.

Bandar Lampung, Mei 2018
Penulis

Farah Diba
NPM 1443053020

MOTTO

"Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada kemudahan. Karna itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain) dan kepada Tuhan berharaplah"
(Q.S. Al-Insyirah: 6-8)

"Lakukan hal-hal yang kau pikir tidak bisa kau lakukan"
(Eleanor Roosevelt)

"Agama tanpa ilmu adalah buta, Ilmu tanpa agama adalah lumpuh"
(Albert Einstein)

"The best revenge for the people who have insulted you is the success that you can show them later"

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur atas kehadiran Allah SWT, Skripsi sederhana ini kupersembahkan

Untuk kedua orang tuaku tercinta yaitu Bapak Faizir Roma Ropen dan Ibu Yanti Nurmala Sari yang selalu menyayangiku dan selalu mendoakan keberhasilanku demi tercapainya cita-citaku.

Adikku Fatur Rahman yang telah memberikan dukungan untuk tetap semangat dalam mengerjakan skripsi ini agar kelak kita berdua bisa menjadi orang sukses untuk membahagiakan kedua orang tua kita, serta Satrio Yudho Nugroho yang telah memberikan dukungan selama proses pembuatan skripsi ini dan seluruh teman-temanku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu.

Para Pendidik dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabarannya

Semua sahabatku yang begitu tulus menyayangiku dengan segala kekuranganku.

Almamater tercinta Universitas Lampung

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**pengaruh model *Role Playing* terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Palapa Bandar Lampung**”. Sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung dan juga selaku Pembimbing 1 serta juga PA yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan kampus PGSD tercinta dan masukan, dorongan, kritik, nasihat, bantuan serta saran untuk menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.
5. Drs. Arwin Achmad, M.Si., selaku Dosen Pembimbing II yang telah

memberikan banyak bimbingan, masukan saran, nasihat, kritik, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.

6. Drs. Riyanto MT, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan banyak bimbingan, masukan saran, nasihat, kritik, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Dosen serta Staf Karyawan PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Iriani, M.Pd., selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
9. Dina Diana, S.Pd., selaku guru kelas IV yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
10. Peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018 yang ikut andil sebagai subjek dalam penelitian ini.
11. India, S.Pd., selaku kepala sekolah, dan seluruh pendidik serta staff jajaran sekolah SD Negeri 1 Setia Negara, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan yang telah sangat baik, perhatian, peduli dan menganggapku seperti anak kalian sendiri selama kurang lebih 2 bulan, terimakasih banyak atas pengalaman dan pelajaran dari kalian selama 2 bulan kemarin.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dan mendoakan demi selesainya pembuatan skripsi ini.

Bandar Lampung, Mei 2018
Peneliti

Farah Diba
NPM 1443053020

DAFTAR ISI

| | |
|---|----|
| I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 5 |
| C. Batasan Masalah | 6 |
| D. Rumusan Masalah | 6 |
| E. Tujuan Penelitian | 6 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 6 |
| 1. Manfaat Teoritis | 6 |
| 2. Manfaat Praktis..... | 7 |
| II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR & HIPOTESIS | 9 |
| A. Belajar | 9 |
| 1. Pengertian Belajar | 9 |
| 2. Tujuan Belajar..... | 10 |
| 3. Ciri-Ciri Belajar | 10 |
| 4. Prinsip-Prinsip Belajar | 11 |
| B. Aktivitas Belajar..... | 14 |
| 1. Pengertian Aktivitas Belajar | 14 |
| 2. Ciri-Ciri Aktivitas Belajar..... | 15 |
| 3. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar | 15 |
| 4. Aspek Yang Menumbuhkan Aktivitas Belajar | 16 |
| C. Hasil Belajar | 17 |
| 1. Pengertian Hasil Belajar | 17 |
| 2. Ciri-Ciri Hasil Belajar..... | 18 |
| 3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar | 18 |
| D. Model <i>Role Playing</i> | 19 |
| 1. Pengertian Model <i>Role Playing</i> | 19 |
| 2. Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran <i>Role Playing</i> | 20 |
| 3. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran <i>Role Playing</i> | 21 |
| 4. Ciri-Ciri Pembelajaran <i>Role Playing</i> | 23 |
| E. Pembelajaran Tematik | 23 |
| 1. Pengertian Pembelajaran Tematik | 23 |

| | |
|--|----|
| 2. Landasan Pembelajaran Tematik | 24 |
| 3. Karakteristik Pembelajaran Tematik..... | 27 |
| 4. Prinsip-Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik | 28 |
| 5. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Tematik..... | 30 |
| F. Kerangka Pikir | 31 |
| G. Hipotesis Penelitian..... | 32 |
| III. METODE PENELITIAN | 33 |
| A. Jenis dan Desain Penelitian | 33 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian | 34 |
| C. Populasi dan Sampel Penelitian | 34 |
| D. Prosedur Penelitian | 36 |
| E. Variabel Penelitian | 38 |
| F. Definisi Variabel..... | 38 |
| 1. Definisi Konseptual | 38 |
| 2. Definisi Operasional | 39 |
| G. Teknik Pengumpulan Data..... | 41 |
| H. Instrumen Penelitian.. | 42 |
| I. Uji Instrumen..... | 44 |
| 1. Uji Coba Instrumen Non Tes | 44 |
| 2. Uji Persyaratan Instrumen Test | 45 |
| J. Teknik Analisis Data Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar | 49 |
| IV. HASIL DAN PEMBAHASAN | 54 |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian..... | 54 |
| 1. Visi dan Misi Sekolah..... | 54 |
| 2. Tujuan Sekolah | 54 |
| 3. Situasi dan Kondisi Sekolah | 55 |
| B. Pelaksanaan Penelitian | 56 |
| 1. Persiapan Penelitian | 56 |
| 2. Uji Coba Instrumen Penelitian | 56 |
| 3. Pelaksanaan Penelitian | 60 |
| C. Pengambilan Data Penelitian | 61 |
| D. Analisis Data Penelitian | 62 |
| 1. Data Aktivitas Peserta Didik dengan Model <i>Role Playing</i> | 62 |
| 2. Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen | 63 |
| a. Nilai <i>Pretest</i> | 63 |
| b. Nilai <i>Posttest</i> | 65 |
| 3. Hasil Belajar Pesesrta Didik Kelas Kontrol..... | 67 |
| a. Nilai <i>Pretest</i> | 69 |
| b. Nilai <i>Posttest</i> | 71 |

| | |
|---|----|
| 4. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. | 72 |
| E. Pengujian Hipotesis | 72 |
| 1. Regresi Linear Sederhana | 74 |
| 2. Uji t | 74 |
| F. Pembahasan..... | 75 |
| V. KESIMPULAN DAN SARAN | 80 |
| A. Kesimpulan | 80 |
| B. Saran | 80 |
| DAFTAR PUSTAKA | 83 |
| LAMPIRAN..... | 86 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| 1. Data Presentasi Nilai Keseluruhan Semester Ganjil Kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018 | 3 |
| 2. Desain Penelitian..... | 33 |
| 3. Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD N 2 Palapa Bandar Lampung..... | 35 |
| 4. Pengklasifikasian Validitas | 46 |
| 5. Klasifikasi Reliabilitas | 47 |
| 6. Kriteria Daya Pembeda Soal | 48 |
| 7. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal..... | 49 |
| 8. Peresentase Aktivitas Belajar | 53 |
| 9. Data Fasilitas SDN 2 Palapa Bandar Lampung | 55 |
| 10. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal Tes Kognitif | 59 |
| 11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes Kognitif..... | 59 |
| 12. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan | 60 |
| 13. Rekapitulasi Aktivitas Siswa | 63 |
| 14. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen | 64 |
| 15. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen | 66 |
| 16. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen | 67 |
| 17. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol | 68 |
| 18. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol..... | 70 |
| 19. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol | 71 |
| 20. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana | 73 |
| 21. Rekapituasi Hasil Uji | 74 |
| 22. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Peserta Didik | 75 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| 1. Paradigma Kerangka Pikir | 31 |
| 2. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen | 65 |
| 3. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen | 66 |
| 4. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol | 69 |
| 5. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol..... | 70 |
| 6. Histogram Nilai Rata – rata Kelas Eksperimen dan Kontrol | 72 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|--|---------|
| 1. Silabus Tematik | 87 |
| 2. RPP Kelas Eksperimen Pembelajaran | 90 |
| 3. LKPD Peserta Didik..... | 97 |
| 4. RPP Kelas Kontrol Pembelajaran | 103 |
| 5. Lembar Aktifitas Peserta didik saat Pembelajaran..... | 110 |
| 6. Rubrik Penilaian Lembar Observasi | 111 |
| 7. Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 114 |
| 8. Soal <i>Post Test</i> | 117 |
| 9. Rekapitulasi Uji Validitas Lembar Aktivitas | 122 |
| 10. Hasil Uji Coba Soal Tes..... | 123 |
| 11. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes | 125 |
| 12. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes..... | 126 |
| 13. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal Tes | 127 |
| 14. Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes | 128 |
| 15. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Pembelajaran 1..... | 132 |
| 16. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Pembelajaran 2..... | 135 |
| 17. Rekapitulasi Hasil Aktivitas Belajar Peserta Didik Model <i>Role Playing</i> . | 137 |
| 18. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas <i>Eksperimen</i> | 141 |
| 19. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Kontrol..... | 145 |
| 20. Uji <i>Regresi Linear</i> Sederhana | 146 |
| 21. Uji <i>t</i> | 150 |
| 22. Tabel <i>Product Moment</i> | 152 |
| 23. Foto Kegiatan Selama Pembelajaran..... | 153 |

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kualitas manusia seutuhnya, adalah misi pendidikan yang menjadi tanggung jawab profesional peserta didik. Pengembangan kualitas pendidikan ini menjadi suatu keharusan, terutama dalam memasuki era globalisasi. Pendidikan yang dilaksanakan di sekolah harus sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan kepada siswa karena materi yang di perolehnya tidak selalu sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pemerintah telah melaksanakan dasar hukum yang kuat dalam menyelenggarakan pendidikan yaitu dengan dikeluarkannya Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Undang-undang tersebut dalam Bab I Pasal 1 (ayat 1) yang menjelaskan bahwa 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, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Undang-undang No. 20 tahun 2003 yaitu tentang sistem pendidikan nasional (Sisdiknas) menyatakan bahwa 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. Proses

pembelajaran seorang pendidik hendaknya harus mengetahui dan memahami materi pembelajaran yang akan di ajarkan. Dalam rangka mengemban tugas, pendidik menjadi kunci utama proses pembelajaran. Karena pendidik di tuntut untuk selalu melakukan inovasi pembelajaran yang mencakup penemuan dan pemanfaatan media, model, pengelolaan kelas, dan metode pembelajaran dengan baik.

Terkait pelaksanaan pendidikan pada jenjang pendidikan sekolah dasar, telah mengungkapkan bahwa pada pendidikan di Sekolah Dasar (SD) dimaksudkan sebagai upaya pembekalan kemampuan dasar peserta didik berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai tingkat perkembangannya, serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil pengamatan pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar negeri 2 Palapa Bandar Lampung dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar peserta didik kelas IV A masih rendah, pendidik masih kurang tepat dalam penggunaan model pembelajaran, aktivitas belajar peserta didik di dalam kelas masih rendah, kedisiplinan belajar masih rendah, dan pendidik masih minim dalam penggunaan model pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan pendidik kelas IV SDN 2 Palapa Bandar Lampung, masih rendahnya aktivitas dan hasil belajar peserta didik tersebut disebabkan dalam proses pembelajaran masih bersifat konvensional yang berpusat kepada pendidik saja (*teacher centred*). Model pembelajaran yang

digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran kurang relevan, proses belajar mengajar berlangsung belum optimal, sehingga dalam hal ini yang perlu diperbaiki adalah model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran yang kurang relevan. Sehingga dalam proses mengajar diharapkan dapat berlangsung secara optimal, dan menarik sehingga aktivitas dan hasil belajar peserta didik meningkat.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, diperlukan adanya suatu model yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang di anggap sesuai dengan tuntutan tersebut adalah model *Role Playing*. Dengan model ini peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berfikir untuk mencari dan memecahkan suatu masalah. Model *Role Playing* memungkinkan para peserta didik menemukan informasi-informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan intruksional. Hal ini berpengaruh/berimplikasi terhadap peran pendidik sebagai penyampai informasi ke arah peran pendidik sebagai pengelola interaksi pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu di adakan perbaikan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung Tahun 2017/2018.

Tabel 1. Data Presentasi Nilai Keseluruhan Semester Ganjil Kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

| Kelas | Jumlah Peserta Didik | KKM | Jumlah Nilai | | Presentasi | |
|-------|----------------------|-----|--------------|--------------|------------|--------------|
| | | | Tuntas | Belum Tuntas | Tuntas | Belum Tuntas |
| IV | 60 | 65 | 25 | 35 | 41,67 % | 58,33% |

Sumber : Dokumentasi guru Kelas IV SDN 2 Palapa Bandar Lampung

Berdasarkan tabel 1 di atas, diketahui bahwa presentase ketuntasan hasil belajar tematik kelas IV sebesar 41,67% dan yang tidak tuntas sebesar 58,33 %.

Berdasarkan kenyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil

Belajar peserta didik kelas IV semester ganjil SDN 2 Palapa Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018 masih rendah.

Masih rendahnya hasil belajar peserta didik diduga salah satunya terjadi karena penerapan model pembelajaran yang kurang tepat yaitu pembelajaran yang bersifat monoton atau *konvensional* yang masih cenderung berpusat pada pendidik sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Pendidik masih menggunakan metode ceramah yang lebih banyak dari awal dimulainya pembelajaran, sehingga di sini peserta didik cepat merasa bosan dan kurang bersemangat dalam belajar. Oleh karena itu, perlu digunakan sebuah model yang menyenangkan yang dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk tertarik belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Salah satunya dengan menerapkan model *Role Playing*.

Model *Role Playing* merupakan pembelajaran dengan cara peserta didik bermain peran, bertukar pengetahuan serta mengajak peserta didik turun langsung kedalam peran yang telah disiapkan oleh pendidik sehingga peserta didik dapat lebih memahami model pembelajaran ini.

Model *Role Playing* atau bermain peran merupakan pembelajaran yang diawali dengan pembagian kelompok. Model ini dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan tokoh yang di dapatnya berdasarkan pembagian

kelompok. Model ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran yang terintegrasi dalam sebuah tema dan tema membagikan hasil informasi dengan kelompok lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran yang terintegrasi dalam sebuah tema dan subtema yang terdiri dari beberapa pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* ini diharapkan mampu menjadi alternatif dalam peningkatan aktifitas belajar peserta didik di dalam kelas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga pelajaran yang diterima peserta didik akan lebih mudah untuk diterima dalam pikir mereka.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran dengan judul “ Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Aktifitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung Tahun 2017/2018.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar peserta didik kelas IV A masih rendah.
2. Pendidik masih kurang tepat dalam penggunaan model pembelajaran.
3. Aktivitas belajar peserta didik di dalam kelas masih rendah.
4. Kedisiplinan belajar masih rendah.
5. Pendidik masih minim dalam penggunaan model pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi masalah pada kurang baiknya hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik kelas IV A Sekolah Dasar Negeri 2 Palapa Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

“Apakah model *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 2 Palapa Bandar Lampung?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Role Playing* terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 2 Palapa Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan membawa manfaat secara langsung maupun tidak langsung untuk dunia pendidikan, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis sebagai berikut :

- a. Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan pendidik

Sekolah Dasar yang nantinya setelah jadi pendidik dapat membantu peserta didik meningkatkan prestasi belajarnya di sekolah.

- b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis sebagai berikut :

1) Bagi Peserta Didik

- a. Dapat meningkatkan aktivitas motorik peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV A SDN 2 Palapa Bandar Lampung.
- b. Dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV A SDN 2 Palapa Bandar Lampung.

2) Bagi Pendidik

Dapat menambah informasi bagi pendidik tentang penggunaan model *Role Playing* di sekolah dengan aktivitas dan hasil belajar peserta didik sehingga pendidik dapat memberikan bantuan dan perhatian kepada peserta didik yang hasil belajarnya rendah di sekolah sehingga hasil belajarnya meningkat.

3) Bagi Kepala Sekolah

Sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan serta pengembangan bagi guru agar dapat lebih profesional dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga mutu pendidikan di sekolah dapat ditingkatkan.

4) Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman peneliti utamanya dalam model *Role Playing* dan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan untuk peserta didik serta mendapatkan pembelajaran sesuai tujuan yang ingin dicapai di dalam kelas.

5) Bagi Peneliti Lain

Memberikan bahan pertimbangan bagi peneliti yang ingin meneliti lebih mendalam mengenai model *Role Playing*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan paling pokok dalam mencapai perkembangan individu dan mempermudah pencapaian tujuan individu dan tujuan interaksional suatu lembaga pendidikan. “Belajar menurut Ahmad (2006: 48) tentang pandangan konstruktivisme adalah makna dari apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dan bersifat ilmiah”. Belajar dapat terjadi apabila pembelajaran dilibatkan secara aktif dalam suatu proses mengkonstruksi pengetahuan. fungsi belajar pada pandangan konstruktivisme adalah membantu perkembangan pemikiran kritis dan menciptakan pelajaran untuk termotivasi dan mandiri.

Belajar menurut Gagne (2007: 18), belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleksi atau perilaku yang bersifat naluriah.

Sedangkan belajar menurut Moh. Surya (2008: 32), adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Kesimpulan yang bisa diambil dari kedua pengertian di atas, bahwa pada prinsipnya, belajar adalah perubahan dari diri seseorang.

Jadi dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar.

2. Tujuan Belajar

Pengertian tujuan belajar menurut Hamalik (2012: 73) tujuan belajar adalah “suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah berlangsungnya proses belajar, dengan demikian tujuan belajar merupakan cara yang akurat untuk menentukan hasil pembelajaran”.

Di bawah ini dikemukakan oleh Sardiman (2012: 26-29) belajar mempunyai tujuan tertentu. Tujuan belajar adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan pengetahuan
2. Penanaman konsep dan keterampilan
3. Pembentukan sikap

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan belajar adalah untuk mengubah tingkah laku seseorang ke arah yang lebih positif, sehingga dapat menanamkan konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap pada diri individu.

3. Ciri – Ciri Belajar

“Ciri-ciri belajar menurut Djamarah (2011: 15) ciri-ciri belajar ada enam, yaitu adalah sebagai berikut” :

1. Perubahan yang terjadi secara sadar.
2. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah.
6. Perubahan mencakup seluruh aspek.

Ada beberapa perubahan tertentu yang dimaksudkan ke dalam ciri-ciri belajar. Menurut Dimiyanti dan Mudjiono (2015: 15) beberapa ciri-ciri belajar yaitu :

1. Untuk membentuk peserta didik dalam suatu perkembangan tertentu.
2. Di desain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan agar dapat mencapai tujuan secara optimal.
3. Kegiatan belajar mengajar ditandai dengan satu penggarapan materi yang khusus.
4. Ditandai dengan aktivitas peserta didik.
5. Dalam kegiatan belajar mengajar, pendidik berperan sebagai pembimbing.
6. Dalam kegiatan belajar mengajar membutuhkan disiplin.
7. Ada batas waktu.
8. Evaluasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa ciri-ciri belajar itu meliputi banyak hal di antaranya yaitu perubahan belajar secara sadar, fungsional, optimal, penggarapan mataeri yang khusus, ditandai dengan aktivitas peserta didik, memiliki tujuan yang terarah, mencakup seluruh aspek, ada batas waktu dan evaluasi.

4. Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar menurut Hamalik (2012: 31) menyimpulkan uraiannya yang cukup panjang tentang prinsip-prinsip belajar sebagai berikut.

1. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui.
2. Proses itu terjadi melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
3. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
4. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
5. Proses belajar dan hasil belajar di syarati oleh hereditas dan lingkungan.
6. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materil di pengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan peserta didik.
7. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan di sesuaikan dengan kematangan peserta didik.
8. Proses belajar yang terbaik apabila peserta didik mengetahui status dan kemajuan.
9. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
10. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat di diskusikan secara terpisah.

11. Proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
12. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.
13. Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
14. Hasil-hasil belajar di lengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat di persamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
15. Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
16. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.

Pendapat lain mengenai prinsip-prinsip belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 42) prinsip-prinsip belajar ada tujuh prinsip, yaitu :

1. Perhatian dan motivasi

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. “Dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar Gage dan Berliner (2008: 335)”. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Di samping perhatian, motivasi mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang.

2. Keaktifan

Setiap proses belajar, siswa selalu menampilkan keaktifan. Keaktifan itu beraneka ragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati. Kegiatan fisik bisa berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan dan sebagainya. Contoh kegiatan psikis, misalnya menggunakan khasanah pengetahuan yang

dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan satu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan dan lainnya.

3. Keterlibatan langsung/berpengalaman

Keterlibatan peserta didik di dalam belajar jangan diartikan keterlibatan fisik semata, namun lebih dari itu terutama adalah keterlibatan mental emosional, keterlibatan dengan kognitif dalam pencapaian dan perolehan pengetahuan, dalam penghayatan dan internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap dan nilai, dan juga mengadakan latihan-latihan dalam pembentukan keterampilan.

4. Pengulangan

Prinsip pengulangan penting dilakukan, karena pengulangan dapat melatih daya-daya jiwa, membentuk respons yang benar dan membentuk kebiasaan-kebiasaan.

5. Tantangan

Situasi belajar peserta didik menghadapi suatu tujuan yang ingin dicapai, tetapi selalu terdapat hambatan yaitu mempelajari bahan belajar, maka timbulah motif untuk mengatasi hambatan itu yaitu dengan mempelajari bahan belajar tersebut. Apabila hambatan itu telah diatasi, artinya tujuan belajar telah tercapai, maka ia akan masuk dalam medan baru dan tujuan baru, demikian seterusnya. Agar pada peserta didik timbul motif yang kuat untuk mengatasi hambatan dengan baik maka bahan belajar haruslah menantang. Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat peserta didik bergairah untuk mengatasinya.

6. Balikan dan penguatan

Prinsip belajar yang berkaitan dengan balikan dan penguatan. Peserta didik akan belajar lebih bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Hasil yang baik merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.

7. Perbedaan individual

Peserta didik merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang peserta didik yang sama persis, tiap peserta didik memiliki perbedaan satu dengan orang lain. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat-sifatnya. Perbedaan individual tersebut akan berpengaruh pada cara dan prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan pendapat ahli-ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa prinsip dalam belajar itu ada beberapa macam yang semuanya bertujuan menumbuhkan semangat kepada peserta didik untuk giat untuk belajar sehingga dalam proses pembelajaran guru berhasil dan peserta didik dapat mendapatkan hasil belajar sesuai tujuan belajar.

B. Aktivitas Belajar

1. Pengertian Aktivitas Belajar

“Aktivitas belajar peserta didik adalah aktivitas yang bersifat fisik ataupun mental Sardiman (2012: 96). Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan fisik atau jasmani maupun mental atau rohani yang saling berkaitan sehingga tercipta belajar yang optimal”. Dalam aktivitas belajar ini peserta didik haruslah aktif mendominasi dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga mengembangkan

potensi yang ada pada dirinya. Dengan kata lain dalam beraktivitas peserta didik tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang dijumpai di sekolah-sekolah yang melakukan pembelajaran secara konvensional. Proses pembelajaran dikatakan efektif bila peserta didik secara aktif ikut terlibat langsung dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan), sehingga mereka tidak hanya menerima secara pasif pengetahuan yang diberikan oleh pendidik. Dalam proses belajar mengajar tugas pendidik adalah mengembangkan dan menyediakan kondisi agar peserta didik dapat mengembangkan bakat dan potensinya. “Menurut Nasution (2000: 89), aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat jasmani ataupun rohani. Dalam proses pembelajaran, kedua aktivitas tersebut harus selalu terkait. Seorang peserta didik akan berpikir selama ia berbuat, tanpa perbuatan maka peserta didik tidak berfikir”. Oleh karena itu agar peserta didik aktif berfikir maka peserta didik harus diberi kesempatan untuk berbuat atau beraktivitas.

2. Ciri-Ciri Aktivitas Belajar

Ciri-ciri aktivitas belajar yang sering terjadi dalam pembelajaran adalah :
terjadi secara sadar

- a. Bersifat fungsional
- b. Positif dan aktif
- c. Tidak bersifat sementara
- d. Bertujuan dan terarah
- e. Mencakup seluruh aspek tingkah laku.

3. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

Jenis-jenis aktivitas belajar adalah sebagai berikut :

1. *Visual activities*, kegiatan belajar yang tergolong kegiatan aktivitas visual diantaranya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan.
2. *Oral activities*, proses kegiatannya seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, dan mengeluarkan pendapat.
3. *Listening activities*, kegiatannya seperti mendengarkan percakapan, mendengarkan pidato, dan diskusi.
4. *Writing activities*, kegiatan pembelajaran menulis seperti, menulis cerita, karangan, atau juga menyalin.
5. *Motor activities*, proses kegiatan pembelajarannya seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebung dan berternak.
6. *Mental activities*, misalnya mengingat, menanggapi, memecahkan soal, dan menganalisis
7. *Emotional activities*, misalnya menaruh minat, bosan, gembira, bersemangat, berani, dan lain sebagainya.

4. Aspek yang Menumbuhkan Aktivitas Belajar

Adapun Aspek yang menumbuhkan aktivitas belajar sebagai berikut :

1. Memberikan motivasi pada peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Memberikan penjelasan pada peserta didik mengenai tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.
3. Mengingatnkan kompetensi prasyarat.
4. Memberikan topik atau permasalahan sebagai stimulus siswa untuk berpikir terkait dengan materi yang akan dipelajari.

5. Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya
6. Memunculkan aktivitas dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
7. Pemberikan umpan balik (*feed back*).
8. Memantau pengetahuan peserta didik dengan memberikan tes.
9. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pelajaran.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

“Hasil belajar menurut Sudjana (2004: 22) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya”.

“Sedangkan menurut Kingsley (2004: 22) hasil belajar dibagi tiga macam yaitu :

(1) Keterampilan dan kebiasaan, (2) Pengetahuan dan pengarahan, (3) Sikap dan cita-cita”.

Sedangkan hasil belajar dalam Taksonomi Bloom menurut Anderson (2001: 98) yang dilakukan dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun aspek penilaian kognitif sebagai berikut :

1. Pengetahuan (*knowledge*), kemampuan mengingat (misalnya : nama ibu kota, rumus)
2. Pemahaman (*comprehension*), kemampuan memahami (misalnya : menyimpulkan suatu paragraf)
3. Aplikasi (*application*), kemampuan Penerapan menggunakan suatu informasi/pengetahuan yang diperolehnya untuk memecahkan masalah)
4. Analisis (*analysis*), kemampuan menganalisis suatu informasi yang luas menjadi bagian-bagian kecil (misalnya : menganalisis bentuk, jenis atau arti suatu puisi).
5. Sintesis (*synthesis*), kemampuan menggabungkan beberapa informasi menjadi suatu kesimpulan (misalnya : memformulasikan hasil penelitian di laboratorium).
6. Penilaian (*evaluation*), kemampuan untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide (misalnya : seseorang mampu memilih satu pilihan terbaik dari beberapa pilihan sesuai dengan kriteria yang ada)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh pendidik sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

2. Ciri – Ciri Hasil Belajar

Adapun ciri-ciri hasil belajar adalah sebagai berikut :

1. Perubahan yang terjadi secara sadar.
2. Perubahan dalam belajar yang bersifat fungsional.
3. Perubahan dalam belajar yang bersifat positif dan aktif.
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

3. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar “Menurut Rusman (2012: 124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor *internal* meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sementara faktor *eksternal* meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental”.

Di bawah ini dikemukakan oleh Slameto (2010: 54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut :

1. Faktor *Internal* yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor intern terdiri dari :
 - a. Faktor jasmani adalah (kesehatan, cacat tubuh)

- b. Faktor psikologis (intelengensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan)
2. Faktor *Eksternal* yaitu faktor yang ada di luar individu, faktor ekstern terdiri dari:
 - a. Faktor keluarga adalah (cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang budaya).
 - b. Faktor sekolah adalah (metode mengajar, media pembelajaran, kurikulum, hubungan pendidik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik lain, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).
 - c. Faktor masyarakat adalah (kegiatan peserta didik dan masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yang masing-masing terdiri atas banyak faktor.

D. Model *Role Playing*

1. Pengertian Model *Role Playing*

“*Role Playing* menurut Hadfield (2008: 23) adalah bermain peran atau sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *Role Playing* peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas”. Selain itu, “Menurut Basri (2000: 54) *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain”.

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. Peserta didik diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid Depdiknas (2002: 19). sedangkan menurut Boediono (2001: 45). Lebih lanjut prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, peserta didik akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari. Jadi, dalam pembelajaran peserta didik harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi”.

2. Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran *Role Playing*

Langkah-langkah pelaksanaan menurut Djumungin (2011: 43) Secara umum proses pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut :

1. Pendidik menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.

2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
3. Pendidik membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Pendidik melihat dan memberikan penilaian tentang aktivitas visual dan mendengarkan peserta didik.
10. Memberikan kesimpulan secara umum.
11. Evaluasi
12. Penutup

3. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran *Role Playing*

Adapun kelebihan dan kelemahan pembelajaran *Role Playing* sebagai berikut :

A. Kelebihan model *Role Playing*

Salah satu kelebihan model *Role Playing* dengan melibatkan seluruh peserta didik berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Peserta didik juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, 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) Pendidik dapat mengevaluasi pengalaman Peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 4) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik.
Disamping merupakan pengaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.

- 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 kesetia kawan 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.

B. Kelemahan model *role playing*

Hakekatnya sebuah ilmu yang tercipta oleh manusia tidak ada yang sempurna, semua ilmu ada kelebihan dan kekurangan. Jika kita melihat model *Role Playing* dalam cakupan cara proses pembelajaran dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kelemahan. Kelemahan model *Role Playing* antara lain :

- 1) Model bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak pendidik maupun peserta didik. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
- 3) Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- 4) Apabila pelaksanaan sosio drama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini

4. Ciri-Ciri Pembelajaran *Role Playing*

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap. Misalnya menilai kelebihan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Pembelajaran ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. *Role playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. 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. Dalam *Role Playing* peserta didik diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri peserta didik.

E. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan di antaranya: Peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu, peserta didik

mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama, pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan, kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik, peserta didik mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas, siswa mampu lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain : Pendidik dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selbihnya dapat digunakan untuk kegiatan *remidial*, pemantapan, atau pengayaan.

2. Landasan Pembelajaran Tematik

Adapun landasan pembelajaran tematik sebagai berikut :

1. Landasan filosofi dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu : (1) *progresivisme*, (2) *konstruktivisme*, dan (3) *humanisme*. Aliran *progresivisme* memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (*natural*), dan memperhatikan pengalaman siswa. Aliran *konstruktivisme* melihat pengalaman langsung peserta didik (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Menurut aliran ini, pengetahuan adalah hasil konstruksi atau bentuk oleh manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya.

2. Pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seorang pendidik kepada anak, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing peserta didik. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terus-menerus. Keaktifan peserta didik yang diwujudkan oleh rasa ingin tahunya sangat berperan dalam perkembangan pengetahuannya. pengertian humanisme ialah melihat peserta didik dari segi keunikan/kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya.
3. Landasan psikologis dalam pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa mempelajarinya.
4. Landasan yuridis dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah UU No. 23 Tahun 2002 pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9) UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab V pasal 1-b menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap

satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya.

5. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang dipahaminya. Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh Psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, pendidik perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif.
6. Kaitan koseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga peserta didik akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Selain itu, dengan penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar akan sangat membantu peserta didik, karena sesuai dengan tahap perkembangannya siswa yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik).

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Beberapa ciri khas dari pembelajaran tematik antara lain :

1. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik 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.
7. Dengan pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan tema ini, akan diperoleh beberapa manfaat yaitu :
 - a. Dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran akan terjadi penghematan, karena tumpang tindih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan;
 - b. Siswa mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir;
 - c. Pembelajaran menjadi utuh sehingga peserta didik akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang tidak terpecah-pecah;
 - d. Dengan adanya pemanduan antar mata pelajaran maka penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat.

4. Prinsip-Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik

Secara umum prinsip-prinsip pembelajaran tematik menurut “Triatno (2009 : 34) dapat diklasifikasikan menjadi (1) prinsip penggalian tema, (2) prinsip pengelolaan pembelajaran, (3) prinsip evaluasi, dan (4) prinsip reaksi”.

1. Prinsip Penggalian Tema

Prinsip penggalian merupakan prinsip utama (fokus) dalam pembelajaran tematik. Artinya tema-tema saling tumpang tindih dan ada keterkaitan menjadi target utama dalam pembelajaran. Dengan demikian dalam penggalian tema tersebut hendaklah memperhatikan beberapa persyaratan :

- a) Tema hendaknya tidak terlalu luas, namun mudah dapat digunakan untuk memadukan banyak mata pelajaran.
- b) Tema harus bermakna, maksudnya ialah tema yang dipilih untuk dikaji harus memberikan bekal peserta didik untuk pembelajaran selanjutnya.
- c) Tema harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologis peserta didik.
- d) Tema dikembangkan harus mewadahi sebagian besar minat peserta didik.
- e) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan peristiwa-peristiwa otentik yang terjadi di dalam rentang waktu belajar.
- f) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan kurikulum yang berlaku serta harapan masyarakat (atas relevansi).
- g) Tema yang dipilih hendaknya juga harus melihat/mempertimbangkan ketersediaan sumber pembelajaran.

2. Prinsip Pengelolaan Pembelajaran

Adapun prinsip pengelolaan pembelajaran sebagai berikut :

- a) Pengelolaan pembelajaran dapat optimal apabila pendidik mampu menempatkan dirinya dalam keseluruhan proses. Artinya pendidik harus mampu menempatkan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran.
- b) Pendidik hendaknya jangan menjadi *single actor* yang mendominasi pembicaraan dalam proses pembelajaran.
- c) Pemberian tanggung jawab individu dan kelompok harus jelas dalam setiap tugas yang menuntut adanya kerjasama kelompok.
- d) Pendidik perlu mengakomodasi terhadap ide-ide yang terkadang sama sekali tidak terpikirkan dalam perencanaan.

3. Prinsip Evaluasi

Evaluasi pada dasarnya menjadi fokus dalam setiap kegiatan. Dalam melaksanakan pembelajaran tematik, diperlukan beberapa langkah-langkah positif, yaitu :

- a) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan evaluasi diri (*self evaluation/self assessment*) di samping bentuk evaluasi lainnya.
- b) Pendidik perlu mengajak para peserta didik untuk mengevaluasi perolehan belajar yang telah dicapai berdasarkan kriteria keberhasilan pencapaian tujuan yang akan dicapai.

4. Prinsip Reaksi

Pendidik harus bereaksi terhadap aksi peserta didik dalam semua peristiwa serta tidak mengarahkan aspek yang sempit melainkan ke suatu kesatuan yang utuh dan bermakna. Pembelajaran tematik memungkinkan hal ini dan pendidik hendaknya menemukan kiat-kiat untuk memunculkan ke permukaan hal-hal yang dicapai.

5. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Tematik

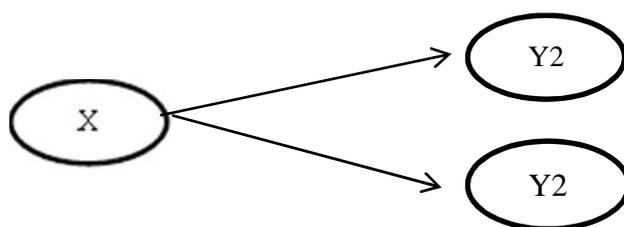
Pelaksanaan pembelajaran tematik setiap hari di lakukan dengan menggunakan tiga tahapan, yaitu kegiatan pembukaan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

1. Kegiatan pendahuluan atau pembukaan: kegiatan ini di lakukan terutama untuk mencipta suasana awal pembelajaran untuk mendorong peserta didik memfokuskan dirinya agar mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik, adapun sifat dari kegiatan pembukaan adalah kegiatan untuk pemanasan. Pada tahap ini dapat di lakukan penggalan terhadap pengalaman peserta didik tentang tema yang di sajikan, beberapa contoh dapat di lakukan adalah bercerita, kegiatan fisik dan jasmani, dan menyanyi.
2. Kegiatan inti : Dalam kegiatan inti difokuskan pada kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk pengembangan kemampuan baca, tulis, dan hitung. Penyajian bahan pembelajaran di lakukan dengan menggunakan berbagai strategi, model yang bervariasi dan di lakukan secara klasikal, kelompok kecil atau perorangan.

3. Kegiatan penutup: Sifat dari kegiatan penutup adalah untuk menenangkan, beberapa contoh kegiatan akhir atau penutup yang dapat dilakukan adalah menyimpulkan atau mengungkapkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan, mendongeng, membacakan cerita dari buku, pesan-pesan moral.

F. Kerangka Pikir

Keberhasilan peserta didik dalam belajar dapat diukur dengan hasil belajar yang diperoleh selama mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Perolehan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 2 Palapa Bandar Lampung masih belum cukup baik. masih menggunakan metode ceramah dalam proses kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Paradigma Kerangka Pikir

Keterangan :

X : Variabel terikat
 Y1 : Aktivitas
 Y2 : Hasil belajar

Paradigma di atas menggambarkan bahwa pada penelitian ini khususnya di kelas IV A akan dijadikan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang akan diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* beberapa tahapan yaitu pertama akan diberikan pretest berupa soal pilihan jamak sebanyak 20 item kemudian diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* setelah dilakukan perlakuan maka peserta didik diberi soal *posttest*

sama seperti soal *pretest* dan dari hasil *posttest* akan terlihat pengaruh dari model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik.

Dalam paradigma ini terdapat satu variabel independen (X1) dan dua variabel dependen (Y1 dan Y2). Paradigma ganda dengan satu variabel independen (X) dan dua variabel dependen (Y1 dan Y2). Untuk mencari hubungan X dengan Y1 dan X dengan Y2 menggunakan korelasi sederhana.

Demikian juga untuk Y1 dan Y2. Analisis regresi dapat juga digunakan di sini.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian di atas dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut : apabila dalam pembelajaran tematik menggunakan model *Role Playing*, maka akan mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 2 Palapa Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis eksperimen, dimana jenis eksperimen menurut “Sugiyono, (2015: 107) jenis eksperimen merupakan model yang menjadi bagian dari jenis kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri, yaitu dengan adanya kelompok kontrolnya”.

Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Desain*, Yaitu desain kuasi eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih secara *random* (acak) yang merupakan bentuk model penelitian eksperimen semu (*kuasi eksperimen*). Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan perlakuan pembelajaran yang sama dari segi tujuan, isi, bahan pembelajaran dan waktu belajar. Perbedaan terletak pada dimanfaatkan atau tidak di manfaatkannya model pembelajaran *Role Playing* dengan mengambil nilai aktivitas peserta didik di kelas eksperimen.

Tabel 2. Desain Penelitian

| Kelompok | Pretest | Perlakuan | Posttest |
|------------|---------|-----------|----------|
| Eksperimen | Y1 | X | Y2 |
| Kontrol | Y1 | | Y2 |

Sumber : Sugiyono (2015: 116)

Keterangan :

Y1 : Tes awal yang sama pada kedua kelas

X : Aktivitas siswa menggunakan model *Role Playing*

Y2 : Tes akhir yang sama pada kedua kelas

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada tidaknya pengaruh tersebut dengan cara diberi tes awal (*pretest*) dengan tes yang sama, setelah itu memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen dan kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Pada akhir pertemuan peserta didik diberi *posttest*, yaitu dengan memberikan test kemampuan penyelesaian soal dalam bentuk jamak yang dilakukan pada kedua kelas sampel dengan soal tes yang sama untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Palapa Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018 yang beralamat di jalan Jl. Jenderal Ahmad Yani No.2, Palapa, Tanjung Karang Pusat, Kota Bandar Lampung, Lampung 35213. Penelitian ini telah diawali dengan observasi pendahuluan pada 20 November 2017 dan penelitian sesungguhnya telah dilaksanakan pada semester genap sebanyak tiga kali pertemuan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Pengertian populasi dan sampel penelitian menurut "Arikunto (2014: 173) populasi adalah keseluruhan subjek apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi". Study atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau

studi sensus. Sedangkan menurut “Sugiyono (2015: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. Selanjutnya menurut “Nawawi dalam Margono (2010: 118) populasi adalah keseluruhan obyek penelitian yang terdiri manusia, benda-benda, hewan, tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

Tabel 3. Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung

| Kelas | Banyak Peserta Didik | | Jumlah |
|--------|----------------------|----|--------|
| | L | P | |
| IV A | 11 | 19 | 30 |
| IV B | 14 | 16 | 30 |
| Jumlah | 25 | 35 | 60 |

Sumber : SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018

Sedangkan sampel menurut “Sugiyono (2015: 118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sampel yang telah digunakan sesuai dengan pendapat “Arikunto (2014: 131) mengemukakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti dan apabila subyeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi”.

Total sampling berarti menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Pemilihan kelas dilakukan dengan cara observasi langsung ke sekolah dan kemudian memilih kelas terfavorit yang ada di Sekolah Dasar Negeri 2 Palapa

Bandar Lampung, kemudian kelas yang terpilih adalah kelas IV A dan IV B dan sebagai kelas eksperimen adalah kelas IV A yang berjumlah 30 peserta didik yang terdiri dari 19 peserta didik perempuan dan 11 peserta didik laki-laki, dan kelas yang terpilih sebagai kelas kontrol adalah IV B yang berjumlah 16 peserta didik perempuan dan 14 peserta didik laki-laki. Maka dalam penelitian ini, seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung yang berjumlah 60 peserta didik adalah sampel penelitian.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra penelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut, adalah :

1. Tahap Persiapan

Adapun tahap persiapan sebagai berikut :

- a. Melakukan observasi pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian serta cara mengajar pendidik.
- b. Membuat perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang mata pelajaran IPS, IPA, dan Bahasa Indonesia untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
- c. Menentukan kelas eksperimen dan kontrol.
- d. Tahap pembagian kelompok belajar peserta didik

Pembagian kelompok dalam *Role Playing* Menurut Syamsu (2008: 48) tahap adalah sebagai berikut :

1. Pendidik menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran.
3. Pendidik membentuk beberapa kelompok sesuai dengan jumlah peserta didik di dalam kelas kemudian pendidik memberikan tugas dan skenario kepada tiap kelompok untuk di perankan.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Kemudian pendidik meminta para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai perankan, para peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atau komen atas penampilan masing-masing kelompok.
8. Setelah itu Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Selanjutnya pendidik memberikan kesimpulan secara umum.

2. Tahapan Pelaksanaan

Adapun tahap pelaksanaan sebagai berikut :

- a. Mengadakan test (*pre-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas eksperimen dan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran tematik.
- c. Melaksanakan test (*posttest*)

3. Tahapan Pengolahan Data

Adapun tahapan pengolahan data sebagai berikut :

- a. Mengumpulkan data observasi.
- b. Mengolah dan menganalisis data observasi.

- c. Menyusun laporan hasil observasi.

E. Variabel Penelitian

“Variabel penelitian menurut Sugiyono (2015: 61) variabel penelitian adalah *konstruk* atau sifat yang akan dipelajari. Ada dua variabel dalam penelitian ini, yakni variabel bebas (*independent variable*), dan variabel terikat (*dependent variable*)”. Lebih lanjut “Iskandar (2008: 48) menjelaskan bahwa variabel bebas merupakan variabel penyebab atau variabel operasional yang mempengaruhi variabel lain. Sedangkan variabel terikat adalah variabel akibat atau yang ditimbulkan variabel bebas”. Berdasarkan hal tersebut terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas (X) yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Aktivitas visual dan mendengarkan dalam kelas”.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat (Y) yang menjadi akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “Hasil belajar menggunakan model *Role Playing*”. Yaitu Y1 dan Y2 = aktivitas dan hasil belajar.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel penelitian ini adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran yang

memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan ide-ide mereka secara langsung dalam bekerja secara bersama dengan teman kelompoknya dan suatu pembelajaran yang menggali daya pikir peserta didik terhadap suatu konsep tertentu dengan cara menggunakan model *Role Playing* sehingga bisa memotivasi peserta didik untuk terus belajar baik secara individu dan kelompok sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk bekerja sama serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut.

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh peserta didik berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga tampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga tampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Definisi Operasional Variabel

Bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

Melihat manfaat besar bermain untuk kehidupan anak-anak, dapat dilakukan inovasi menggunakan bermain sebagai model pembelajaran. Karena bermain

dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran lebih mendalam dengan melakukan permainan tentang materi pelajaran yang disajikan. Inovasi pembelajaran yang sudah dilakukan dikenal dengan model pembelajaran bermain peran atau *Role Playing*. Pernyataan ini di dukung oleh “menurut Santoso (2011: 36) yang mengatakan bahwa model *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses pembelajaran”.

Definisi operasional variabel Menurut “Santoso (2011: 37) menguatkan bahwa *Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan 6 sampai 7 unsur senang”.

Berikut langkah-langkah penerapan model *Role Playing* menurut Mulyadi (2011: 136) :

1. Pendidik menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan pembelajaran.
3. Pendidik kemudian membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah peserta didik).
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Pendidik melihat perkembangan peserta didik dalam aktivitas visual dan Mendengarkan peserta didik melalui model *Role Playing*.
10. Pendidik mengamati aktivitas visual dan mendengarkan peserta didik.
11. Pendidik memberi kesimpulan secara umum.
12. Evaluasi
13. Penutup.

G. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini, selain perlu menggunakan model yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data memungkinkan di perolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi, tes, dan dokumentasi.

1. Teknik Observasi

Teknik observasi menurut Sugiyono (2015: 203) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini digunakan pada saat *prasurvei* untuk mengamati pembelajaran yang dilaksanakan pendidik di dalam kelas dan melihat dalam visual dan mendengarkan pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan menggunakan alat seperti radio atau speaker.

Aktivitas belajar peserta didik adalah aktivitas yang bersifat fisik ataupun mental “Sardiman (2005: 96). Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan fisik atau jasmani maupun mental atau rohani yang saling berkaitan sehingga tercipta belajar yang optimal”. Dalam aktivitas belajar ini peserta didik haruslah aktif mendominasi dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Dengan kata lain dalam beraktivitas peserta didik tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang dijumpai di sekolah-sekolah yang hanya melakukan pembelajaran secara konvensional.

2. Teknik Tes

Teknik tes menurut “Arikunto (2014: 53) menyatakan bahwa tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan

cara atau aturan-aturan yang sudah ditentukan”. Peserta didik diberikan test dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* untuk mendapatkan data pemahaman konsep. Test yang digunakan dalam *pre-test* sama dengan soal yang dibuat sendiri oleh peneliti dan akan digunakan dalam *post-test*. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik untuk kemudian di teliti guna melihat pengaruh dari penerapan model *Role Palaying*.

3. Teknik Dokumentasi

Teknik Dokumentasi menurut “Arikunto (2014 : 201) dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya”. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti catatan, arsip sekolah, perencanaan pembelajaran, dan data pendidik. Selain itu, alat yang digunakan dalam dokumentasi adalah kamera dan handphone digunakan untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas dan koleksi dokumen pada penelitian ini berupa foto selama peneliti melakukan proses pembelajaran di dalam kelas.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin

dikaji. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-tes dan tes.

1. Instrumen tes

Instrumen tes menurut “Margono (2010: 170) tes ialah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka”. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk jamak yang berjumlah 20 item. Soal pilihan jamak adalah satu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat dari strukturnya bentuk soal jamak terdiri atas :

1. Stem : Suatu pertanyaan/ Pernyataan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
2. Option : Sejumlah pilihan/ alternatif jawaban.
3. Kunci : Jawaban yang benar/ paling tepat.
4. Distractor/ pengecoh : Jawaban-jawaban lain selain kunci.
5. Eksplorasi : Peserta didik aktif terlibat dalam mencari informasi yang luas

2. Instrumen Non Tes

Instrumen pengamatan aktivitas terbagi menjadi instrument verbal dan nonverbal.

Adapun instrument verbal sebagai berikut :

1. Peserta didik bertanya sesuai dengan materi pelajaran.
2. Peserta didik berkomentar sesuai dengan materi pelajaran.
3. Peserta didik mengobrol sendiri di luar materi
4. Peserta didik menjawab pertanyaan dari pendidik
5. Peserta didik bercanda dengan teman
6. Peserta didik berbicara sendiri diluar materi.

7. Peserta didik diam, tidak menjawab pertanyaan
8. Peserta didik bermain HP

Sedangkan Instrumen nonverbal sebagai berikut :

1. Peserta didik antusias mengikuti pelajaran
2. Peserta didik tampak percaya diri
3. Peserta didik tampak malu-malu
4. Peserta didik menyimak guru
5. Siswa menyimak temannya
6. Peserta didik bermain-main sendiri
7. Peserta didik membaca buku lain
8. Peserta didik mengerjakan tugas

I. Uji Instrumen

Sebelum soal tes diujikan kepada peserta didik, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen tes tersebut. Menurut “Brata (2012: 55-56) uji coba merupakan langkah yang sangat penting dalam pengembangan instrumen, karena dari uji coba inilah diketahui informasi mengenai mutu instrumen yang dikembangkan itu”. Uji coba instrumen dilakukan pada peserta didik kelas IV A dan IV B SDN 2 Palapa Bandar Lampung.

1. Uji Coba Instrumen Non Tes

Sebelum lembar observasi digunakan untuk mengamati apakah model *Role Playing* sudah diterapkan dengan efektif, lembar observasi perlu diuji melalui kegiatan peserta didik di dalam maupun di luar kelas. Serta aktivitas belajar

peserta didik seperti *visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain. *Oral activities*, yang termasuk didalamnya seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. *Listening activities*, seperti mendengarkan penjelasan, percakapan, diskusi, musik, pidato. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola. *Motor activities*, seperti melakukan percobaan, melakukan konstruksi, model, mereparasi, bermain. *Mental activities*, misalnya menggali, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

2. Uji Persyaratan Instrumen Test

Uji persyaratan instrumen tes dilakukan di dalam kelas masing-masing yaitu kelas IV A dan Kelas IV B, setelah dilakukan uji coba instrumen tes, maka langkah berikutnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui *validitas* soal, *reliabilitas* soal, daya beda soal, dan taraf kesukaran soal.

1) Validitas Soal

Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. *Validitas* adalah ukuran yang menunjukkan tingkat ketepatan suatu instrumen. Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. *Validitas* instrumen tes yang digunakan adalah *validitas isi*, yakni ditinjau dari kesesuaian isi instrumen tes dengan isi kurikulum yang hendak diukur. Untuk mendapatkan instrumen tes yang valid dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan diukur sesuai dengan materi dan kurikulum yang berlaku.
2. Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator.
3. Melakukan penilaian terhadap butir soal dengan meminta bantuan pendidik untuk menyatakan apakah butir-butir soal telah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator. Setelah instrumen dinyatakan valid, maka instrumen tes tersebut di uji cobakan pada kelas IV B yaitu kelas di luar sampel penelitian, yaitu kelas IV A SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung.

Rumus Validitas :

Arikunto (2014: 170)

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

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = jumlah responden

$\sum XY$ = total perkalian skor X dan Y

$\sum Y$ = jumlah skor variabel Y

$\sum X$ = jumlah skor variabel X

$\sum X^2$ = total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = total kuadrat skor variabel Y

Penentuan kategori dari validitas instrumen yang mengacu pada pengklasifikasian validitas sebagai berikut.

Tabel 4. Pengklasifikasian Validitas.

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

Sumber : Arikunto, 2014: 170

Validitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dua kali pada uji *validitas* pertama ada dua item soal yang tidak valid, tetapi setelah item soal di perbaiki dan di revisi semua item soal menjadi valid. *Validitas instrumen* ini dilakukan dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ alat ukur tersebut tidak valid.

2) Reliabilitas Soal

Reliabilitas adalah ketetapan hasil tes apabila diteskan kepada subjek yang sama dalam waktu yang berbeda. Instrumen yang dikatakan reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Untuk menentukan reliabilitas instrumen tes digunakan rumus *alpha*.

Rumus *alpha* dalam Arikunto (2014: 109) adalah :

$$r = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{S_t^2 - S_i^2}{S_t^2} \right).$$

Keterangan :

r : Koefisien reliabilitas

k : Banyaknya butir soal

S_i : Simpangan baku butir tes ke-1

S_t : Simpangan baku sekuruh butir tes

Tabel 5. Klasifikasi Reliabilitas

| Nilai Realibilitas | Kategori |
|--------------------|---------------|
| 0,00 - 0,20 | Sangat Rendah |
| 0,21 - 0,40 | Rendah |
| 0,41 - 0,60 | Agak Rendah |
| 0,61 - 0,80 | Cukup |
| 0,81 - 1,00 | Tinggi |

Sumber: Arikunto 2014: 109

3) Daya Beda Soal

Daya beda soal menurut “Arikunto (2014: 211) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah)”. Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar.

Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda menurut Arikunto (2014: 213) adalah :

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

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

B_b = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.

P = Indeks kesukaran.

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar.

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Tabel 6. Kriteria Daya Pembeda Soal

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

Sumber : Arikunto (2014: 217)

4) Taraf Pengujian Tingkat Kesukaran Soal

Taraf Kesukaran pengujian tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan program *Microsoft office excel*. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2010 : 228) yaitu:

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

Keterangan :

P : tingkat kesukaran

B : jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS : jumlah seluruh peserta didik yang menjadi peserta tes

Tabel 7. 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 (2014: 230)

J. Teknik Analisis Data Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar

Syarat yang harus di analisis berdasarkan hipotesis yang dirumuskan.

1. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas Data menurut Priyatno (2009: 187) mengemukakan uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data sampel yang akan dianalisis ber distribusi normal atau tidak. pengujian normalitas data dengan melihat nilai di *Kolmogorov-Smirnov* yang akan dilakukan. *Goodness of fit Distribution* normal menggunakan pendekatan penjumlahan penyimpangan data observasi tiap

kelas dengan nilai yang diharapkan. Uji *Chi-square* seringkali digunakan oleh para peneliti sebagai alat uji normalitas.

Rumus Uji Normalitas dengan Chi-Square

$$X^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

X^2 = Nilai

O_i = Nilai Observasi

E_i = Nilai *expected*/harapan, luasan interval kelas berdasarkan tabel normal dikalikan N (total Frekuensi) ($\pi \times N$)

N= Banyaknya angka pada data

2. Uji Homogenitas

Priyatno (2009: 89) pengujian homogenitas dilakukan setelah diuji analisis *univariate* dengan rasio F/populasi

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

Keterangan:

F = nilai yang digunakan untuk menguji homogenitas varians populasi

s_1^2 = varians sampel lebih besar

s_2^2 = varians sampel lebih kecil

Hasil perhitungan rasio-F digunakan untuk menafsirkan homogenitas populasi dengan membandingkan harga F dalam tabel distribusi F. Untuk harga F tabel diambil pada taraf signifikansi dan derajat kebebasan (dk) pembilang (n untuk varians sampel terbesar) dan derajat kebebasan penyebut (n untuk varians sampel terkecil).

3. Uji Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji adalah:

H_a : Ada Pengaruh Penggunaan model *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik Kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

Data pembelajaran uji hipotesis peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Palapa Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018. Dengan kriteria pengujian, bila t hitung $< t$ tabel, maka H_a ditolak, tetapi sebaliknya bila t hitung $> t$ tabel atau t hitung $= t$ tabel maka H_a diterima. Untuk mengetahui variabel X berpengaruh terhadap variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi (dapat digeneralisasikan) yaitu menggunakan rumus :

Rumus Variabel :

$$\hat{y} = a + bx$$

keterangan :

\hat{y} = variabel terikat

a = intersep

b = koefisien regresi

x = variabel bebas

Menurut Priyatno (2009: 127) regresi linier adalah hubungan secara linier antara variabel dependen dengan variabel independen. Sedangkan jenis regresi yang dipakai adalah analisis regresi sederhana, analisis regresi linier sederhana dipakai untuk menganalisis hubungan linier antara 1 variabel independen dengan variabel dependen, dengan Uji t menurut Priyatno (2009: 135) persamaan regresi untuk regresi linier sederhana yaitu :

Rumus Uji t :

$$t = \frac{\bar{X} - \mu}{S / \sqrt{n}}$$

Keterangan :

- t ≡ nilai t hitung
- \bar{X} ≡ rata-rata sampel
- μ ≡ nilai parameter
- S = standar deviasi sampel
- n = jumlah sampel

Cara menguji hipotesis t :

1. Untuk menginterpretasikan t-test terlebih dahulu harus ditentukan :
 - a. Nilai signifikansi
 - b. (degree of freedom)= N-k, khusus untuk one sample t-test. bandingkan nilai

$$D_f = N - 1$$

2. Bandingkan dengan t_{thit} dengan t_{tab} dimana $t_{tab} = t_{\frac{\alpha}{2}} n - 1$

3. Apabila :

- a. $t_{thit} > t_{tab}$ berbeda secara signifikan (H0 ditolak)
- b. $t_{tab} < t_{thit}$ Tidak berbeda secara signifikansi (H0 diterima)

4. Aktivitas Peserta Didik

Analisis data aktivitas peserta didik dalam pembelajaran data hasil observasi yang di dapat melalui lembar observasi aktivitas peserta didik digunakan untuk melihat proses dan perkembangan aktivitas yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Data jumlah peserta didik yang terlibat dalam masing-masing aktivitas dan dipersentasekan dengan rumus :

Rumus Presentase :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase Aktivitas

F = Frekuensi Aktivitas Peserta Didik

N = Jumlah Peserta Didik

Interpretasi aktivitas belajar dilakukan sebagaimana yang dikemukakan Arikunto

(2006: 251) sebagai berikut :

Tabel 8. Persentase aktivitas belajar

| Persentase aktivitas belajar | Kategori |
|------------------------------|---------------|
| 0 % P < 20 % | Kurang sekali |
| 20 % P < 40 % | Kurang |
| 40 % P < 60 % | Cukup |
| 60 % P < 80 % | Baik |
| 80 % P < 100 % | Baik Sekali |

Sumber : Arikunto (2006 : 251)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 2 Palapa Bandar Lampung. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian dinyatakan bahwa ada pengaruh penerapan model *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka ada saran yang dapat ditujukan kepada :

a. Peserta Didik

1. Peserta didik diharapkan untuk memperbanyak pengalaman belajar yang di dapat model pembelajaran *Role Playing*.
2. Peserta didik diharapkan dapat mengembangkan dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah dengan model *Role Playing* agar peserta didik dapat turun langsung dalam skenario dan pembelajaran yang ada.

b. Pendidik

1. Sebagai pendidik harus lebih berkomunikasi kepada orang tua peserta didik agar pendidik dapat mengetahui kondisi psikologi peserta didik dalam rangka meningkatkan semangat belajar peserta didik di sekolah.
2. Pendidik diharapkan memilih model pembelajaran yang tidak berpusat pada pendidik melainkan berpusat pada peserta didik utamanya model pembelajaran *Role Playing* karna model pembelajaran ini dapat merangsang daya pikir peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran harus menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
3. Model pembelajaran *Role Playing* dapat menjadi alternatif dalam pemilihan model pembelajaran, karena dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik.
4. Menambah media pembelajaran baru yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran sehingga menjadi efektif dan efisien .

c. Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah mengkondisikan pihak pendidik untuk menggunakan model *Role Playing* dan membantu pendidik untuk melaksanakan model pembelajaran yang beragam sehingga dapat dijadikan referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya dan pendidikan pada umumnya.

d. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang Pengaruh penerapan model *Role Playing* terhadap hasil pembelajaran tematik terpadu peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. 2006. *Pengertian Belajar*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- A.M. Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT.Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Anderson, L. W. 2001. *Pengertian Hasil belajar*. Jakarta. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Anita, Lie. 2007. *Cooperative Learning*. PT. Grasindo Widiya Sarana, Jakarta.
- Anita,Lie. 2007. *Cooperative Learning, Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang – Ruang Kelas*. PT. Grasindo Widiya Sarana, Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*.PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- _____. 2014. *Prosedur Teknik Uji Coba*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- _____. 2014.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*..PT. Bumi Aksara, Jakarta
- Bahri Djamarah,S. 2011. *Psikologi Belajar*. PT.Rineka Cipta, Jakarta.
- Basri, Syamsu. 2000. *Pengertian Model Pembelajaran*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Boediono. 2010. *Pengertian Model Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Brata, Surya. 2012. *Instrumen Penelitian*. PT. Rajawali, Bandung.
- Budiningsih. 2005. *Pengertian Belajar*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Hamalik. 2012. *Prinsip Belajar*. PT. Sinar Grafika, Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Depdiknas, Jakarta.

- Depdiknas. 2002. *Pengertian Pembelajaran*. Depdiknas, Jakarta.
- Dimiyati, Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Djumungin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Badan Penerbit UNM, Makasar.
- Dwi Priyatno. 2009. *5 Jam Belajar Olah Data dengan SPSS 17*. Andi, Yogyakarta.
- Gage dan Berliner. 2007. *Pengertian Belajar*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Hadfield, Jill 2008. *Classroom Dynamic*. Oxford University Press.
- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif*. GP Press, Jakarta.
- Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Moh. Surya. 2008. *Pengertian Belajar dan Pembelajaran*. PT. Bulan Bintang, Jakarta
- Mulyadi. 2011. *Paedagogik Khusus Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar/MI*. Badan Penerbit FKIP-UMS, Surakarta.
- Rusman. 2012. *Model – Model Pembelajaran*. PT. Rajawali Press , Jakarta.
- S. Nasution. 2000. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara, Jakarta
- Santoso, Ras Budi Eko. (2011). Model Pembelajaran Role Playing. [http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/model-pembelajaran-role -playing.html](http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/model-pembelajaran-role-playing.html), diakses pada 1 April 2018 Pukul 14.30 WIB.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. PT.Rineka Cipta, Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensido Offset, Jakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta, Bandung.
- Suharjo. 2006. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Dikti, Jakarta.

Triatno. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif : Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana, Jakarta.

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003. Depdiknas, Jakarta.

Undang-Undang RI Nomor 23 Tahun 2003. Depdiknas, Jakarta.