

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *ROLE REVERSAL*
QUESTION MENGGUNAKAN APLIKASI *YOUTUBE* TERHADAP
HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS IV SD
NEGERI 3 RAJABASA**

(Skripsi)

Oleh

**Vina Aulia Putri
NPM 1813053077**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *ROLE REVERSAL QUESTION* MENGGUNAKAN APLIKASI *YOUTUBE* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 3 RAJABASA

Oleh

VINA AULIA PUTRI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* terhadap hasil belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian menggunakan *nonequivalent control group design*. Populasi berjumlah 59 peserta didik dan sampel penelitian sebanyak 39 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik nontes dan teknik tes. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang positif pada penggunaan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* didukung aplikasi *youtube* terhadap hasil belajar tematik peserta didik tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku pembelajaran ke-1 kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa.

Kata kunci: hasil belajar, model pembelajaran aktif, *role reversal question*.

ABSTRACT

THE EFFECT OF ACTIVE LEARNING MODEL TYPE OF ROLE REVERSAL QUESTION USING YOUTUBE APPLICATIONS ON THE THEMATIC LEARNING OUTCOMES OF CLASS IV STUDENTS OF SD NEGERI 3 RAJABASA

By

VINA AULIA PUTRI

The problem in this research is the low thematic learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 3 Rajabasa. The purpose of this study was to describe the effect of the active learning model type role reversal question apply YouTube application towards students learning outcomes. The research methodology was experiment research with research design using nonequivalent control group design. The population is 59 students and the research sample is 39 students. Data collecting techniques using non-test and test. Analyzed the data using simple linear regression test. The results of this research showed that there is positive influence of using active learning model type role reversal question apply YouTube application in students thematic learning outcomes in theme 8 the area where I live sub-theme 1 the environment where I live learning 1 fourth grade SD Negeri 3 Rajabasa.

Keywords : *learning outcomes, active learning model, role reversal question.*

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *ROLE REVERSAL QUESTION* MENGGUNAKAN APLIKASI *YOUTUBE* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 3 RAJABASA

Oleh

Vina Aulia Putri

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

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



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE
ROLE REVERSAL QUESTION MENGGUNAKAN
APLIKASI YOUTUBE TERHADAP HASIL
BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK
KELAS IV SD NEGERI 3 RAJABASA**

Nama Mahasiswa : **Vina Aulia Putri**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1813053077**

Program Studi : **S1 – Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Dr. Darsono, M.Pd.
NIK 232109541016101

Dosen Pembimbing II

Amrina Izzatika M.Pd.
NIP 231601891218201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Darsono, M.Pd.

Sekretaris : Amrina Izzatika M.Pd.

Penguji Utama : Dr. Alben Ambarita, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP. 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 08 Agustus 2022

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vina Aulia Putri

NPM : 1813053077

Program Studi : S1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe *Role Reversal Question* Menggunakan Aplikasi *YouTube* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa” tersebut adalah benar hasil karya penulis berdasarkan penelitian, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya. Atas perhatiannya, saya ucapkan terimakasih.

Bandar Lampung, 08 Agustus 2022
Yang Membuat Pernyataan,



Vina Aulia Putri
NPM 1813053077

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Vina Aulia Putri, dilahirkan di Kota Bandar Lampung, pada tanggal 31 Januari 2000. Peneliti merupakan anak ketiga dari empat bersaudara, Putri pasangan Bapak J. Arifin dan Ibu Hoiriah. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 3 Rajabasa, Kecamatan Rajabasa, Kota Bandar Lampung lulus pada tahun 2012.
2. SMP Negeri 22 Bandar Lampung, Kecamatan Rajabasa, Kota Bandar Lampung lulus pada tahun 2015.
3. SMA Negeri 14 Bandar Lampung, Kecamatan Kemiling, Kota Bandar Lampung lulus pada tahun 2018.

Pada tahun 2018, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Tahun 2020 peneliti mengikuti program mengajar yang diselenggarakan oleh Kemendikbud melalui Program Kampus Mengajar Perintis (KMP) di SD Negeri Pemanggilan Natar, Lampung Selatan dan tahun 2021 melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Rajabasa, Kota Bandar Lampung.

MOTTO

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”

(QS. Ar – Rum 60)

“Menuntut ilmu adalah taqwa. Menyampaikan ilmu adalah ibadah.
Mengulang-ulang ilmu adalah zikir. Mencari ilmu adalah jihad.”

(Abu Hamid Al Ghazali)

*“Great things are not done by impulse, but by a series of small things
brought together.”*

(Vincent Van Gogh)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala sembah sujud serta puji syukur kepada Allah Swt. Atas segala karunia dan kemudahan yang engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat dan salam selaluku limpahkan kehadiran Rosulullah Muhammad SAW.

Segala ketulusan dan kerendahan hati kupersembahkan karya ini sebagai tanda cintaku kepada wanita terbaik yang selalu mendoakannku, menyayangiku, mendukungku dan mencintaiku dengan sangat tulus. Dan laki-laki terhebat yang menjagaku mencintai dan menyayangiku yang selalu berjuang demi kebahagiaan dan masa depanku.

Terima kasih Ibuku dan Bapakku
(Ibu Hoiriah dan Bapak J. Arifin)

Terima kasih kepada :

Kakakku : Meta Ratu Putri A.Md.Keb
Rendo Umpuan
Adikku : Rio Nimbang Saka
Keponakannku : Dion Jevin Al-Fattah &
Deon Jevan Al-Fattih

Terima kasih atas semua dukungan, semangat, canda tawa serta selalu memberikan kasih sayang yang luar biasa. Semoga semua usaha ini mampu menjadi kebahagiaan dan kebanggaan untuk kita semua.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Swt yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe *Role Reversal Question* Menggunakan Aplikasi *YouTube* terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Sofwan Effendi, M.Ed., selaku Pelaksana Tugas (PLT) Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam penyusunan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan program studi PGSD dan membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan program studi PGSD dan juga membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti dan ide-ide kreatif untuk memajukan kampus tercinta PGSD.

5. Bapak Dr. Darsono, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran dan masukan yang sangat bermanfaat selama proses penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Amrina Izzatika, Dosen Pembimbing Akademik dan Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran dan masukan yang sangat bermanfaat selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd., Dosen Pembahas/Penguji yang telah memberikan bimbingan, dan arahan dengan penuh kesabaran dan masukan yang sangat bermanfaat selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf S1 PGSD Kampus FKIP yang memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
9. Ibu Yulisa Ramanian, S.Pd Kepala SD Negeri Rajabasa, serta Dewan Guru dan Staf Administrasi yang telah memberi izin dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
10. Peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa yang telah membantu dan bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
11. Keluargaku, bapakku J. Arifin, dan ibuku Hoiriah, hanku Meta Ratu Putri, Amd.Keb., uanku Rendo Umpuan, adikku Rio Nimbang Saka. Keponakanku Dion Jevin Al-Fattah dan Deon Jevan Al-Fattih atas semangat, doa, dan semua dukungan demi kelancaran kuliahku
12. Sahabat seperjuanganku, Fadila Fagia Haya, Gessy Sasmita, Kiki Amelia, yang selalu memberikan canda tawa dan semangat di kehidupan kampusku, selalu mau mendengarkan curhat keluh kesahku dan memberikan semangat dan motivasi untuk keberhasilan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Terimakasih atas semua bantuan dan kebersamaan selama ini.
13. Sahabat-sahabat terbaikku Serin Nurma Yulia, S.Pd, Intan Rahmi Puteri, Amd.Kep., Shintia Aprillia, Febri Damayanti, Amd. Keb., Rika Novita, Anisya Putri, Ulva Nurul, Qori Nuraini, Maretia Cahya Anisa, Nastiti Anindita Batari yang selalu membantuku dan memberikan canda tawa

serta selalu menyempatkan hadir dalam moment bahagiaku. Terimakasih atas semangat dan motivasi yang kalian berikan.

14. Seluruh rekan-rekan S1 PGSD angkatan 2018, yang telah berjuang bersama demi masa depan yang cerah, kalian akan menjadi cerita terindah di masa depan.
15. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah kalian berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amiin.

Bandar Lampung, 08 Agustus 2022
Peneliti,



Vina Aulia Putri
NPM 1813053077

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka.....	9
1. Belajar, Teori Belajar, Pembelajaran, dan Hasil Belajar	9
a. Belajar	9
b. Teori Belajar.....	10
c. Pembelajaran	11
d. Hasil Belajar.....	12
2. Model Pembelajaran Aktif	13
a. Model Pembelajaran Aktif	13
b. Tipe-tipe Model Pembelajaran Aktif	14
3. Model Pembelajaran Aktif Tipe <i>Role Reversall Question</i>	15
a. Pengertian <i>Role Reversal Question</i>	15
b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Aktif Tipe <i>Role Reversal Question</i>	16
c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Aktif Tipe <i>Role</i> <i>Reversal Question</i>	17
4. Media Aplikasi <i>YouTube</i>	19
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	19
b. Pengertian <i>YouTube</i>	20
5. Pembelajaran Tematik.....	21
a. Pengertian Pembelajaran Tematik	21
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik	22

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik	23
d. Pendekatan Saintifik	24
6. Penelitian Relevan	25
B. Kerangka Pikir	27
C. Hipotesis	29

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	30
B. Desain Penelitian	30
C. Prosedur Penelitian	31
D. <i>Setting</i> Penelitian	32
E. Variabel Penelitian dan Oprasional Variabel	33
1. Variabel Penelitian	33
2. Definisi Oprasional Variabel	33
a. Hasil Belajar	33
b. Model Pembelajaran Aktif Tipe <i>Role Reversal Question</i> Menggunakan Aplikasi <i>YouTube</i>	34
F. Populasi dan Sampel	35
1. Populasi Penelitian	35
2. Sampel Penelitian	36
G. Teknik Pengumpulan Data	36
1. Teknik Tes	37
2. Teknik Non Tes	37
a. Observasi	37
b. Wawancara	37
c. Dokumentasi	38
H. Instrumen Penelitian	38
1. Instrumen Tes	38
2. Uji Coba Instrumen	40
3. Uji Persyaratan Instrumen	41
a. Validitas	41
b. Reliabilitas	43
I. Teknik Analisis Data	45
1. Analisis Data Kuantitatif	45
a. Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik	45
b. Nilai Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Secara Individu	46
2. Uji Persyaratan Analisis Data	46
a. Uji Normalitas	46
b. Uji Homogenitas	47
c. Uji Hipotesis	48

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN

A. Profil Sekolah	49
1. Visi dan Misi	49
a. Visi	49
b. Misi	49
c. Tujuan Sekolah	50

B. Pelaksanaan Penelitian	50
1. Persiapan Penelitian	50
2. Pelaksanaan Penelitian	50
3. Pengambilan Data Penelitian	51
4. Analisis Data Penelitian	51
a. Data Aktifitas Peserta Didik	51
b. Data Hasil Belajar Peserta Didik.....	52
5. Uji Persyaratan Analisis Data	56
a. Uji Normalitas	56
b. Uji Homogenitas	57
c. Uji Hipotesis Analisis Regresi Linier Sederhana.....	58
C. Pembahasan	59
D. Keterbatasan Penelitian	62
 V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	63
 DAFTAR PUSTAKA	65
 LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Mid Semester	4
2. Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa	36
3. Kisi-kisi Instrumen Tes	39
4. Analisis Uji Instrumen Tes	42
5. Koefisien Reliabilitas	44
6. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal	44
7. Klasifikasi N-Gain.....	45
8. Kategori Nilai Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	46
9. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	51
10. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52
11. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	54
12. Peningkatan Nilai <i>N-Gain</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	55
13. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	28
2. Bentuk Desain Eksperimen	31
3. Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	53
4. Perbandingan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol....	55
5. Perbandingan Rata-rata <i>N-Gain</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
SURAT-SURAT PENELITIAN	
1. Surat Penelitian Pendahuluan dari Fakultas	69
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	70
3. Surat Izin Uji Instrumen dari Fakultas	71
4. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	72
5. Surat Balasan Izin Penelitian	73
6. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas IV A.....	74
7. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas IV B.....	75
PERANGKAT PEMBELAJARAN	
8. Hasil Wawancara Pendidik Kelas IV B	76
9. Pemetaan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar	79
10. Silabus Pembelajaran	81
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen.....	85
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	93
13. Soal Validitas dan Uji Coba Instrumen Tes	100
14. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Instrumen Tes.....	106
HASIL UJI VALIDITAS, RELIABILITAS	
15. Hasil Uji Validitas	107
16. Hasil Uji Reliabilitas	108
HASIL PENELITIAN	
17. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	1
18. Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen	110
19. Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol	111
20. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	112

21. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	118
22. Dokumentasi Jawaban Hasil Peserta Didik.....	119
23. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	121
24. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik	122
25. Hasil Uji Normalitas	123
26. Hasil Uji Homogenitas	139
27. Hasil Uji Hipotesis (Regresi Linier Sederhana).....	143

DOKUMENTASI

28. Dokumentasi	147
-----------------------	-----

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pemberdayaan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), dalam pengendalian mutu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Indonesia tahun 1945 yang berpegang pada nilai-nilai agama dan kebudayaan nasional.

Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 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, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Upaya untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif serta mampu mengembangkan potensi peserta didik yaitu dengan meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Mutu dalam proses pendidikan melibatkan berbagai unsur seperti bahan ajar, metodologi pendidik dalam mengajar, sarana dan prasarana, dukungan administrasi, serta berbagai sumber daya dan upaya penciptaan suasana yang nyaman dan menyenangkan agar dapat mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Salah satu faktor yang mampu mendukung keberhasilan proses pembelajaran dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan yaitu kurikulum. Pengembangan kurikulum terus dikembangkan dalam upaya untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia. Kurikulum dirancang untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional dengan yang memperhatikan tahap perkembangan peserta didik. Kurikulum yang sedang

dikembangkan pemerintah di Indonesia yaitu kurikulum 2013 (K13) yang merupakan hasil pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 19 kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kemendikbud (2013: 209), Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran yaitu penggunaan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud, meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan dan mencipta untuk semua mata pelajaran.

Pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik aktif dalam mengonstruksi konsep pengetahuan dalam pembelajaran.

A. Machin (2014:28) Pembelajaran melalui pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.

Pelaksanaan pembelajaran dengan K13 dilakukan secara terpadu dan peserta didik dituntut mandiri, aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran sehingga pendidik hanya berperan sebagai fasilitator dan pembelajaran berpusat pada peserta didik bukan pada pendidik (*teacher centered*). Melalui kurikulum ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Pelaksanaan pembelajaran K13 dilakukan secara terpadu dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu

tema. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah memiliki beberapa komponen pembelajaran yaitu: pendidik, peserta didik, model pembelajaran dan media pembelajaran. Jika pendidikan merupakan salah satu instrumen utama pengembangan SDM, tenaga pendidik dalam hal ini pendidik sebagai salah satu unsur yang berperan penting di dalamnya, memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi segala permasalahan yang muncul.

Proses pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas perlu dirancang menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran. Namun pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran di sekolah masih banyak kelemahan yang ditemukan dilihat dari hasil belajar tematik. Penelitian pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 3 Rajabasa pada tanggal 04 - 08 November 2021 dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil yang didapatkan dari penelitian pendahuluan yaitu ditemukan kondisi tentang rendahnya hasil belajar tematik peserta didik yang disebabkan dalam kegiatan pembelajaran terdapat peserta didik yang kesulitan belajar karena terbatasnya sumber belajar, selain itu juga karena ada beberapa peserta didik yang masih kesulitan dalam belajar menggunakan pembelajaran berbasis tema, sehingga peserta didik belum terlibat secara aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pembelajaran masih berpusat kepada pendidik (*teacher centered*). Pendidik belum menggunakan variasi model dan media pembelajaran secara maksimal.

Permasalahan tersebut merupakan indikasi rendahnya hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dari data ketuntasan hasil belajar tematik pada Mid semester ganjil kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa.

Tabel 1. Data Nilai Mid Semester Ganjil Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa pada Pembelajaran Tematik Tahun Ajaran 2021/2022

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai	Jumlah Ketuntasan		Keterangan	
				Tema 1	Tema 2		
IV A	19	70	≥70	8	9	Tuntas	
			0-69	11	10	Belum Tuntas	
IV B	20		≥70	9	7	Tuntas	
			0-69	11	13	Belum Tuntas	
IV C	20		≥70	13	12	Tuntas	
			0-69	7	8	Belum Tuntas	

(Sumber: Pendidik Kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa)

Tabel 1 menunjukkan sebagian besar peserta didik belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan dalam pembelajaran yaitu 70 dengan jumlah total seluruh peserta didik kelas IV 59 peserta.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, maka diperlukan suatu perubahan dalam pembelajaran tematik salah satunya yaitu dengan menerapkan variasi model pembelajaran yang mampu memecahkan permasalahan pembelajaran. Upaya tersebut diperlukan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif sesuai dengan dasar pendidikan di Indonesia yaitu Pancasila dan UUD 1945 yang berakar pada budaya bangsa yang mengedepankan karakter yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan abad 21. Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi.

Keterampilan abad 21 yang dibutuhkan peserta didik guna mewujudkan keunggulan bersaing Generasi Emas tahun 2045 yaitu memiliki kompetensi 4C, antara lain *critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan

menyelesaikan masalah), *creativity* (kreativitas), *communication skills* (kemampuan berkomunikasi), dan *ability to work collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama).

Variasi model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tematik serta dapat membuat peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar adalah model pembelajaran aktif. Penerapan model pembelajaran aktif akan lebih efektif apabila didukung dengan menggunakan aplikasi *youtube*. Santi, N. dkk (2020:447). Model pembelajaran aktif atau *active learning* merupakan model pembelajaran yang membuat aktif dalam proses belajar. Pembelajaran aktif mengkondisikan agar peserta didik selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran.

Ada beberapa tipe model pembelajaran aktif yang menekankan pada kegiatan tanya jawab yaitu “*starts with a question, role reversal question dan planted question*”. Dalam penelitian ini, peneliti tertarik menggunakan tipe *role reversal question*. “*Role reversal question* merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan para peserta didik untuk bertukar peran menjadi pendidik sehingga setiap peserta didik akan tertantang dan berlatih menjelaskan permasalahan kepada teman-temannya”

Silberman (dalam Sari, 2018). Penggunaan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* memungkinkan peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan kegiatan tanya jawab pembalikan peran yang diharapkan mampu melatih keberanian peserta didik mampu mengajukan pertanyaan ataupun memberikan jawaban baik antara pendidik dengan peserta didik, dan antara peserta didik dengan peserta didik lainnya sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* jika dipadukan menggunakan aplikasi *youtube* maka akan lebih efektif diterapkan. Menurut

(Muliansyah & Rahmayanti, 2019) *Youtube* merupakan web video *online* yang disediakan bermacam data berbentuk foto bergerak ataupun video interaktif. Dengan begitu aplikasi *youtube* merupakan media yang sangat mudah diakses dan media yang memiliki unsur suara dan gambar, sehingga media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi 2 jenis media yaitu media auditif (mendengar) dan visual (melihat).

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe *Role Reversal Question* Menggunakan Aplikasi *YouTube* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Hasil belajar tematik peserta didik kurang maksimal.
2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar karena terbatasnya sumber belajar.
3. Terdapat beberapa peserta didik mengalami kesulitan belajar menggunakan pembelajaran berbasis tema.
4. Terdapat peserta didik yang pasif dan pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
5. Kurangnya variasi model dan media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam mengajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan pada pengaruh model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* terhadap hasil belajar kognitif tematik peserta didik tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal pembelajaran 1 kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yakni, “Apakah terdapat pengaruh yang positif dalam penggunaan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* terhadap hasil belajar tematik peserta didik tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku pembelajaran 1 kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh positif penggunaan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* terhadap hasil belajar tematik peserta didik tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku pembelajaran 1 kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan adalah:

1. Peserta Didik

Pembelajaran tematik dengan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan mampu menumbuhkan motivasi peserta didik sehingga membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik.

2. Pendidik

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber informasi dalam penggunaan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* dan menjadi acuan pendidik dalam mengembangkan pembelajaran dengan model dan media yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik.

3. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan rujukan dalam meningkatkan kualitas mutu proses dan hasil pembelajaran di SD Negeri 3 Rajabasa melalui model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube*.

4. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi pengembangan wawasan dan pengetahuan serta pengalaman yang berharga tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* terhadap hasil belajar tematik.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian meliputi:

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen.
2. Objek penelitian ini adalah model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* dan hasil belajar tematik peserta didik tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku pembelajaran 1.
3. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa.
4. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Rajabasa semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Belajar, Teori Belajar, Pembelajaran, dan Hasil Belajar

a. Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan secara sengaja untuk mengembangkan kemampuan individu secara optimal. Rusman (2012:134) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Nana Sudjana dalam (Sinar 2018:10) mengemukakan bahwa belajar merupakan proses yang aktif, apabila tidak dilibatkan dalam berbagai kegiatan belajar sebagai responsi peserta didik terhadap stimulus pendidik, tidak mungkin peserta didik dapat mencapai hasil yang dihendaki.

Octavia, S. A (2020:1-2). Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental misalnya aktivitas berfikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan dan menganalisis. Adapun aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk) dan apresiasi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas perubahan tingkah laku yang dilakukan dengan sengaja untuk memperoleh pengetahuan dan didalamnya terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Dalam proses belajar diharapkan peserta didik mampu memperoleh pengetahuan dan keterampilan sebagai hasil yang dihendaki.

b. Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran peserta didik. Serta perancangan model pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas maupun di luar kelas. Sani (2014) menjelaskan beberapa teori belajar sebagai berikut.

1. Teori Behaviorisme
Belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret.
2. Teori Kognitif
Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman (tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang dapat diamati).
3. Konstruktivisme
Menurut teori ini, pengetahuan ada dalam pikiran manusia dan merupakan interpretasi manusia terhadap pengalamannya tentang dunia, bersifat perspektif, konvensional, tentative, dan evolusioner.
4. Teori Humanistik
Teori belajar yang humanistik menganggap bahwa keberhasilan belajar jika peserta didik memahami lingkungannya dan dirinya sendiri.
5. Teori Sibernetik
Teori sibernetik adalah teori belajar yang dianggap paling baru. Menurut teori ini cara belajar sibernetik terjadi jika peserta didik mengolah informasi, memonitornya, dan menyusun strategi berkenaan dengan informasi tersebut. Sekilas teori ini mempunyai kesamaan dengan teori kognitif yang mementingkan proses, namun yang lebih penting lagi adalah sistem informasi yang diproses itu.

Menurut Suprijono (2015: 16) menjabarkan teori-teori belajar sebagai berikut.

1. Teori perilaku
Teori perilaku berakar pada pemikiran behaviorisme. Dalam perspektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses

pembentukan hubungan antara rangsangan (*stimulus*) dan balas (*respon*). Pembelajaran merupakan proses pelaziman (pembiasaan). Hasil pembelajaran yang diharapkan adalah perubahan perilaku berupa kebiasaan.

2. Teori Belajar Kognitif

Perspektif teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Perilaku individu bukan semata-mata respon terhadap yang ada melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otaknya.

3. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme menekankan pada belajar autentik, bukan artifisial. Belajar autentik adalah proses interaksi seseorang dengan objek yang dipelajarinya secara nyata. Teori ini menganggap pemikiran filsafat konstruktivisme mengenai hakikat pengetahuan memberikan sumbangan terhadap usaha mendekonstruksi pembelajaran mekanis.

Berdasarkan teori-teori belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang sesuai model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* adalah teori belajar konstruktivisme, karena teori ini lebih menekankan pada aktivitas peserta didik dalam membangun pengetahuan serta pengalamannya melalui proses interaksi peserta didik dengan objek yang dipelajari secara nyata.

c. Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya digunakan peserta didik untuk mengembangkan potensi pada dirinya. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan dua belah pihak yaitu peserta didik sebagai penerima pendidikan dan pendidik sebagai pemberi fasilitas. Pakpahan dkk., (2020:54) menyatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan terencana seorang pendidik yang melibatkan bahan ajar, sumber ajar, informasi, dan lingkungan untuk menciptakan terjadinya proses belajar pada peserta didik sehingga dapat mengembangkan potensi diri, pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif. Rusman (2012:134) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik berinteraksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh pendidik dalam memilih dan menentukan media, metode dan strategi serta pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Octavia, S. A (2020:6).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan terencana antara pendidik dan peserta didik maupun sebaliknya. Dimana interaksi tersebut baik dilakukan secara langsung seperti tatap muka atau tidak langsung yaitu melalui media. Melalui proses pembelajaran diharapkan peserta didik mampu mengembangkan potensi diri, pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat menjadi petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Susanto (2016:5) hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Menurut Sudjana dalam (Delfisanur dkk, 2020:54), hasil belajar yaitu kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima kemampuan belajarnya. Menurut Tunggal (2021:64), menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan sikap dan tingkah laku manusia yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang melibatkan

aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Hasil belajar ditandai dengan proses tidak tahu menjadi tahu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti difokuskan pada kemampuan kognitif yang meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan juga evaluasi.

2. Model Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

a. Pengertian Model Pembelajaran Aktif

Model *active learning* atau pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Uno (2012:10) model *active learning* (pembelajaran aktif) adalah model pembelajaran yang memposisikan pendidik sebagai orang yang menciptakan suasana belajar yang kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar, sementara peserta didik sebagai peserta belajar yang harus aktif.

Usri (2018:978) Pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan suatu pembelajaran yang menekankan siswa untuk aktif dalam belajar. Zaini dalam (Muftahid H 2021). Pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan suatu pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk aktif dalam belajar. Kegiatan pembelajaran lebih didominasi pada aktivitas peserta didik. Kegiatan pembelajaran tidak hanya menekankan pada aktivitas mental namun juga melibatkan aktivitas fisik, sehingga suasana pembelajaran lebih nyaman dan menyenangkan.

Santi, Putra & Abadi (2020:447), model pembelajaran aktif yaitu model pembelajaran dimana peserta didik turut aktif dalam kegiatan

pembelajaran, peserta didik menggunakan segala potensi yang dimiliki dalam proses belajar. Penggunaan model pembelajaran aktif menjadikan pembelajaran berpusat pada peserta didik bukan berpusat pada pendidik. Keunggulan lain dari pembelajaran aktif yaitu dapat memupuk sikap peserta didik untuk dapat berfikir kritis tentang materi yang dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan model pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik, dalam artian peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran yang berhubungan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Penggunaan model pembelajaran aktif (*active learning*) menjadikan pembelajaran berpusat kepada peserta didik bukan berpusat pada pendidik, serta mampu memupuk sikap peserta didik untuk dapat berfikir kritis tentang materi yang dipelajari.

b. Tipe-tipe Model Pembelajaran Aktif

Model *active learning* (pembelajaran aktif) mempunyai banyak sekali variasi. Tipe-tipe pada model *active learning* pada dasarnya adalah sama yaitu membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan terjadi dialog yang interaktif antara pendidik dengan peserta didik, dan antara peserta didik dengan peserta didik, di mana peran pendidik adalah sebagai fasilitator atau orang yang menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Silberman (2013: 156) menyebutkan ada 101 pembelajaran aktif dan terdapat beberapa tipe *active learning* yang menekankan pada kegiatan tanya jawab yaitu (1) *Learning starts with a question*, (2) *role reversal question* dan (3) *planted question*. *Learning Start With A Question* adalah suatu pembelajaran aktif dalam bertanya. Agar peserta didik dapat aktif bertanya maka peserta didik diminta untuk mempelajari materi yang akan dipelajarinya dengan bantuan membaca. *Role Reversal Question* merupakan kegiatan pembelajaran aktif yang menekankan pada aktivitas tanya jawab dengan pertukaran peran. Sedangkan, *Planted Questions*

adalah salah satu pembelajaran aktif melalui pertanyaan rekayasa yang diberikan kepada peserta didik yang terpilih yang dapat memberikan informasi sebagai jawaban atas pertanyaan yang pernah diberikan kepada peserta didik yang dipilih.

Berdasarkan uraian tentang tipe-tipe model *active learning* tersebut, maka peneliti memilih tipe *role reversal question* sebagai variabel penelitian karena model *active learning* tipe *role reversal question* memungkinkan peserta didik untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas tanya jawab pembalikan peran sehingga terjadi dialog yang interaktif antara pendidik dengan peserta didik, dan antara peserta didik dengan peserta didik. Melalui model ini juga dapat melatih keberanian peserta didik untuk dapat mengajukan pertanyaan serta memberikan pendapat, dan berpikir kritis dalam menjawab pertanyaan sehingga pembelajaran yang terlaksana menjadi bermakna.

3. Model Pembelajaran Aktif Tipe *Role Reversal Question*

a. Pengertian *Role Reversal Question*

Usri (2018:979) *Role reversal question*, merupakan kegiatan pembelajaran aktif yang menekankan pada aktivitas tanya jawab dengan pertukaran peran. Jika pendidik bertukar peran menjadi peserta didik maka pendidik mengajukan pertanyaan dan peserta didik mencoba menjawab pertanyaan. Begitu pula sebaliknya jika peserta didik yang mengajukan pertanyaan maka pendidik yang menjawab.

Silberman (2013:161) *Role reversal question* merupakan pembelajaran aktif yang menerapkan suatu strategi peserta didik berperan sebagai pendidik yaitu menjelaskan permasalahan yang ditanyakan oleh peserta didik, dalam hal ini yang berperan sebagai peserta didik adalah pendidik. Silberman (2013:161) menyatakan bahwa kadang pendidik meminta peserta didik untuk memikirkan pertanyaan selama proses pembelajaran, bukan hanya di akhir pembelajaran. Pendidik juga bisa

mendapatkan respon yang hangat ketika bertanya” apakah ada pernyataan?” sehingga dengan model ini guru dapat bertukar peranan dan mengajukan pertanyaan sehingga peserta didik akan mencoba merespon.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* merupakan kegiatan pembelajaran aktif yang menekankan pada aktivitas tanya jawab dengan pertukaran peran dimana jika pendidik bertukar peran menjadi peserta didik maka pendidik mengajukan pertanyaan dan peserta didik mencoba menjawab pertanyaan begitupun sebaliknya. Kegiatan tanya jawab dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan keaktifan dalam belajar, dengan proses tanya jawab dapat memudahkan peserta didik memahami materi, menjadikan peserta didik lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Aktif Tipe Role Reversal Question

Model pembelajaran aktif atau *active learning* tipe *role reversal question* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menurut Bahar, S (2019:945-946) antara lain.

- a) Proses belajar mengajar berpusat pada peserta didik .
- b) Peserta didik aktif dalam pembelajaran karena peserta didik terlibat langsung dalam pelajaran.
- c) Kegiatan pembelajaran menjadikan peserta didik berfikir kritis dalam menjawab pertanyaan pendidik .
- d) Proses pembelajaran menarik, sebab peserta didik tidak hanya mendengar tetapi juga mengalami kejadian tersebut.
- e) Melatih keberanian peserta didik dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.

Bahar, S (2019:945-946), Sedangkan kekurangan dari model *active learning* tipe *role reversal question* yaitu:

- a) Membutuhkan waktu lama dalam mempersiapkan pengkondisian kelas untuk memahami peserta didik bertukar peran dengan pendidik .

- b) Dibutuhkan waktu tambahan agar memperoleh hasil yang maksimal dalam penyampaian pembelajaran.
- c) Topik pembahasan materi menjadi luas jika pertanyaan yang muncul tidak sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.
- d) Memerlukan keterampilan pendidik dalam mengelola kelas.
- e) Memunculkan keaktifan peserta didik tidaklah mudah, untuk itu diperlukan teknik dan keterampilan agar peserta didik aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran aktif *tipe role reversal question* yaitu dalam proses pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik sehingga menjadi lebih aktif dalam belajar dan melatih peserta didik dalam mengajukan pertanyaan ataupun sebaliknya untuk menjawab yang membuat peserta didik berpikir kritis. Adapun kekurangannya yaitu dalam proses pelaksanaan membutuhkan waktu lebih lama. Topik materi menjadi luas jika pertanyaan yang muncul tidak sesuai dengan materi yang sedang dipelajari, serta keterampilan pendidik diperlukan dalam mengelola kelas agar mampu memunculkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

c. **Langkah-langkah Model Pembelajaran Aktif Tipe *Role Reversal Question***

Langkah-langkah model *role reversal question* menurut Silberman (2013:161) antara lain:

- a) Susunlah pertanyaan yang akan anda kemukakan tentang materi pelajaran seolah olah anda seorang peserta didik;
- b) Pada awal sesi pertanyaan, umumkan kepada peserta didik bahwa anda akan menjadi peserta didik dan peserta didik secara kolektif menjadi anda. Beralihlah lebih dahulu ke pertanyaan anda;
- c) Berlakukah argumentatif, humoris, atau apa saja yang dapat membawa mereka pada perdebatan dan menyerang anda dengan jawaban- jawaban;
- d) Memutar peranan beberapa kali akan tetap membuat peserta didik anda pada pendapat mereka dan mendorongnya untuk melontarkan pertanyaan milik sendiri.

Langkah-langkah model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* yang digunakan sesuai dengan pendapat diatas, namun ada beberapa hal yang disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik . Berikut ini adalah langkah-langkah pembelajaran model *active learning* tipe *role reversal question* yang telah dimodifikasi menurut Usri (2018: 979-980):

- a) Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan;
- b) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen;
- c) Setiap kelompok melakukan diskusi mengenai materi pelajaran;
- d) Peserta didik membuat pertanyaan mengenai materi pelajaran;
- e) Peserta didik dan pendidik melakukan pemutaran peran untuk tanya jawab “dengan ketentuan jika pendidik menjadi peserta didik maka pendidik memberikan pertanyaan yang sudah disiapkan (kartu pertanyaan), kemudian peserta didik menjawab pertanyaan tersebut, begitu pula sebaliknya. Jika peserta didik yang memberikan pertanyaan dan pendidik menjawab (kegiatan dilakukan berulang)”;
- f) Pendidik memberikan umpan balik terhadap jawaban peserta didik .

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* pendidik bersikap argumentatif, serta merespon dengan memberikan umpan balik terhadap jawaban yang disampaikan peserta didik . Setiap ada ketidaksesuaian jawaban yang disampaikan peserta didik maka pendidik dapat memberikan pemahaman tentang jawaban yang benar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan langkah-langkah model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* dilaksanakan secara sistematis. Dalam penelitian ini peneliti akan mengacu pada langkah-langkah yang telah dimodifikasi menurut Usri (2018: 979-980).

4. Media Aplikasi YouTube

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Abi Hamid, M, dkk., (2020: 4). Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. “Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ke pelajar dengan menggunakan alat tertentu agar pelajar dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan pengajar”. Pakpahan et al., (2020:4).

Istiqomah, N., & Karim, A. (2018). Media pembelajaran mempunyai peran penting untuk efektivitas proses pembelajaran. Di dalam mendidik, model pembelajaran yang hanya menggunakan penyampaian materi satu arah seperti ceramah dapat membuat pelajar merasa bosan dan kurang termotivasi di dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran seorang pengajar dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Dengan media pembelajaran yang benar dapat meningkatkan interaksi antara pengajar dan pelajar dan mengurangi rasa bosan dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan pesan atau informasi agar mampu merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar.

Dengan penggunaan media juga mampu meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, dalam proses pembelajaran pun peserta didik lebih termotivasi dan pembelajaran menjadi aktif.

b. Pengertian *YouTube*

Internet saat ini sudah menjadi kebutuhan teknologi yang penting bagi kita semua, dari internet itulah kita bisa mengakses berbagai macam situs yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti aplikasi *youtube*. Dengan hal itu *YouTube* dapat menjadi Media alternatif yang sangat dibutuhkan pada saat ini. Hal ini dikarenakan *YouTube* dapat memberikan tantangan bagi pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi pembelajaran.

Nolaputra dalam (Ambarwati & Kurniasih 2021:2859) menyatakan *YouTube* merupakan media audio visual/digital yang saat ini sedang populer dan berkembang sangat pesat, dimana seluruh masyarakat dengan mudah mengaksesnya. Media *YouTube* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan untuk mendorong kreativitas peserta didik agar lebih aktif, agar peserta didik membuat perancangan dan menemukan konsepnya dengan usaha sendiri.

Menurut Musarofah dalam (Hidayati, Nur Isnainy, et al 2021: 4090). *Youtube* merupakan situs paling populer di dunia internet dan memberikan edit *value* terhadap pendidikan, mudah digunakan oleh peserta didik dan pendidik, memberikan informasi pendidikan, memfasilitasi untuk berdiskusi, memiliki fitur *share* secara gratis. Dengan begitu media aplikasi *Youtube* dapat meningkatkan hasil belajar. (Wardani, 2019) *Youtube* juga sebagai alat pembelajaran sehingga dapat melahirkan perhatian yang besar untuk menciptakan praktik-praktik pendidikan yang terbaik, salah satu dampak positif keberadaan *Youtube* adalah tempat mencari media pembelajaran berupa video.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi *youtube* merupakan situs paling populer di dunia internet, yang mampu dijadikan media pembelajaran berbasis digital/audio visual dan mudah untuk diakses pendidik maupun peserta didik. *Youtube* juga sebagai media pembelajaran mendorong kreativitas peserta didik agar lebih aktif, dan memiliki fitur *share* secara gratis. Dampak positif aplikasi *youtube*, yaitu tempat mencari media pembelajaran berupa video.

5. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada kepada anak didik secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh dan membuat pembelajaran lebih terpadu, bermakna, dan mudah dipahami oleh peserta didik SD/MI. (Rusman 2012:249).

Resor (2017a:10–11) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah metode pembelajaran yang menekankan pemberian tema khusus pilihan untuk mengajarkan beberapa konsep. Majid (2017:49) pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam tema.

Rusman (2012:254). Menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan beberapa

tema pembelajaran dengan berbagai kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran. Sistem pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Rusman (2012: 258-259) pembelajaran terpadu memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a) Berpusat pada peserta didik
Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (*student centered*) hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan pendidik lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.
- b) Memberikan pengalaman langsung
Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (*direct experiences*) dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- c) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.
- d) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
Pembelajaran tematik terpadu menyajikan konsep-konsep berkaitan dengan tema dari berbagai muatan mata pelajaran yang dipadukan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian peserta didik mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Bersifat fleksibel
Pembelajaran tematik bersifat luwes (*fleksibel*) di mana pendidik dapat mengaitkan dan memadukan bahan ajar dari berbagai muatan mata pelajaran bahkan mengaitkan dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan peserta didik berada.
- f) Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Peserta didik diberikan kesempatan

untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat, bakat dan kebutuhan.

- g) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Rusman (2012:257-258). Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, pembelajaran tematik memiliki beberapa keunggulan, diantaranya:

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

Puskur (dalam Majid 2017: 93) menyatakan ada beberapa aspek keterbatasan pembelajaran tematik, yaitu sebagai berikut:

- a) Aspek Pendidik
Pendidik harus berwawasan luas, memiliki kreativitas tinggi, keterampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi, dan berani mengemas dan mengembangkan materi. Secara akademik pendidik dituntut untuk terus menggali informasi ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan dan banyak membaca buku agar penguasaan bahan ajar tidak terfokus pada bidang kajian tertentu saja. Tanpa kondisi ini, pembelajaran terpadu akan sulit terwujud.
- b) Aspek Peserta Didik
Pembelajaran terpadu menuntut peserta didik yang relatif “baik”, baik dalam kemampuan akademik maupun kreativitasnya. Hal ini terjadi karena model pembelajaran terpadu menekankan pada kemampuan analitis (mengurai), kemampuan asosiatif (menghubung-hubungkan), kemampuan eksploratif dan elaboratif (menemukan dan menggali). Jika kondisi ini tidak dimiliki, penerapan model pembelajaran terpadu ini sangat sulit dilaksanakan.

- c) **Aspek Sarana dan Sumber Belajar**
Pembelajaran terpadu memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet. Semua ini akan menunjang, memperkaya, dan mempermudah pengembangan wawasan. Jika sarana ini tidak dipenuhi, penerapan pembelajaran terpadu juga akan terhambat.
- d) **Aspek Kurikulum**
Kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik (bukan pada pencapaian target penyampaian materi). Pendidik perlu diberikan kewenangan dalam mengembangkan materi metode, penilaian, keberhasilan pembelajaran peserta didik.
- e) **Aspek Penilaian**
Pembelajaran terpadu membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh atau (komprehensif), yaitu menetapkan keberhasilan belajar peserta didik dari bidang kajian terkait yang dipadukan. Dalam kaitan ini, pendidik selain dituntut untuk menyediakan teknik dan prosedur pelaksanaan penilaian dan pengukuran yang komperhensif, juga dituntut untuk berkoordinasi dengan pendidik lain jika materi pelajaran berasal dari pendidik yang berbeda.

d. Pendekatan Saintifik

Yuwono, B (2016:47-48). Pendekatan saintifik adalah pendekatan dalam proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan. Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan.

Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenal, dan memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari pendidik. Oleh karena itu kondisi pembelajaran diharapkan tercipta

diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu. Yuwono, B (2016:50). Kemendikbud (2013: 208) menyatakan bahwa langkah-langkah penerapan pendekatan *scientific* dalam pembelajaran adalah mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), menalar (*associating*), mencoba (*experimenting*), membentuk jaringan (*networking*).

6. Penelitian Relevan

Penelitian ini harus memiliki acuan keterkaitan pada sumber dari hasil penelitian yang pernah dilaksanakan sebelumnya sebagai rujukan yang dapat dijadikan bahan kajian.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aminah S (2017) yang berjudul “Penggunaan Model *Active Learning* Tipe *Role Reversal Question* pada Peserta didik SD Negeri 007 Sungai Kubu Rokan Hilir” menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan keberhasilan tindakan ditandai dengan $\geq 75\%$ dari jumlah peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran telah memperoleh nilai ≥ 70 . Pada siklus I maupun siklus II. Pada siklus I peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 70 mengalami peningkatan sebesar 25% dengan kondisi awal 44% meningkat menjadi 69% dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 28% menjadi 97%. Nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 8,75% dengan kondisi awal 66,53 meningkat menjadi 75,27 dan pada siklus II terus meningkat sebesar 10,97% menjadi 86,25.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ovita D (2019) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Active Learning* Tipe *Role Reversal Question* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta didik Kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat” menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan model *active learning* tipe *role reversal question* terhadap hasil belajar tematik peserta didik, populasi dalam penelitian yang dilakukan sebanyak 98 peserta didik. Keberhasilan

ditandai dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa $t_{hitung} 4,572 > t_{tabel} 2,021$ (dengan $\alpha = 0,05$) berarti H_a diterima.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Tunggul E.M (2021) yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Tema 5 Semangat Kebhineka Tunggal Ikaan Dengan Menggunakan Model *Role Reversal Question* Pada Peserta didik Kelas VI SD Negeri Alani Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019” menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dinyatakan dengan pada tahap pra tindakan nilai rata-rata kelas 48,2. Nilai tertinggi 75, nilai terendah 30. Setelah dilakukan tindakan siklus 1 nilai rata-rata kelas menjadi 57, nilai tertinggi 83 nilai terendah 35, ada 7 peserta didik (21%) yang tuntas belajar dan 27 peserta didik (79%) tidak tuntas belajar. Pada tindakan siklus 2 nilai rata-rata kelas yang berhasil dicapai adalah 81,3. nilai tertinggi 100 nilai terendah 60. Peserta didik yang berhasil mencapai daya serap ≥ 70 mencapai 91%.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Santi, Putra dan Abdi (2020) yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Role Reversal Question* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn” menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap kompetensi pengetahuan PPKn pada peserta didik kelas V SD dengan menggunakan model pembelajaran *Role Reversal Question* berbantuan Media Audio Visual yang dinyatakan dengan data yang diperoleh rata-rata kompetensi pengetahuan PPKn kelompok eksperimen yaitu 85,41 sedangkan kelompok kontrol yaitu 81,38. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh $t_{hitung} = 2.166$ dan $t_{tabel} = 2.019$ pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 41$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.166 > 2.019$).
5. Penelitian yang dilakukan Khotimah, Amin, Irawati & Ayuningtyas (2021) yang berjudul “*Implementation of the Active Learning Model Type of Role Reversal Question to Improve Student Learning Outcomes*” menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar PKn pada peserta didik keberhasilan tindakan ditandai dengan 75% jumlah peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran yang memperoleh nilai 70 pada siklus I dan siklus II. Peserta didik yang

mendapat nilai 70 mengalami peningkatan sebesar 21% pada siklus I, dengan kondisi awal 43% meningkat menjadi 64%. Terjadi peningkatan sebesar 29% pada siklus II, dari 64% menjadi 93%.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* dan variabel terikatnya adalah hasil belajar. Perbedaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan adalah pada jenis penelitian, populasi dan sampel, instrumen yang dikembangkan oleh peneliti, kurikulum pembelajaran, tempat, dan penggunaan media yang mendukung proses pembelajarannya.

Peneliti melakukan penelitian agar dapat mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* dan seberapa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif peserta didik terutama pada pembelajaran tematik tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku pembelajaran 1 kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa.

B. Kerangka Pikir

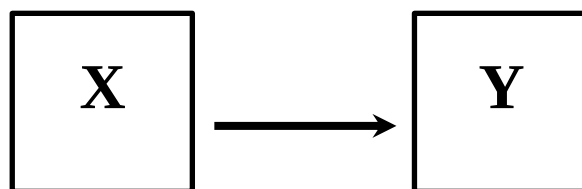
Berdasarkan masalah yang ditemukan di SD Negeri 3 Rajabasa yaitu belum maksimalnya hasil belajar tematik peserta didik karena terdapat peserta didik kesulitan dalam belajar karna terbatasnya sumber belajar, selain itu juga beberapa peserta didik masih kesulitan belajar menggunakan pembelajaran berbasis tema, sehingga peserta didik belum terlibat secara aktif dalam mengikuti pembelajaran dan pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*), selain itu karena kurangnya variasi model dan media pembelajaran yang digunakan pendidik. Permasalahan tersebut merupakan indikasi rendahnya hasil belajar peserta didik.

Melalui model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* maka peserta didik akan dilibatkan secara aktif di dalam proses pembelajaran, dimana peran pendidik sebagai fasilitator dalam

menciptakan suasana belajar yang efektif. Kegiatan pembelajaran menekankan pada aktivitas tanya jawab dengan pembalikan peran agar terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik, maupun peserta didik dengan peserta didik lain dalam proses pembelajaran.

Proses pelaksanaan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik sehingga diharapkan dapat meningkat. Penerapan proses pembelajaran pada penelitian ini dimulai dengan menyampaikan materi pelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai, kemudian pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan kerangka pikir di atas menyatakan, bahwa model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pengaruh antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

X = Model pembelajaran aktif tipe *Role Reversal Question* menggunakan aplikasi *youtube*

Y = Hasil Belajar

➔ = Pengaruh

Berdasarkan gambar 1 dapat dideskripsikan bahwa model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* yang diterapkan saat proses pembelajaran berlangsung berpengaruh membuat peserta didik lebih aktif dan mudah menguasai materi pelajaran. Peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara berdasarkan kajian yang relevan mengenai hasil penelitian yang akan dilaksanakan dan harus diuji kebenarannya melalui penelitian, hipotesis juga merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

Berdasarkan kajian teori, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Terdapat pengaruh yang positif model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* terhadap hasil belajar tematik peserta didik tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku pembelajaran 1 kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengumpulkan data atau informasi dalam suatu kondisi yang dikontrol dengan tujuan untuk menyelidiki ada atau tidaknya sebab-akibat dan hubungan antara sebab-akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen dan menyediakan kelas kontrol untuk perbandingan. Sugiyono (2017:72) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan.

Metode yang digunakan adalah *quasi experimental design*. Sugiyono (2017: 77) *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *nonequivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan *quasi experimental design* jenis *nonequivalent control group design*.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *nonequivalent control group design*. Sugiyono (2017: 79) menjelaskan desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Desain ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kelas eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube*. Kelompok kelas kontrol adalah kelompok pengendali yang tidak mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube*. Desain dalam *nonequivalent control group design* dapat digambarkan seperti berikut (Sugiyono, 2017: 79).

O_1	X	O_2
O_3		O_4

Gambar 2. Bentuk Desain Eksperimen

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O_2 = nilai *posttest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

X = perlakuan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube*

O_3 = nilai *pretest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

O_4 = nilai *posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

C. Prosedur Penelitian

Terdapat prosedur penelitian dalam penelitian ini. Prosedur penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap akhir penelitian.

1. Tahap Persiapan Penelitian

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam tahap persiapan antara lain:

- Melaksanakan penelitian pendahuluan.
- Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan.
- Menentukan sampel penelitian (kelas eksperimen dan kelas kontrol).

- d. Membuat perangkat pembelajaran berupa pemetaan, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran.
- e. Membuat kisi-kisi instrumen penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian meliputi:

- a. Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube*.
- c. Melaksanakan pembelajaran di kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran yang biasa dilakukan pendidik.
- d. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dan hasil belajar kelas kontrol tanpa perlakuan.

3. Tahap Akhir Penelitian

Tahap akhir penelitian yaitu:

- a. Melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Menarik kesimpulan untuk menjawab pertanyaan di dalam penelitian.
- c. Menyusun laporan penelitian.

D. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Rajabasa yang bertempat di Jalan Abdul Kadir No. 40 LK II Rajabasa Bandar Lampung.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2021/2022.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Oprasional

1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:39) menyatakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini terdapat dua macam variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

- a. Variabel Bebas, merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat atau dependen. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya yaitu model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* (X).
- b. Variabel Terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar tematik peserta didik (Y).

2. Definisi Oprasional Variabel

Definisi oprasional adalah suatu definisi yang memberikan pengertian terhadap konstruk atau variabel dengan menspesifikan kegiatan atau tindakan yang diperlukan peneliti untuk mengukur atau memanipulasinya. Berikut ini definisi oprasional dalam penelitian sebagai berikut.

a. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar juga mencakup aspek kognitif yang meliputi aspek pengetahuan, pemahaman penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Hasil belajar pada

penelitian ini difokuskan pada kemampuan kognitif. Penelitian ini mengambil tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal pembelajaran-1, yang terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Aspek kognitif yang dicapai peserta didik diukur melalui instrumen tes dengan ranah kognitif. Tes yang diberikan berupa tes formatif dalam bentuk tes objektif pilihan jamak sebanyak 20 soal dengan memberikan skor pada tiap soal. Peserta didik dikatakan berhasil apabila mencapai nilai KKM sebesar 70.

b. Model Pembelajaran Aktif Tipe *Role Reversal Question* Menggunakan Aplikasi *YouTube*.

Model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* adalah model pembelajaran aktif yang menekankan pada aktivitas tanya jawab dengan pertukaran peran. Kegiatan tanya jawab dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan keaktifan dalam belajar, dengan proses tanya jawab dapat memudahkan peserta didik memahami materi, menjadikan peserta didik lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* jika dipadukan dengan media yang memiliki unsur audio visual akan lebih efektif diterapkannya.

Aplikasi *youtube* dapat menjadi media alternatif yang dibutuhkan pada saat ini dalam penyajian materi pembelajaran, dalam dunia pendidikan, *youtube* memiliki keunggulan mulai dari mudah digunakan serta memfasilitasi untuk berdiskusi. *Youtube* merupakan media berbasis teknologi dan media audio visual yang mampu mendorong kreativitas peserta didik agar peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berikut langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube*, mengacu pada pendapat Usri (2018):

1. Peserta didik memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh pendidik menggunakan aplikasi *youtube* mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan.
2. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen.
3. Setiap kelompok melakukan diskusi mengenai materi pelajaran setelah menyaksikan video *youtube* yang telah ditampilkan.
4. Peserta didik membuat pertanyaan mengenai materi pelajaran yang telah disaksikan melalui aplikasi *youtube*.
5. Peserta didik dan pendidik melakukan pemutaran peran untuk tanya jawab. Dengan ketentuan jika pendidik menjadi peserta didik maka pendidik memberikan pertanyaan yang sudah disiapkan, kemudian peserta didik menjawab pertanyaan tersebut, begitu pula sebaliknya. Jika peserta didik yang memberikan pertanyaan dan pendidik menjawab (kegiatan dilakukan berulang).
6. Pendidik memberikan umpan balik terhadap jawaban peserta didik.

F. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 80) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Arikunto (2013:173) mengemukakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Dengan kata lain populasi merupakan keseluruhan atau objek yang diteliti dan memiliki karakteristik yang sama, berupa usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, serta wilayah tempat tinggal.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa yang berjumlah 59 peserta didik yang terdiri dari tiga kelas yaitu IV A, IV B, IV C.

Tabel 2. Jumlah populasi peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik		Total
		Laki-laki	Perempuan	
1	IV A	12	7	19
2	IV B	14	6	20
3	IV C	12	8	20

(Sumber: Dokumentasi wali kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa).

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi dalam penelitian, setelah menentukan populasi peneliti menentukan sampel. Sugiyono (2017: 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Penelitian ini jenis sampel yang digunakan adalah sampel jenuh.

Menurut, Sugiyono (2017:85) menyatakan bahwa sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil.

Pertimbangan sampel dalam penelitian ini yaitu menjadikan kelas IV B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 peserta didik dan untuk kelas kontrol yaitu kelas IV A dengan jumlah 19 peserta didik dan kelas IV C untuk kelas uji instrumen dengan jumlah 20 peserta didik.

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu menggunakan:

1. Teknik Tes

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes, karena tujuan tes yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur hasil belajar tematik peserta didik dalam ranah kognitif.

Peserta didik diberikan tes dalam bentuk soal pilihan jamak pada *pretest* dan *posttest*. Tujuan pemberian *pretest* sebelum diberikan perlakuan adalah sebagai dasar dalam mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sedangkan tujuan pemberian *posttest* adalah untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi peserta didik setelah diberikan perlakuan.

2. Teknik Non Tes

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dengan teknik non tes dalam penelitian menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a. Observasi

Hadi dalam (Sugiyono, 2017:145) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Observasi pada penelitian dilakukan untuk melihat aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube*.

b. Wawancara

Sugiyono (2017: 137) mengemukakan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit

(kecil). Teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan data empiris mengenai proses pembelajaran di kelas IV.

Wawancara yang digunakan adalah wawancara terbuka yang memiliki pertanyaan yang tidak terbatas atau terikat jawabanya. Wawancara diajukan kepada koordinator wali kelas kelas IV. Wawancara dilakukan di ruang kelas dengan alat pengumpulan data berupa daftar pertanyaan. Adapun pertanyaan yang akan ditanyakan telah disiapkan agar memperoleh data yang akurat dan terfokus pada tujuan penelitian.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk menyediakan dokumen-dokumen baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. Sugiyono (2017: 240), menyatakan bahwa “dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang diperoleh dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang”. Teknik ini digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data nilai peserta didik dari dokumentasi hasil nilai *Mid Semester* Kelas IV SD. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh data berupa gambar atau foto kegiatan saat proses penelitian yang dilakukan di dalam kelas berlangsung.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan oleh peneliti berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengukur kemampuan hasil belajar kognitif peserta didik setelah mengikuti proses pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube*.

1. Instrumen Tes

Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak, setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Peneliti menggunakan instrumen tes untuk mengetahui sejauh mana

pengetahuan yang merupakan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* di kelas IV B SD Negeri 3 Rajabasa pada pembelajaran tematik.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Tingkat Ranah Kognitif	No. Soal	
			Sebelum valid	Valid
Bahasa Indonesia 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menggali informasi yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.	C2	1, 2	2
	3.9.2 Mentukan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi	C3	3,4,5,6	3,4,5, 6
	3.9.3 Menganalisis hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.	C4	7,8,9,10, 11,12	7,9, 10,11 ,12
IPA 3.4Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Menentukan hubungan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar	C3	13,14	13,14

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Tingkat Ranah Kognitif	No. Soal	
			Sebelum Valid	Valid
	3.4.2Menghubungkan pengaruh gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitardengan tepat.	C3	15,16,17, 18,19,20	,15, 16,17 ,20
	3.4.3Mengkatagorikan hubungan antara gaya dan gerak dengan benar.	C6	21,22,23, 24	21,22 ,23, 24

2. Uji Coba Instrumen

Instrumen tes digunakan untuk memperoleh data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif peserta didik. Tes diberikan kepada subjek penelitian yaitu kedua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen tes yang telah disiapkan terlebih dahulu diujicobakan pada subjek di luar subjek penelitian, untuk memperoleh hasil instrumen yang memiliki sifat valid dan reliabel, kemudian soal yang valid akan diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Subjek uji coba instrumen tes adalah peserta didik kelas IV C SD Negeri 3 Rajabasa dengan responden 20 peserta didik. Penentuan memilih kelas IV C, karena nilai mid semester ganjil kelas IV C lebih tinggi dan memiliki jenjang yang sama.

3. Uji Persyaratan Instrumen

Bentuk instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa soal pilihan jamak sebanyak 24 soal, setiap jawaban benar mendapat skor 1 dan jawaban salah mendapat skor 0. Tujuan digunakannya instrumen tes berupa soal pilihan jamak adalah untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan dan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube*.

a. Validitas

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid atau tidak. Menurut Sugiyono (2017: 121) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini teknis pengujian validitas soal ini akan menggunakan rumus korelasi *product moment*, rumus yang digunakan sebagai berikut.

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

Keterangan :

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

N = Jumlah responden

X = Jumlah skor variabel X

Y = Jumlah skor variabel X

Distribusi/tabel r untuk $\alpha = 0,05$

Kaidah keputusan : Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid sebaliknya,

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid atau *drop*.

Berdasarkan data perhitungan validitas instrument hasil belajar dengan $N = 20$ dengan signifikansinya 5% r tabel adalah 0,444. Pelaksanaan uji coba soal tes dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2022 dengan jumlah responden 20 peserta didik. Jumlah soal yang akan yang diuji cobakan sebanyak 24 soal. Data yang dikumpulkan dari uji coba tersebut selanjutnya diolah menggunakan perhitungan rumus *product moment* untuk memperoleh butir soal dengan bantuan *Microsoft office excel 2010* untuk memperoleh butir soal yang valid dan dapat digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* pada penelitian.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh butir soal yang valid sebanyak 20 soal dan butir soal yang di *drop* sebanyak 4 soal. Peneliti menetapkan 20 soal yang menjadi soal *pretest* dan *posttest*, dengan pertimbangan menyesuaikan kisi-kisi soal tes. Berikut data hasil analisis butir soal tes.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Instrumen Tes

No Item	Nilai r-hitung	Nilai r-tabel	Kriteria	Keterangan
1	-0,201	0,444	Drop	Tidak digunakan
2	0,658	0,444	Valid	Digunakan
3	0,780	0,444	Valid	Digunakan
4	0,498	0,444	Valid	Digunakan
5	0,588	0,444	Valid	Digunakan
6	0,518	0,444	Valid	Digunakan
7	0,576	0,444	Valid	Digunakan
8	0,276	0,444	Drop	Tidak digunakan
9	0,484	0,444	Valid	Digunakan
10	0,640	0,444	Valid	Digunakan
11	0,506	0,444	Valid	Digunakan
12	0,570	0,444	Valid	Digunakan
13	0,490	0,444	Valid	Digunakan
14	0,725	0,444	Valid	Digunakan
15	0,498	0,444	Valid	Digunakan
16	0,553	0,444	Valid	Digunakan
17	0,636	0,444	Valid	Digunakan
18	0,322	0,444	Drop	Tidak digunakan
19	-0,159	0,444	Valid	Tidak digunakan

No Item	Nilai r-hitung	Nilai r-tabel	Kriteria	Keterangan
20	0,506	0,444	Drop	Digunakan
21	0,904	0,444	Valid	Digunakan
22	0,754	0,444	Valid	Digunakan
23	0,605	0,444	Valid	Digunakan
24	0,643	0,444	Valid	Digunakan

(sumber: Hasil penelitian lampiran 15 halaman 107)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid.

b. Reliabilitas

Setelah tes diuji validitasnya, tes yang valid kemudian diukur tingkat reliabilitasnya. Arikunto (2013:221) menyatakan reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama.

Dalam penelitian ini untuk menghitung reliabilitas soal tes pilihan jamak maka digunakan rumus *Cronbach Alpha* sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen
 $\sum a_t^2$ = Skor tiap-tiap item
 n = Banyaknya butir soal
 a_t^2 = Varians soal

Selanjutnya dari hasil perhitungan diperoleh kriteria tingkat untuk indeks reliabilitas adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Koefisien Reliabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Sumber: Sugiyono (2017:184).

Adapun hasil perhitungan soal yang valid dengan bantuan *microsoft office excel* 2010 pada tabel berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes

No Soal	Varian Item
1	0,24
2	0,22
3	0,22
4	0,24
5	0,22
6	0,22
7	0,24
8	0,25
9	0,24
10	0,22
11	0,18
12	0,22
13	0,21
14	0,24
15	0,24
16	0,22
17	0,24
18	0,24
19	0,24
20	0,21
21	0,24
22	0,24
23	0,22
24	0,25
Jumlah varian item	5,620
Varian Total	0,889

(sumber: Hasil penelitian lampiran 16 halaman 108)

Hasil dari uji reliabilitas instrumen soal tes, diperoleh $r_{11} = 0,889$ dengan kategori sangat tinggi sehingga instrumen soal tes dikatakan reliabel dan dapat digunakan.

I. Teknik Analisis Data

Langkah selanjutnya setelah memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Rumusan yang digunakan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dapat diketahui menggunakan rumus sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 7. Klasifikasi N-Gain

No	Nilai N-Gain (G)	Keterangan
1.	> 0,7	Tinggi
2.	0,3 - 0,7	Sedang
3.	< 0,3	Rendah

(Sumber: Meltzer (dalam Khasanah, 2014: 39))

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif. Analisis data digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* terhadap hasil belajar tematik peserta didik.

1. Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik

Analisis data pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran menggunakan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube*, menggunakan lembar observasi. Nilai aktivitas belajar peserta didik diperoleh dengan rumus:

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

Keterangan :

N_s : nilai

R: jumlah skor yang diperoleh

SM: skor maksimum

100 bilangan tetap

Tabel 8. Kategori Nilai Aktivitas Belajar Peserta Didik

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1	>80	Sangat Aktif
2	60-79	Aktif
3	50-59	Cukup
4	<50	Kurang

b. Nilai Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Rumus nilai hasil belajar kognitif peserta didik secara individu sebagai berikut.

$$NP = \frac{X}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai pengetahuan peserta didik (nilai yang dicari)

X = Jumlah skor/item yang dijawab benar

SM = Skor maksimum dari tes

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Arikunto, 2010: 236).

2. Uji Persyaratan Analisis Data

Uji persyaratan analisis data dalam statistik digunakan untuk mengetahui koefisien perbedaan antara dua buah distribusi data adalah dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengukur apakah sebaran data sampel sudah sesuai atau menyimpang dari sebaran normal. Hasil data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol diuji untuk mengetahui kenormalan distribusi datanya. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan rumus *Chi-kuadrat*.

a) Rumusan Hipotesis

H_0 : Data tidak berdistribusi normal

H_a : Data berdistribusi normal

- b) Pengujian dengan rumus *Chi* kuadrat, yaitu:

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

Keterangan:

χ^2 : *Chi* kuadrat
 f_o : Frekuensi yang diobservasi
 f_h : Frekuensi yang diharapkan
 (Sumber: Muncarno, 2016: 60)

- c) Kaidah keputusan apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka populasi tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi dari kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Langkah-langkah uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat:

H_o : Tidak ada persamaan variansi dari beberapa kelompok data sama

H_a : Ada persamaan variansi dari beberapa kelompok data.

- b) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.

- c) Uji homogenitas menggunakan uji F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

(Sumber: Muncarno, 2016: 57).

- d) Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen.

c. Uji Hipotesis Penelitian

Uji Regresi Linear Sederhana

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah variabel X berpengaruh dengan variabel Y. Uji hipotesis penelitian ini menggunakan rumus koefisien regresi linier. Regresi linear adalah untuk memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen (Sugiyono, 2017). Jenis regresi yang dipakai adalah analisis regresi sederhana, analisis regresi linear sederhana dipakai untuk menganalisis hubungan antara satu variabel independen dengan variabel dependen. Menurut (Sugiyono, 2017) persamaan untuk regresi linear sederhana yaitu:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = subjek alam variabel yang diprediksikan

a = konstanta

b = angka arah atau koefisien regresi

X = variabel independen

Hipotesis yang akan di uji pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_a : p \neq 0$ (terdapat pengaruh)

$H_o : p = 0$ (tidak terdapat pengaruh)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif pada penggunaan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* terhadap hasil belajar tematik peserta didik tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku pembelajaran 1 kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa. Hal tersebut dibuktikan pada hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana diperoleh perhitungan dari diperoleh r_{hitung} 89,38 dengan $K=1$ dengan $n = 20$ dan $n-K= 20-1= 19$ untuk $\alpha= 0,05$ diperoleh F_{tabel} 4,38 sehingga $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($89,38 > 4,38$). maka dan H_a diterima H_o ditolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan penggunaan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube*, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain:

1. Peserta Didik

Terkait dengan pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube*, masih terdapat kelemahan dibuktikan dengan masih ada hasil belajar yang tidak tuntas disebabkan masih ada beberapa peserta didik yang kurang berkonsentrasi dan pasif sehingga tidak terlibat langsung dalam pembelajaran, dengan begitu perlu ditingkatkan kembali dengan cara pembiasaan pembelajaran aktif yang melibatkan peserta didik, sehingga peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas tanya jawab dengan berbantuan aplikasi *youtube* agar lebih mudah

memahami materi pembelajaran dan dapat mengerjakan tugas dengan hasil yang maksimal.

2. Pendidik

Pendidik dapat menerapkan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* sebagai variasi model pembelajaran yang digunakan agar peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran, dalam memfasilitasi kegiatan peserta didik dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

3. Kepala Sekolah

Dapat memberikan masukan bagi kepala sekolah guna mengembangkan penerapan model pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube*. Dengan demikian proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada apa yang harus diperoleh peserta didik, melainkan bagaimana pengetahuan dan pengalaman bermakna bagi peserta didik dan sekolah.

4. Peneliti Lain

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lain untuk menerapkan model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu model pembelajaran aktif tipe *role reversal question* menggunakan aplikasi *youtube* dapat diterapkan dengan kolaborasi dengan pendekatan, strategi, dan model pembelajaran lain yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M.,... & Simarmata, J. 2020. *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Ambarwati, D., & Kurniasih, M. D. 2021. Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 5(3), 2857-2868.
- Aminah, S. 2017. Penggunaan Model *Active Learning Tipe Role Reversal Question* pada Siswa SD Negeri 007 Sungai Kubu Rokan Hilir. *Serambi PTK*. 4(2), 20-28.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Bahar, S. 2019. Penerapan Model *Active Learning Tipe Role Reversal Question* Untukmeningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Smp Negeri 5 Parepare Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Biharul Ulum Ma'Arif*. 2(2), 941-953.
- Delfisanur, D., Sari, D. Y., Hasanuddin, H., & Ambiyar, A. 2020. Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi youtube terhadap aktifitas dan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran mesin konversi energi di SMK Negeri 1 Koto XI Tarusan. *Jurnal Vokasi Mekanika (VoMek)*. 2(1), 53-59.
- Hidayati, N. I., Hidayat, M. T., Kasiyun, S., & Rahayu, D. W. 2021. Pengaruh Aplikasi Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(5), 4085-4092.
- Indriani, Marsiyanti. 2015. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn MenggunakanModel *Active Learning Tipe Role Reversal Question* Pada Siswa Kelas V SD N Minomartani 6 Sleman Yogyakarta (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). 4, 1-220.

- Istiqomah, N., & Karim, A. 2018. Tahun Pelajaran 2017/2018 Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Islam Nu Pungkuran. In *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*.
- Khasanah, Faridhatul. 2014. Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur. Tidak diterbitkan. Bandar Lampung.
- Khotimah, S., Amin, S., Irawati, Y., & Ayuningtyas, W. A. P. 2021, April. *Implementation of the active learning model type of role reversal question, to improve student learning outcomes*.
- Machin, A. 2014. Implementasi pendekatan saintifik, penanaman karakter dan konservasi pada pembelajaran materi pertumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 3(1).
- Majid, Abdul. 2017. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Muftahid, H. 2021. Model Active Learning Tipe *Role Reversal Question* Terhadap Hasil Belajar PPKN. *TULIP (Tulisan Ilmiah Pendidikan)*. 10(1), 35-47.
- Muhammad Thobroni & Arik Mustofa. 2013. *Belajar & Pembelajaran: Pengembangan Wacana Dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Mujianto, H. 2019. Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*. 5(1), 135–159.
- Muliansyah, D., & Rahmayanti, R. 2019. Peranan Kualitas Website Dan Aplikasi Youtube Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Terpadu Dalam Mempengaruhi Pergeseran Perilaku Konsumen. *Joint (Journal Of Information Technology)*. 01(02), 63–68.
- Muncarno. 2016. *Statistik Pendidikan*. Hamim Group. Lampung.
- Murti, A. S. 2016. Peningkatkan Hasil Belajar PKN Kelas V Melalui Model Active Learning (Tipe Role Reversal Question) SDN 4 Doplang Kecamatan Jati Kabupaten Blora. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. 6(02).
- Octavia, S. A. 2020. *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Ovita, D., Darsono, D., & Sudirman, A. 2019. Pengaruh Model *Active Learning Tipe Role Reversal Question* terhadap Hasil Belajar. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*. 6(19).

- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagi, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Prastowo, A. 2019. *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. Prenada Media.
- Resor, Cynthia Williams. 2017a. *Exploring vacation and etiquette themes in social studies, primary source inquiry for middle and high school*. Maryland: Rowman & Littlefield Publishers.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Inovasi Pembelajaran*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Santi, N. W. P., Putra, M., & Abadi, I. B. G. S. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Reversal Question* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 4(3), 446-454.
- Sari, Mei Patmala. 2018. Pengaruh Model *Role Reversal Questions* (Bertukar Peran Membuat Pertanyaan) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PKn Di SDN Gugus V Kecamatan Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018.
- Silberman, Melvin, L. 2013. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nusamedia. Bandung.
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning - Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish. Yogyakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar. Surabaya.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media Grup. Jakarta.
- Tim Penyusun. 2013. *Lampiran Permendikbud No. 67 Tahun 2013*. Kemdikbud. Jakarta.
- Tim Penyusun. 2013. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional*. Sinar Grafika. Jakarta.
- Tunggul, E. M. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Tema 5 Semangat Kebhinneka Tunggal Ikaan Dengan Menggunakan Model *Role Reversal Question* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Alani Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Profesi Dan Keahlian Guru (JPKG)*, 2(2), 63-69.
- Uno, Hamzah. 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Bumi Aksara. Jakarta.

- Usri, U. 2018. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Menggunakan Model *Active Learning Tipe Role Reversal Question* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 020 Pangkalan Baru Kecamatan Siak Hulu. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 2(6), 976-983.
- Wardani, L. 2019. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Dan Keterampilan Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 004 Rambah Samo. *Indonesian Journal Of Basic Education*. 2(1), 1–4.
- Widyaningsih, S., & Rosidi, I. 2015. Pengaruh Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Plantae. *Jurnal Pena Sains*. 2(2).
- Yuwono, B. 2016. Implementasi pendekatan saintifik dalam pembelajaran di pendidikan dasar di Malang. In *Proceeding Biology Education Conference (ISSN: 2528-5742)* (Vol. 13, No. 1, pp. 46-51).