ARTIKEL

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* BERBASIS *LESSON STUDY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA TENTANG MATERI PERISTIWA PROKLAMASI KELAS V SDN MOJOROTO 1 KEDIRI

THE EFFECT OF ROLE PLAYING MODEL BASED ON LESSON STUDY TOWARD THE RESULT OF STUDENT LEARNING ABOUT THE HISTORY OF PROCLAMATION MATERIAL AT FIFTH GRADE OF SDN MOJOROTO 1 KEDIRI

Oleh:

NOVI KURNIAWATI

13.1.01.10.0161

Dibimbing oleh :

1. **Dra. Budhi Utami, M.Pd.**
2. **Dr. Sulistiono, M.Si.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Novi Kurniawati
NPM	: 13.1.01.10.0161
Telepun/HP	: 085736771306
Alamat Surel (Email)	: novinia06@gmail.com
Judul Artikel	: Pengaruh Model *Role Playing* Berbasis *Lesson Study* Terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Materi Peristiwa Proklamasi Kelas V SDN Mojoroto 1 Kediri.
Fakultas – Program Studi	: FKIP/PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 27 Juli 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Dra. Budhi Utami, M.Pd. NIDN. 0729116401	Dr. Sulistiono, M.Si. NIDN. 0007076801	Novi Kurniawati NPM. 13.1.01.10.0161

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* BERBASIS *LESSON STUDY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA TENTANG MATERI PERISTIWA PROKLAMASI KELAS V SDN MOJOROTO 1 KEDIRI

NOVI KURNIAWATI
13.1.01.10.0161
FKIP - PGSD
novinia06@gmail.com
Budhi Utami dan Sulistiono

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

NOVI KURNIAWATI. Pengaruh Model *Role Playing* berbasis *Lesson Study* terhadap hasil belajar Siswa tentang materi peristiwa proklamasi kelas V SDN Mojoroto I Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI KEDIRI 2017.

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil pengamatan peneliti, bahwa pembelajaran IPS di SD menunjukkan pada saat proses pembelajaran materi peristiwa proklamasi, minat belajar siswa masih rendah karena pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa cenderung ramai. Siswa sibuk dengan kegiatannya masing-masing dan hanya beberapa siswa saja yang mau memperhatikan penjelasan dari guru. Selain itu, kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa pada materi proklamasi, siswa yang belum tuntas belajar sebesar 40% dengan nilai < KKM 75.

Berdasarkan latar belakang tersebut, diajukan 3 rumusan masalah sebagai berikut. (1) Apakah metode ceramah dan tanya jawab berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi proklamasi kelas V SDN Mojoroto 6 Kediri? (2) Apakah model *Role Playing* berbasis *Lesson Study* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi proklamasi kelas V SDN Mojoroto 1 Kediri? (3) Adakah perbedaan hasil belajar siswa tentang materi peristiwa proklamasi kelas V SD yang diajar menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dengan model *Role Playing* berbasis *Lesson Study?*

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian eksperimen dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Subyek penelitian yaitu seluruh siswa kelas V SDN Mojoroto 1 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model *Role Playing* berbasis *Lesson Study*, dan seluruh siswa kelas V SDN Mojoroto 6 sebagai kelas kontrol dengan metode ceramah dan tanya jawab. Analisis data yang digunakan adalah rumus uji-t dengan *Program Windows SPSS versi 18.0* dan rumus Jenjang Persentil.

Simpulan hasil penelitian ini adalah (1) Terdapat pengaruh penggunaan metode ceramah dan tanya jawab terhadap hasil belajar dengan ketuntasan klasikal 82,02% dengan mean 79,76. (2) Terdapat pengaruh penggunaan model *role playing* berbasis *lesson study* terhadap hasil belajar dengan ketuntasan klasikal 92,6% dengan nilai mean 85,81%. (3) Model *Role Playing* berbasis *Lesson Study* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini terbukti bahwa *mean* kelompok kontrol lebih kecil dari *mean* kelompok eksperimen yaitu 79, 76 < 85,81 dengan ketuntasan klasikal 82,02 % < 92,6 %.

KATA KUNCI : *Role Playing, Lesson Study, proklamasi, hasil belajar.*

I. LATAR BELAKANG

Perilaku belajar setiap siswa berbeda-beda, minat belajar harus dimiliki oleh setiap siswa sebelum pembelajaran dimulai, karena dari minat belajar tersebut akan menimbulkan ketertarikan pada materi yang akan diajarkan. Jika pada awal pembelajaran siswa sudah tidak tertarik, maka pembelajaran tersebut akan sia-sia, karena mereka tidak dapat fokus pada pembelajaran yang disampaikan.

Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas tidak ada yang tahu kecuali guru itu sendiri, sehingga proses pembelajaran juga harus menjadi perhatian khusus karena dalam proses tersebutlah, guru tahu bagaimana perkembangan dan perubahan masing-masing siswa. Umumnya dalam suatu kegiatan pembelajaran, guru hanya memperhatikan hasil belajar siswa tanpa memperhatikan proses belajar yang sudah dilalui dan perubahan perilaku belajar siswa. Daryanto (2013: 230) Secara internasional, mutu pendidikan di Indonesia masih sebatas menjawab soal-soal hafalan saja sehingga siswa tidak dapat menjawab soal-soal yang memerlukan nalar atau keterampilan proses. Paradigma yang hanya mementingkan hasil tes harus segera diubah menjadi memperhatikan proses belajar. Sementara itu, hasil tes merupakan dampak dari proses pembelajaran yang benar.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 5 yang dilakukan di SDN Mojoroto 1 Kediri. Menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran materi proklamasi, minat belajar siswa masih rendah, karena pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa cenderung ramai dan hanya beberapa siswa saja yang mau memperhatikan penjelasan dari guru. Pada saat proses pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah, buku teks dan LKS saja. Media pembelajaran yang digunakan hanya media teks berupa cerita tentang proklamasi, sebenarnya guru ingin menampilkan video pada proses pembelajaran, tetapi guru kurang terampil dalam menggunakan media yang berbasis IT. Hasilnya siswa menjadi pasif dan siswa tidak dapat konsentrasi. Menurut guru kelas 5, hasil belajar siswa pada materi proklamasi, rata-rata siswa yang tuntas belajar sebesar 60% dengan nilai >KKM, rata-rata siswa yang belum tuntas belajar sebesar 40% dengan nilai <KKM.

Salah satu tindakan yang dapat dilakukan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif, metode yang kreatif dan komunikatif. Sehingga dapat

mendorong siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran dan tercipta proses pembelajaran yang baik. Metode dan model pembelajaran yang tepat dapat membuat suatu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermakna.

Pembelajaran IPS tentang materi peristiwa proklamasi akan lebih menyenangkan dan mudah diterima siswa jika pembelajaran yang diterapkan guru menggunakan model yang lebih menekankan pada keaktifan siswa dan sesuai dengan materi serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu model pembelajaran yang menawarkan hal tersebut adalah model *Role Playing* berbasis *Lesson Study*, karena dengan penerapan model *Role Playing* berbasis *Lesson Study* siswa dapat belajar sambil bermain dengan cara memerankan suatu peran. Menurut Hamdayana (2016: 205-206) bermain peran merupakan seperangkat prosedur yang digunakan untuk melakukan konseling dengan anak melalui penggunaan secara sistematis dari metode bermain, permainan, dan alat permainan. Menurut Miftahul Huda (2013: 208) *Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, *edutainment*. Pada model pembelajaran ini siswa diminta untuk memerankan tokoh-tokoh yang berperan penting dalam peristiwa proklamasi, sehingga siswa merasakan sendiri dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Selain itu, diharapkan dalam pembelajaran ini sekaligus menumbuhkan rasa patriotisme dan rasa cinta tanah air pada diri siswa.

Selain itu, penggunaan *Lesson Study* adalah kerjasama antara guru model dan guru observer dalam pembelajaran tersebut. Menurut Thobroni (2016: 259) *Lesson Study* bukanlah suatu strategi atau metode dalam pembelajaran, melainkan merupakan suatu upaya pembinaan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh sekelompok guru secara kolaboratif dan berkesinambungan, dalam merencanakan, melaksanakan, mengobservasi, dan melaporkan hasil pembelajaran.

I. METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, karena data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan berupa angka. Pendekatan kuantitatif berorientasi pada pengukuran variabel-variabel yang dibatasi oleh teori-teori yang disebut kerangka konseptual dalam penelitian.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen *True Experimental Design*, yaitu dengan ciri utama sampel yang digunakan dalam

kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diambil secara acak dari populasi tertentu. Penelitian ini menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Grup Design*, desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal dan diberi *posttest* untuk mengetahui hasil akhir.

Tabel 1. Desain Penelitian

Subjek	*Pretest*	Perlakuan	*Posttest*
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	Y	O_4

Sugiyono (2015: 113)

Keterangan:
O1 = *Pretest* kelompok eksperimen
O2 = Hasil *posttest* kelompok eksperimen
O3 = *Pretest* kelompok kontrol
O4 = Hasil posttest kelompok kontrol
X = Perlakuan dengan model *Role Playing* berbasis *Lesson Study*
Y = Perlakuan dengan metode ceramah dan tanya jawab

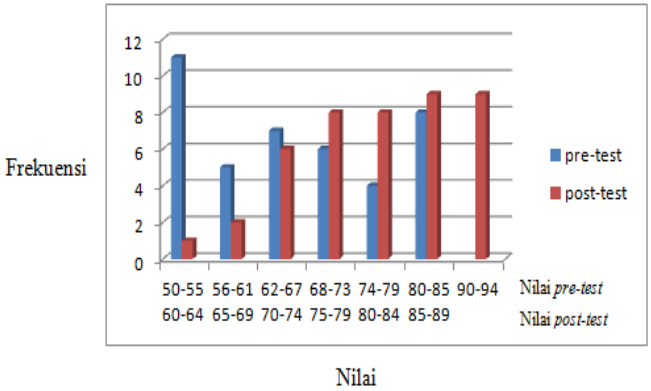
Subjek penelitian ini merupakan kelompok siswa kelas V SDN Mojoroto I Kediri sebagai kelas eksperimen dan kelompok siswa kelas V SDN Mojoroto 6 Kediri sebagai kelas kontrol.

Untuk melakukan uji hipotesis, dengan menggunakan program *SPSS Statistic versi 18.0* yang secara manual dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji hipotesis 1 dan 2 digunakan teknik analisis t-test *Paired Sample Test.*
2. Uji ketuntasan belajar siswa secara klasikal menggunakan rumus Jenjang Persentil (JP).
3. Uji hipotesis 3 digunakan teknik analisis t-test *Independent Sample Test.*

II. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*, dapat dijabarkan sebagai berikut:



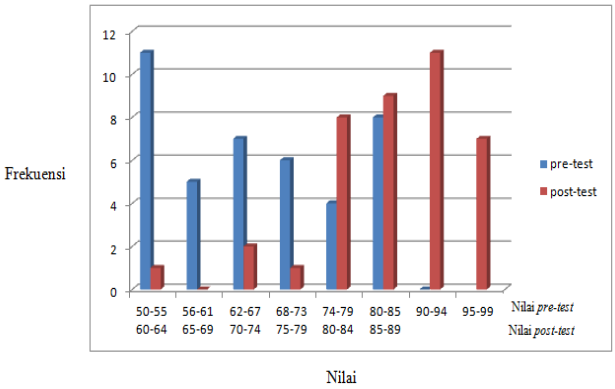
Gambar Grafik nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol.

Berdasarkan grafik diatas, dapat dianalisis bahwa perolehan nilai *pre-test* tertinggi berada pada rentang nilai 80-85 dengan frekuensi sebanyak 8 siswa atau sekitar 19,5 %, sedangkan frekuensi tertinggi berada pada rentang nilai 50-55 dengan persentase sebesar 26,8 %. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelompok kontrol masih tergolong rendah dibanding dengan KKM 75.

Sedangkan perolehan nilai *post-test* tertinggi berada pada rentang nilai 90-94 dengan frekuensi sebanyak 8 siswa atau

sekitar 19,51 % dari 41 siswa. Nilai terendah berada pada rentang 60-64 dengan frekuensi sebanyak 1 siswa atau sekitar 2,44 %.

Metode ceramah dan tanya jawab berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tentang materi peristiwa proklamasi kelas V SDN Mojoroto 1 Kediri.

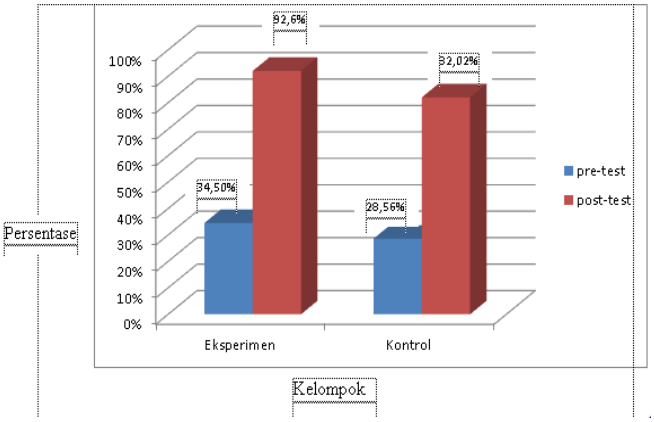


Gambar Grafik nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen.

Berdasarkan grafik di atas, hasil *pre-test* siswa kelompok eksperimen memperoleh nilai tertinggi berada pada rentang nilai 80-85 dengan frekuensi sebanyak 7 siswa atau 17,9 %. Sedangkan frekuensi tertinggi berada pada rentang nilai 50-55 dengan frekuensi sebanyak 9 siswa atau 23,1 % dan pada rentang nilai 68-73 dengan frekuensi sebanyak 9 siswa atau 23,1 %. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah dibanding KKM 75.

Sedangkan diketahui bahwa perolehan nilai *post-test* tertinggi kelompok eksperimen berada pada rentang nilai 95-99 dengan frekuensi sebanyak 7 siswa atau 17,94 %. Perolehan nilai terendah berada pada rentang nilai 60-64 dengan frekuensi sebanyak 1 siswa atau 2,56 %.

Model *Role Playing* berbasis *Lesson Study* berpengaruh terhadaap hasil belajar siswa tentang materi peristiwa proklamasi kelas V SDN Mojoroto 1 Kediri.



Gambar Grafik perbandingan nilai kelas kontrol dan eksperimen.

Keunggulan terdapat pada model *Role Playing* berbasis *Lesson Study* dengan ketuntasan 92,6% yang mendapat nilai di atas KKM 75, sedangkan dengan metode ceramah dan tanya jawab, ketuntasan belajar hanya mencapai 82,02 % yang mendapat nilai diatas KKM 75.

Terdapat perbedaan hasil belajar tentang materi peristiwa proklamasi kelas V SDN Mojoroto 1 Kediri antara penggunaan

metode ceramah dan tanya jawab dengan model *Role Playing* berbasis *Lesson Study.*

III. DAFTAR PUSTAKA

Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung. Yrama Widya.

Hamdayana, J. 2016. *Metodologi Pengajaran.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

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

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Thobroni, M. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.