

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DALAM PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS V
SDN 31 PS.AMBACANG KURANJI PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh

**NORI MALINI
NPM.1310013411066**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2017**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DALAM PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS V
SDN 31 PS.AMBACANG KURANJI PADANG**

Nori Malini¹, Gusmaweti¹, Ira Rahmayuni Jusar¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Norimalini@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif dan afektif IPA siswa dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dengan metode konvensional di kelas V SDN 31 Ps.Ambacang Kuranji Padang. Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Tempat penelitian di SDN 31 Ps.Ambacang Kuranji Padang dengan jumlah sampel penelitian ada dua kelas yaitu siswa kelas V A dan V B dengan jumlah siswa 44 siswa. Penentuan kelas sampel menggunakan *total sampling*. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan *random sampling*. Data yang dikumpulkan berupa hasil belajar IPA siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes. Tes yang digunakan yaitu objektif, dan dilanjutkan dengan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar aspek kognitif IPA, rata-rata pada kelas eksperimen yaitu sebesar 86,96 dan pada kelas kontrol yaitu 80,24. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai t_{hitung} sebesar 2,98 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,68 pada taraf nyata signifikan 0,05. Hasil belajar aspek afektif IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata kelas yaitu 77,09 dan 73,86. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai t_{hitung} sebesar 2,02 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,68 pada taraf nyata signifikan 0,05. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar aspek kognitif dan afektif IPA siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

Kata Kunci: *role playing*, hasil belajar IPA.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena rahmat dan hidayah-NYA, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 31 Ps.Ambacang Kuranji Padang.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan guna mencapai gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Bung Hatta Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Gusmaweti, M.Si. sebagai Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dan masukan dalam pembuatan skripsi ini.
2. Ibu Ira Rahmayuni Jusar, S.Si. M.Pd. sebagai pembimbing II dan penasehat akademik yang telah banyak memberikan arahan dan masukan dalam pembuatan skripsi ini.
3. Ibu Siska Angreni, S.Pd, M.Pd. sebagai penguji.
4. Bapak Dr. Muhammad Sahnun, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta Padang.

5. Bapak dan Ibu staf pengajar program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Bung Hatta
6. Bapak Drs. Khairul, M.Sc. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta Padang.
7. Ibu H.Hermawati, S.Pd., Kepala Sekolah SDN 31 Ps.Ambacang Kuranji Padang.
8. Bapak Hafizul Watan, S.Pd serta Rahmadali, S.Pd.I sebagai guru wali kelas V A dan V B SDN 31 Ps.Ambacang Kuranji Padang.
9. Teristimewa ungkapan terima kasih sebesar-besarnya dan rasa hormat yang tak terhingga peneliti sampaikan kepada keluarga, terutama kepada kedua orang tua yang telah memberi motivasi, semangat, serta doa yang tulus kepada peneliti dalam menuntut ilmu

Semoga Allah SWT, membalas bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis dengan pahala yang berlipat ganda.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, Penulis mengharapkan mudah-mudahan skripsi ini dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan, khususnya pendidikan untuk masa yang akan datang.

Padang, Juni 2017

Peneliti

Nori Malini

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	7
1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran	7
2. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.....	9
3. Model Pembelajaran Role Playing	11
4. Hasil Belajar	15
B. Penelitian Relevan.....	19
C. Kerangka Konseptual	20
D. Hipotesis Penelitian.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Populasi dan Sampel	24
C. Defenisi Operasional Variabel	25

D. Variabel dan Data Penelitian.....	26
E. Prosedur Penelitian.....	27
F. Instrumen Penelitian	31
G. Teknik Pengumpulan Data	37
H. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	44
1. Hasil Uji Coba Soal Kognitif	44
2. Hasil Tes Akhir Kognitif	45
3. Hasil Tes Akhir Afektif	47
B. Pembahasan.....	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	54
B. Saran.....	54
DAFTAR KEPUSTAKAAN	56
LAMPIRAN	57

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai ujian UH 1 semester II kelas V SDN 31 Ps.Ambacang Kuranji Padang Tahun Pelajaran 2016/2017.....	3
2. Rancangan penelitian eksperimen.....	23
3. Jumlah siswa kelas V SDN 31 Ps.Ambacang Kuranji Padang	24
4. Rancangan pelaksanaan penelitian pada kedua kelas sampel	29
5. Koefisien korelasi validitas	32
6. Kriteria reliabilitas	33
7. Klasifikasi indeks kesukaran soal	35
8. Klasifikasi indeks daya pembeda soal.....	36
9. Lembar penilaian hasil belajar ranah afektif tingkat menanggapi	36
10. Penilaian ranah afektif.....	37
11. Hasil Validitas, Reliabilitas, Indeks Kesukaran, dan Daya Pembeda	44
12. Data Tes Hasil Belajar Kelas Sampel	45
13. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Kognitif	46
14. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Kognitif	46
15. Persentasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	47
16. Hasil Uji hipotesis Kelas Sampel.....	47
17. Rata Persentase Hasil Belajar Afektif	48
18. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Afektif	48
19. Hasil Uji Homogenitas Kelas Sampel.....	48
20. Hasil Uji Hipotesis Kelas Sampel	49
21. Rata-rata hasil belajar kognitif	50
22. Rata-rata hasil belajar afektif	51

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Nilai UH I IPA semester II siswa kelas VA	57
2. Nilai UH I IPA semester II siswa kelas VB	58
3. RPP kelas eksperimen	59
4. Petunjuk role playing	75
5. Naskah role playing	76
6. Pembagian Kelompok Peran	80
7. Lembar Diskusi Siswa	81
8. Lembar Kerja Siswa	84
9. Nilai lembar kerja siswa kelas eksperimen	88
10. Penilaian Afektif kelas eksperimen	99
11. Rpp kelas kontrol	103
12. Lembar kerja siswa	118
13. Nilai lembar kerja siswa kelas kontrol	122
14. Penilaian Afektif kelas kontrol	130
15. Bahan Ajar	134
16. Kisi-kisi uji coba soal	138
17. Soal uji coba tes	139
18. Tabulasi hasil uji coba soal IPA kelas V SDN 26 Ps.Ambacang	144
19. Validitas Uji Coba Soal	145
20. Reliabilitas Uji Coba Soal	149
21. Daya pembeda dan indeks kesukaran	150
22. Analisis Uji Coba Soal	151
23. Kisi-kisi tes Akhir	153
24. Soal tes Akhir	154
25. Lembar jawaban siswa	157
26. Nilai Tes Akhir	165
27. Uji Normalitas Kelas Eksperimen	166
28. Uji Normalitas Kelas kontrol	167
29. Uji Homogenitas Kelas Sampel	168

30. Uji Hipotesis Kelas Sampel.....	169
31. Hasil Belajar Ranah Afektif	170
32. Uji Normalitas Kelas Eksperimen	171
33. Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	172
34. Uji Homogenitas kelas Sampel	173
35. Uji Hipotesis Kelas Sampel.....	174
36. Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	175
37. Dokumentasi Kelas Kontrol	177
38. Surat.....	178

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan berperan penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh sebab itu, pemerintah menerapkan sistem pendidikan nasional yang berfokus kepada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan yang berkualitas akan membentuk individu yang berkualitas. Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantarkan peserta didik ke arah perubahan tingkah laku, baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Pendidikan dapat menentukan kemajuan suatu bangsa. sebagaimana yang dinyatakan oleh Depdikbud (dalam Hamalik, 2012:82) :

Tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut dibutuhkan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran dan cara yang digunakan sebagai pedoman, yaitu kurikulum. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan dimasing-masing satuan pendidikan.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan dengan guru kelas V A dan V B SDN 31 Ps.Ambacang Kuranji Padang. pada tanggal 24 Januari 2017, pembelajaran yang dilakukan masih berpusat kepada guru dengan menggunakan metode ceramah. Pada saat itu pembelajaran IPA berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa sehingga siswa hanya menerima apa yang dijelaskan guru, kemudian menyalin catatan yang diberikan guru. Kemudian dari aktivitas siswa tampak bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung, hanya beberapa orang siswa saja yang serius, ada siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya, dan ada juga siswa yang pada saat belajar dia memperhatikan pembelajaran tetapi ketika ditanya oleh guru dia tidak bisa menjawabnya. Penulis melihat jarang sekali siswa yang memperhatikan guru tentang materi yang di jalaskan, sehingga mengakibatkan proses pembelajaran belum optimal.

Dari hasil wawancara yang di lakukan dengan guru beliau menyatakan sudah mencoba menerapkan beberapa metode pembelajaran yaitu metode tanya jawab, diskusi, ceramah dan penugasan. Namun, dari pengamatan hanya beberapa siswa saja yang aktif . Jika ada kesempatan untuk bertanya dari guru, siswa lebih banyak diam. Seolah-olah mereka mengerti dengan pelajaran yang telah mereka pelajari. Penulis juga memperoleh informasi bahwa hasil belajar IPA siswa masih banyak yang rendah atau masih banyak di bawah KKM yang telah ditetapkan sekolah tersebut yaitu 80. Selengkapnya hasil belajar siswa dapat pada tabel 1:

Tabel 1. Persentase Ketuntasan mata pelajaran IPA Kelas V ulangan harian (UH) I semester II SDN 31 Ps.Ambacang Kuranji Padang Tahun Pelajaran 2016/2017

Kelas	Jumlah Siswa	Ketuntasan			
		Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah	%	Jumlah	%
V A	21	10	47,6	11	52,3
V B	23	9	39,1	14	60,8

Sumber: Guru Kelas V A dan B SDN 31 Ps.Ambacang.

Kondisi tersebut tentunya tidak diharapkan dalam proses belajar mengajar. Upaya yang dapat digunakan guru untuk menyelesaikan masalah ini yaitu menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang lebih baik, salah satunya adalah menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan cara memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Bermain peran mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok serta melibatkan langsung dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka penulis telah melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 31 Ps.Ambacang Kuranji Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Metode ceramah cenderung digunakan oleh guru pada saat pembelajaran.
2. Siswa tidak aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.
3. Perhatian siswa pada pembelajaran IPA masih rendah.
4. Guru sulit mengetahui sejauh mana siswa paham terhadap materi yang disampaikan.
5. Hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta keterbatasan yang dimiliki penulis, maka penelitian ini difokuskan pada:

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN 31 Ps.Ambacang Kuranji Padang.
2. Model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu *Role Playing*.
3. Hasil belajar yang diukur dibatasi pada ranah kognitif dan afektif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif IPA siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dengan metode konvensional di kelas V SDN 31 Ps.Ambacang Kuranji Padang?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar afektif IPA siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dengan metode konvensional di kelas V SDN 31 Ps.Ambacang Kuranji Padang?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif IPA siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dengan metode konvensional di kelas V SDN 31 Ps.Ambacang Kuranji Padang?
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar afektif IPA siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dengan metode konvensional di kelas V SDN 31 Ps.Ambacang Kuranji Padang?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat yaitu:

1. Bagi peneliti
 - a. Mendapatkan pengalaman langsung menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

- b. Mendapatkan bekal tambahan bagi mahasiswa dan calon guru SD sehingga siap melaksanakan tugas di lapangan.

2. Bagi siswa

- a. Pengalaman baru bagi siswa dalam pembelajaran IPA, sehingga pembelajaran IPA lebih menarik dan menyenangkan.
- b. Meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

3. Bagi guru

Bahan pertimbangan dan masukan dalam memilih model pembelajaran yang digunakan, khususnya mata pelajaran IPA.