

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
METODE DISKUSI DAN BERMAIN PERAN
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
DI SDN INPRES 1 LASOANI**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu.*

Oleh

**MEGAWATI
16 1 04 0035**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Perbandingan hasil belajar siswa melalui metode diskusi dan bermain peran (*role play*) pada pembelajaran tematik di SDN Inpres 1 Lasoani” benar adalah hasil karya penyusunan sendiri, jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau keseluruhannya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Palu, 28 Juli 2020 M
7 Dzulhijjah 1441 H

Penulis



Megawati

NIM: 16 1 04 0035

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini berjudul “Perbandingan hasil belajar siswa melalui metode diskusi dan bermain peran (*role play*) pada pembelajaran tematik di SDN Inpres 1 Lasoani”. Oleh Megawati NIM: 161040035. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu. Setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat diajukan untuk diujikan dihadapan dewan penguji dalam sidang munaqasyah.

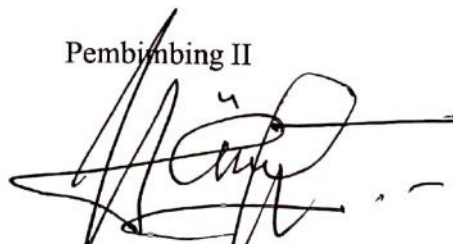
Palu, 28 Juli 2020 M
7 Dzulhijjah 1441 H

Pembimbing I



Dr. Fatimah Saguni, M. Si.
NIP. 19601231 199103 2 003



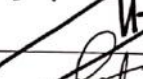

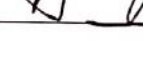
Pembimbing II



Drs. Muhammad Nur Korompot, M. Pd.
NIP. 19670110 199203 1 003

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saudari Megawati, Nim: 16.1.04.0035 dengan judul “Perbandingan hasil belajar siswa melalui metode diskusi dan bermain peran pada pembelajaran tematik di SDN Inpres 1 Lasoani” yang telah diujikan dihadapan dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu pada hari kamis tanggal 26 Agustus 2020 M, yang bertepatan pada tanggal 7 Muharam 1442 H. Dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) dengan beberapa perbaikan.

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	Nursupiamin, S.Pd., M.Si	
Penguji Utama I	Dr. Rustina, S.Ag., M.Pd	
Penguji Utama II	Drs. H. Muh. Arfan Hakim, M.Pd.I	
Pembimbing I	Dr. Fatimah Saguni, M. Si.	
Pembimbing II	Drs. Muhammad Nur Korompot, M. Pd	



Dr. Muhammad Rahman, S.Ag., M.Ag
NIP. 19720126 2000031001

Mengetahui:

Ketua Prodi PGMI



Elya, S.Ag., M.Ag
NIP. 19740515 200604 2 001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil'alamin, Segala puji bagi Allah Swt Tuhan semesta alam yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Diskusi dan Bermain Peran Pada Pembelajaran Tematik di SDN Inpres 1 Lasoani**”. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw beserta keluarga dan para sahabat serta mereka yang mengikutinya dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) dalam Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu. Penulis menyadari bahwa penyusunan hasil penelitian ini bukan hal yang mudah. Akan tetapi, berkat kesabaran dan usaha serta dorongan dari berbagai pihak hal tersebut dapat teratasi.

Dengan segala pengabdian, penulis persembahkan skripsi ini untuk kedua orangtua tercinta, Ayahanda Abdul Karim dan Ibunda Irmawati yang telah membesarkan, mendidik dan menyekolahkan dengan penuh kasih sayang, perhatian, dukungan, kepercayaan serta do'a yang senantiasa menyertai perjalanan hidup penulis sehingga penulis dapat duduk di bangku perkuliahan sampai pada tahap penyelesaian ini. Tak lupa pula untuk suami dan keluargaku tersayang yang senantiasa selalu memberikan semangat dan kekuatan serta motivasi kepada

penulis. Seluruh jerih payah dan perjuangan mereka merupakan pendorong semangatku untuk terpacu menuntut ilmu, meraih kesuksesan untuk melangkah dihari yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat mengukir senyum kebahagiaan diwajah kedua orang tuaku serta keluarga besarku.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan yang sangat berguna bagi penulis. Karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Fatimah Saguni, M.Si selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Muhammad Nur Korompot M.Pd selaku pembimbing II yang sangat hebat dengan penuh keikhlasan dan kesabaran dalam meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta memberikan dukungan dan kepercayaan dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan harapan.

Pada kesempatan ini pula, sebagai ucapan rasa hormat penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sagaf S. Pettalongi, M.Pd. selaku Rektor IAIN Palu dan Bapak Prof. Dr. H. Zainal Abidin, M.Ag. selaku rektor pertama IAIN Palu yang telah mendorong dan memberikan kebijakan serta memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di IAIN Palu.
2. Bapak Dr. Mohamad Idhan, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ibu Elya, S.Ag., M.Ag selaku Ketua Jurusan PGMI dan Bapak H. Ubadah, S.Ag.,M.Pd selaku Sekretaris Jurusan yang selalu melayani mahasiswa dengan baik dan bijak.

3. Bapak Dr. Hamlan, M. Ag selaku Wakil Dekan I, dan Ibu Dr. Hj. Adawiyah Pettalongi, M. Pd selaku Wakil Dekan II, dan Bapak Dr. Rusdin Husain, M.Pd selaku Wakil Dekan III, yang selalu melayani mahasiswa sebaik-baiknya.
4. Ibu Dr. Sri Dewi Lisnawati, S.Ag., M.Si selaku dosen penasehat akademik yang memberikan motivasi penulis.
5. Bapak dan Ibu dosen IAIN Palu terkhusus ibu Mirnawati Lamanimpa, S.Pd., M.Pd yang telah mendidik penulis dengan berbagai disiplin keilmuannya, semoga amal baik mereka membawa manfaat bagi peningkatan profesionalisme keilmuan.
6. Segenap pegawai dan staf tata usaha di lingkungan FTIK IAIN Palu yang membantu dan melayani segala keperluan administrasi penulis.
7. Ibu Nasmin Baso Ali, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Inpres 1 Lasoani yang telah menyetujui, memberi informasi arahan dan masukan selama kegiatan penelitian berlangsung. Seluruh dewan guru dan staff SDN Inpres 1 Lasoani terkhusus Ibu Nurhayati Umara yang telah membantu dan memberikan informasi terkait penelitian penulis.
8. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2016 PGMI 1 dan PGMI 2, terutama teman-teman sekelas saya PGMI 2. Senang bisa berbagi suka dan duka bersama kalian. Terkhusus sahabat saya Nurul Safitri, S.Pd yang senantiasa membantu penulis dari awal masuk semester perkuliahan hingga pada proses penyelesaian ini.

9. Kepada teman-teman KKN Angkatan VII Gelombang 1 Kecamatan Dolo terkhusus teman-teman KKN posko Desa Tulo Ayu Muzdalifah, Iga Rahma Lembah, S.Pd. Irmawati, Teguh Cahya, dan Arfin Syarif P. Tarlatih yang selama ini telah memberikan banyak pengalaman dan pelajaran hidup di tempat KKN.

Penulis berdoa dan berharap semoga semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan semuanya yang telah membantu dengan kebaikan, ketulusan dan niat baik kepada penulis, senantiasa menjadi nilai ibadah dan mendapatkan balasan dari Allah Swt. Aamiin. Semoga skripsi ini berguna dan bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi siapa saja yang membacanya.

Palu, 28 Juli 2020 M
7 Dzulhijjah 1441 H

Penulis



Megawati

NIM. 16 1 04 0035

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	5
D. Garis-Garis Besar Isi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu.....	8
B. Kajian Teori.....	11
1. Pengertian Metode Pembelajaran	11
2. Metode Pembelajaran Diskusi	12
a. Pengertian metode pembelajaran diskusi	13
b. Kelebihan dan kelemahan metode pembelajaran diskusi ..	14
c. Langkah-langkah metode diskusi.....	15
3. Metode Pembelajaran Bermain Peran	16
a. Pengertian metode pembelajaran bermain peran.....	18
b. Teori metode bermain peran.....	18
c. Langkah-langkah menggunakan metode bermain peran...	20
d. Kelemahan dan kelebihan metode bermain peran	21
4. Hasil Belajar	22
a. Pengertian belajar.....	22
b. Pengertian hasil belajar	22
c. Penilaian hasil belajar	24
5. Pembelajaran Tematik	27
a. Kelebihan pembelajaran tematik.....	28
b. Kelemahan pembelajaran tematik.....	29
C. Kerangka Pikir.....	30
D. Hipotesis Penelitian	31

BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Pendekatan dan Desain Penelitian.....	32
	B. Lokasi Penelitian	34
	C. Populasi dan Sampel.....	34
	D. Penegasan Istilah/Definisi Operasional	36
	E. Instrument Penelitian.....	38
	F. Teknik Pengumpulan Data	42
	G. Teknik Analisis Data	44
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Umum SDN Inpres 1 Lasoani Kecamatan Mantikulore Kota Palu	48
	1. Visi dan Misi	50
	2. Keadaan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan.....	50
	3. Keadaan peserta didik	52
	4. Keadaan Sarana dan Prasarana.....	53
	B. Deskripsi Hasil Penelitian	54
	1. Deskripsi hasil belajar peserta didik yang diajar dengan metode pembelajaran diskusi di kelas IIIa.....	54
	2. Deskripsi hasil belajar peserta didik yang diajar dengan metode pembelajaran bermain peran di kelas IIIb	63
	3. Deskripsi Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran diskusi dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran	72
	C. Pembahasan Hasil Penelitian	73
	1. Hasil belajar peserta didik yang diajar dengan metode pembelajaran diskusi di kelas IIIa	74
	2. Hasil belajar peserta didik yang diajar dengan metode pembelajaran bermain peran di kelas IIIb	75
	3. Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran diskusi dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran	76
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	79
	B. Implikasi Penelitian.....	79
	DAFTAR PUSTAKA	
	DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN	
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu.....	10
Tabel 3.1	: Desain Penelitian	33
Tabel 3.2	: Rincian Populasi	35
Tabel 3.3	: Interpretasi Validitas Instrumen	41
Tabel 3.4	: Interpretasi Reliabilitas Instrumen	42
Tabel 3.5	: Interpretasi Kategori Nilai Hasil Belajar	46
Tabel 4.1	: Keadaan Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan SDN Inpres 1 Lasoani.....	51
Tabel 4.2	: Keadaan Peserta Didik SDN Inpres 1 Lasoani	52
Tabel 4.3	: Keadaan Sarana dan Prasarana SDN Inpres 1 Lasoani	53
Tabel 4.4	: Data Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Menggunakan Metode Diskusi di Kelas IIIa SDN Inpres 1 Lasoani	55
Tabel 4.5	: Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas IIIa.....	57
Tabel 4.6	: Kategori Hasil Belajar Kelas IIIa (<i>Pretest</i>)	59
Tabel 4.7	: Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas IIIa	60
Tabel 4.8	: Kategori Hasil Belajar Kelas IIIa (<i>Posttest</i>)	62
Tabel 4.9	: Data Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IIIa SDN Inpres 1 Lasoani.....	64
Tabel 4.10	: Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas IIIb	66
Tabel 4.11	: Kategori Hasil Belajar Kelas IIIb <i>Pretest</i>	68
Tabel 4.12	: Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas IIIb	69
Tabel 4.13	: Kategori Hasil Belajar Kelas IIIb (<i>Posttest</i>).....	71
Tabel 4.14	: Hasil Perhitungan Uji Mann Whitney	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Skema Kerangka Pikir.....	31
Gambar 3.1	: Rancangan Penelitian M-G (<i>Matched Group Design</i>).....	33
Gambar 4.1	: Histogram Frekuensi <i>Pretest</i> Hasil Belajar Menggunakan Metode Diskusi di Kelas IIIa.....	58
Gambar 4.2	: Histogram Frekuensi <i>Posttest</i> Hasil Belajar Menggunakan Metode Diskusi di Kelas IIIa.....	62
Gambar 4.3	: Histogram Frekuensi <i>Pretest</i> Hasil Belajar Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IIIb.....	67
Gambar 4.4	: Histogram Frekuensi <i>Posttest</i> Hasil Belajar Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IIIb.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : RPP Kelas Metode Diskusi
- Lampiran 2 : RPP Kelas Metode Bermain Peran
- Lampiran 3 : Hasil Validasi Instrument test
- Lampiran 4 : Hasil Reliabilitas Instrument test
- Lampiran 5 : Hasil Analisis SPSS Versi 20
- Lampiran 6 : Hasil Uji Mann-Whitney Program SPSS Versi 20
- Lampiran 7 : Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Metode Diskusi
- Lampiran 8 : Daftar Hadir Kelas Metode Diskusi
- Lampiran 9 : Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Metode Bermain Peran
- Lampiran 10 : Daftar Hadir Kelas Metode Bermain Peran
- Lampiran 11 : Materi
- Lampiran 12 : Soal *Pre-Post Test*
- Lampiran 13 : Jawaban Soal *Pre-Post Test*
- Lampiran 14 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 15 : Balasan Surat Penelitian Dari Sekolah
- Lampiran 16 : Kartu Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 17 : Pengajuan Judul Skripsi
- Lampiran 18 : Surat Keterangan Pembimbing
- Lampiran 19 : Undangan Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 20 : Daftar Hadir Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 21 : Berita Acara Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 22 : Buku Konsultasi Bimbingan Skripsi
- Lampiran 23 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 24 : Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Nama : Megawati
Nim : 16 1 04 0035
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Perbandingan hasil belajar siswa melalui metode diskusi dan bermain peran pada pembelajaran tematik di SDN Inpres 1 Lasoani.

Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti metode diskusi dan siswa yang mengikuti metode bermain peran pada pembelajaran tematik di kelas III SDN Inpres 1 Lasoani.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quast eksperimen* dengan design *Matched Group Design (M-G)*. Sampel penelitian ini adalah kelas IIIa yang berjumlah 20 peserta didik dan kelas IIIb yang berjumlah 20 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh. Instrument yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik berupa tes pilihan ganda *pretest* dan *posttes* sebanyak 15 nomor. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan statistik non parametrik dengan uji *Mann-Whitney*.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diperoleh rata-rata dari kedua kelompok tersebut, yaitu kelas IIIa yang diajar menggunakan metode pembelajaran diskusi sebesar 76. Pada kelas IIIb yang diajar dengan menggunakan metode bermain peran sebesar 94. Sedangkan berdasarkan hasil analisis statistik non parametrik dengan uji *Mann-Whitney* diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* 0,000 lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat simpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode diskusi dan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode bermain peran setelah kedua metode tersebut diterapkan.

Implikasi penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan guru kelas di SDN Inpres 1 Lasoani dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik peserta didik.

Kata Kunci : Metode Pembelajaran Diskusi, Metode Pembelajaran Bermain Peran, Pembelajaran Tematik.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dipandang bentuk aktivitas manusia dalam kehidupannya yang menempatkan tujuan sebagai sesuatu yang hendak dicapai. Tujuan yang dirumuskan baik secara abstrak maupun secara khusus dalam kemudahan pencapaian tujuan yang lebih tinggi. Pendidikan sangat penting sebagai upaya menuntun anak sejak lahir untuk mencapai kedewasaan jasmani dan rohani, dalam interaksi alam beserta lingkungannya.¹

Selain merupakan sarana yang dapat membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, pendidikan memiliki banyak keutamaan. Keutamaan tersebut telah disebutkan dalam al-Qur'an salah satunya yang tercantum dalam QS. Al-Mujadilah/58:11 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahnya:

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “berlapang-lapanglah dalam majelis”, maka berlapanglah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “berdirilah kamu “, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”²

¹Nurkholis, “Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi”, *Jurnal Kependidikan*, Vol 1, No 1, (2013), 26.

²Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Adhy Aksara Abadi Indonesia, 2011), 793.

Ayat tersebut menegaskan bahwa Allah SWT akan meninggikan derajat bagi orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan. Oleh karena itu, nasehat dari ayat tersebut menyerukan kepada manusia untuk senantiasa belajar dan mengambil hikmah dari setiap hal dan sesuatu agar mampu memberikan pemahaman dari hal yang tidak dipahami menjadi hal yang dipahami.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) tahun 2006 tentang Standar Isi (SI) dan Standar Kelulusan (SKL) merumuskan bahwa pendidikan Nasional didasarkan pada Pancasila Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Peraturan tersebut berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis.

Hal tersebut sejalan dengan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah usaha sadar bahwa terencana untuk mewujudkan suasana Belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan emosional dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.³

³Martinis Yamin dan Maisah, *Standarisasi Kinerja Guru*, (Cet 1; Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), 26.

Di Indonesia sudah diterapkan pembelajaran tematik untuk sekolah dasar. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu.

Pada kurikulum 2013 menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif sehingga peserta didik memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya dan menekankan penerapan konsep belajar sambil melakukan. Proses pembelajaran sering kali terlihat monoton, guru banyak menggunakan metode-metode klasikal seperti ceramah, tanya jawab dan masih bersifat teacher centered sehingga peserta didik cenderung pasif saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari hasil observasi awal dan wawancara yang penulis lakukan di SDN Inpres 1 Lasoani, diperoleh bahwa peserta didik kurang bersemangat dalam proses pembelajaran, saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik terkadang melamun, berbicara sendiri, dan ada juga yang asyik bermain yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran untuk menghilangkan rasa bosan. Sikap kerjasama dan saling terbuka tidak terlihat pada proses pembelajaran. Dilihat dari hasil belajar nilai rata-rata kelas masih di bawah kriteria ketuntasan minimal KKM 70.

Oleh karena itu, diperlukan kreativitas guru dalam memilih metode pembelajaran yang ada sehingga pembelajaran dapat membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar. Metode pembelajaran memiliki ragam yang banyak,

namun tidak semua metode dapat diterapkan pada setiap materi, sehingga diperlukan cara untuk memilihnya agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Di samping itu, pemilihan metode pembelajaran yang akan diterapkan perlu disesuaikan dengan jenis materi, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia dan banyaknya peserta didik serta hal lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

Metode pembelajaran yang baik adalah metode yang mampu membawa peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pendidikan dan melatih kemampuan peserta dalam berbagai kegiatan. Dengan demikian peserta didik harus diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuannya dengan melalui berbagai kegiatan, baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik adalah menggunakan metode pembelajaran diskusi dan bermain peran. Dengan menggunakan metode pembelajaran diskusi dan bermain peran akan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan dan kemungkinan dapat memberi hasil belajar yang berbeda atau sama. Tapi masih kurang guru untuk menyelidiki hal tersebut.

Itulah sebabnya mengapa penulis melakukan penelitian tentang “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Diskusi dan Bermain Peran Pada Pembelajaran Tematik di SDN Inpres 1 Lasoani”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul yang telah disebutkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti metode diskusi dan siswa yang mengikuti metode bermain peran pada pembelajaran tematik di kelas III SDN Inpres 1 Lasoani”?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti metode diskusi dan siswa yang mengikuti metode bermain peran pada pembelajaran tematik di kelas III SDN Inpres 1 Lasoani.

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Peningkatan hasil belajar peserta didik
 - b. Termotivasi sehingga bersemangat dan senang dalam mengikuti proses belajar
 - c. Memupuk pribadi yang aktif dan kreatif
2. Bagi Pendidik
 - a. Sebagai referensi bagi peneliti untuk meningkatkan hasil belajar.
 - b. Penggunaan metode diskusi dan bermain peran pada pembelajaran tematik akan mempermudah guru dalam mengembangkan kompetensi yang dimiliki peserta didik baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di SDN Inpres 1 Lasoani.

D. Garis-Garis Besar Isi Skripsi

Skripsi ini berjudul “Perbandingan hasil belajar siswa melalui metode diskusi dan bermain peran pada pembelajaran tematik di SDN Inpres 1 Lasoani”. Untuk mengetahui secara umum dari pembahasan ini, maka penulis terlebih dahulu mengemukakan sistematika umum yang termuat dalam tiap-tiap bab dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I, pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, yang menjelaskan bagaimana pendidikan di Indonesia di tingkat sekolah dasar. Serta penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik pada kelas III di SDN Inpres 1 Lasoani. Di bahas pula tentang metode yang ditawarkan oleh peneliti untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar tersebut serta alasan peneliti memilih metode pembelajaran tersebut untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar. Rumusan masalah, tujuan dan kegunaan, dan garis-garis besar isi skripsi.

Bab II, membahas tentang kajian teori yang terdiri dari penelitian terdahulu, metode pembelajaran yaitu metode diskusi dan bermain peran, hasil belajar dan pembelajaran tematik.

Bab III, Metode Penelitian mencakup jenis penelitian yang dilakukan pada saat penelitian berlangsung. Populasi dan sampel penelitian. Teknik pengumpulan data yaitu instrument tes hasil belajar. Teknik analisis data berisi cara menganalisis data yang diperoleh yaitu dengan menggunakan teknik analisis

statistik deskriptif dan statistik non parametrik. Teknik pengumpulan data dengan cara manual dan bantuan SPSS versi 20.

Bab IV, membahas tentang hasil penelitian terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian mencakup deskripsi hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik sebelum dan sesudah diterapkan metode diskusi dan bermain peran, dan perbandingan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik sebelum dan sesudah diterapkan metode diskusi dan bermain peran, kemudian pembahasan hasil penelitian.

Bab V, merupakan bab penutup, dalam bab ini dirumuskan suatu kesimpulan dan saran-saran, dimana kesimpulan memuat isi ringkasan jawaban dari rumusan masalah yang diangkat, dan saran-saran berupa masukan masukan bagi sekolah dan calon peneliti yang ingin melakukan penelitian yang sejenis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Sebelum adanya penelitian ini ada beberapa penelitian yang pernah dilakukan, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hikmawati Nur pada tahun 2017 dengan judul “Perbandingan Metode Pembelajaran Role Playing dan Metode Pembelajaran Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII di MTS Negeri Gowa Kabupaten Gowa”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa:

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (quasi experiment) dengan desain non equivalent control group. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 703 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik multi stage random sampling terhadap 69 orang siswa. Pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan (1) Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode role playing pada materi pencemaran lingkungan mengalami peningkatan (2) Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode artikulasi pada materi pencemaran lingkungan mengalami peningkatan (3) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran role playing dan metode pembelajaran artikulasi pada materi pencemaran lingkungan. Implikasi pada penelitian ini yakni metode pembelajaran role playing lebih efektif digunakan dibandingkan metode pembelajaran artikulasi terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan pencemaran lingkungan.¹

¹Hikmawati, *Perbandingan Metode Pembelajaran Role Playing dan Metode Pembelajaran Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII di MTS Negeri Gowa Kabupaten Gowa*, (Makassar: Pendidikan pada Prodi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2017), xv.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fransiska Faberta Kencana Sari pada tahun 2018 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Melalui Model Pembelajaran Role Playing”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa:

Pengumpulan data dilakukan melalui penilaian autentik dengan menilai sikap (observasi), pengetahuan (tes), dan keterampilan (penilaian kinerja). Analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan kondisi awal sebelum tindakan dengan hasil setelah tindakan. Terjadinya peningkatan hasil belajar dalam tiga ranah penilaian pada kurikulum 2013 yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga penelitian ini dianggap berhasil. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar pada ranah pengetahuan dari persentase ketuntasan 48% dengan rata-rata kelas 67 menjadi 93% dengan rata-rata kelas 85. Dalam ranah sikap rata-rata siswa mampu mencapai predikat B (Baik) dari predikat C (Cukup). Dalam ranah keterampilan hasil belajar meningkat dari rata-rata 62 menjadi 75.²

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurlia pada tahun 2015 dengan judul “Perbandingan Hasil Belajar Matematika yang Menggunakan Lembar Jawaban Siswa (LKS) dan Media Diskusi Kelas VIII MTS Ibnul Amin Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa:

Desain penelitian yang digunakan adalah Pretest-Posttes Control Group design. Tehnik pengumpulan data menggunakan instrument tes berbentuk essay 5 nomor untuk pretest dan 5 nomor untuk posttest. Dan lembar observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses kegiatan penelitian berlangsung. Sedangkan pengolahan data menggunakan perangkat lunak microsoft excel. Nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VIII Mts Ibnul Amin Kec.Bungaya Kab. Gowa yang diajar dengan menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) = 72.5. Rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VIII Mts Ibnul Amin Kec.Bungaya Kab. Gowa yang diajar dengan metode Diskusi = 55.45.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan antara hasil belajar matematika dengan penerapan metode Lembar Kerja Siswa

²Fransiska Faberta Kencana Sari, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Melalui Model Pembelajaran Role Playing, *Jurnal Satya Widya*, Vol. 34, No. 1, Juni 2018.

(LKS) dan hasil belajar matematika dengan penerapan metode Diskusi, siswa kelas VIII Mts Ibnul Amin Kec.Bungaya Kab. Gowa³

Tabel 2.1 : Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No	Penelitian terdahulu yang relevan	Perbedaan		Persamaan
		Variabel yang berbeda	Penelitian peneliti	
1	Hikmawati Nur pada tahun 2017	<ol style="list-style-type: none"> Diterapkan pada materi Pencemaran Lingkungan Menerapkan metode pembelajaran Artikulasi 	<ol style="list-style-type: none"> Merarapkan metode diskusi pada pembelajaran tematik 	<ol style="list-style-type: none"> Menerapkan metode bermain peran Jenis penelitian kuantitaif
2	Fransiska Faberta Kencana Sari Tahun 2015	<ol style="list-style-type: none"> Menerapkan metode role playing dalam pembelajaran tematik 	<ol style="list-style-type: none"> Menerapkan 2 metode yang berbeda dalam satu materi pembelajaran tematik 	<ol style="list-style-type: none"> Menerapkan metode role playing Diterapkan pada pembelajaran tematik Jenis penelitian kuantitaif
3	Nurliah Tahun 2015	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan Lembar Jawaban Siswa (LKS) dan Media Diskusi Hasil belajar tematik 	<ol style="list-style-type: none"> Menerapkan metode diskusi dan bermain peran Hasil belajar pada pembelajaran tematik 	<ol style="list-style-type: none"> Hasil belajar Jenis penelitian kuantitatif

Berdasarkan penelitian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan antara kedua penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Setiap penelitian memiliki bagian tertentu yang

³Nurliah, *Perbandingan Hasil Belajar Matematika yang Menggunakan Lembar Jawaban Siswa (LKS) dan Media Diskusi Kelas VIII MTS Ibnul Amin Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa*, (Makassar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin, 2015), xii.

sama secara umum mengandung variabel yang berbeda. Sehingga akan terdapat kesamaan kutipan atau pendapat-pendapat yang berkaitan dengan hal tersebut.

B. Kajian Teori

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen penting yang ada di dalamnya dan dapat menunjang pelaksanaan dan keberhasilan pembelajaran. Salah satu komponen yang sangat penting, yaitu metode pembelajaran. Ditinjau dari segi bahasa metode berasal dari bahasa Inggris yaitu *method*, dan dari bahasa Yunani yaitu *methodos*. *Methodos* berasal dari kata *meta* yang berarti sesudah atau melampaui, dan *hodos* berarti cara atau jalan. Secara istilah, metode yaitu suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.⁴

Jadi dapat dipahami bahwa metode merupakan suatu cara yang dilakukan oleh seseorang dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan. Selain itu ditinjau dari segi bahasa dan istilah, secara umum metode diartikan sebagai cara melakukan sesuatu. Secara khusus, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar.⁵ Metode merupakan cara yang digunakan oleh

⁴Annisatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009), 47.

⁵Yaumi, Muhammad, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), 205.

guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.⁶

Metode pembelajaran lebih bersifat procedural, yaitu berisi tahapan-tahapan tertentu. Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang harus digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena untuk mencapai tujuan pembelajaran maupun dalam upaya membentuk kemampuan siswa diperlukan adanya suatu metode atau cara mengajar yang efektif. Penggunaan metode mengajar harus dapat menciptakan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan secara maksimal.

Dari paparan tersebut penulis menyimpulkan bahwasanya metode merupakan cara guru yang digunakan dalam mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Metode Pembelajaran Diskusi

Metode Diskusi dicetuskan oleh Socrates yaitu seorang filsuf Yunani kuno yang hidup dari tahun 470 hingga tahun 399 sebelum Masehi. Sebagai seorang guru, Socrates mengabdikan seluruh hidupnya untuk mengajarkan kebenaran (*truth*). Salah satu ucapannya yang sangat terkenal dan mengandung makna psikologis adalah know your self (*pahamilah dirimu*). Pengertian tentang diri sendiri merupakan hal yang sangat penting sebelum mengerti hal-hal diluar diri. Dalam hubungan dengan ini, ia disebut sebagai bapak instropeksi diri. Metode ini

⁶Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung, Pustaka Setia, 2011), 80.

kemudian digunakan oleh Agustinus dalam instropeksinya untuk membedakan yang baik dan yang jahat dalam diri. Dalam pengajarannya, Socrates tidak membuat transferensi ilmu, tetapi ia menggunakan *metode diskusi*, di mana ia melontarkan pertanyaan untuk menggali pemahaman dan pengetahuan dari para muridnya tentang topik tertentu. Ia berusaha untuk menarik keluar hal-hal yang baik sesuai pengalaman yang ada pada diri muridnya.⁷

a. Pengertian Metode Pembelajaran Diskusi

Menurut Suwarna, dkk. (dalam Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah) adalah cara penyampaian materi pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengadakan perbincangan ilmiah, mengemukakan pendapat dan menyusun sebuah kesimpulan serta menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah.⁸

Metode diskusi adalah metode pembelajaran dengan cara mendorong peserta didik untuk berdialog dan bertukar pendapat, dengan tujuan agar peserta didik dapat terdorong untuk berpartisipasi secara optimal, tanpa ada aturan-aturan yang terlalu keras, namun tetap harus mengikuti etika yang disepakati bersama. Sebagaimana dikatakan oleh Killen (dalam Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah) bahwa tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan peserta didik, serta untuk membuat keputusan.

⁷Ladidlaus Naisaban, *Para Psikologi Terkemuka Dunia Riwayat Hidup Pokok Pikiran dan Karya*, (Jakarta: Grasindo 2004), 367.

⁸Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2016), 105.

Diskusi dapat dilaksanakan dalam dua bentuk. Pertama, diskusi kelompok kecil dengan kegiatan kelompok kecil. Kedua, diskusi kelas, yang melibatkan semua peserta didik di dalam kelas, baik dipimpin langsung oleh gurunya atau dilaksanakan oleh seorang atau beberapa pemimpin diskusi yang dipilih langsung oleh peserta didik.⁹

Menurut kutipan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa diskusi merupakan salah satu metode mengajar yang melibatkan beberapa peserta didik untuk mencari alternatif pemecahan dalam topik permasalahan yang diberikan.

b. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran Diskusi

1) Kelebihan Metode Pembelajaran Diskusi

- a) Memberi kesempatan peserta didik untuk berlatih dapat memecahkan suatu masalah dengan berbagai jalan secara bersama-sama sehingga peserta didik dirangsang untuk berfikir lebih kreatif dan inovatif.
- b) Menyadarkan peserta didik bahwa dengan berdiskusi mereka saling mengemukakan pendapat secara berbeda sehingga dapat diperoleh keputusan yang lebih baik.
- c) Membiasakan peserta didik untuk mendengarkan pendapat orang lain sekalipun berbeda dengan pendapatnya dan membiasakan bersikap toleransi.
- d) Melatih peserta didik berani mengemukakan pendapat atau gagasan secara verbal.

⁹Ibid, 109-111.

2) Kelemahan Metode Pembelajaran Diskusi

- a) Tidak dapat dipakai dalam kelompok yang besar karena semakin banyak peserta kadang membuat arah diskusi menjadi meluas dan mengambang.
- b) Seringkali pembicaraan dalam diskusi dikuasai oleh satu dua peserta didik yang memiliki keterampilan berbicara lebih.
- c) Sering terjadi perbedaan pendapat antar peserta diskusi yang bersifat emosional yang tidak terkontrol yang akhirnya bisa mengganggu suasana proses pembelajaran.¹⁰

c. Langkah-Langkah Metode Diskusi

Agar metode diskusi dapat membantu tujuan pembelajaran, guru harus mengatur langkah-langkah pelaksanaan diskusi sebagai berikut:

- 1) Melakukan persiapan fisik, seperti: (1) Mengatur meja kursi peserta didik agar peserta didik dapat berhadap-hadapan atau bertatap muka. Sulit berdiskusi hanya dengan punggung. (2) Tentukan prosedurnya, sehingga para peserta didik bisa dengan cepat menyesuaikan untuk bergabung dalam kelompok besar atau kemudian membentuk kelompok kecil, tanpa membuang-buang waktu.
- 2) Melibatkan pesera didik dalam memilih topik atau tajuk yang akan didiskusikan. Para pesera didik akan memilih : (1) Sesuatu yang menarik perhatian mereka. Mungkin topik yang sedang 'in' dalam masyarakat, atau mungkin isu-isu mutakhir yang sedang hangat dalam kehidupan bernegara

¹⁰ Trianto, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Bumi Aksara 2010), 133.

atau bermasyarakat. (2) Sesuatu yang menimbulkan perbedaan pendapat, atau isu yang menimbulkan pro dan kontra antara kelompok masyarakat.

- 3) Menentukan pemimpin diskusi dengan cara: (1) Memilih beberapa peserta didik yang mau mengambil inisiatif, tetapi bukan yang akan mendominasi diskusi. (2) Peserta didik diminta untuk memilih beberapa topik atau sub topik yang menarik untuk didiskusikan. (3) Sarankan kepada pemimpin diskusi untuk dapat mengaktifkan peserta didik-peserta didik yang pasif, yang tidak mau mengemukakan pendapatnya.
- 4) Berikan arahan agar kelas dapat menyepakati aturan-aturan tertentu, misalnya : (1) Berbicara secara bergiliran, (2) Tidak berbicara lama-lama, kerana diskusi bukanlah berpidato, (3) Menyatakan pandangan, bukan berdebat untuk meyakinkan, (4) Tidak boleh agresif, (5) Memberikan kesempatan agar semua peserta dapat mengambil bagian.
- 5) Berikan arahan terutama kepada para pemimpin diskusi tentang cara yang ditempuh untuk menajamkan pernyataan tentang gagasan-gagasan baru.
- 6) Adakan evaluasi tentang berbagai hal tentang diskusi yang telah dilakukan.¹¹

3. Metode Pembelajaran Bermain Peran

Simulasi perang dilakukan selama ribuan tahun oleh bangsa China dari suku Han, bangsa Romawi dan bangsa Eropa abad pertengahan. Pada waktu itu bangsa Romawi dan bangsa Eropa sering menyelenggarakan acara, dimana semua orang akan berpura-pura menjadi orang lain. Konsep ini kemudian diadopsi oleh

¹¹Ibid, 134-135.

Dr. Jacob Moreno pada bidang psikologi. Pada tahun 1920-an, Dr. Moreno menciptakan “eksperimental teater” untuk membantu setiap orang memahami aspek yang berbeda dari kepribadian mereka sendiri dan orang lain. Tahun 1932 konsep roleplay diperkenalkan kepada masyarakat luas, dengan anggapan bahwa orang akan bisa lebih banyak belajar tentang dirinya dan orang lain dalam menyelesaikan masalah sosial daripada hanya membicarakannya saja.

Konsep dasar dari bermain peran adalah suatu cara yang memungkinkan mengasah spontanitas kreatif dan mengekspresikan dari kemampuan emosional tanpa menimbulkan kehebohan. Dr. Moreno mengundang peserta pelatihan dan menyarankan untuk bertindak keluar dari kebiasaan keseharian. Peserta pelatihan tersebut pada gilirannya akan memainkan peran yang berbeda dari kebiasaan kehidupan keseharian. Konsep itu kemudian populer dengan sebutan “*role play*”.

Pada akhir tahun 1960 *role-playngis* dipandang sebagai bentuk relaksasi yang menyenangkan dari psikoterapi masyarakat. Gary Gaygax dari Universitas Minnesota dianggap sebagai bapak roleplay modern. Dia mengembangkan seperangkat aturan tentang roleplay dan memasyarakatkan. Pada tahun 1971 aturan itu kemudian diterbitkan dan dipublikasikan kepada masyarakat dengan nama chainmail (surat berantai). Dari konsep dasar *role play* yang sederhana kemudian berkembang menjadi permainan modern dan berkembang luas dimasyarakat. Konsep ini kemudian diadopsi oleh dunia pendidikan sebagai salah satu metode pembelajaran memecahkan masalah yang dihadapi oleh peserta didik.¹²

¹²Heru Subagiyo, *Roleplay Untuk Sekolah Menengah Kejuruan*, (Jakarta: Erlangga, 2013), 6-7.

a. Pengertian Metode Pembelajaran Bermain Peran

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah bermain peran, yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode bermain peran adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi.

Menurut Fatmawati (dalam Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah) metode bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang meminta siswa untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah disusun, tujuannya untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.¹³ Sedangkan menurut Wicaksono dkk menyatakan bahwa:

metode bermain peran memiliki dua macam pengertian. *Pertama*, bermain peran merupakan kegiatan yang bersifat sandiwara. *Kedua*, metode bermain peran merupakan suatu kegiatan yang bersifat sosiologis, dimana pola-pola dalam berperilaku yang ditunjukkan oleh seseorang, ditentukan oleh norma-norma sosial yang hidup dimasyarakat.¹⁴

Berdasarkan kutipan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu yang telah disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Teori Metode Bermain Peran

Dasar pemikiran bermain peran yang menjadi pijakan bermain anak berasal dari berbagai teori yaitu teori Erik Erikson menyatakan bahwa manusia

¹³Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, 105

¹⁴Wicaksono dkk, *Teori Pembelajaran Bahasa*, (Edisi Revisi; Yogyakarta: Garudwahaca, 2016), 97.

membangun kemampuan untuk menghadapi pengalaman dengan membuat suatu keadaan yang semestinya dan menguasai kenyataan melalui uji coba dan perencanaan, dan semua itu disusun anak dalam bermain. Teori Gowen menyatakan main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahap, ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri. Pada tahap main peran awal, anak akan melakukan macam-macam percobaan dengan bahan-bahan di sekitarnya dan berbagai macam peran, melalui pengalaman main peran anak memeriksa egonya, belajar menghadapi pertentangan emosi, memperkuat diri sendiri untuk masa depan, menciptakan kembali masa lalu, dan mengembangkan keterampilan imajinasi. Teori Vigotsky tentang bermain peran mendukung munculnya dua kemampuan penting, yaitu kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda, kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.

Teori Piaget menyatakan main peran mulai muncul saat anak kira-kira berumur satu tahun, pada saat ini anak-anak melakukan kegiatan yang tidak bisa diterapkan dalam kehidupan nyata misalnya mengaduk pasir dalam mangkuk dan pura-pura mencicipi, anak akan mengulang ingatan yang menyenangkan. Untuk main yang lebih tinggi anak biasanya melakukan *Collective symbolism*. Anak melakukan percakapan lisan dengan diri sendiri yang disebut dengan *idiosyneratie soliloquies*. Melalui percakapan ini anak menciptakan kesepakatan kebutuhan sementara dari *Id* dan kesadaran rasional dari *ego*. Teori Smilansky menyatakan anak yang tidak terlihat main peran sering terlihat tidak ada rangkaian dalam

kegiatan dan percakapan mereka. Mereka terlihat kaku, monoton dan mengulang-ulang perilaku.¹⁵

c. Langkah-langkah Menggunakan Metode Bermain Peran

Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh guru menurut Wicaksono dkk, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Guru atau pembimbing perlu untuk menyusun atau menyiapkan tentang skenario yang akan ditampilkan di kelas.
- 2) Guru membentuk peserta didik dalam kelompok
- 3) Guru memberikan penjelasan pada peserta didik tentang kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran bermain peran
- 4) Kemudian, guru memanggil peserta didik yang telah ditunjuk untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh guru.
- 5) Masing-masing peserta didik berada dalam kelompoknya, kemudian peserta didik tersebut melakukan pengamatan pada peserta didik yang sedang memperagakan skenarionya.
- 6) Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain.
- 7) Pada langkah terakhir ini, guru memberikan kesimpulan dari kegiatan role playing dilakukan bersama peserta didik. Kesimpulan yang diberikan guru

¹⁵Mukhtar Latif, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 206.

bersifat umum.¹⁶

d. Kelemahan dan Kelebihan Metode Bermain Peran

Beberapa kelebihan dan kekurangan metode bermain peran menurut Santoso sebagai berikut:

- 1) Kelebihan metode bermain peran
 - a) Permainan yang diperankan sendiri, membantu dalam memahami masalah-masalah yang sedang dihadapi.
 - b) Bagi peserta yang memainkan peran sebagai orang lain, maka peserta tersebut dapat menempatkan dirinya sendiri seperti watak dari karakter yang dimainkan itu.
 - c) Mampu merasakan perasaan yang dialami oleh orang lain, hal tersebut mampu menumbuhkan sikap saling memperhatikan orang lain.
- 2) Kekurangan metode bermain peran
 - a) Apabila pelatih tidak menguasai metode bermain peran dalam setiap sesi yang diadakan dalam pelatihan, maka akan menjadikan metode bermain peran ini menjadi tidak berhasil.
 - b) Langkah-langkah dalam bermain peran yang tidak dipahami trainer dengan baik, dapat menimbulkan kekacauan selama kegiatan berlangsung.¹⁷

¹⁶Wicaksono dkk, *Teori Pembelajaran Bahasa*, 98-99.

¹⁷Santoso, *Skema dan Mekanisme Pelatihan: Panduan Penyelenggaraan Pelatihan*, (Jakarta: Yayasan Terumbu Karang Indonesia, 2010), 32.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses mental yang mengarah pada penguasaan pengetahuan, kecakapan, kebiasaan atau sikap yang diperoleh, disimpan dan dilaksanakan sehingga menimbulkan tingkah laku. Dengan kata lain belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

Menurut Haling dkk, (dalam Ahmad Susanto) bahwa belajar adalah suatu perkembangan dari seseorang yang dinyatakan dalam cara bertingkah laku baru berkat pengalaman dan latihan.¹⁸

Sagala mengemukakan bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa pada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu.¹⁹

Berdasarkan kutipan di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah merupakan perubahan tingkah laku yang dialami oleh individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan yang dicapai seseorang dalam usaha belajarnya. Hasil belajar adalah istilah yang digunakan untuk menyatakan tingkat keberhasilan yang dicapai seseorang setelah melalui proses belajar atau kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah menerima pengalaman belajar.

¹⁸Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 4.

¹⁹Sagala dan Syaiful, *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 13.

Hasil belajar yang dicapai sangat dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari lingkungan dan faktor yang datang dari dalam diri seseorang. Faktor yang datang dari diri seseorang terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai seperti dikemukakan oleh Clark (dalam Ahmad Susanto) bahwa 70 persen hasil belajar sangat dipengaruhi oleh kemampuan seseorang dan 30 persen dipengaruhi oleh lingkungan”.²⁰

Sedangkan menurut Nawawi (dalam Ahmad Susanto) bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.²¹

1) Hasil belajar kognitif

Aspek kognitif adalah aspek yang berkaitan dengan kemampuan berpikir. Aspek kognitif ini terdiri dari enam jenjang atau tingkat yang disusun seperti anak tangga dalam arti bahwa jenjang pertama merupakan tingkat berfikir terendah yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi.

2) Hasil belajar afektif

Hasil belajar afektif adalah hasil belajar yang berkaitan dengan internalisasi yang menunjuk kearah pertumbuhan bathiniyah dan terjadi bila peserta didik menjadi sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku.

²⁰Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 4.

²¹Ibid, 5.

3) Hasil belajar psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik adalah hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan motorik dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotorik menunjuk pada gerakan-gerakan jasmaniyah yang dapat berupa pola gerakan atau keterampilan fisik khusus atau urutan keterampilan.²²

Berdasarkan kutipan di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh peserta didik setelah peserta didik tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti hasil keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor

c. Penilaian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dapat ditempuh dengan melalui peningkatan kualitas sistem penilaiannya. Sistem penilaian yang baik akan mendorong pendidik untuk menentukan strategi mengajar yang baik dan memotivasi peserta didik untuk belajar yang lebih baik.

Tes adalah alat pengukur untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Pembelajaran objek ini biasa berupa kecakapan peserta didik, minat, motivasi, dan sebagainya.

Jadi dapat diuraikan bahwa tes adalah salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respons seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan.

²²Ibid, 6-7.

Syamsudduha mengemukakan jenis-jenis tes dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Tes tulis

Bentuk tes ada yang berupa tes non verbal (perbuatan) dan verbal. Tes non verbal dipakai untuk mengukur kemampuan psikomotor. Tes verbal dipakai untuk mengukur kemampuan psikomotor. Tes verbal dapat berupa tes tulis dan dapat berupa tes lisan. Tes tulis dapat dikategorikan menjadi dua. Yaitu tes obyektif dan tes non obyektif.

Tes tertulis dilakukan untuk mengungkap penguasaan peserta didik dalam aspek kognitif mulai dari jenjang pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, sampai evaluasi. Bentuk instrumennya dapat berupa isian singkat, menjodohkan, pilihan ganda, uraian obyektif, uraian non-obyektif, sehubungan sebab akibat hubungan konteks, klasifikasi atau kombinasinya.²³

2) Tes obyektif adalah tes tulis yang menuntut siswa memilih jawaban yang telah disediakan atau memberikan jawaban singkat terbatas. Bentuk-bentuknya berupa:

- a) Tes benar salah (true false)
- b) Tes pilihan ganda (multiple choice)
- c) Tes menjodohkan (matching)
- d) Tes melengkapi (completion)
- e) Tes jawaban singkat.

²³Syamsudduha, *Penilaian Kelas*, (Makassar: Alauddin University Press, 2012), 57.

3) Tes subjektif/esai adalah tes tulis yang meminta peserta didik memberikan jawaban berupa uraian. Bentuk-bentuknya berupa:

- a) Esai bebas
- b) Esai terbatas

4) Tes lisan (oral tests)

Tes lisan sangat bermanfaat untuk mengukur aspek yang berkaitan dengan kemampuan komunikasi (communication skill) Tes lisan juga dapat digunakan untuk menguji siswa, baik secara individual maupun secara kelompok. Kelebihan tes lisan adalah guru dapat mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengemukakan pendapatnya secara langsung, formulasi pertanyaan dapat secara langsung, formulasi pertanyaan dapat secara langsung disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik, dapat menghindari jawaban spekulatif, dan dapat diketahui penguasaan peserta didik secara tepat. Kelemahannya tes lisan adalah membutuhkan waktu yang relatif lama, subjektivitas tester sulit dihindari, dan sering kali siswa kurang bebas mengemukakan pendapatnya. Tes merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh hasil belajar. Jenis tes terbagi atas dua yaitu tes tertulis dan tes lisan.²⁴

²⁴Ibid, 58-59.

5. Pembelajaran Tematik

Menurut Kemendikbud pembelajaran tematik dilaksanakan dengan menggunakan prinsip pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Karena peserta didik dalam memahami sebuah konsep yang mereka pelajari selalu melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dikuasainya.²⁵

Menurut Depdiknas (dalam Trianto) bahwa pada dasarnya pembelajaran tematik merupakan terapan pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik yang diharapkan berkembang di sekolah dasar mengarah pada penggabungan dari webbed model (model jaring laba-laba) dan integrated model (model terpadu). Istilah pembelajaran terpadu pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada peserta didik.²⁶

Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran, yang mengaitkan tema untuk

²⁵Kemendikbud, *Kerangka Dasar Kurikulum 2013*, (Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2013), 193.

²⁶Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik: Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, (Jakarta: Media Prenada, 2011), 151.

mengikat beberapa materi pelajaran. Tema yang dipilih harus berkaitan dengan pengalaman nyata peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran yang dilakukan peserta didik dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik sendiri.

Dalam pelaksanaannya, pendekatan pembelajaran tematik ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama peserta didik dengan memerhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Tujuan dari adanya tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran, akan tetapi juga keterkaitannya dengan konsep-konsep dari mata pelajaran lainnya.

a. Kelebihan pembelajaran tematik

Adapun beberapa kelebihan pembelajaran tematik sebagai berikut:

- 1) Peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tertentu,
- 2) Peserta didik dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antarmata pelajaran dalam tema yang sama,
- 3) Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan,
- 4) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pemahaman pribadi peserta didik,
- 5) Peserta didik dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi ini disajikan dalam konteks tema yang jelas,
- 6) Peserta didik dapat lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu

mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lainnya,

- 7) Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, dan pengayaan.²⁷

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa kelebihan pembelajaran tematik adalah terletak pada kegiatan yang berlangsung selama proses pembelajaran, yaitu memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang bermakna dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, menumbuhkan keterampilan berpikir dan sosial dalam diri peserta didik, menyajikan konsep pembelajaran yang nyata dan dekat dengan kehidupan peserta didik.

b. Kelemahan Pembelajaran Tematik

Kelemahan yang menyolok dalam pembelajaran tematik antara lain:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut guru untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakannya dengan baik.
- 2) Guru harus merancang pembelajaran tematik dengan memperhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebar di beberapa mata pelajaran.
- 3) Pembelajaran tematik berlangsung dalam satu atau beberapa sesion dibahas beberapa pokok dari beberapa mata pelajaran, sehingga alat, bahan, sarana

²⁷Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Depok: Grafindo Persada, 2018), 254.

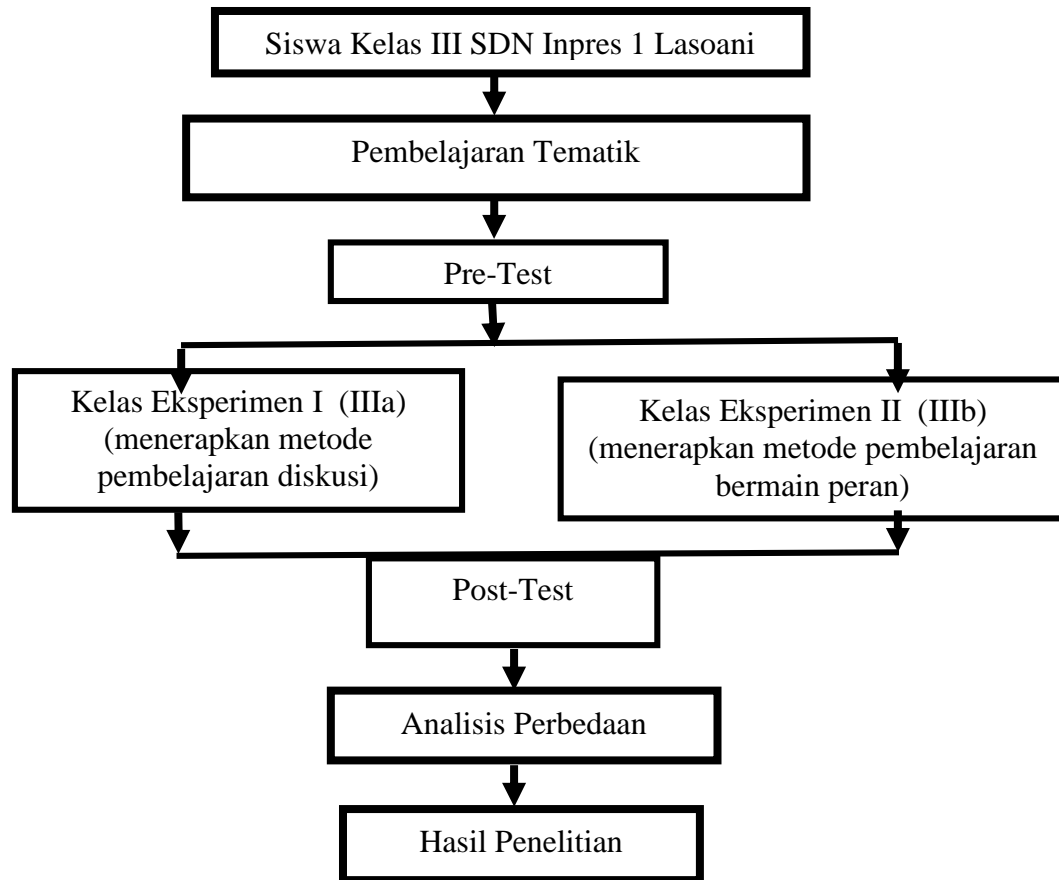
dan prasarana harus tersedia sesuai dengan pokok-pokok mata pelajaran yang disajikan.²⁸

C. Kerangka Pikir

Keberhasilan proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran tematik dapat dilihat dari tingkat pemahaman dan penguasaan materi yang dapat diukur melalui hasil belajar siswa. Berbagai upaya dilakukan guru untuk mendorong siswa aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Berdasarkan alasan tersebut peneliti mencoba menerapkan suatu manipulasi perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran diskusi dan metode pembelajaran bermain peran pada siswa kelas III SDN Inpres 1 Lasoani dengan harapan melihat ada tidaknya perbedaan hasil belajar tematik pada kedua kelompok tersebut.

²⁸Ibid, 255.

Secara umum skema kerangka berfikir pada penelitian ini adalah:



Gambar 2.1 : Skema Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian, maka hipotesis penelitian ini adalah “Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran diskusi dan metode pembelajaran bermain peran pada pembelajaran tematik di kelas III SDN Inpres 1 Lasoani”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang diperoleh berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik.¹ Pendekatan kuantitatif lebih banyak membahas tentang data-data berupa angka yang diolah menggunakan statistik deskriptif dan inferensial.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian komparatif. Dengan design kuasi eksperimen (*quast eksperimen design*) dan menggunakan pola *Mached Group Dasign* Penelitian komparatif adalah penelitian yang akan membandingkan dua variabel seperti yang telah dijelaskan oleh Aswarni Sujud (dalam Suharsimi Arikunto) bahwa:

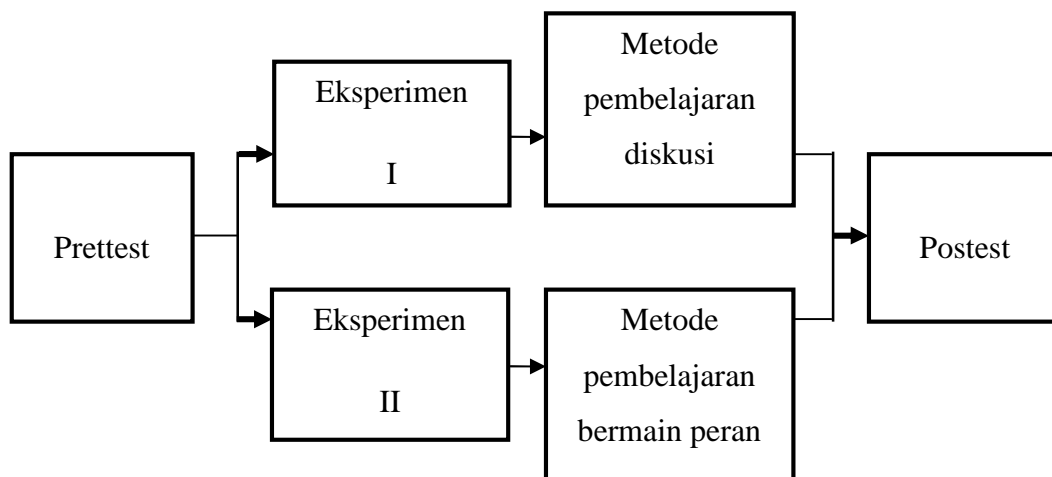
Penelitian komparasi akan dapat menemukan persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan tentang benda-benda, tentang orang, tentang prosedur kerja, tentang ide-ide, kritik terhadap orang lain, kelompok, terhadap suatu ide atau suatu prosedur kerja. Dan juga membandingkan kesamaan pandangan dan perubahan-perubahan pandangan orang, grup atau negara, terhadap kasus, terhadap orang, peristiwa atau ide-ide.²

Dalam hal ini yang dibandingkan adalah hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran diskusi dan metode pembelajaran bermain peran pada pembelajaran tematik.

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 7.

²Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta : Rineka Cipta 2002), 236.

Gambar 3.1 Rancangan Penelitian M-G (*Matched Group Design*)



Penelitian eksperimen ini menggunakan rancangan *pretes-posttes* yang terdiri dari dua kelompok yaitu kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Pada rancangan ini dilakukan *pretest* untuk ke-2 kelas eksperimen. Proses pembelajaran di kelas eksperimen I diajarkan menggunakan metode diskusi pada pembelajaran tematik. Sedangkan pada kelas eksperimen II diajarkan menggunakan metode bermain peran. Selanjutnya, dilakukan *posttes* pada kedua kelas untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

Adapun desain penelitian dalam penelitian ini, sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttes</i>
Kelas eksperimen I	T ₁	Menggunakan metode diskusi pada pembelajaran tematik	T ₂
Kelas eksperimen II	T ₁	Menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran tematik	T ₂

Berdasarkan desain penelitian tersebut, kedua kelompok diberi tes awal (*Pretest*). Setelah diberi perlakuan yang berbeda, kedua kelompok diberi tes akhir (*Posttest*). Kedua hasil tes tersebut dibandingkan untuk diuji ada tidaknya perbedaan.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN Inpres 1 Lasoani. Sekolah ini beralamat di Jl. Bulumasomba No. 09 Kelurahan Lasoani Kecamatan Mantikulore Kota Palu Sulawesi Tengah. Peneliti mengadakan penelitian di lokasi ini dengan pertimbangan bahwa di sekolah ini belum pernah dilakukan penelitian dengan judul yang sama dengan peneliti. Oleh karena penelitian dilaksanakan pada masa pandemi (COVID-19), maka peneliti melakukan penelitian di sekolah (mengajar) pada tanggal 14, 15 dan 16 Juli 2020.

C. Populasi dan Sampel

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.³

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SDN Inpres 1 Lasoani yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas 3a dan kelas 3b yang masing-masing jumlahnya 20 orang. Pembagian dari kedua kelas tersebut tidak berdasarkan tingkat kecerdasan siswa dalam arti kemampuan siswa pada kedua kelas tersebut homogen atau semua kelas sama.

³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 80.

Tabel 3.2: Rincian Populasi

Populasi	Jumlah Siswa
Kelas 3a	20
Kelas 3b	20
Jumlah	40

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴ Adapun cara menentukan besarnya sampel menurut Suharsimi Arikunto (dalam Jurnal Edu Tech) yaitu :

jika jumlah populasi kurang dari 100 lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subjeknya besar dapat diambil antara 10% - 15% atau 20% - 25% atau tergantung setidak – tidaknya:

1. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana.
2. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subyek.
3. Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh sang peneliti.⁵

Berdasarkan pendapat tersebut, maka pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan “*sampling Jenuh*” (sampel jenuh) dikarenakan jumlah populasi kurang dari 100. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.⁶ Peneliti mengambil sampel yakni seluruh siswa kelas III SDN Inpres 1 Lasoani yang terdiri dari dua kelas.

Alasan yang menjadi pertimbangan peneliti dalam menentukan sampel, bahwa di sekolah tempat penelitian peneliti hanya ada dua kelas yang terdiri dari dua rombel yaitu kelas I yang terdiri dari dua kelas dan kelas III yang terdiri dari

⁴Ibid, 81.

⁵Samidi, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Student Team Heroic Leadership Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Pada Siswa SMP Negeri 29 Medan T.P”, Jurnal Edu Tech, Vol 1, No 1, (Maret 2015), 22.

⁶Sugiono, *Statistika Untuk Penelitian*. (Cet. XVIII; Bandung: Alfabeta, 2011), 68.

dua kelas. Menurut peneliti peserta didik kelas III sudah dapat memahami pelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang diajarkan dengan materi yang ada di sekolah yang sesuai dengan judul penelitian.

D. Penegasan Istilah/Definisi Operasional

Untuk memberikan gambaran yang jelas tentang variabel-variabel yang diteliti agar tidak menimbulkan kesalahan dalam pembahasan maka diberikan batasan judul dan ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Hasil belajar (Variabel Y)

Menurut Nawawi (dalam Ahmad Susanto) bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.⁷

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh peserta didik setelah peserta didik tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti hasil keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor

2. Metode diskusi (Variabel X₁)

Menurut Suwarna, dkk. (dalam Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah) adalah cara penyampaian materi pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengadakan perbincangan ilmiah, mengemukakan pendapat dan menyusun kesimpulan serta menemukan berbagai

⁷Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), 5.

alternatif pemecahan masalah.⁸

Menurut pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa diskusi merupakan salah satu metode mengajar yang melibatkan beberapa peserta didik untuk mencari alternatif pemecahan dalam topik permasalahan yang diberikan.

3. Metode bermain peran (Variabel X₂)

Menurut Fatmawati (dalam Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah) metode role playing merupakan suatu model pembelajaran yang meminta siswa untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah disusun, tujuannya untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.⁹

Menurut pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu yang telah disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Pembelajaran tematik

Menurut Kemendikbud pembelajaran tematik dilaksanakan dengan menggunakan prinsip pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, untuk memberikan pengalaman

⁸Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2016), 105.

⁹Ibid, 111.

yang bermakna bagi peserta didik.¹⁰

Penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran, yang mengaitkan tema untuk mengikat beberapa materi pelajaran. Tema yang dipilih harus berkaitan dengan pengalaman nyata peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran yang dilakukan peserta didik dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik sendiri.

E. Instrumen Penelitian

Pada dasarnya terdapat dua macam instrumen, yaitu instrumen yang berbentuk test untuk mengukur prestasi belajar dan instrumen yang nontest untuk mengukur sikap. Instrumen yang berupa test jawabannya adalah “salah atau benar”, sedangkan instrument sikap jawabannya tidak ada yang “salah atau benar” tetapi bersifat “positif dan negatif”.¹¹

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan menyelesaikan soal materi kelas III tema 1 ciri-ciri makhluk hidup pada sub bab 1 pembelajaran 1 dengan KD bahasa Indonesia, matematika dan PPKN. Tes dilakukan dua kali yaitu tes awal (*pre-test*), tes yang dilakukan sebelum pembelajaran dilaksanakan, dan tes akhir (*post-test*) tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

Tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda, hal ini dimaksudkan karena batas waktu yang diberikan oleh pihak sekolah untuk penelitian. Tes diberikan

¹⁰ Kemendikbud, *Kerangka Dasar Kurikulum 2013*, (Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2013), 193.

¹¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 122.

kepada kedua kelas eksperimen dengan maksud untuk mengetahui kemampuan dari kedua kelas terhadap materi yang diberikan.

Untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan baik atau tidak maka harus dianalisis uji coba instrumen. Oleh karena semua siswa kelas III sebagai kelas sampel maka, untuk pengujian validitas dan reliabilitas instrument menggunakan uji isi atau konstruk dimana penulis meminta kepada sejumlah validator untuk memberikan penilaian terhadap instrument yang dibuat dengan memberi tanda ceklist pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai.

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.¹² Uji validitas berguna untuk mengetahui apakah ada instrumen yang tidak valid atau valid.

Dalam menguji validitas konstruk, maka dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun itu mungkin para ahli akan memberi pendapat: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total. Jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal tiga orang dan

¹²Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Cet. 21; Bandung: Alfabeta, 2012), 348.

umumnya mereka yang telah bergelar doktor sesuai dengan lingkup yang diteliti.¹³

Data hasil validasi instrument dari para ahli yang berupa pertanyaan dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar dan saran-saran dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi instrumen. Adapun yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan instrument didasarkan pada penilaian dengan cara memberikan angka antara 1 (yaitu sangat tidak mewakili atau sangat tidak relevan) sampai dengan 4 (yaitu sangat mewakili atau sangat relevan).

Berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator tersebut dapat ditentukan validitasnya dengan rumus statistic Aiken's berikut:¹⁴

$$V = \frac{\sum S}{n(c-1)}$$

Keterangan:

- S = r - lo
- lo = Angka penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini = 1)
- c = Angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini = 4)
- r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai
- n = banyaknya penilai

Kriteria sebuah tes memiliki validitas jika hasilnya memiliki kesejajaran dengan kriterium. Salah satu teknik yang digunakan untuk mengetahui kesejajaran

¹³Ibid, 352.

¹⁴Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 113.

adalah teknik korelasi *product moment* yang dikemukakan Pearson.¹⁵ Adapun interpretasi hasil perhitungan validitas adalah sebagai berikut:¹⁶

Tabel 3.3 Interpretasi Validitas Instrumen

Interval	Interpretasi
0,00-0,20	Sangat Lemah/Sangat Rendah
0,20 – 0,40	Lemah / Rendah
0,40 – 0,70	Sedang /Cukupan
0,70 – 0,90	Kuat /Tinggi
0,90 – 1,00	Sangat Kuat / Sangat Tinggi

Tahap selanjutnya adalah menguji reliabilitas. Seperangkat tes dikatakan reliabel apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Artinya apabila tes tersebut dikenakan pada sejumlah subjek yang sama pada lain waktu, maka hasilnya akan tetap sama atau relatif sama. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai reliabilitas adalah sebagai berikut:¹⁷

$$R = \frac{d(\bar{A})}{(\bar{A}) - (\bar{D})}$$

Keterangan:

R = Percentage of Agreements

$d(\bar{A})$ = 1 (Agreements)

$d(\bar{D})$ = 0 (Desagreements)

Seperti halnya validitas, ketetapan reliabilitas suatu tes juga memperhatikan kesejajaran hasil. Teknik korelasi *product moment* juga dapat

¹⁵Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Ed.2; Jakarta: Bumi Aksara, 2017),85.

¹⁶Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Ed.1-16; Jakarta:Raja GrafindoPersada,2006), 193.

¹⁷Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Edisi Revisi, Cet.III; Jakarta: Bumi Aksara, 2002),109.

digunakan untuk mengetahui kesejajaran hasil dalam reliabilitas tes.¹⁸ Adapun interpretasi derajat reliabilitas instrumen adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4: Interpretasi Reliabilitas Instrumen¹⁹

Interval	Interpretasi
0,00-0,20	Sangat Lemah/Sangat Rendah
0,20 – 0,40	Lemah / Rendah
0,40 – 0,70	Sedang /Cukupan
0,70 – 0,90	Kuat /Tinggi
0,90 – 1,00	Sangat Kuat / Sangat Tinggi

F. Teknik Pengumpulan Data / Prosedur Penelitian

Tahap pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tahap awal adalah tahap dalam memulai suatu kegiatan sebelum peneliti langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data, misalnya melakukan observasi awal di SDN Inpres 1 Lasoani Kecamatan Mantikulore, mencari draft skripsi, jurnal-jurnal yang akurat, dan mengurus surat izin untuk mengadakan penelitian kepada pihak-pihak yang bersangkutan.

2. Tahap penyusunan

Tahap ini peneliti terlebih dahulu melengkapi hal-hal yang dibutuhkan dilapangan yaitu:

- a. Merumuskan masalah berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan
- b. Peneliti menarik subjek penelitian dan menentukan sampel penelitian

¹⁸Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, 104.

¹⁹Anas Sudijono, *loc.cit.*

- c. Melakukan penentuan pokok bahasan yang akan diajarkan yaitu pembelajaran tentang materi kelas III tema 1 ciri-ciri makhluk hidup pada sub bab 1 pembelajaran 1 dengan KD bahasa Indonesia, matematika dan PPKN.
 - d. Membuat RPP (Rancangan Proses Pembelajaran)
 - e. Membuat instrument *pretest* dan *posttest* untuk validator
3. Tahap Pelaksanaan
- a. Tahap pengenalan peneliti dengan peserta didik
 - b. Memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum perlakuan
 - c. Melaksanakan proses pembelajaran di luar ruangan kelas karena penelitian dilakukan pada masa pandemi covid-19 dengan menerapkan rencana pembelajaran yang disusun sebelumnya
 - d. Menerapkan rancangan pembelajaran menggunakan metode diskusi pada kelas IIIa sesuai dengan langkah-langkah pelaksanaannya dan metode pembelajaran bermain peran pada kelas IIIb sesuai langkah- langkah yang telah disusun sebelumnya.
 - e. Memberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah penerapan perlakuan.
4. Tahap Evaluasi

Pada prinsipnya tahap ini dilakukan selama penelitian berlangsung, adapun kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan data yang telah diperoleh
- b. Melakukan analisis terhadap data yang diperoleh
- c. Membuat laporan hasil penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Pengolahan data yang telah terkumpul akan dilakukan analisis statistik yang meliputi analisis statistik deskriptif. Statistika deskriptif adalah statistik yang menggambarkan kegiatan berupa pengumpulan data, penyusunan data, pengolahan data, dan penyajian data dalam bentuk tabel, grafik, ataupun diagram, agar memberikan gambaran yang teratur, ringkas, dan jelas mengenai suatu keadaan atau peristiwa.²⁰

1. Teknik Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada kelompok eksperimen. Peneliti mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil belajar peserta didik. Maka dilakukan pengelompokkan. Pengelompokkan tersebut dilakukan ke dalam 4 kategori amat baik, baik, cukup dan kurang. Adapun langkah-langkah analisis deskriptif yaitu sebagai berikut:

- a. Membuat tabel distribusi frekuensi dengan langkah-langkah sebagai berikut:²¹

- 1) Menentukan rentang nilai, yaitu data tertinggi dikurangi dengan data terendah

$$R = X_t - X_r$$

²⁰Subana M. dan Moersetyo Rahadi Sudrajat, *Statistik Pendidikan*, (Cet. I; Bandung: Pustaka Setia, 2000), 12.

²¹Anas Sudijono, *Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), 49.

Keterangan:

R : Rentang nilai

Xt : Skor tertinggi

Xr : Skor terendah

2) Menentukan banyaknya kelas interval

$$\mathcal{K} = 1 + 3,3 (\log n)$$

Keterangan:

K : Kelas interval

n : Jumlah peserta didik

3) Menghitung panjang kelas interval

$$\mathcal{P} = \frac{\text{Range}}{\text{banyak kelas}}]$$

Keterangan:

P : Panjang kelas interval

R : Rentang nilai

K : Kelas interval

4) Membuat tabel distribusi frekuensi

a) Rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

\bar{x} : Rata-rata

f_i : Frekuensi

x_i : Nilai tengah

b) Menghitung Standar Deviasi (S)

$$S = \sqrt{\frac{\sum fi (xi - \bar{x})^2}{(n-1)}}$$

c) Menghitung Varians (S²)

$$S^2 = \frac{\sum_{i=1}^k fixi^2 - \frac{(fixi)^2}{n}}{n-1}$$

d) Menghitung Presentase kategori hasil belajar (%)

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka Persentase

f : Frekuensi yang dicari persentasenya

n : Jumlah peserta didik

Adapun kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar merujuk pada empat kategori nilai hasil belajar yang berlaku di sekolah seperti yang terlihat pada tabel berikut :

Tabel 3.5: Interpretasi Kategori Nilai Hasil Belajar

Nilai	Interpretasi
0-69	Kurang
70-79	Cukup
80-89	Baik
90-100	Amat Baik

Sumber: KKM satuan Pendidikan SDN Inpres 1 Lasoani

Pada penelitian ini, peneliti seharusnya tidak melakukan tahapan analisis statistik inferensial, karena teknik pengambilan sampel yang digunakan bukan dilakukan secara random (acak). Dalam hal ini sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Sebagaimana pendapat Sugiyono bahwa statistik inferensial akan

cocok digunakan bila sampel diambil dari populasi yang jelas, dan teknik pengambilan sampel dari populasi itu dilakukan secara random (acak).²²

Akan tetapi untuk pengujian hipotesis penelitian peneliti menggunakan analisis statistic non parametric dengan menggunakan Uji Mann Whitney.. Adapun hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar pembelajaran tematik antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran diskusi dengan siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran.

H_a : Ada perbedaan hasil belajar hasil belajar pembelajaran tematik antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran diskusi dengan siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS. Hipotesis penelitian akan diuji dengan kriteria pengujian sebagai berikut:²³

1. Jika taraf signifikan atau Asymp.Sig. (2-tailed) lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 maka hipotesis atau “ H_0 ditolak dan H_a diterima”
2. Jika taraf signifikan atau Asymp.Sig. (2-tailed) lebih besar dari nilai probabilitas 0,05 maka hipotesis atau “ H_0 diterima dan H_a ditolak”

²²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 148.

²³Duwi Priyanto, *Teknik Muda Dan Cepat Melakukan Analisis Data Dengan SPSS*, (Yogyakarta: Mediakom, 2010), 99 .

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SDN Inpres 1 Lasoani Palu Kecamatan Mantikulore Kota Palu

SDN Inpres 1 Lasoani Kecamatan Mantikulore beralamat di Jalan Bulumasomba No. 09 Kelurahan Lasoani Kecamatan Mantikulore Kota Palu provinsi Sulawesi Tengah. Sekolah ini mulai beroperasi pada tahun 1977, dan terletak di atas areal tanah \pm luas tanah $1.069 M^2$, luas bangunan $\pm 551 M^2$, status tanah dan bangunan SDN Inpres 1 Lasoani Kecamatan Mantikulore yaitu milik pemerintah Provinsi Sulawesi Tengah dan memiliki akreditasi B, mulai dari awal bulan Desember 2007 s/dsekarang.

Adapun tujuan didirikan sekolah tersebut untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut dan meraih prestasi dalam berbagai ajang lomba/seleksi pada tingkat kecamatan, kabupaten, dan provinsi serta meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan sekolah.

SDN Inpres 1 Lasoani Kecamatan Mantikulore mendapatkan legalitas formal dari Kementerian Pendidikan Nasional RI, dengan Nomor Statistik Sekolah (NSS): 101186003116, Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN): 40203649. Sekolah ini terletak di tempat yang sangat strategis yang memungkinkan sekolah tersebut dapat menjadi pilihan utama bagi penyalur pendidikan masyarakat sebagai kebutuhan pendidikan peserta didik.

Adapun lokasi SDN Inpres 1 Lasoani terletak dengan batasan sebagai berikut:

1. Sebelah Utara dibatasi dengan pemukiman penduduk.
2. Sebelah Timur dibatasi dengan jalan Bulumasomba II (lorong).
3. Sebelah Selatan dibatasi dengan jalan Bulumasomba.
4. Sebelah Barat dibatasi dengan SDN Inpres 2 Lasoani.

Pada masa berdirinya SDN Inpres 1 Lasoani ini dijabat oleh beberapa kepala sekolah diantaranya sebagai berikut:

1. Marjuko
2. Basri L. Ahmad
3. Tokare
4. M. Tanase
5. K. Lakumu
6. N. Laturu
7. Hj. Rosni Djurisa, BA (2000- 2007)
8. Ertin Djaniri S.Pd (2007 - 2012)
9. Hj. Taswin S.Pd (2013 - 2017)
10. Nasmin Baso Ali S.Pd., M.Pd (2017 – sekarang)

Menurut keterangan dari kepala sekolah bahwa tidak ada kejelasan yang pasti tentang tanggal berdirinya sekolah ini. Hal ini disebabkan administrasi yang kurang lengkap dari kepala sekolah yang pertama sampai dengan kepala sekolah yang keenam sehingga sulit untuk mendeteksi berapa lama jabatan setiap kepala sekolah SDN Inpres 1 Lasoani dari tahun 1977.

1. Visi dan Misi SDN Inpres 1 Lasoani Kecamatan Mantikulore Kota Palu

a. Visi Sekolah

Menjadikan lulusan SDN Inpres 1 Lasoani sebagai peserta didik yang cerdas, terampil dan berakhlak mulia.

b. Misi Sekolah

Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif bagi peserta didik sesuai potensi masing-masing.

- 1) Melaksanakan belajar tambahan di sore hari
- 2) Mengaktifkan kegiatan KKG
- 3) Melaksanakan Ekstrakuikuler Pramuka dan MIPA
- 4) Meningkatkan disiplin warga sekolah
- 5) Menanamkan sikap taat dan patuh terhadap ajaran agama.

2. Keadaan Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan menunjukkan bahwa tenaga pendidik dan tenaga kependidikan secara keseluruhan berjumlah 15 orang dari latar belakang yang berbeda-beda, 9 orang tenaga pendidik pegawai negeri sipil, 3 orang guru honorer, 1 orang operator sekolah, 1 orang penjaga sekolah dan 1 orang Pustakawan. Berikut ini penulis akan menguraikan tentang keadaan tingkat tenaga pendidik dan tenaga kependidikan berdasarkan jenjang kependidikannya, sebagai berikut:

Tabel 4.1
Keadaan Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan SDN Inpres 1 Lasoani

No.	Nama	Jabatan	Tkt. Pendidikan
1	<u>Nasmin Baso Ali, S.Pd., M.Pd</u> NIP. 19611114 198207 2 002	Kepala Sekolah dan Guru Kelas IIIb	S 2
2	<u>Martha Danga Matika</u> NIP. 19640516 198909 2 002	Guru Kelas II	D II
3	<u>Nurhayati Gafar, S.Pd.I.,M.Pd</u> NIP. 19690108 199504 2 001	Guru PAI Kelas I-VI	S 2
4	<u>Zulkiflin</u> NIP. 19620301 198412 1 008	Guru PJOK Kelas I-VI	D II
5	<u>Marlia,</u> NIP. 19631110 198412 2 002	Guru Kelas Ia	D II
6	<u>Mariani, S.Pd</u> NIP. 19660908 200604 2 011	Guru Kelas IIIa	S 1
7	<u>Melie.F. Pelealu, S.Th</u> NIP. 19650503 200003 2 003	Guru PAK Kelas I-VI	S 1
8	<u>Sukardin, S.Pd</u> NIP. 19690205 200604 1 016	Guru Kelas VI	S 1
9	<u>Suryani, S.Pd.I</u> NIP. 19780808 200801 2 037	Guru Kelas V	S 1
10	Nurfaidah	Guru Kelas Ib	S 1
11	Amir Sain	Administrasi	S 1
12	Dini Stivana	Guru Kelas IV	S 1
13	Nurhayati Umara	Operator	S M U
14	Irwan	Penjaga Sekolah	S M U
15	Megawati	Penjaga Perpustakaan	S M U

Sumber: Data Papan Monografi pada SDN Inpres 1 Lasoani, Tanggal 18 Juli 2020

3. Keadaan Peserta Didik

Sesuai dengan pengamatan penulis di lokasi penelitian menunjukkan bahwa keadaan peserta didik di SDN Inpres 1 Lasoani ini relatif banyak, sehingga keadaan ini akan menunjang keberhasilan pendidikan utamanya dari segi kuantitas agamanya. Untuk lebih jelasnya mengenai keadaan peserta didik di bawah ini akan dipaparkan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Keadaan Peserta Didik SDN Inpres 1 Lasoani

No.	Nama Rombel	Tingkat Kelas	Jumlah Siswa		
			L	P	Total
1	Kelas Ia	1	12	13	25
2	Kelas Ib	1	11	14	25
3	Kelas II	2	16	13	29
4	Kelas IIIa	3	10	10	20
5	Kelas IIIb	3	11	9	20
6	Kelas IV	4	21	17	38
7	Kelas V	5	26	20	46
8	Kelas VI	6	25	18	43
Jumlah Keseluruhan Peserta Didik					246

Sumber: Data Papan Monografi pada SDN Inpres 1 Lasoani, Tanggal 18 Juli 2020

Mencermati jumlah peserta didik di atas, maka penulis dapat menjelaskan bahwa eksistensi peserta didik dengan pendidik berimbang, yakni setiap kelas memiliki guru kelas masing-masing, dan ada juga guru pendidikan agama islam (PAI), guru pendidikan agama kristen (PAK) dan guru pendidikan jasmani olahraga dan kerohanian (PJOK). Namun hal ini bukanlah faktor dominan karena akan berkaitan dengan sarana prasarana yang menunjang keberhasilan pembelajaran.

4. Keadaan Sarana dan Prasarana Pendidikan

Keadaan sarana dan prasarana di sekolah ini masih sangat minim, karena ruang perpustakaan dengan ruang belajar agama kristen berada di satu gedung. Hal ini sangat memprihatinkan, namun dikarenakan persoalan dana maka kondisi ini terus seperti ini. Untuk lebih jelasnya sarana prasarana, peneliti rangkum ke dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana SDN Inpres 1 Lasoani

No.	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kepsek dan Ruang Guru	1	Baik
2	Ruang Kelas	8	Baik
3	Ruang Perpustakaan dan Ruang Belajar Agama Kristen	1	Baik
4	Ruang Sholat dan Ruang UKS	1	Baik
5	Ruang Kamar Mandi/WC	4	Baik
Jumlah Keseluruhan Sarana dan Prasarana		15	Baik

Sumber: Data wawancara guru SDN Inpres 1 Lasoani Tanggal 18 Juli 2020

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa SDN Inpres 1 Lasoani dari segi sarana prasarana sudah hampir memadai, namun usaha guru dalam menunjang proses belajar mengajar sangatlah besar. Ini dapat dilihat dari segi setiap kelas diadakan bimbingan khusus yaitu mengajar peserta didik yang buta aksara Alquran setiap harinya atau membaca buku yang sudah dibagikan kepada setiap peserta didik oleh penjaga perpustakaan pada saat ada jam pembelajaran yang kosong. Salah satu alternatif pemecahannya dengan

kompetensi seorang pendidik di dalam megupayakan proses pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan semestinya.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam 6 (enam) kali pertemuandimulai sejak tanggal 14 - 16 Juli 2020, pada pembelajaran tematik kelas III tema 1 ciri-ciri makhluk hidup pada sub bab 1 pembelajaran 1 dengan KD bahasa Indonesia, matematika dan PPKN. Penelitian ini dilaksanakan pada masa pandemi covid-19 jadi pelaksanaan penelitian ini dengan cara mengumpulkan seluruh peserta didik kelas III melalui media online dan mengunjungi rumah peserta didik untuk pelaksanaan penelitian di sekolah. Hasil penelitian ini merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya yang dapat menguatkan sebuah hipotesis.

Hasil penelitian diperoleh dari pemberian tes hasil belajar yaitu *pretest* dan *posttest* pada materi ciri-ciri makhluk hidup (bahasa Indonesia), nama dan lambang bilangan (Matematika), serta cara-cara bersyukur atas rahmattuhan terutama berkaitandengan karunia keragaman makhluk hidup dan alat geraknya (PPKN) yang berbentuk pilihan ganda soal *pretes* dan *posttest* sebanyak 15 nomor yang telah divalidasi sebelumnya. Sebelum diberikan tes hasil belajar yaitu *posttest*, peserta didik terlebih dahulu diajar dengan menggunakan dua metode pembelajaran yang berbeda. Kelas IIIa menggunakan metode pembelajaran diskusi dan kelas IIIb menggunakan metode pembelajaran bermain peran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Inpres 1 Lasoani diperoleh data sebagai berikut:

1. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik yang diajar dengan Metode Pembelajaran Diskusi di Kelas IIIa

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Inpres 1 Lasoani didapatkan data hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode diskusi melalui nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4
Data Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Menggunakan Metode Diskusi di Kelas IIIa SDN Inpres 1 Lasoani

No	Nama	Sebelum Menggunakan Metode Diskusi (Pre Test)	Setelah Menggunakan Metode Diskusi (Post Test)
1	Amanda Resky Aulia	60	93
2	Annasya Qiana Mardjun	73	60
3	Anugerah Satriansyah Barakati	80	86
4	Arul Maulana HI.Kone	60	80
5	Atyqa Fauzyyah	73	93
6	Berkah Ramadan	80	100
7	Dzakirah Nasywa Rivana	60	80
8	Kayla Raehana	53	66
9	Kiranurahma Riski	53	73
10	Lutfiah Zahra Talita	60	80
11	Moh. Alqfa	53	60
12	Moh. Fahri	53	66
13	Moh.Ifal	46	73
14	Moh. Risky Januar	66	73
15	Nur Naura	60	60
16	Regina Wijayanti	53	60
17	Siti Zahira	53	60
18	Syamsir	53	66
19	Tri Putra Awan Pawa	60	73
20	Wazirha	53	80

Sumber: Data Hasil belajar pada pembelajaran tematik kelas IIIa SDN Inpres 1 Lasoani

Berdasarkan data yang diperoleh penulis, kita dapat melihat cukup jelas perbedaan nilai peserta didik, setelah diterapkan metode pembelajaran diskusi. Sehingga kita dapat melihat bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran diskusi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dengan materi ciri-ciri makhluk hidup (bahasa Indonesia), nama dan lambang bilangan (Matematika), serta cara-cara bersyukur atas rahmat tuhan terutama berkaitan dengan karunia keragaman makhluk hidup dan alat geraknya (PPKN).

a. *Pretest* Kelas IIIa

Hasil penelitian statistik deskriptif pada hasil belajar pembelajaran tematik kelas IIIa setelah dilakukan pretest sebagai berikut:

1) Range

$$\begin{aligned} R &= \text{Nilai terbesar} - \text{Nilai terkecil} \\ &= 80 - 46 \\ &= 34 \end{aligned}$$

2) Banyak kelas interval

$$\begin{aligned} \mathcal{K} &= 1 + 3,3 (\log n) \\ &= 1 + 3,3 (\log 20) \\ &= 1 + (3,3 \times 1,30) \\ &= 1 + 4,29 \\ &= 5,29 \quad 6 \text{ (jadi banyak kelas ada 6)} \end{aligned}$$

3) Panjang kelas interval

$$\begin{aligned} \mathcal{P} &= \frac{\text{Range}}{\text{banyak kelas}} \\ &= \frac{34}{6} \\ &= 5,6 \quad 6 \text{ (jadi panjang kelas ada 6)} \end{aligned}$$

4) Distribusi frekuensi

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi *Pretest* kelas IIIa

Interval Kelas	f_i	f_k	x_i	x_i^2	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$	$(x_i - \bar{x})^2$	$f_i (x_i - \bar{x})^2$
46 – 51	1	1	48,5	2.352,25	48,5	2.352,25	156,25	156,25
52 – 57	8	9	54,5	2.970,25	436	23.762	42,25	338
58 – 63	6	15	60,5	3.660,25	363	21.961,5	0,25	1,5
64 – 69	1	16	66,5	4.422,25	66,5	4.422,25	30,25	30,25
70 – 75	2	18	72,5	5.256,25	145	10.512,5	132,25	264,5
76 – 81	2	20	78,5	6.162,25	157	12.324,5	306,25	612,5
Jumlah (n)	20		381	24.823,5	1.216	75.335	667,5	1.403

Sumber: Data Nilai *Pretest* Peserta Didik Kelas IIIa SDN Inpres 1 Lasoani Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Metode Diskusi

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa ada 20 peserta didik dengan memperoleh nilai yang berbeda yaitu nilai antara 46 sampai 51 terdapat 1 orang peserta didik, nilai antara 52 sampai 57 terdapat 8 orang peserta didik, nilai antara 58 sampai 63 terdapat 6 orang peserta didik, nilai antara 64 sampai 69 terdapat 1 orang peserta didik, nilai antara 70 sampai 75 terdapat 2 orang peserta didik, dan kemudian nilai antara 76 sampai 81 terdapat 2 orang peserta didik.

5) Mean

$$\begin{aligned}
 M_e &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\
 &= \frac{1.216}{20} \\
 &= 60,8 \approx 61 \text{ (jadi nilai rata-rata 61)}
 \end{aligned}$$

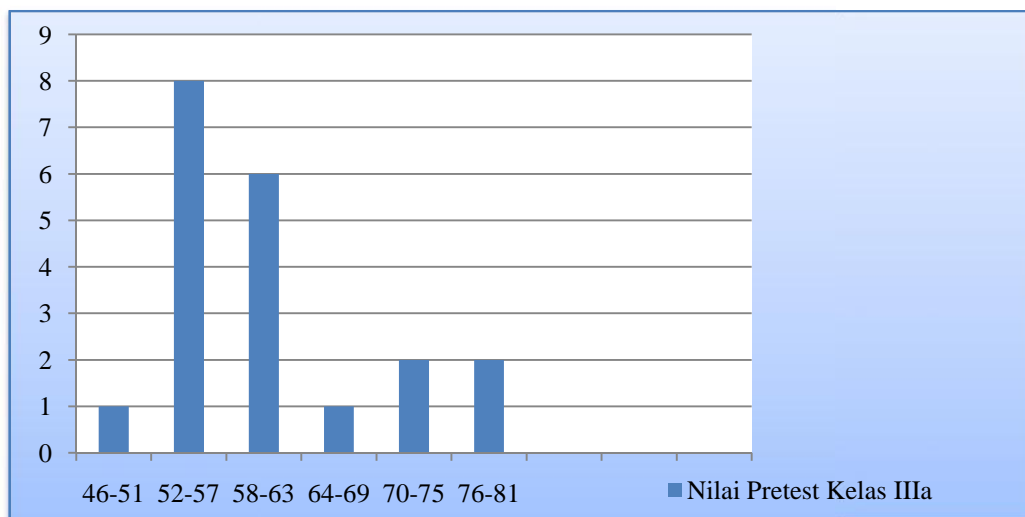
6) Menghitung Standar Deviasi (SD)

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}}$$

$$\begin{aligned}
&= \sqrt{\frac{1403}{(20-1)}} \\
&= \sqrt{\frac{1403}{19}} \\
&= \sqrt{73,84} \\
&= 8,59 \\
&= 9
\end{aligned}$$

7) Menghitung Varians (S^2)

$$\begin{aligned}
S^2 &= \frac{\sum_{i=1}^k f_i x_i^2 - \frac{(f_i x_i)^2}{n}}{n-1} \\
&= \frac{75.335 - \frac{(1.216)^2}{20}}{20-1} \\
&= \frac{75.335 - \frac{(1.478.656)}{20}}{19} \\
&= \frac{75.335 - 73.932,8}{19} \\
&= \frac{1.402,2}{19} \\
&= 73,8 \\
&= 74
\end{aligned}$$



Gambar 4.1
Histogram Frekuensi *Pretest* Hasil Belajar Menggunakan Metode Diskusi
Pada Pembelajaran Tematik Kelas IIIa

Berdasarkan tabel distribusi di atas, kemudian diperoleh hasil statistik deskriptif kategori hasil belajar peserta didik kelas IIIa (*pretest*) pada

pembelajaran tematik menggunakan metode pembelajaran diskusi di SDN Inpres

1 Lasoani

Tabel 4.6 Kategori Hasil Belajar Kelas IIIa (Pretest)

No.	Nilai	Frekuensi	Kategori	Persentase (%)
1	0-69	16	Kurang	80
2	70-79	2	Cukup	10
3	80-89	2	Baik	10
4	90-100	-	Amat Baik	-
Jumlah		20		100

Tabel kategorisasi di atas menunjukkan bahwa dari 20 peserta didik dapat diketahui bahwa 16 peserta didik berada pada kategori “kurang” dengan persentase 80% kemudian 2 peserta didik berada pada kategori “cukup” dengan persentase sebesar 10% serta 2 peserta didik berada pada kategori “baik” dengan persentase sebesar 10%. Berdasarkan hasil pengelompokan data pada tabel kategori tersebut, hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik, berada pada kategori “kurang” dengan persentase 80%.

b. *Posttest* Kelas IIIa

1) Range

$$\begin{aligned}
 R &= \text{Nilai terbesar} - \text{Nilai terkecil} \\
 &= 100 - 60 \\
 &= 40
 \end{aligned}$$

2) Banyak kelas interval

$$\begin{aligned}
 \mathcal{K} &= 1 + 3,3 (\log n) \\
 &= 1 + 3,3 (\log 20) \\
 &= 1 + (3,3 \times 1,30) \\
 &= 1 + 4,29
 \end{aligned}$$

$$= 5,29 \quad 6 \text{ (jadi banyak kelas ada 6)}$$

3) Panjang kelas interval

$$\mathcal{P} = \frac{\text{Range}}{\text{banyak kelas}}$$

$$= \frac{40}{6}$$

$$= 6,67 \quad 7 \text{ (jadi panjang kelas ada 7)}$$

4) Distribusi frekuensi

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi *Posttest* kelas IIIa

Interval Kelas	f_i	f_k	x_i	x_i^2	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$	$(x_i - \bar{x})^2$	$f_i (x_i - \bar{x})^2$
59 – 65	5	5	62	3.844	310	19.220	196	980
66 – 72	3	8	69	4.761	207	14.283	49	147
73 – 79	4	12	76	5.776	304	23.104	0	0
80 – 86	5	17	83	6.889	415	34.445	49	245
87 – 93	2	19	90	8.100	180	16.200	196	392
94 – 100	1	20	97	9.409	97	9.409	441	441
Jumlah (n)	20		477	38.779	1.513	116.661	931	2.205

Sumber: Data Nilai *Posttest* Peserta Didik Kelas IIIa SDN Inpres 1 Lasoani Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Metode Diskusi

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa ada 20 peserta didik dengan memperoleh nilai yang berbeda yaitu nilai antara 59 sampai 65 terdapat 5 orang peserta didik, nilai antara 66 sampai 72 terdapat 3 orang peserta didik, nilai antara 73 sampai 79 terdapat 4 orang peserta didik, nilai antara 80 sampai 86 terdapat 5 orang peserta didik, nilai antara 87 sampai 93 terdapat 2 orang peserta didik, dan kemudian nilai antara 94 sampai 100 terdapat 1 orang peserta didik.

5) Mean

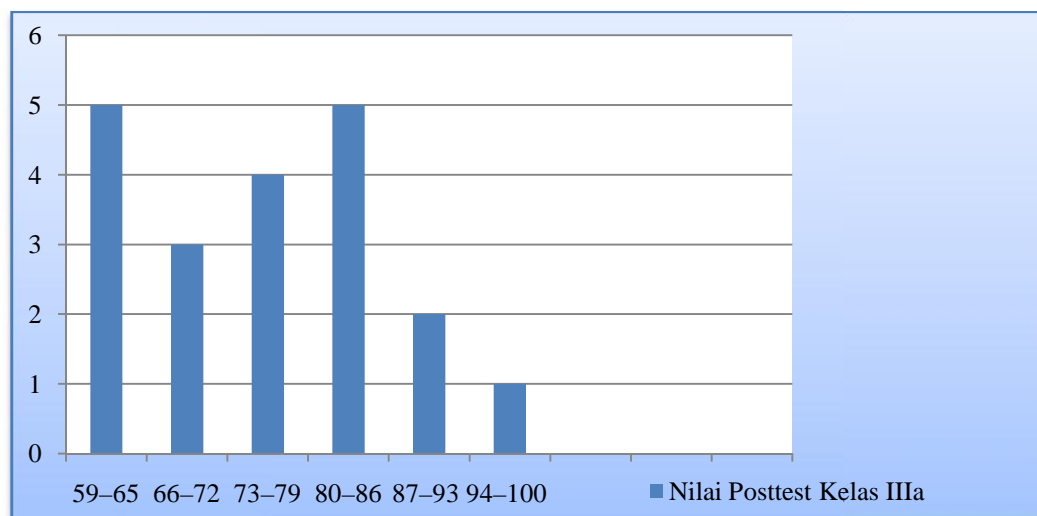
$$\begin{aligned}
 M_e &= \frac{\sum fixi}{\sum fi} \\
 &= \frac{1.513}{20} \\
 &= 75,65 \approx 76 \text{ (jadi nilai rata-rata 76)}
 \end{aligned}$$

6) Menghitung Standar Deviasi (SD)

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{\sum fi (xi - \bar{x})^2}{(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{2205}{(20-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{2205}{19}} \\
 &= \sqrt{116,05} \\
 &= 10,77 \\
 &= 11
 \end{aligned}$$

7) Menghitung Varians (S^2)

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{\sum_{i=1}^k fixi^2 - \frac{(fixi)^2}{n}}{n-1} \\
 &= \frac{116.661 - \frac{(1.513)^2}{20}}{20-1} \\
 &= \frac{116.661 - \frac{(2.289.169)}{20}}{19} \\
 &= \frac{116.661 - 114.458,45}{19} \\
 &= \frac{2.202,55}{19} \\
 &= 115,92 \\
 &= 116
 \end{aligned}$$



Gambar 4.2
Histogram Frekuensi *Posttest* Hasil Belajar Menggunakan Metode Diskusi Pada Pembelajaran Tematik Kelas IIIa

Berdasarkan tabel distribusi di atas, kemudian diperoleh hasil statistik deskriptif kategori hasil belajar peserta didik kelas eksperimen I (*posttest*) pada pembelajaran tematik menggunakan metode pembelajaran diskusi di SDN Inpres 1 Lasoani

Tabel 4.8 Kategori Hasil Belajar Kelas IIIa (*Posttest*)

No.	Nilai	Frekuensi	Kategori	Persentase (%)
1	0-69	8	Kurang	40
2	70-79	4	Cukup	20
3	80-89	5	Baik	25
4	90-100	3	Amat Baik	15
Jumlah		20		100

Tabel kategorisasi di atas menunjukkan bahwa dari 20 peserta dapat diketahui 8 peserta didik berada pada kategori “kurang” dengan persentase 40% kemudian 4 peserta didik berada pada kategori “cukup” dengan persentase sebesar 20%, 5 peserta didik berada pada kategori “baik” dengan persentase sebesar 25% serta 3 peserta didik berada pada kategori “amat baik” dengan persentase 15%

Berdasarkan hasil pengelompokan data pada tabel kategori tersebut, hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik, berada pada kategori “kurang” dengan persentase 40%.

c. Nilai Statistik Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pada Kelas IIIa menggunakan Metode Pembelajaran Diskusi

1) *Pretest* Kelas IIIa

Skor tertinggi yang diperoleh sebelum dilakukan perlakuan pada kelas IIIa adalah 80, sedangkan skor terendah adalah 46 dan skor rata-rata yang diperoleh adalah 61 dengan standar deviasi 9 dan varians 74.

2) *Posttes* Kelas IIIa

Skor tertinggi yang diperoleh setelah dilakukan perlakuan pada kelas IIIa adalah 100, sedangkan skor terendah adalah 60 dan skor rata-rata yang diperoleh adalah 76 dengan standar deviasi 11 dan varians 116.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas IIIa diperoleh nilai rata-rata hasil belajar pada pembelajaran tematik meningkat setelah dilakukan perlakuan, yaitu nilai-nilai rata-rata *pretest* adalah 61 sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 76.

2. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik yang diajar dengan Metode Pembelajaran Bermain Peran di Kelas IIIb

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Inpres 1 Lasoani didapatkan data hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode bermain peran melalui nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.9
Data Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Menggunakan Metode
Bermain Peran di Kelas IIIb SDN Inpres 1 Lasoani

No	Nama	Sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (Pre Test)	Setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (Post Test)
1	Dinarti	60	93
2	Dzihni Khairunnisa	80	80
3	Farhan Hanif	93	93
4	Felin	73	93
5	Fhadil Ridho	80	93
6	Kayla Clara	46	80
7	Moh. Rasya	53	93
8	Mohamad Ersya Fahrizal Manopo	73	100
9	Mohamad Fazril	66	86
10	Naila Rahma Tal Azza	93	100
11	Mohammad Reyhan Suryawan	73	100
12	Muh. Refan	80	100
13	Muhamad Fahmi	73	100
14	Muhammad Arif Rivai	53	86
15	Naura Dinda Aulia	60	86
16	Nur Hikmah	53	93
17	Nuraisyah Lasimpuan	73	100
18	Nurisnaini	73	100
19	Radiva Adelia Putri	86	100
20	Redi Rafa Brahma Setya	73	100

Sumber: Data Hasil belajar pembelajaran tematik kelas IIIb SDN Inpres 1 Lasoani

Berdasarkan data yang diperoleh penulis, kita dapat melihat cukup jelas perbedaan nilai peserta didik, setelah diterapkan metode pembelajaran bermain peran. Sehingga kita dapat melihat bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dengan materi ciri-ciri makhluk hidup (bahasa Indonesia), nama dan lambang bilangan (Matematika), serta cara-cara bersyukur atas

rahmatuhan terutama berkaitandengan karunia keragaman makhluk hidup dan alat geraknya (PPKN).

a. *Pretest* Kelas IIIb

Hasil penelitian statistik deskriptif pada hasil belajar pembelajaran tematik kelas IIIb setelah dilakukan *pretest* sebagai berikut:

1) Range

$$\begin{aligned} R &= \text{Nilai terbesar} - \text{Nilai terkecil} \\ &= 93 - 46 \\ &= 47 \end{aligned}$$

2) Banyak kelas interval

$$\begin{aligned} \mathcal{K} &= 1 + 3,3 (\log n) \\ &= 1 + 3,3 (\log 20) \\ &= 1 + (3,3 \times 1,30) \\ &= 1 + 4,29 \\ &= 5,29 \approx 6 \text{ (jadi banyak kelas ada 6)} \end{aligned}$$

3) Panjang kelas interval

$$\begin{aligned} \mathcal{P} &= \frac{\text{Range}}{\text{banyak kelas}} \\ &= \frac{47}{6} \\ &= 7,8 \approx 8 \text{ (jadi panjang kelas ada 8)} \end{aligned}$$

4) Distribusi frekuensi

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi *Pretest* kelas IIIb

Interval Kelas	f_i	f_K	x_i	x_i^2	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$	$\sum f_i (x_i - \bar{x})^2$	$\sum f_i (x_i - \bar{x})^2$
46 – 53	4	4	49,5	2.450,25	198	9.801	420,25	1.681
54 – 61	2	6	57,5	3.306,25	115	8.580,5	156,25	312,5
62 – 69	1	7	65,5	4.290,25	65,5	4.290,25	20,25	20,25
70 – 77	7	14	73,5	5.402,25	514,5	37.815,75	12,25	85,75
78 – 85	3	17	81,5	6.642,25	244,5	19.926,75	132,25	396,75
86 – 93	3	20	89,5	8.010,25	268,5	24.030,75	380,25	1.140,75
Jumlah (n)	20		417	30.101,5	1.406	104.445	1.121,5	3.637

Sumber: Data Nilai *Pretes* Peserta Didik Kelas IIIb SDN Inpres 1 Lasoani Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Metode Bermain Peran.

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa ada 20 peserta didik dengan memperoleh nilai yang berbeda yaitu nilai antara 46 sampai 53 terdapat 4 orang peserta didik, nilai antara 54 sampai 61 terdapat 2 orang peserta didik, nilai antara 62 sampai 69 terdapat 1 orang peserta didik, nilai antara 70 sampai 77 terdapat 7 orang peserta didik, nilai antara 78 sampai 85 terdapat 3 orang peserta didik, dan kemudian nilai antara 86 sampai 93 terdapat 3 orang peserta didik.

5) Mean

$$\begin{aligned}
 M_e &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\
 &= \frac{1.406}{20} \\
 &= 70,3 \approx 70 \text{ (jadi nilai rata-rata 70)}
 \end{aligned}$$

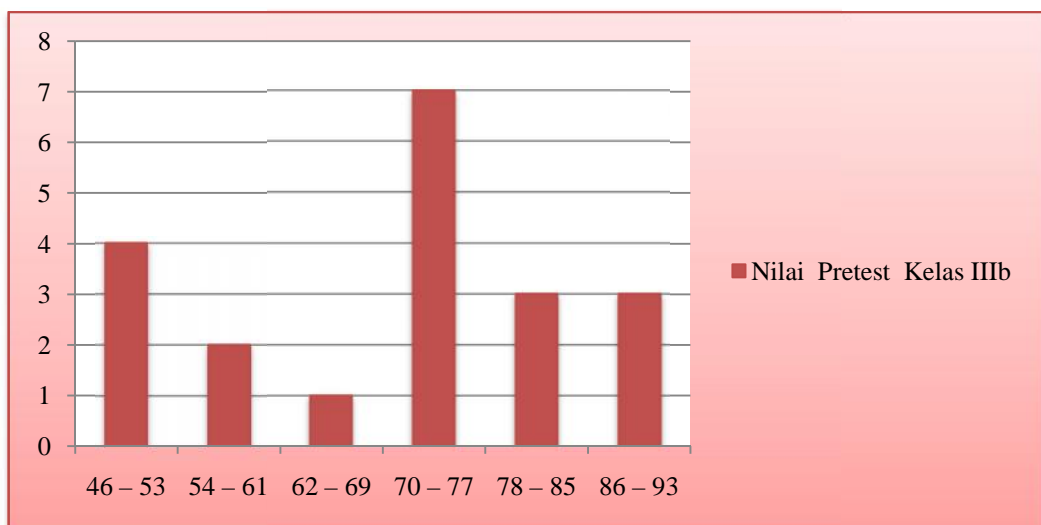
6) Menghitung Standar Deviasi (SD)

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{3637}{(20-1)}}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= \sqrt{\frac{3637}{19}} \\
 &= \sqrt{191,42} \\
 &= 13,83 \\
 &= 14
 \end{aligned}$$

7) Menghitung Varians (S^2)

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{\sum_{i=1}^k f_{ixi}^2 - \frac{(f_{ixi})^2}{n}}{n-1} \\
 &= \frac{104.445 - \frac{(1.406)^2}{20}}{20-1} \\
 &= \frac{104.445 - \frac{(1.976.836)}{20}}{19} \\
 &= \frac{104.445 - 98.841,8}{19} \\
 &= \frac{5.603,2}{19} \\
 &= 294,90 \\
 &= 295
 \end{aligned}$$



Gambar 4.3
Histogram Frekuensi *Pretest* Hasil Belajar Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Tematik Kelas IIIb

Berdasarkan tabel distribusi di atas, kemudian diperoleh hasil statistik deskriptif kategori hasil belajar peserta didik kelas IIIb (*pretest*) pada pembelajaran tematik menggunakan metode pembelajaran bermain peran di SDN Inpres 1 Lasoani

Tabel 4.11 Kategori Hasil Belajar Kelas IIIb (Pretest)

No.	Nilai	Frekuensi	Kategori	Persentase (%)
1	0-69	7	Kurang	35
2	70-79	7	Cukup	35
3	80-89	4	Baik	20
4	90-100	2	Amat Baik	10
Jumlah		20		100

Tabel kategorisasi di atas menunjukkan bahwa dari 20 peserta dapat diketahui bahwa 7 peserta didik berada pada kategori “kurang” dengan persentase 35% kemudian 7 peserta didik berada pada kategori “cukup” dengan persentase sebesar 35%, 4 peserta didik berada pada kategori “baik” dengan persentase sebesar 20% serta 2 peserta didik berada pada kategori “amat baik” dengan persentase 10%. Berdasarkan hasil pengelompokan data pada tabel kategori di atas, hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik, berada pada kategori “cukup” dengan persentase 35%.

b. *Posttest* Kelas IIIb

1) Range

$$\begin{aligned}
 R &= \text{Nilai terbesar} - \text{Nilai terkecil} \\
 &= 100 - 80 \\
 &= 20
 \end{aligned}$$

2) Banyak kelas interval

$$\begin{aligned}
 \mathcal{K} &= 1 + 3,3 (\log n) \\
 &= 1 + 3,3 (\log 20) \\
 &= 1 + (3,3 \times 1,30) \\
 &= 1 + 4,29 \\
 &= 5,29 \quad 6 \text{ (jadi banyak kelas ada 6)}
 \end{aligned}$$

3) Panjang kelas interval

$$\mathcal{P} = \frac{\text{Range}}{\text{banyak kelas}}$$

$$= \frac{20}{6}$$

$$= 3,3 \quad 4 \text{ (jadi panjang kelas ada 4)}$$

4) Distribusi frekuensi

Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi *Posttest* kelas IIIb

Interval Kelas	f_i	f_k	x_i	x_i^2	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$	$(x_i - \bar{x})^2$	$f_i (x_i - \bar{x})^2$
77 – 80	2	2	78,5	6.162,25	157	12.324,5	240,25	480,5
81 – 84	0	2	82,5	6.806,25	0	0	132,25	0
85 – 88	3	5	86,5	7.482,25	259,5	22.446,75	56,25	168,75
89 – 92	0	5	90,5	8.190,25	0	0	12,25	0
93 – 96	6	11	94,5	8.930,25	567	53.581,5	0,25	1,5
97 – 100	9	20	98,5	9.702,25	886,5	87.320,25	20,25	182,25
Jumlah (n)	20		531	47.269,5	1.870	175.673	461,5	833

Sumber: Data Nilai *Posttest* Peserta Didik Kelas IIIb SDN Inpres 1 Lasoani Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Metode Bermain Peran.

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa ada 20 peserta didik dengan memperoleh nilai yang berbeda yaitu nilai antara 77 sampai 80 terdapat 2 orang peserta didik, nilai antara 85 sampai 88 terdapat 3 orang peserta didik, nilai antara 93 sampai 96 terdapat 6 orang peserta didik, dan kemudian nilai antara 97 sampai 100 terdapat 9 orang peserta didik.

5) Mean

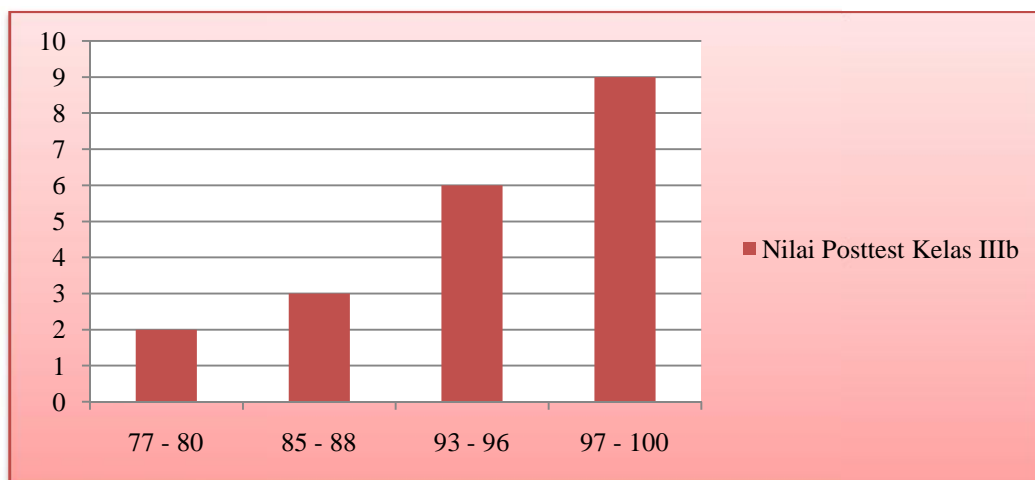
$$\begin{aligned}
 M_e &= \frac{\sum fixi}{\sum fi} \\
 &= \frac{1.870}{20} \\
 &= 93,5 \sim 94 \text{ (jadi nilai rata-rata 94)}
 \end{aligned}$$

6) Menghitung Standar Deviasi (SD)

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{\sum fi (xi - \bar{x})^2}{(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{833}{(20-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{833}{19}} \\
 &= \sqrt{43,84} \\
 &= 6,62 \\
 &= 7
 \end{aligned}$$

7) Menghitung Varians (S^2)

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{\sum_{i=1}^k fixi^2 - \frac{(fixi)^2}{n}}{n-1} \\
 &= \frac{175.673 - \frac{(1.870)^2}{20}}{20-1} \\
 &= \frac{175.673 - \frac{3.496.900}{20}}{19} \\
 &= \frac{175.673 - 174.845}{19} \\
 &= \frac{828}{19} \\
 &= 43,57 \\
 &= 44
 \end{aligned}$$



Gambar 4.4
Histogram Frekuensi *Posttest* Hasil Belajar Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Tematik Kelas IIIb

Berdasarkan tabel distribusi dan presentase di atas, kemudian diperoleh hasil statistik deskriptif kategori hasil belajar peserta didik kelas IIIb (*pretest*) pada pembelajaran tematik menggunakan metode pembelajaran bermain peran di SDN Inpres 1 Lasoani

Tabel 4.13 Kategori Hasil Belajar Kelas IIIb (*Posttest*)

No.	Nilai	Frekuensi	Kategori	Persentase (%)
1	0-69	-	Kurang	-
2	70-79	-	Cukup	-
3	80-89	5	Baik	25
4	90-100	15	Amat Baik	75
Jumlah		20		100

Tabel kategorisasi di atas menunjukkan bahwa dari 20 peserta dapat diketahui 5 peserta didik berada pada kategori “baik” dengan persentase sebesar 25% serta 15 peserta didik berada pada kategori “amat baik” dengan persentase sebesar 75%. Berdasarkan hasil pengelompokan data pada tabel kategori di atas, hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik, berada pada kategori “amat baik” dengan persentase 75%.

8) Nilai Statistik Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pada Kelas IIIb
Menggunakan Metode Pembelajaran bermain

1) *Pretest* Kelas IIIb

Skor tertinggi yang diperoleh sebelum dilakukan perlakuan pada kelas IIIb adalah 93 sedangkan skor terendah adalah 46 dan skor rata-rata yang diperoleh adalah 70 dengan standar deviasi 14 dan varians 295.

2) *Posttes* Kelas IIIb

Skor tertinggi yang diperoleh setelah dilakukan perlakuan pada kelas IIIb adalah 100 sedangkan skor terendah adalah 80 dan skor rata-rata yang diperoleh adalah 94 dengan standar deviasi 7 dan varians 44.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas IIIb diperoleh nilai rata-rata hasil belajar pada pembelajaran tematik meningkat setelah dilakukan perlakuan, yaitu nilai-nilai rata-rata *pretest* adalah 70 sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 94.

3. Deskripsi Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran Diskusi dengan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran Bermain Peran

Pengujian Hipotesis dilakukan dengan memakai analisis statistik non parametrik dengan menggunakan Uji Mann Whitney untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap penerapan metode pembelajaran diskusi dengan metode pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar peserta didik kelas IIIa dan kelas IIIb atau tidak. Penulis melakukan analisis dengan melihat data *posttest* yang diperoleh kelas IIIa dan kelas IIIb.

1. Jika taraf signifikan atau Asymp.Sig. (2-tailed) lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05 maka hipotesis atau “ H_0 ditolak dan H_a diterima” berarti ada perbedaan hasil belajar hasil belajar pembelajaran tematik antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran diskusi dengan siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran.
2. Jika taraf signifikan atau Asymp.Sig. (2-tailed) lebih besar dari nilai probabilitas 0,05 maka hipotesis atau “ H_0 diterima dan H_a ditolak” berarti tidak ada perbedaan hasil belajar pembelajaran tematik antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran diskusi dengan siswa yang mengikuti metode pembelajaran bermain peran.

Tabel 4.14 Hasil Perhitungan Uji Mann Whitney

Hasil	Mann-Whitney U	Asymp.Sig. (2-tailed)	Keterangan
Posttest	39,000	0,000	Terdapat Perbedaan yang signifikan

Berdasarkan hasil perhitungan uji Mann-Whitney terhadap hasil *posttest* menunjukkan nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan yang menggunakan metode pembelajaran diskusi pada siswa kelas IIIa yang berjumlah 20 orang dan yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran pada siswa kelas IIIb berjumlah 20 orang di SDN Inpres 1 Lasoani. Instrument penelitian yang digunakan adalah 15 nomor soal *pretest* dan *posttest* dalam bentuk pilihan ganda.

Setelah memberikan tes terhadap peserta didik diperoleh data yang selanjutnya akan dianalisis.

1. Hasil Belajar Peserta Didik yang diajar dengan Metode Pembelajaran Diskusi di Kelas IIIa

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas IIIa yang dibelajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran dan peneliti melakukan pengujian analisis statistik deskriptif *pretest* sehingga diperoleh skor tertinggi yaitu 80, skor terendah 46, rentang skor (range) 34, rata-rata skor 61 dan standar deviasi adalah 9. Kemudian pada *posttest* skor tertinggi 93, skor terendah 46, rentang skor (range) 47, rata-rata skor 70 dan standar deviasi 14. Data tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar tematik peserta didik pada kelas IIIa yang menggunakan metode pembelajaran diskusi tergolong baik.

Kelas IIIa menggunakan metode pembelajaran diskusi dan mengalami peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai *posttest* peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan metode diskusi dikarenakan penggunaan metode ini melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dimana peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan masing-masing kelompok sudah memiliki bahan materi yang akan didiskusikan dengan teman kelompoknya.

Adanya tugas masing-masing peserta didik dalam kelompoknya sehingga melatih kesiapan peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya di depan teman kelompoknya. Kesiapan peserta didik dalam proses pembelajaran ini melatih daya

serap pemahamannya dari teman kelompoknya sehingga interaksi antar peserta didik lebih mudah tercipta.

Secara teori diskusi digunakan oleh para guru untuk tujuan meningkatkan cara berfikir peserta didik jalan membantu peserta didik membangkitkan pemahaman isi pelajaran, menumbuhkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik, membantu peserta didik mempelajari keterampilan komunikasi dan proses berfikir.¹

2. Hasil Belajar Peserta Didik yang diajar dengan Metode Pembelajaran Bermain Peran di Kelas IIIb

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas IIIb yang dibelajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran dan peneliti melakukan pengujian analisis statistik deskriptif *pretest* sehingga diperoleh skor tertinggi yaitu 93, skor terendah 46, rentang skor (range) 47, rata-rata skor 70 dan standar deviasi adalah 14. Kemudian pada *posttest* skor tertinggi 100, skor terendah 80, rentang skor (range) 20, rata-rata skor 94 dan standar deviasi 7

Kelas IIIb menggunakan metode pembelajaran bermain peran mengalami peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai *posttest* peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan metode bermain peran dikarenakan penggunaan metode ini melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dimana peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan masing-masing kelompok sudah memiliki peran masing-masing yang akan ditampilkan di depan teman-temannya.

¹Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2010), 124.

Tingkat partisipatif peserta didik yang tinggi karena adanya unsur bermain dalam metode pembelajaran ini. Unsur bermain dalam metode ini menciptakan suasana dan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan serta mengubah pemikiran peserta didik bahwa belajar merupakan hal yang membosankan. Terciptanya suasana nyaman dalam pembelajaran tersebut meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Meningkatnya motivasi belajar peserta didik maka mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan.

Teori Gowen menyatakan main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahap, ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri. Pada tahap main peran awal, anak akan melakukan macam-macam percobaan dengan bahan-bahan di sekitarnya dan berbagai macam peran, melalui pengalaman main peran anak memeriksa egonya, belajar menghadapi pertentangan emosi, memperkuat diri sendiri untuk masa depan, menciptakan kembali masa lalu, dan mengembangkan keterampilan imajinasi.²

3. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran Diskusi dengan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran Bermain Peran

Berdasarkan hasil analisis data uji hipotesis menggunakan perhitungan uji Mann-Whitney terhadap hasil *posttest* menunjukkan nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05. maka “H₀ ditolak dan H_a diterima”. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil

²Mukhtar Latif, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 206.

belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran diskusi dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran.

Pada kelas IIIa yang diajar menggunakan metode pembelajaran diskusi nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan rata-rata 76 dan kelas IIIb yang diajar menggunakan metode pembelajaran bermain peran nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan rata-rata 94. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran diskusi dengan peserta didik yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran kedua-duanya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Meningkatnya hasil belajar peserta didik disebabkan karena metode pembelajaran tersebut melibatkan aktiitas belajar peserta didik. Aktivitas belajar merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses pembelajaran, kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dan menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan peserta didik lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.³

Hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan metode bermain peran lebih meningkat dibandingkan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan metode diskusi, hal ini disebabkan pada metode bermain peran terdapat unsur permainan sehingga peserta-peserta didik lebih aktif dan antusias

³Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), 76

dalam pembelajaran. Sikap tersebut secara tidak langsung mempengaruhi tingkat pengetahuan peserta didik yang akhirnya berdampak pada hasil belajar yang meningkat. Pada metode diskusi ada beberapa peserta didik yang masih ragu dan memiliki rasa takut salah untuk mengungkapkan gagasan-gagasan mereka di depan teman kelompoknya sehingga tidak semua peserta didik berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan metode pembelajaran diskusi dengan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan metode pembelajaran bermain peran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengolahan data hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan metode pembelajaran diskusi memperoleh peningkatan dari nilai rata-rata 61 (*pretest*) menjadi 76 (*posttest*), sedangkan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan metode bermain peran juga memperoleh peningkatan dari nilai rata-rata 70 (*pretest*) menjadi 94 (*posttest*). Setelah dilakukan pengujian hipotesis maka hasilnya H_a diterima, dan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan metode diskusi dengan peserta didik yang diajar menggunakan metode bermain peran, dimana peserta didik yang diajar menggunakan metode bermain peran di kelas IIIb memiliki nilai rata-rata tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang diajar menggunakan metode diskusi di kelas IIIa SDN Inpres 1 Lasoani.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penelitian ini, maka beberapa hal yang disarankan antara lain:

1. Kepada guru kelas, khususnya di SDN Inpres 1 Lasoani disarankan agar menerapkan metode pembelajaran bermain peran dan metode pembelajaran diskusi, meskipun di hasil penelitian penulis yang lebih unggul ialah metode bermain peran, namun tidak ada salahnya untuk menggunakan metode diskusi

agar metode yang digunakan lebih bervariasi dan berusaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif agar peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

2. Kepada penentu kebijakan dalam bidang-bidang pendidikan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di SDN Inpres 1 Lasoani.
3. Kepada peneliti lain yang akan mengkaji variabel sama diharapkan untuk lebih menyempurnakan langkah-langkah pembelajaran, dan dapat menerapkannya pada materi dan kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Edisi Revisi, Cet.III; Jakarta: Bumi Aksara, 2002.
- Arikunto Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Ed.2; Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Azwar Saifuddin, *Reliabilitas dan Validitas*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung, Pustaka Setia, 2011.
- Hikmawati, *Perbandingan Metode Pembelajaran Role Playing dan Metode Pembelajaran Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII di MTS Negeri Gowa Kabupaten Gowa*, Makassar: Pendidikan pada Prodi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2017.
- Kemendikbud, *Kerangka Dasar Kurikulum 2013*, Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2013.
- Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: Adhy Aksara Abadi Indonesia, 2011.
- Latif Mukhtar, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Mudlofir Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2016.
- Mufarokah Annisatul, *Strategi Belajar Mengajar*, Yogyakarta: Teras, 2009.
- Muhammad, Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), 205.
- Naisaban Ladidlaus, *Para Psikologi Terkemuka Dunia Riwayat Hidup Pokok Pikiran dan Karya*, Jakarta: Grasindo, 2004.
- Nurkholis, Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi, *Jurnal Kependidikan*, Vol 1, no 1, 2013.
- Nurlia, *Perbandingan Hasil Belajar Matematika yang Menggunakan Lembar Jawaban Siswa (LKS) dan Media Diskusi Kelas VIII MTS Ibnul Amin Kecamatan Bungaya Kabupaten Gowa*, Makassar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin, 2015.

- Priyanto Duwi, *Teknik Muda Dan Cepat Melakukan Analisis Data Dengan SPSS*, Yogyakarta: Mediakom, 2010.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, Depok: Grafindo Persada, 2018.
- Samidi, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Student Team Heroic Leadership Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Pada Siswa SMP Negeri 29 Medan T.P", *Jurnal Edu Tech*, Vol 1, No 1, 2015.
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Sari, Fransiska Faberta Kencana Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Melalui Model Pembelajaran Role Playing, *Jurnal Satya Widya*, Vol. 34, No. 1, Juni 2018.
- Santoso, *Skema dan Mekanisme Pelatihan: Panduan Penyelenggaraan Pelatihan*, Jakarta: Yayasan Terumbu Karang Indonesia, 2010.
- Syaiful dan Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta 2002.
- Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, Cet. 21; Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sudijono Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Ed.1-16; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- Sudijono Anas, *Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Subana dan Moersetyo Rahadi Sudrajat, *Statistik Pendidikan*, Cet. I; Bandung: Pustaka Setia, 2000.
- Subagiyo Heru, *Roleplay Untuk Sekolah Menengah Kejuruan*, Jakarta: Erlangga, 2013.
- Susanto Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013.
- Syamsudduha, *Penilaian Kelas*, Makassar: Alauddin University Press, 2012.
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana, 2010.

Trianto, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010.

Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik: Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, Jakarta: Media Prenada, 2011.

Wicaksono dkk, *Teori Pembelajaran Bahasa*, Edisi Revisi; Yogyakarta: Garudwahaca, 2016.

Yamin Martinis dan Maisah, *Standarisasi Kinerja Guru*, Cet 1; Jakarta: Gaung Persada Press, 2010.

Lampiran 1

Kelas Metode Diskusi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SDN Inpres 1 Lasoani
Kelas / Semester	:	III a / 1
Tema 1	:	Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Sub Tema 1	:	Ciri-Ciri Makhluk Hidup
Pembelajaran	:	1
Alokasi Waktu	:	1 x 35 menit
Pertemuan ke-	:	1
Hari / Tgl Pelaksanaan	:	Selasa / 14 Juli 2020
Jam Pelaksanaan	:	08.30 – 09.05 WITA

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Bahasa Indonesia

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.4 Mencermati kosa kata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.4.1 Menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup.
2	4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosa kata baku dalam kalimat efektif.	4.4.1 Menyimpulkan ciri-ciri makhluk hidup.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah selesai berdiskusi, peserta didik dapat menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup dengan tepat.

2. Setelah kegiatan berdiskusi, peserta didik dapat menyimpulkan ciri-ciri makhluk hidup dengan tepat.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik. ▪ Peserta didik berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu peserta didik. <i>Religius</i> ▪ Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan. ▪ Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. ▪ Guru melakukan apersepsi dengan bermain tebak hewan atau bercerita pengalaman pergi ke kebun binatang untuk mengawali pembahasan tentang ciri-ciri makhluk hidup. 	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik ▪ Peserta didik mengerjakan soal pretest (soal pilihan ganda sebanyak 5 nomor) ▪ Gurumemberikan pengarahankepadapeserta didik untukmembaca tekstentang “ Makhluk hidup di sekitar kita” 	20 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<div data-bbox="667 421 1214 568" style="background-color: #f9e79f; padding: 5px;"> <p>Subtema 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup</p> </div> <div data-bbox="740 562 1139 831" style="padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Makhluk Hidup di Sekitar Kita</p> <p>Ada banyak makhluk hidup di sekitar kita. Makhluk hidup adalah manusia, hewan, dan tumbuhan. Makhluk hidup merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Semua makhluk merupakan kekayaan yang harus kita syukuri. Setiap makhluk hidup memiliki ciri-ciri tertentu. Sebagian besar makhluk hidup memiliki ciri-ciri yang sama, yaitu bergerak, bernapas, berkembang biak, tumbuh, makan, dan peka terhadap rangsang. Mari kita pelajari lebih lanjut makhluk hidup di sekitar kita.</p> </div> <div data-bbox="663 837 1214 1205" style="text-align: center;">  </div> <div data-bbox="595 1223 810 1256" style="padding: 10px;"> <p>Metode Diskusi</p> </div> <div data-bbox="611 1279 1222 1973" style="padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menerangkan kepada peserta didik tentang teknik pelaksanaan metode diskusi sekaligus mengatur posisi meja dan kursi peserta didik ▪ Guru menentukan topik yang akan didiskusikan sesuai dengan materi pembelajaran hari ini yaitu tentang makhluk hidup yang ada disekitar kita. ▪ Guru membentuk peserta didik dalam beberapa kelompok dan menentukan pemimpin diskusi pada setiap kelompok ▪ Guru mempersilahkan perwakilan dari setiap kelompok untuk membacakan hasil </div>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>diskusi kelompoknya dan kelompok yang lain mengamati hasil diskusi yang dibacakan oleh teman kelompoknya begitupun sebaliknya terhadap kelompok lainnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Masing-masing kelompok menyiapkan pertanyaan untuk kelompok lain. ▪ Apabila ada yang belum dipahami dan dimengerti, menjawabnya akan dibantu oleh guru jika tidak diketahui ▪ Guru memberikan kesimpulan dari kegiatan diskusi bersama peserta didik. Kesimpulannya ikan dan cicak sama-sama makhluk hidup. ▪ Ciri-ciri makhluk hidup adalah bergerak, bernapas, tumbuh, berkembang biak, memerlukan makanan dan air, peka terhadap rangsang. ▪ Makhluk hidup dapat bergerak sehingga dapat berpindah tempat. Cara bergerak makhluk hidup berbeda-beda. Manusia berjalan atau berlari menggunakan kaki. Burung terbang menggunakan sayap. Ikan berenang menggunakan sirip, dan lain-lain. ▪ Makhluk hidup bernapas. Alat pernapasan makhluk hidup bermacam-macam. ▪ Manusia bernapas dengan paru-paru. Ikan bernapas dengan insang. Serangga bernapas dengan trakea. Tumbuhan 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>bernapas dengan stomata.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Makhluk hidup tumbuh. Manusia ketika bayi tubuhnya kecil lalu berangsur-angsur tumbuh menjadi besar. Begitupun hewan dan tumbuhan mengalami pertumbuhan. Pertumbuhan adalah proses bertambahnya ukuran tubuh. ▪ Makhluk hidup berkembang biak. Misalnya pada manusia, ibu melahirkan bayi. Ini membuktikan manusia berkembang biak. Berkembang biak artinya menghasilkan keturunan. Hewan pun berkembang biak. Ada hewan yang berkembang biak dengan cara melahirkan dan bertelur. Begitupun tumbuhan juga berkembang biak. Tujuan berkembangbiak adalah melestarikan jenisnya agar tidak punah. ▪ Memerlukan makanan dan air. Setiap makhluk hidup memerlukan makanan dan air. Karena kalau tidak makan dan minum, makhluk hidup akan mati. ▪ Makhluk hidup memiliki ciri peka terhadap rangsangan. Rangsang adalah sesuatu yang dapat memengaruhi kerja organ tubuh. Misalnya ketika melihat sinar matahari, secara spontan kita akan menutup mata. ▪ Peserta didik mengerjakan posttes (soal pilihan ganda sebanyak 5 nomor) 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara melafalkannya dsb) b. Segera memberikan nasihat, apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdo'a, agar besok kalau berdoa lebih disempurnakan 	10 menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup* Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema : *Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup* Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Berbagai poster pertumbuhan manusia, hewan, dan tanaman.
- Berbagai aktivitas makhluk hidup.

F. MATERI PEMBELAJARAN

- Membaca teks tentang ciri-ciri makhluk hidup.
- Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup dengan berdiskusi

G. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Tanya jawab, penugasan, diskusi, ceramah.

H. PENILAIAN

1. Prosedur penilaian : Penilaian Kognitif
2. Instrument Penilaian : Terlampir

Guru Kelas IIIa

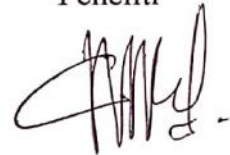


Mariani, S.Pd

NIP. 19660908 200604 2 011

Palu, 14 Juli 2020

Peneliti



Megawati

NIM. 16 1 04 0035

Mengetahui

Kepala SDN Inpres 1 Lasoani



Nasmin Baso Ali, S.Pd., M.Pd

NIP. 19611114 198207 2 002

Lampiran 2

Kelas Metode Bermain Peran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SDN Inpres 1 Lasoani
Kelas / Semester	:	III b (Tiga) / 1
Tema 1	:	Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Sub Tema 1	:	Ciri-Ciri Makhluk Hidup
Pembelajaran	:	1
Alokasi Waktu	:	1 x 35 menit
Pertemuan ke-	:	1
Hari / Tgl Pelaksanaan	:	Selasa / 14 Juli 2020
Jam Pelaksanaan	:	09.10–09.45 WITA

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)**Bahasa Indonesia**

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang di sajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/ atau eksplorasi lingkungan.	3.4.1 Menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup.
2	4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosa kata baku dalam kalimat efektif.	4.4.1 Menyimpulkan ciri-ciri makhluk hidup.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah kegiatan bermain peran peserta didik dapat menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup dengan tepat.
2. Setelah kegiatan bermain peran peserta didik dapat menyimpulkan ciri-ciri makhluk hidup dengan tepat.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik.▪ Peserta didik berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu peserta didik. <i>Religius</i>▪ Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.▪ Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.▪ Guru melakukan apersepsi dengan bermain tebak hewan atau bercerita pengalaman pergi ke kebun binatang untuk mengawali pembahasan tentang ciri-ciri makhluk hidup.	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik▪ Peserta didik mengerjakan soal pretest (soal pilihan ganda sebanyak 5 nomor)	20 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan pengarahan kepada peserta didik untuk membaca teks tentang “Makhluk hidup di sekitar kita” <div data-bbox="668 577 1219 1368" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">Subtema 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup</p> <p style="text-align: center;">Makhluk Hidup di Sekitar Kita</p> <p>Ada banyak makhluk hidup di sekitar kita. Makhluk hidup adalah manusia, hewan, dan tumbuhan. Makhluk hidup merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Semua makhluk merupakan kekayaan yang harus kita syukuri.</p> <p>Setiap makhluk hidup memiliki ciri-ciri tertentu. Sebagian besar makhluk hidup memiliki ciri-ciri yang sama, yaitu bergerak, bernapas, berkembang biak, tumbuh, makan, dan peka terhadap rangsang. Mari kita pelajari lebih lanjut makhluk hidup di sekitar kita.</p>  </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Metode bermain peran ▪ Guru menerangkan kepada peserta didik tentang teknik pelaksanaan metode bermain peran dan menyiapkan skenario yang akan diperankan (menjadi makhluk hidup yang ada di sekitar kita, seperti cicak, ikan, nyamuk) ▪ Guru membentuk peserta didik dalam beberapa kelompok dan menunjukkan masing-masing peran pada tiap kelompok yang akan ditampilkan peserta didik (

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>menjadi makhluk hidup yang ada di sekitar kita, seperti cicak, ikan, nyamuk)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mempersilahkan peserta didik untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan yaitu ada yang menjadi seekor cicak, ikan, dan nyamuk ▪ Masing-masing peserta didik berada dalam kelompoknya, kemudian peserta didik melakukan pengamatan kepada pesera didik yang sedang memperagakan skenarionya ▪ Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok lain. ▪ Guru memberikan kesimpulan dari kegiatan bermain peran bersama peserta didik. Kesimpulannya ikan dan cicak sama-sama makhluk hidup. Ciri-ciri makhluk hidup dari kedua hewan tersebut adalah bergerak, butuh makanan, dan lain-lain. ▪ Ciri-ciri makhluk hidup adalah bergerak, bernapas, tumbuh, berkembang biak, memerlukan makanan dan air, peka terhadap rangsang. ▪ Makhluk hidup dapat bergerak sehingga dapat berpindah tempat. Cara bergerak makhluk hidup berbeda-beda. Manusia 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>berjalan atau berlari menggunakan kaki. Burung terbang menggunakan sayap. Ikan berenang menggunakan sirip, dan lain-lain.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Makhluk hidup bernapas. Alat pernapasan makhluk hidup bermacam-macam. ▪ Manusia bernapas dengan paru-paru. Ikan bernapas dengan insang. Serangga bernapas dengan trakea. Tumbuhan bernapas dengan stomata. ▪ Makhluk hidup tumbuh. Manusia ketika bayi tubuhnya kecil lalu berangsur-angsur tumbuh menjadi besar. Begitupun hewan dan tumbuhan mengalami pertumbuhan. Pertumbuhan adalah proses bertambahnya ukuran tubuh. ▪ Makhluk hidup berkembang biak. Misalnya pada manusia, ibu melahirkan bayi. Ini membuktikan manusia berkembang biak. Berkembang biak artinya menghasilkan keturunan. Hewan pun berkembang biak. Ada hewan yang berkembang biak dengan cara melahirkan dan bertelur. Begitupun tumbuhan juga berkembang biak. Tujuan berkembangbiak adalah melestarikan jenisnya agar tidak punah. ▪ Memerlukan makanan dan air. Setiap makhluk hidup memerlukan makanan dan 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>air. Karena kalau tidak makan dan minum, makhluk hidup akan mati.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Makhluk hidup memiliki ciri peka terhadap rangsangan. Rangsang adalah sesuatu yang dapat memengaruhi kerja organ tubuh. Misalnya ketika melihat sinar matahari, secara spontan kita akan menutup mata. ▪ Peserta didik mengerjakan posttes (soal pilihan ganda sebanyak 5 nomor) 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengamati sikap siswa dalam berdo'a (sikap duduknya, cara membacanya, cara melafalkannya dsb) b. Segera memberikan nasihat, apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdo'a, agar besok kalau berdoa lebih disempurnakan 	10 menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup* Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema : *Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup* Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Berbagai poster pertumbuhan manusia, hewan, dan tanaman.
- Berbagai aktivitas makhluk hidup.

F. MATERI PEMBELAJARAN

- Membaca teks tentang ciri-ciri makhluk hidup.
- Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup dengan bermain peran

G. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Tanya jawab, penugasan, bermain peran, ceramah.

II. PENILAIAN

1. Prosedur penilaian : Penilaian Kognitif
2. Instrument Penilaian : Terlampir

Palu, 14 Juli 2020

Guru Kelas IIIb



Nasmin Baso Ali, S.Pd.,M.Pd
NIP. 19611114 198207 2 002

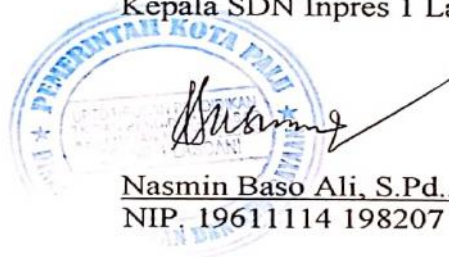
Peneliti



Megawati
NIM. 16 1 04 0035

Mengetahui

Kepala SDN Inpres 1 Lasoani



Nasmin Baso Ali, S.Pd.,M.Pd
NIP. 19611114 198207 2 002

Komentar / Saran-saran

1. Dalam penyajian materi Setiap sub Tema sangat relevan sehingga pelaksanaan proses belajar mengajar terlaksana secara efektif dan efisien
2. Diharapkan di masa pandemi covid 19 pembelajaran selalu mengikuti aturan protokol kesehatan dengan ketentuan
 - memakai masker dengan cara yang benar
 - menutup hidung dan mulut
 - Mencuci tangan setiap berkunjung di suatu tempat

Palu, 25 Juni 2020

Validator,



Mariani, S.Pd

NIP. 19660908 200604 2 011

LEMBAR VALIDASI SOAL PILIHAN GANDA

Pre-Post Test

A. Kriteria Penilaian

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Tidak baik

1 = Sangat tidak baik

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang Dinilai	Nomor Soal														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	Materi															
	1. Soal-soal sesuai dengan aspek yang diukur	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	2. Batasan pertanyaan dinyatakan dengan jelas	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4

2.	Konstruksi															
	1. Petunjuk mengerjakan soal dinyatakan dengan jelas	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4
	2. Kalimat soal tidak menimbulkan panafsiran ganda	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	3. Rumusan pernyataan soal menggunakan kalimat tanya atau perintah yang jelas	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3.	Bahasa															
	1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang benar	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3
	2. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	3. Menggunakan istilah (kata-kata) yang dikenal peserta didik	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4
4.	Waktu															
	1. Waktu yang digunakan sesuai	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4

Komentar / Saran-saran

soal yang diberikan sudah sesuai dengan materi pembelajaran serta dengan susunan bahasa yang sudah baik.

- Tapi, membuat soal, tak perlu panjang.
- Soal singkat, jelas dan mudah dipahami anak-anak.
- Akhir penjelasan, jangan lupa pesan moral pada anak-anak.

Palu, 29 Juni 2020

Validator,



Sukardin, S.Pd

NIP. 19690205 200604 1 016

LEMBAR VALIDASI SOAL PILIHAN GANDA

Pre-Post Test

A. Kriteria Penilaian

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Tidak baik

1 = Sangat tidak baik

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang Dinilai	Nomor Soal														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	1. Soal-soal sesuai dengan aspek yang diukur	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	2. Batasan pertanyaan dinyatakan dengan jelas	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4

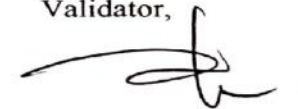
2.	Konstruksi															
	1. Petunjuk mengerjakan soal dinyatakan dengan jelas	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4
	2. Kalimat soal tidak menimbulkan panafsiran ganda	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	3. Rumusan pernyataan soal menggunakan kalimat tanya atau perintah yang jelas	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3.	Bahasa															
	1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang benar	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3
	2. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4
	3. Menggunakan istilah (kata-kata) yang dikenal peserta didik	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
4.	Waktu															
1. Waktu yang digunakan sesuai	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	

Komentar / Saran-saran

Pembacaan materi, konstruksi dan Bahasa sangat baik dan tetap semangat walaupun kondisi pandemi. tak mengurangi giras un untuk menyelesaikan studi.

Palu, 29 Juni 2020

Validator,



Suryani, S.Pd.I

NIP. 19780808 200801 2 037

HASIL VALIDASI SOAL

Pre-Post Test

A. Kriteria Penilaian

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Tidak baik

1 = Sangat tidak baik

B. Penilaian Hasil Validasi Soal *Pre-Post Test*

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Penilaian														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	Materi 1. Soal-soal sesuai dengan aspek yang diukur 2. Batasan pertanyaan dinyatakan dengan jelas	4	4	4	4	4	3,8	4	3,7	4	3,4	4	4	4	4	4

2.	<p>Konstruksi</p> <p>1. Petunjuk mengerjakan soal dinyatakan dengan jelas</p> <p>2. Kalimat soal tidak menimbulkan panafsiran ganda</p> <p>3. Rumusan pernyataan soal menggunakan kalimat tanya atau perintah yang jelas</p>	4	3,7	3,7	3,7	4	3,7	4	4	3,7	4	3,7	3,7	4	4	4
3.	<p>Bahasa</p> <p>1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang benar</p> <p>2. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti</p> <p>3. Menggunakan istilah (kata-kata) yang dikenal peserta didik</p>	4	3,7	4	4	3,8	3,8	3,8	4	3,6	3,6	4	3,7	4	3,7	3,7
4.	<p>Waktu</p> <p>1. Waktu yang digunakan sesuai</p>	4	4	4	4	4	4	3,3	4	3,6	4	4	3,3	4	4	4
<p>Rata-rata Penilaian Total $\left(\frac{\text{sesuai}}{x} \right)$</p>		4	3,85	3,925	4	3,95	3,825	3,775	3,925	3,725	3,75	3,925	3,675	4	3,925	3,925

No Soal	Nilai Validator			Skala Rater			Σ_s	V	Ket
	I	II	III	S ₁	S ₂	S ₃			
1	4	4	4	3	3	3	9	1	Valid
2	4	3	3	3	2	2	7	0,77	Valid
3	4	3	3	3	2	2	7	0,77	Valid
4	4	4	4	3	3	3	9	1	Valid
5	3	4	3	2	3	2	7	0,77	Valid
6	3	3	3	2	2	2	6	0,66	Valid
7	4	3	3	3	2	2	7	0,77	Valid
8	4	4	4	3	3	3	9	1	Valid
9	4	3	3	3	2	2	7	0,77	Valid
10	3	3	3	2	2	2	6	0,66	Valid
11	4	3	3	3	2	2	7	0,77	Valid
12	4	3	3	3	2	2	7	0,77	Valid
13	4	4	4	3	3	3	9	1	Valid
14	4	3	3	3	2	2	7	0,77	Valid
15	4	3	3	3	2	2	7	0,77	Valid

Lampiran 4

HASIL RELIABILITAS SOAL

Pre-Post Test

A. Kriteria Penilaian

1 = 4

0,75 = 3

0,5 = 2

0,25 = 1

B. Penilaian Hasil Reliabilitas Soal *Pre-Post Test*

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Per <small>Agri</small> <small>Agri</small> <small>Agri</small> <small>Agri</small> <small>Agri</small> <small>Agri</small> <small>Agri</small> <small>Agri</small> <small>Agri</small> <small>Agri</small> <small>Agri</small> <small>Agri</small> <small>Agri</small> <small>Agri</small> <small>Agri</small>														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	Materi 1. Soal-soal sesuai dengan aspek yang diukur 2. Batasan pertanyaan dinyatakan dengan jelas	1	1	1	1	1	0,958	1	0,916	1	0,874	1	1	1	1	1

2.	Konstruksi 1. Petunjuk mengerjakan soal dinyatakan dengan jelas 2. Kalimat soal tidak menimbulkan panafsiran ganda 3. Rumusan pernyataan soal menggunakan kalimat tanya atau perintah yang jelas	1	0,944	0,944	1	1	0,944	1	1	0,944	1	0,944	0,944	1	0,944	1
3.	Bahasa 1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang benar 2. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti 3. Menggunakan istilah (kata-kata) yang dikenal peserta didik	1	0,944	1	1	0,972	0,972	0,972	1	0,916	0,916	1	0,944	1	1	0,944
4.	Waktu 1. Waktu yang digunakan sesuai	1	1	1	1	1	1	0,933	1	0,916	1	1	1	1	1	1
Rata-rata Penilaian Agreements <small>(Total)</small>		1	0,972	0,986	1	0,993	0,968	0,951	0,979	0,944	0,947	0,986	0,972	1	0,986	0,986

No Soal	Derajat Agreements	Disagreements	Percentage of Agreements	Interpretasi	Ket
1	1	0	1	Sangat Kuat	Reliabel
2	0,972	0,028	0,97	Sangat Kuat	Reliabel
3	0,944	0,056	0,94	Sangat Kuat	Reliabel
4	1	0	1	Sangat Kuat	Reliabel
5	0,993	0,007	0,99	Sangat Kuat	Reliabel
6	0,968	0,032	0,96	Sangat Kuat	Reliabel
7	0,951	0,049	0,95	Sangat Kuat	Reliabel
8	0,979	0,021	0,97	Sangat Kuat	Reliabel
9	0,944	0,056	0,94	Sangat Kuat	Reliabel
10	0,947	0,053	0,94	Sangat Kuat	Reliabel
11	0,986	0,014	0,98	Sangat Kuat	Reliabel
12	0,972	0,028	0,97	Sangat Kuat	Reliabel
13	1	0	1	Sangat Kuat	Reliabel
14	0,986	0,014	0,98	Sangat Kuat	Reliabel
15	0,986	0,014	0,98	Sangat Kuat	Reliabel

Lampiran 5

Statistik Deskriptif

Statistics					
		Pretest Metode Diskusi	Posttest Metode Diskusi	Pretest Metode Bermain Peran	Posttest Metode Bermain Peran
N	Valid	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0
Mean		60,10	74,10	70,70	93,80
Std. Error of Mean		2,153	2,744	2,959	1,550
Median		60,00	73,00	73,00	93,00
Mode		53	60	73	100
Std. Deviation		9,629	12,273	13,231	6,933
Variance		92,726	150,621	175,063	48,063
Skewness		,956	,562	-,151	-,796
Std. Error of Skewness		,512	,512	,512	,512
Kurtosis		,074	-,544	-,557	-,508
Std. Error of Kurtosis		,992	,992	,992	,992
Range		34	40	47	20
Minimum		46	60	46	80
Maximum		80	100	93	100
Sum		1202	1482	1414	1876
Percentiles	25	53,00	61,50	60,00	87,75
	50	60,00	73,00	73,00	93,00
	75	64,50	80,00	80,00	100,00

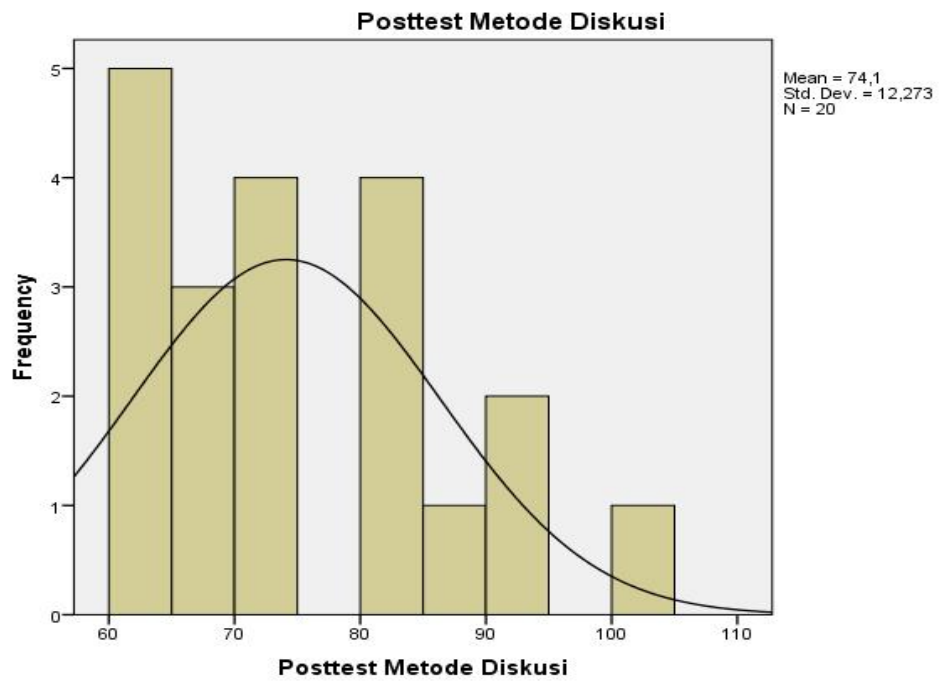
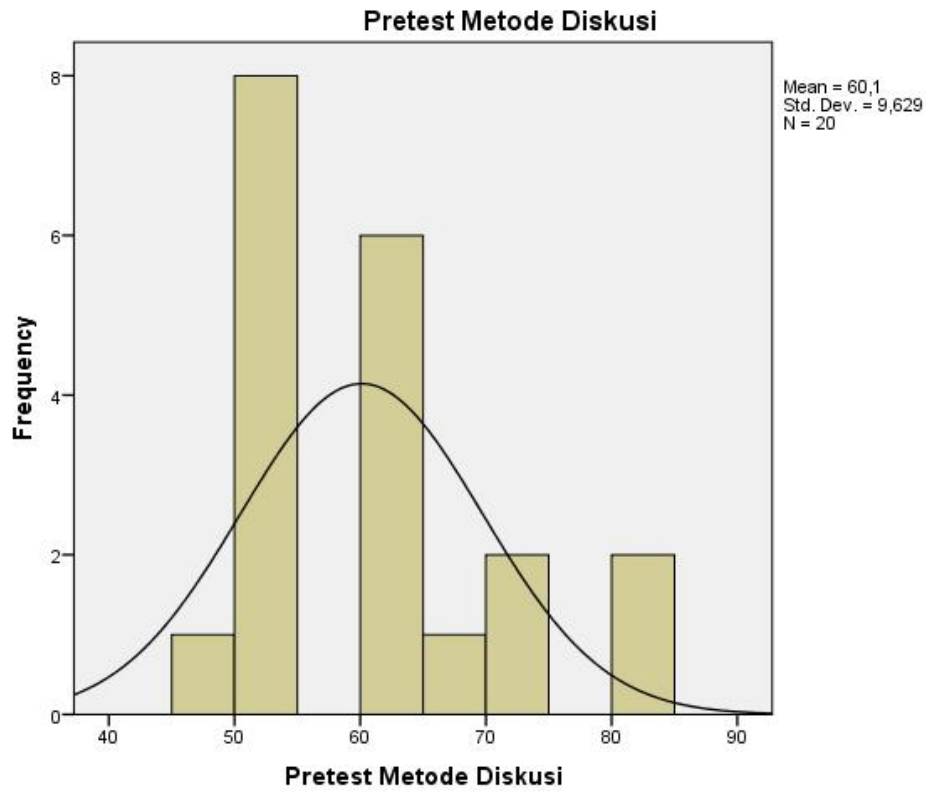
Frekuensi

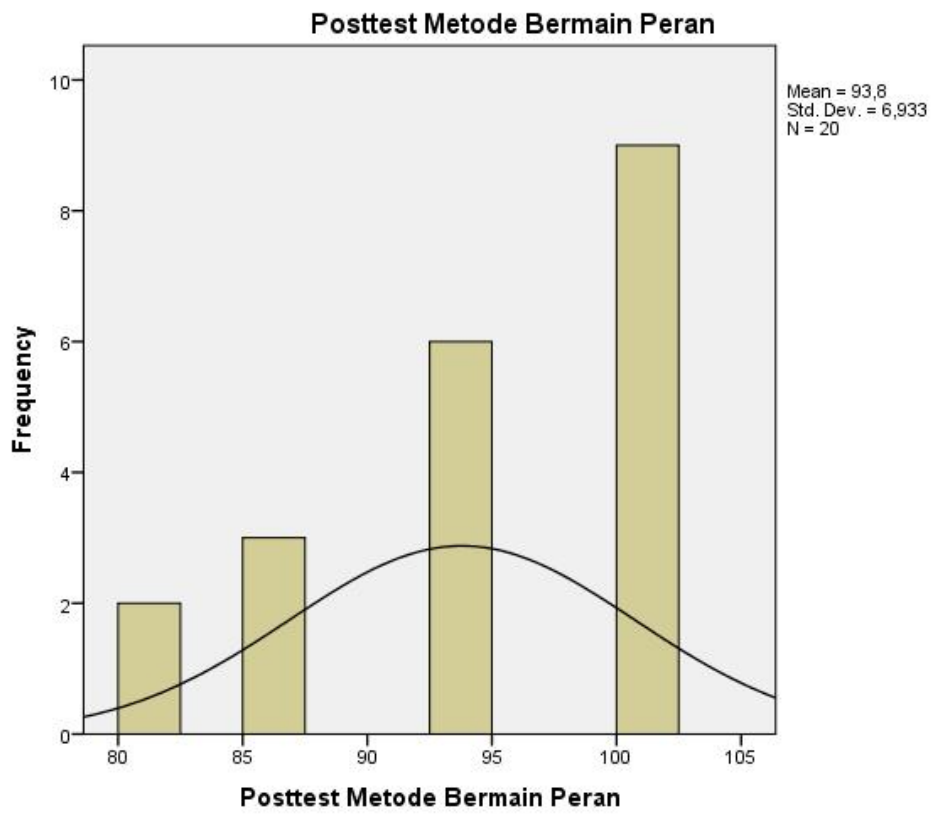
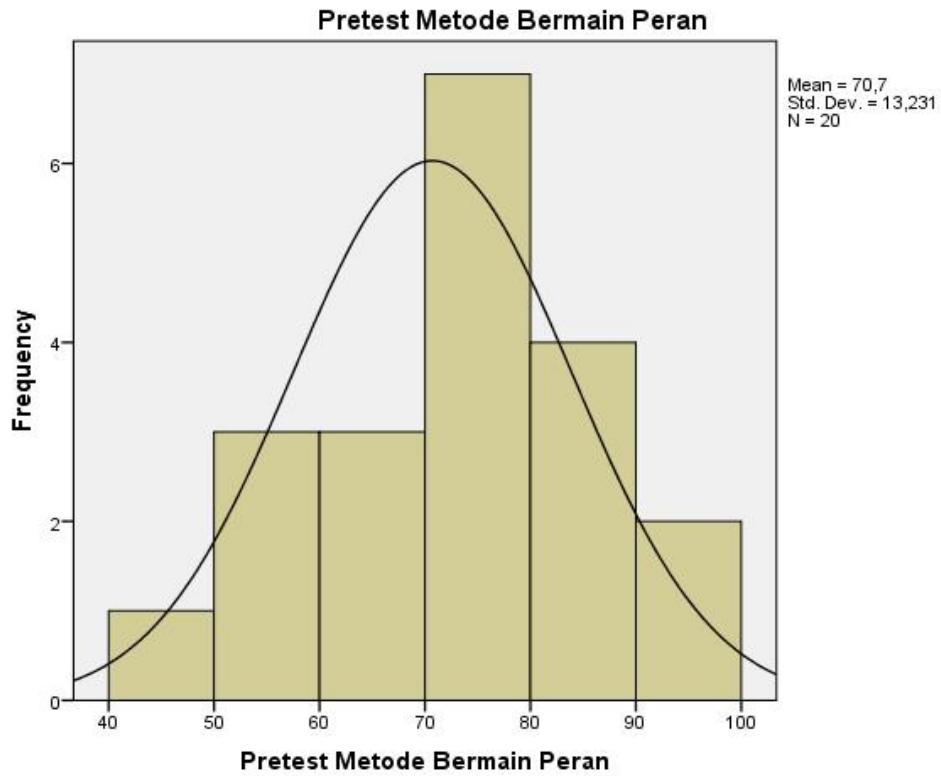
Pretest Kelas Metode Diskusi					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	46	1	5,0	5,0	5,0
	53	8	40,0	40,0	45,0
	60	6	30,0	30,0	75,0
	66	1	5,0	5,0	80,0
	73	2	10,0	10,0	90,0
	80	2	10,0	10,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Posttest Kelas Metode Diskusi					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	5	25,0	25,0	25,0
	66	3	15,0	15,0	40,0
	73	4	20,0	20,0	60,0
	80	4	20,0	20,0	80,0
	86	1	5,0	5,0	85,0
	93	2	10,0	10,0	95,0
	100	1	5,0	5,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Pretest Kelas Metode Bermain Peran					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	46	1	5,0	5,0	5,0
	53	3	15,0	15,0	20,0
	60	2	10,0	10,0	30,0
	66	1	5,0	5,0	35,0
	73	7	35,0	35,0	70,0
	80	3	15,0	15,0	85,0
	86	1	5,0	5,0	90,0
	93	2	10,0	10,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Posttest Kelas Metode Bermain Peran					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	80	2	10,0	10,0	10,0
	86	3	15,0	15,0	25,0
	93	6	30,0	30,0	55,0
	100	9	45,0	45,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	





Lampiran 6

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar peserta didik	Pretes Kelas Metode Diskusi	,254	20	,001	,850	20	,005
	Posttest Kelas Metode Diskusi	,145	20	,200 [*]	,911	20	,067
	Pretest Kelas Metode Bermain Peran	,219	20	,013	,941	20	,246
	Posttest Kelas Metode Bermain Peran	,264	20	,001	,810	20	,001

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar Peserta Didik	PosTtest Kelas Metode Diskusi	20	12,45	249,00
	PostTest Kelas Bermain Peran	20	28,55	571,00
	Total	40		

Mann-Whitney Test

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar Peserta Didik
Mann-Whitney U	39,000
Wilcoxon W	249,000
Z	-4,424
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,000 ^b
a. Grouping Variable: Kelas	
b. Not corrected for ties.	

Lampiran 7

Tabel Data Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Menggunakan Metode Diskusi di Kelas IIIa SDN Inpres 1 Lasoani

No	Nama	Pert I 14 juli 2020		Pert II 15 Juli 2020		Pert III 16 Juli 2020		Nilai Rata-rata	
		Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Pre-Test	Post-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
1	Amanda Resky Aulia	60	80	80	40	100	100	60	93
2	Annasya Qiana Mardjun	80	40	60	80	80	60	73	60
3	Anugerah Satriansyah Barakati	80	80	100	60	100	80	80	86
4	Arul Maulana HI.Kone	60	60	60	60	100	80	60	80
5	Atyqa Fauzzyah	60	100	60	100	100	80	73	93
6	Berkah Ramadan	60	100	80	100	100	100	80	100
7	Dzakirah Nasywa Rivana	60	80	60	60	80	80	60	80
8	Kayla Raehana	60	60	40	60	60	80	53	66
9	Kiranurahma Riski	60	60	40	60	80	80	53	73
10	Lutfiah Zahra Talita	60	80	60	60	80	80	60	80
11	Moh. Alqfa	40	80	60	60	60	40	53	60
12	Moh. Fahri	60	60	60	40	80	60	53	66
13	Moh.Ifal	60	60	40	40	80	80	46	73
14	Moh. Risky Januar	80	80	60	60	60	80	66	73
15	Nur Naura	60	60	60	60	60	60	60	60
16	Regina Wijayanti	60	60	40	60	60	60	53	60
17	Siti Zahira	40	60	60	60	60	60	53	60
18	Syamsir	60	80	60	40	60	60	53	66
19	Tri Putra Awan Pawa	60	60	60	60	80	80	60	73
20	Wazirha	40	80	60	60	80	80	53	80

Lampiran 8**Daftar Hadir Kelas Metode Diskusi**

No	Nama	Daftar Hadir Peserta Didik											
		Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
		Selasa, 14/07/2020				Rabu, 15/07/2020				Kamis, 16/07/2020			
		H	A	I	S	H	A	I	S	H	A	I	S
1	Amanda Resky Aulia	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
2	Annasya Qiana Mardjun	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
3	Anugerah Satriansyah Barakati	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
4	Arul Maulana HI.Kone	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
5	Atyqa Fauzzyah	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
6	Berkah Ramadan	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
7	Dzakirah Nasywa Rivana	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
8	Kayla Raehana	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
9	Kiranurahma Riski	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
10	Lutfiah Zahra Talita	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
11	Moh. Alqfa	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
12	Moh. Fahri	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
13	Moh.Ifal	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
14	Moh. Risky Januar	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
15	Nur Naura	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
16	Regina Wijayanti	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
17	Siti Zahira	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
18	Syamsir	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
19	Tri Putra Awan Pawa	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
20	Wazirha	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-

Lampiran 9

Tabel Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IIIb SDN Inpres 1 Lasoani

No	Nama	Pert I 14 Juli 2020		Pert II 15 Juli 2020		Pert III 16 Juli 2020		Nilai Rata-rata	
		Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Pre-Test	Post-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
1	Dinarti	60	100	60	80	60	100	60	93
2	Dzihni Khairunnisa	80	80	60	60	100	100	80	80
3	Farhan Hanif	80	100	100	80	100	100	93	93
4	Felin	60	80	60	100	100	80	73	93
5	Fhadil Ridho	60	80	80	100	100	100	80	93
6	Kayla Clara	60	80	40	80	40	80	46	80
7	Moh. Rasya	40	80	40	100	80	100	53	93
8	Mohamad Ersya Fahrizal Manopo	80	100	60	100	80	100	73	100
9	Mohamad Fazril	60	80	80	100	60	80	66	86
10	Naila Rahma Tal Azza	80	100	80	100	100	100	93	100
11	Mohammad Reyhan Suryawan	80	100	80	100	60	100	73	100
12	Muh. Refan	80	100	80	100	80	100	80	100
13	Muhamad Fahmi	60	100	80	100	80	100	73	100
14	Muhammad Arif Rivai	40	80	60	100	60	80	53	86
15	Naura Dinda Aulia	60	100	60	80	60	80	60	86
16	Nur Hikmah	40	80	60	100	60	100	53	93
17	Nuraisyah Lasimpuan	60	100	80	100	80	100	73	100
18	Nurisnaini	60	100	80	100	80	100	73	100
19	Radiva Adelia Putri	100	100	80	100	80	100	86	100
20	Redi Rafa Brahma Setya	60	100	80	100	80	100	73	100

Lampiran 10

Daftar Hadir Kelas Metode Bermain Peran

No	Nama	Daftar Hadir Peserta Didik											
		Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
		Selasa, 14/07/2020				Rabu, 15/07/2020				Kamis, 16/07/2020			
		H	A	I	S	H	A	I	S	H	A	I	S
1	Dinarti	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
2	Dzihni Khairunnisa	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
3	Farhan Hanif	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
4	Felin	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
5	Fhadil Ridho	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
6	Kayla Clara	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
7	Moh. Rasya	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
8	Mohamad Ersya Fahrizal Manopo	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
9	Mohamad Fazril	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
10	Naila Rahma Tal Azza	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
11	Mohammad Reyhan Suryawan	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
12	Muh. Refan	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
13	Muhamad Fahmi	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
14	Muhammad Arif Rivai	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
15	Naura Dinda Aulia	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
16	Nur Hikmah	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
17	Nuraisyah Lasimpuan	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
18	Nurisnaini	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
19	Radiva Adelia Putri	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
20	Redi Rafa Brahma Setya	✓	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-

Lampiran 11

Materi

Cicak!!!

Akulah yang tidak disukai oleh hampir kebanyakan orang dan akulah yang dianggap sebagai hama. Akulah yang menempel di dinding rumah. Akulah yang terjatuh dan hinggap di kepala manusia dan dianggap sebagai sumber kesialan. Akulah yang membuat kebisingan di tengah sunyinya malam. Akulah yang bertelur. Akulah yang mampu memutuskan ekorku sendiri jika dalam keadaan yang berbahaya tapi nanti juga ekornya akan tumbuh kembali dan aku memiliki ukuran lidah yang cukup panjang yang berfungsi untuk menangkap hewan seperti nyamuk.

Ikan!!!

Aku memiliki tubuh yang dimana terbentuk atas kepala, badan, dan juga ekor. Aku memiliki kulit yang bersisik dan juga memiliki lendir. Aku memiliki sirip untuk berenang. Aku dapat ditemukan di hampir semua genangan air yang berukuran besar baik air tawar, air payau maupun air asin dengan kedalaman bervariasi. Ada beberapa spesiesku dibudidayakan dan dipelihara untuk hiasan dalam akuarium yang juga sering dikenal sebagai ikan hias. Aku sendiri termasuk dalam anggota vertebrata atau hewan yang memiliki struktur tulang belakang. Aku memiliki ciri-ciri yang dikenali melalui fisik tubuh, sifat, dan caraku hidup. Secara umum aku bernafas menggunakan insang.

Nyamuk !!!

Aku merupakan salah satu jenis serangga. Bentuk tubuhku panjang dan memiliki sayap yang bersisik serta memiliki kaki panjang dan moncong panjang. Ukuran tubuhku biasanya tidak mencapai 15 cm. Sedangkan bentuk mulutku menyerupai jarum suntik karena panjang dan runcing yang berfungsi untuk menusukan pada mamalia baik manusia maupun binatang sebagai penghisap darah.

Materi

Nama Bilangan !!!

Aku adalah nama bilangan. Nama bilangan itu berupa kalimat bukan angka. Contohnya seribu lima ratus yang ditulis kalimatnya. Cicak dan ikan mas berkembang biak dengan cara bertelur, dan mereka bertelur sampai dengan ribuan. Biasanya cicak bertelur sampai sepuluh ribu karena populasi cicak yang banyak, jadi mereka bisa menghasilkan telur sampai dengan puluh ribuan.

Lambang bilangan !!!

Aku adalah lambang bilangan. Lambang bilangan itu berupa angka, contohnya 1500 = dibaca seribu lima ratus dan jangan lupa lambang bilangan dari ribuan itu terdiri dari 4 angka. Cicak bertelur sampai dengan 1000 = dibaca seribu karena jumlah populasi cicak yang sangat banyak jadi cicak bisa menghasilkan telur sampai dengan 10000 = dibaca sepuluh ribu.

Materi

Orang yang suka bersyukur !!!

Semua makhluk hidup yang ada di dunia adalah ciptaan Tuhan. Keragaman cara bergerak makhluk hidup juga karena kekuasaan Tuhan. Semua itu adalah karunia Tuhan yang harus disyukuri. Menjaga kesehatan tubuh merupakan salah satu cara mensyukuri karunia Tuhan. Menghargai kemampuan teman yang lain juga merupakan bagian dari sikap syukur kepada Tuhan. Bersyukur kepada Tuhan termasuk pengamalan sila pertama Pancasila. Sila pertama berbunyi Ketuhanan Yang Maha Esa dan lambang sila pertama adalah bintang. Lambang ini menunjukkan bahwa bangsa Indonesia menyatakan kepercayaan dan ketakwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa. Taat terhadap perintah Tuhan dilaksanakan dengan selalu menjalankan perintah Tuhan dengan baik. Selain itu juga harus saling menghargai kepercayaan orang lain.

Orang yang tidak suka bersyukur !!!

Sebagian orang bahkan tidak sadar apa yang ia lakukan sehari-hari justru mencerminkan tanda ia kurang bersyukur. Seperti sering mengeluh, orang yang tak pandai bersyukur biasanya akan mengeluhkan banyak hal contoh “Duh,,,” tugas sekolah banyak sekali atau bilang “Ya...” tidak ada waktu bermain dengan teman-teman tugas dari sekolah banyak sekali. Selalu merasa sendirian padahal ada keluarga, teman, sahabat dan guru di sekolah yang siap membantu dan memberikan dukungan saat mengalami masalah.

Lampiran 12

Soal Pre-Post Test

Kelas : III

TEMA : 1 (Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup)

SUB TEMA : 1 (Ciri-ciri Makhluk Hidup)

PEMB. : 1

KD : Bahasa Indonesia, Matematika, dan PPKN

1. Anak ayam berasal dari telur yang menetas. Setelah itu menjadi ayam dewasa. Hal tersebut merupakan ciri-ciri makhluk hidup yaitu....
 - a. Berkembangbiak
 - b. Makan
 - c. Tinggi
 - d. Tumbuh
2. Cicak dan ayam mempunyai persamaan dalam cara berkembang biak, yaitu dengan cara....
 - a. Beranak
 - b. Bertunas
 - c. Bertelur
 - d. Berternak
3. Putri malu akan mengatupkan daunnya bila disentuh. Peristiwa tersebut membuktikan bahwa makhluk hidup ...
 - a. Peka terhadap rangsangan
 - b. Dapat berpindah tempat
 - c. Membutuhkan makanan dan air
 - d. Tumbuh dan berkembang
4. Mata kita akan terasa saat wajah kita menghadap ke arah matahari secara langsung. Ini terjadi karena mata sangat peka terhadap rangsangan cahaya.
Kata yang tepat untuk mengisi titik-titik di atas adalah ...
 - a. Pedih
 - b. Silau
 - c. Terbakar
 - d. Sayup
5. Makhluk hidup terdiri dari 3 jenis yaitu ...
 - a. Manusia, hewan, dan tumbuhan
 - b. Matahari, gunung dan laut
 - c. Manusia, hewan dan matahari
 - d. Manusia, tumbuhan, dan gunung
6. Didalam kebun binatang terdapat 4.270 binatang. 4.270 jika dibaca menjadi....

Jumlah panen padi Pak Candra dan Ibu Diana pada tahun 2020 adalah ...

- a. 6.400 kg
- b. 6.300 kg
- c. 5.400 kg
- d. 5.300 kg

11. Lani menyukai buah anggur. Sedangkan Siti menyukai buah duku. Tetapi mereka saling menghargai perbedaan tersebut. Hal ini merupakan pengamalan sila ke ...

- a. Satu
- b. Dua
- c. Tiga
- d. Empat

12. Bangsa Indonesia sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan. Di bawah ini merupakan contoh nilai kemanusiaan yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, kecuali ...

- a. Menghormati orang yang lebih tua
- b. Membantu teman yang kesulitan dengan senang hati
- c. Membicarakan kelemahan orang lain
- d. Menolong tetangga yang sedang kesusahan

13. Sikap saling menghormati antar sesama merupakan pengamalan Pancasila, Sila ke ...

- a. Satu
- b. Dua
- c. Tiga
- d. Empat

14. Bersyukur kepada Tuhan yang maha Esa atas setiap nikmat yang kita terima merupakan bentuk pengamalan pancasila, sila ke ...

- a. Satu
- b. Dua
- c. Tiga
- d. Empat

15. Salah satu wujud syukur yang dapat kita lakukan atas karunia Tuhan Yang Maha Esa adalah ...

- a. Memanfaatkan kekayaan alam secara berlebihan
- b. Membersihkan sampah di rumah dan membuangnya ke sungai
- c. Selalu berolahraga dan makan makanan bergizi secara teratur
- d. Tidak mengonsumsi makanan yang berasal dari hewan

Lampiran 13

Jawaban Soal Pre-Post Test

1	D
2	C
3	A
4	B
5	A
6	D
7	C
8	C
9	B
10	B
11	B
12	C
13	B
14	A
15	C



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

Nomor : 8/3 /In.13/F.I/PP.00.9/07/2020

Palu, 13 Juli 2020

Lampiran : -

Hal : **Izin Penelitian Untuk
Menyusun Skripsi**

Yth. Kepala Sekolah Dasar Negeri Inpres 1 Lasoani

Di

Tempat

Assalamualaikum w.w

Dengan hormat, dalam rangka Penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) oleh Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palu :

Nama : Megawati
NIM : 16.1.04.0035
Tempat Tanggal Lahir : Palu, 17 Mei 1997
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : PGMi
Alamat : Jl. Veteran Irg.3
Judul Skripsi : PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
METODE DISKUSI DAN BERMAIN PERAN PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK DI SDN INPRES 1 LASOANI
No. HP : 082215576812

Dosen Pembimbing :

1. Dr. Fatimah Saguni, M.Si
2. Drs. Muhammad Nur Korompot. M.Pd.I

maka bersama ini kami mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melaksanakan penelitian di Sekolah Dasar (SD) Inpres 1 Lasoani

Demikian, atas perkenannya diucapkan terima kasih.



Wassalam,
Dekan,
Dr. Mohamad Idhan, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19720126 200003 1 001

Tembusan :

1. Rektor IAIN Palu;
2. Kepala Biro AUAK IAIN Palu;
3. Dosen Pembimbing;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



PEMERINTAH KOTA PALU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT. WILAYAH 2 KEC. MANTIKULORE/PALU TIMUR
SDN INPRES 1 LASOANI



Alamat : Jl. Bulumasomb No.09
Kelurahan : Lasoani
Kecamatan : Mantikulore
Kota : Palu

Telepon :-
Email : sdn.inpres.1.lasoani@gmail.com
Kode Pos : 94116
Provinsi : Sulawesi Tengah

SURAT KETERANGAN

Nomor : KP.7/421.2/Pend

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN Inpres I Lasoani, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Megawati
Tempat/Tanggal Lahir	: Palu, 17 Mei 1997
NIM	: 16 1 04 0035
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	: VIII (Delapan)

Sesuai surat Izin Penelitian dari Direktur IAIN, Tanggal 13 Juli 2020 Nomor. 813/In.13/F.I/PP.00.9/07/2020 bahwa benar mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan penelitian, dari tanggal 14 s.d 16 Juli 2020 di SDN Inpres I Lasoani dalam rangka pengumpulan data dan penyelesaian skripsi dengan judul : **“Perbandingan hasil belajar siswa melalui metode diskusi dan bermain peran (*role play*) pada pembelajaran tematik di SDN Inpres 1 Lasoani”**. Pelaksanaan penelitian menyesuaikan dengan protokol kesehatan covid-19.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palu, 14 Agustus 2020

Kepala SD Inpres I Lasoani


Nasmin Baso Ali, S.Pd., M.Pd.
Nip 19611114 198207 2 002

TATA TERTIB SEMINAR

A. PENDAFTARAN

1. Minimal satu minggu sebelum seminar telah mendaftar kepada Ketua Jurusan dan menyerahkan proposal 3 ekslampar (1 Dosen Pembimbing I, 1 Dosen Pembimbing II dan 1 Ketua Jurusan)
2. Menyajikan abstrak dan pokok-pokok pikiran dalam bentuk Hand Out/Print Out Power Point untuk dibagikan kepada calon peserta seminar
3. Membuat pengumuman seminar dan menempelkannya dipapan pengumuman dengan sepengetahuan Ketua Jurusan.
4. Telah melaksanakan/menghadiri seminar minimal 10 kali.

B. PELAKSANAAN SEMINAR

1. Dihadiri minimal oleh seorang Dosen Pembimbing dan Ketua Jurusan serta 20 orang pembanding umum (mahasiswa)
2. Waktu seminar 1-2 Jam
3. Meminta hasil penilaian/koreksian/perbaikan sesaat setelah seminar usai, kepada Dosen Pembimbing dan Ketua Jurusan

KARTU SEMINAR

PROPOSAL SKRIPSI MAHASISWA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

NAMA	: MEGAWATI
T.T.L	: PALU, 17 MEI 1997
NIM.	: 16 09 0055
JURUSAN	: PGMI
ALAMAT	: J. VETERAN



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU



**KARTU SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU**

NAMA : MEGAWATI
NIM. : 161040035
JURUSAN : PGMI

NO.	HARI/TANGGAL	NAMA	JUDUL SKRIPSI	DOSEN PEMBIMBING	TANDA TANGAN DOSEN PEMBIMBING
1	Kamis/ 16 Mei 2019	ASNANI	Pola Interaksi Guru Atidak Aktif dan Peserta didik di lingkungan pendidikan di MTS ANUR ANICAWATI Kec. POKAKAWA Kab. Donggala.	1. Drs. Saqir Muhammad Amin, M.Pd.I 2. Ruslan, S. Ag., M.Pd	
2	Senin 20 Mei 2019	APRI ASTUTI	urgensi Psikologi Pendidikan bagi guru pada Agama Islam dalam Proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Palasa	1. Dr. Fatmuh Sugani, M.Si 2. Dr. Sri Dewi Usnawaty, M.Si	
3	Senin 27 Mei 2019	Mohamad Fitrani	Meningkatkan Hasil Belajar Al-Quran Hadits melalui program penghafal had. guru pendak peserta didik kelas X MAN 2 Kota Palu	1. Dr. Mohamad Ishaq, S. Ag. M. Ag 2. Dr. Fhan, S. Ag. M. Ag	
4	Rabu 10 Juli 2019	STEVEN AFRED SUWIRJO	Penerapan Metode Wafa dalam meningkatkan keefektifan Al-Quran di Sekolah Terpadu (SBIT) Al-Fahmi Kota Palu.	1. Dr. Rusdin M-pd 2. Drs. H. Mok. Afen Hasan M.Pd.I	
5	Kamis 11 Juli 2019	Nabil Sulaiman	Pembinaan Peserta Didik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Yasinan dan Pkhir Dalam Rangka Meningkatkan Nilai Spiritual di Madrasah Riayah Al-Khairat Kota Fofa	1. Drs. Suqir Muhammad Amin, M.Pd.I 2. Drs. Shabill, M.A	
6	Jumat 12 Juli 2019	A. Furdan	Mandirikan Pembelajaran Terhadap Pendidikan Dewasa di Pondok Pesantren Al-MANAFIY FEC. CAROSSA Kab. Mamuju Tengah Sulawesi Barat	1. Dr. H. Komarudin, M. Ag 2. Dr. Nuh. Jabir, M.Pd.I	
7	Jumat 12 Juli 2019	ILYAS	Prosedur Pengelolaan Laboratorium Komputer dalam Pembelajaran TK Di SMA Negeri 1 Bonauw-Tengah Kabupaten Donggala	1. Prof. Dr. H. Saqaf S Poffesi, M.Pd 2. Anca Kulechanga, S. Pd. M. Pd	
8	Senin 15 Juli 2019	MELDI	Pelaksanaan Sistem Pembelajaran Pondok Pesantren sebagai agen transformasi siap sedia sentri (Studi pondok pesantren Madinatul Iqomiyah)	1. Dr. Hamdan, M. Ag 2. Hatha Fashrutriati, S. Pd. I, M. Pd. I	
9	Senin 07 Oktober 2019	Rafina	Persepsi Mahasiswa terhadap kompetensi peserta profesional dalam bidang pend. dan pengajaran pada jurusan MPI FIK IAIN PALU.	1. Dr. Mok. Ali, M. Pd. I 2. Dr. Fhan, S. Ag., M. Ag	
10	Rabu 06 November 2019	FAUN LUDJANINGSI	Hubungan antara kompetensi profesional guru terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Arab di MTS Al-Khairaat Donggala	1. Drs. H. Ahmad Alie, M.Pd.I 2. Titin Fatimah, S. Pd. I., M.Pd. I	

Catatan : Kartu ini merupakan persyaratan untuk mendaftar seminar menempuh ujian skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165 Palu 94221
email: humas@iainpalu.ac.id - website:www.iainpalu.ac.id

PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama : MEGAWATI
TTL : PALU , 17-05-1997
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S1)
Alamat : Jl. Veteran Lrg 3 No. 4
Judul :
NIM : 161040035
Jenis Kelamin : Perempuan
Semester :
HP : 082215576812

✓ Judul I

Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Diskusi Dan Bermain Peran Pada Model Pembelajaran Tematik Di SD Negeri 1 Lasoani

g Judul II

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Menggunakan Konstruktivisme Di Kelas IV sd Inpres 1 Lasoani

J Judul III

Meningkatkan Cara Berfikir Kreatif Dalam Metode Diskusi Pada Pembelajaran Tematik Di SD Inpres 1 Lasoani

Palu, 2 Oktober 2019

Mahasiswa

MEGAWATI
NIM. 161040035

Telah disetujui penyusunan skripsi dengan catatan :

Pembimbing I : Dr. Fatmiah Sugini, M.Si

Pembimbing II : Drs. Muhammad Nur Kerompot, M.Pd.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Pengembangan Kelembagaan,

Dr. HAMLAN, M.Ag.
NIP.196906061998031002

Ketua Jurusan,

ELYA, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197405152006042001

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU
NOMOR : 571 TAHUN 2019

TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

- Menimbang : a. bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan pembimbing proposal dan skripsi bagi mahasiswa;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 47 Tahun 2015 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Palu;
6. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
7. Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu Nomor 49/In.13/KP.07.6/01/2018 masa jabatan 2017-2021

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

- KESATU : Menetapkan saudara :
1. Dr. Fatimah Saguni, M.Si
2. Drs. Muhammad Nur Kerempot, M.Pd.I
- sebagai Pembimbing I dan II bagi Mahasiswa :

Nama : Megawati
NIM : 16.1.04.0035
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE DISKUSI DAN BERMAIN PERAN PADA MODEL PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD NEGERI 1 LASOANI

- KEDUA : Tugas Pembimbing tersebut adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa, mulai penyusunan proposal sampai selesai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;

- KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA IAIN Palu Tahun Anggaran 2019

- KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya

- KELIMA : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Tembusan :

1. Rektor IAIN Palu;
2. Kepala Biro AUAK IAIN Palu.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

Nomor : **39** /In.13/F.I/PP.00.9 /01/2020 Palu, 14 Januari 2020
Sifat : Penting
Lamp : -
Hal : **Undangan Menghadiri Seminar Proposal Skripsi**

Kepada Yth.

1. Dr. Fatimah Saguni, M.S.i. (Pembimbing I)
2. Drs. Muhammad Nurkorompot, M.Pd.I (Pembimbing II)
3. Drs. H. Muh. Arfan Hakim, M.Pd.I. (Penguji)
4. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu

Di-
Palu

Asslamu Alaikum War. Wab

Dalam rangka kegiatan seminar proposal skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu yang akan di presentasikan oleh :

Nama : Megawati
NIM : 16.1.04.0035
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Diskusi dan Bermain Peran pada Pembelajaran Tematik di SDN Inpres 1 Lasoani "

Maka dengan hormat diundang untuk menghadiri Seminar Proposal Skripsi tersebut yang insya Allah akan dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Kamis, **16** Januari 2020
Waktu : 14.00. Wita - Selesai
Tempat : Ruang Seminar FTIK Lt 2/ Gedung F

Wassalamualaiku. War. Wab.



Catatan : Undangan ini di foto copy 6 rangkap, dengan rincian:

- a. 1 rangkap untuk dosen pembimbing I (dengan proposal Skripsi).
- b. 1 rangkap untuk dosen pembimbing II (dengan proposal skripsi).
- c. 1 rangkap untuk Ketua Jurusan
- d. 1 rangkap untuk Subbag Umum Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
- e. 1 rangkap Subbag AKMAH Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
- f. 1 rangkap untuk ditempel pada papan pengumuman.
- g. 1 rangkap untuk dosen penguji (dengan proposal Skripsi)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU
الجامعة الإسلامية الحكومية فالو
STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

**DAFTAR HADIR SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
TAHUN AKADEMIK 20 20 / 20 21**

Nama : Megawati
NIM : 16 104 0035
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI - 2)
Judul Skripsi : Perbandingan Hasil Belajar Siswa melalui
Metode Diskusi dan Bermain Peran pada
Pembelajaran Tematik di SDN Inpres 1 Lasdani.
Tgl / Waktu Seminar : 15 Januari 2020 / 14.00

NO.	NAMA	NIM	SEM. / JUR.	TTD	KET.
1	Nurul Safitri	16 104 0047	VII / PGMI		
2	Fazmah	16 104 0040	VII / PGMI		
3	Sarwenda	16.1.04.0049	VII / PGMI		
4	Apriyani Putri	16.1.04.0006	VII / PGMI		
5	Habibah Nikmah	16.1.04.0059	VII / PGMI		
6	Afni Nuraini	16.1.04.0038	VII / PGMI		
7	Juni Zahra	16.1.04.0013	VII / PGMI		
8	NURUL FAHIRA	16.1.04.0033	VII / PGMI		
9	TRIHARTATI A-D ABIDI	16.1.04.0095	VII / PGMI		
10	AYUNURUL FATMA	16.1.04.0034	VII / PGMI		
11	Zulfahur	16.1.04.0031	VII / PGMI		
12	Nurnaningri M	16.1.04.0030	VII / PGMI		
13	Mouica Ayu Vantela	16.1.04.0049	VII / PGMI		
14	SITI HARDIANI	16.1.04.0052	VII / PGMI		
15	Mah. Yusti	16.1.04.0055	VII / PGMI		

Pembimbing I

Dr. Fatimah Saguni, M.Si
NIP.19601231 198103 2 003

Pembimbing II,

Drs. Nuhaud Nur Korowipol, M.Pd
NIP.19670110 195203 1 003

Palu, 15 Januari 2020
Penguji,

Drs. H. Muli Arfan Hakim, M.Pd
NIP.19640814 199203 1 001

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Jurusan PGMI,

Elysa, S.Ag., M.Ag.
NIP.19740515 200604 2 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id


**BERITA ACARA
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Kamis, tanggal 16 bulan Januari tahun 2020, telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi :
Nama : Megawati
NIM : 161040035
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI - ...2...)
Judul Skripsi : Perbandingan Hasil Belajar siswa Melalui Metode Diskusi dan Bermain Peran pada Pembelajaran Tematik di SDN Lupres 1 Lardani
Pembimbing : I. Dr. Fatimah Saguni, M.Si
II. Drs. Muhammad Nur Korompot, M.Pd.I
Penguji : Drs. H. Muh. Arfan Hakim, M.Pd.I

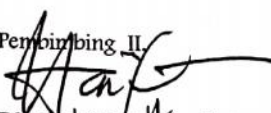
SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	90	metode kuantitatif di FTK.
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN	90	konsultasi level pembimbing
3.	METODOLOGI	91	
4.	PENGUASAAN	91	
5.	JUMLAH	362/4	
6.	NILAI RATA-RATA	90.5	

Pembimbing I,

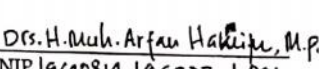

Dr. Fatimah Saguni, M.Si
NIP.196012311991032003

Pembimbing II


Drs. Muhammad Nur Korompot, M.Pd.I
NIP.196701101992031003

Palu, 16 Januari 2020

Penguji,


Drs. H. Muh. Arfan Hakim, M.Pd.I
NIP.196408141952031001

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Jurusan PGMI,

FLYA, S.Ag., M.Ag.
NIP.197405152006042001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU
الجامعة الإسلامية الحكومية فالو
STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

**BERITA ACARA
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Kamis, tanggal 16 bulan Januari, tahun 2020, telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi :
Nama : Megawati
NIM : 16 1 04 0035
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI - ...2...)
Judul Skripsi : Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Diskusi dan Bermain Peran pada Pembelajaran Tematik di SDN Inpres 1 Lasoani
Pembimbing : I. Dr. Fatimah Saguni, M.Si
II. Drs. Muhammad Nur Korompot, M.pd.I
Penguji : Drs. H. Muh. Arfan Hakim, M.pd.I

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	91	Untuk Skripsi' Revisi lebih teliti
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN	81	Sda
3.	METODOLOGI	90	tdz
4.	PENGUASAAN	94	Sda
5.	JUMLAH	366	—
6.	NILAI RATA-RATA	91,5	—

Pembimbing I,

Dr. Fatimah Saguni, M.Si
NIP. 19601231 199103 2 003

Pembimbing II,

Drs. Muhammad Nur Korompot, M.pd.I
NIP. 19670116 199203 1 003

Palu, 16 Januari 2020

Penguji,

Drs. H. Muh. Arfan Hakim, M.pd.I
NIP. 19640814 199203 1 001

Mengetahui
Dn. Dekan
Ketua Jurusan PGMI,
Elyas Ag., M.ag.
NIP. 19740515 200604 2 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

**BERITA ACARA
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Kamis, tanggal 16 bulan Januari tahun 2020, telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi :
Nama : Megawati
NIM : 161040035
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI - 2)
Judul Skripsi : Perbandingan Hasil Belajar siswa Melalui Metode Diskusi dan Bermain peran pada Pembelajaran tematik di SDN Inpres 1 Lasoani
Pembimbing : I. Dr. Fatimah Saguni, M.Si
II. Drs. Muhammad Nur Korompot, M.pd.I
Penguji : Drs. H. Muh. Arfan Hakim, M.pd.I

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	90	
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN	90	
3.	METODOLOGI	95	
4.	PENGUASAAN	96	
5.	JUMLAH	365/4	
6.	NILAI RATA-RATA	91.25	

Pembimbing I,

Dr. Fatimah Saguni, M.Si
NIP.19601231 198103 2 003

Pembimbing II,

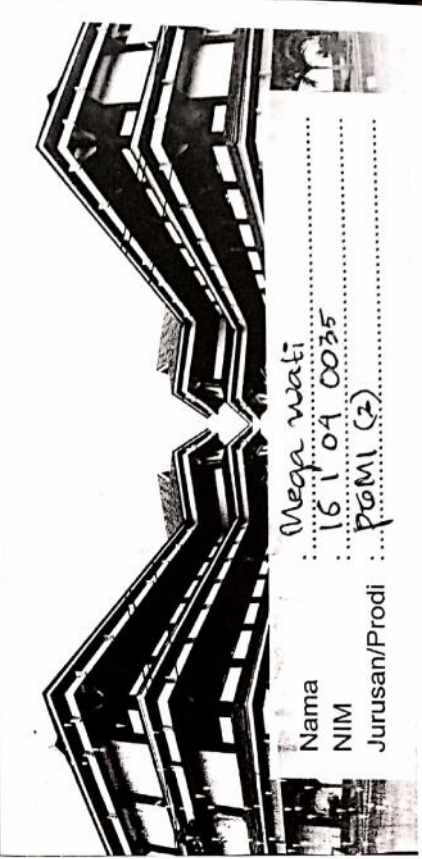
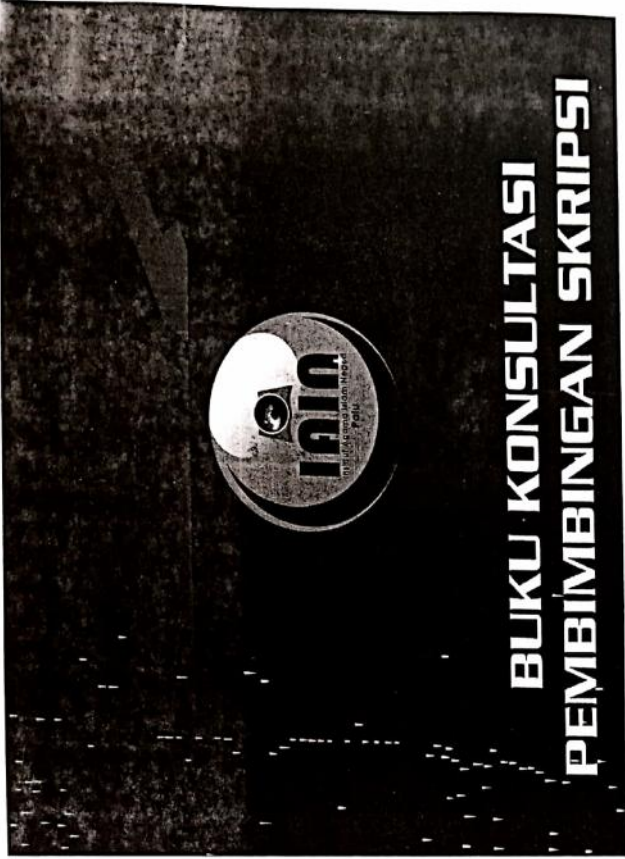
Drs. Muhammad Nur Korompot, M.pd.I
NIP.19670110 199203 1 003

Palu, 16 Januari 2020

Penguji,

Drs. H. Muh. Arfan Hakim, M.pd.I
NIP.19690814 199203 1 001

Moh. Ashji
Dekan
Ketua Jurusan PGMI,
Elyas, M.Ag.
NIP.19740515 200604 2 001





BUKU KONSULTASI Pembimbingan Skripsi

Nama : Megawati
NIM : 16 1 04 0035
Jurusan/Prodi : PAOM / FTIK
Judul Skripsi : Perbandingan Hasil Belajar siswa
Melalui Metode Diskusi dan Bermain
Peran Pada Model Pembelajaran
Tematik di SDN Impres 1 Lasoani

FAKULTAS TARBIAH & ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) PALU

BUKU KONSULTASI
PEMBIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI



NAMA : Megawati
NIM: 16 1 04 0035
JURUSAN : PGM1
PEMBIMBING : I. Dr. Fatimah Saguni, M.Si
II. Drs. Muhammad Nur Korompot, M.Pd
ALAMAT : Jl. Veteran. Lrg. III
NO. HP : 0822 1557 6812

JUDUL SKRIPSI






Perbandingan Hasil Belajar siswa melalui
Metode Diskusi dan Bertaina Peran pada
Model Pembelajaran Tematik
Di SDN Intpres I Lasoani





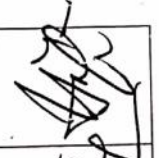
**JURNAL KONSULTASI
PEMBIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI**



Nama : Megawati
 NIM: 161090035
 Jurusan.Prodi : POMI/FTIK
 Judul Skripsi : Perbandingan Hasil Belajar Siswa sebelum Metode Diskusi dan Berwaku Peran pada Model Pembelajaran Teamwork & SDN Inpres 1 Lasoani
 Pembimbing I : Dr. Fatimah Seguni, M.S.
 Pembimbing II : Drs. Muhammad Nur Korawot, M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
1.	Senin, 03/12-2019		Komplektuarial Ketrampilan Cats.	
2.	Jumat, 06/12 2019		Rendy Over Rupenah, dll	
3.				

5. Dekan menetapkan dan menerbitkan surat keputusan tim dosen pengujian munaqasyah skripsi yang telah ditunjuk oleh Ketua Jurusan/Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan.
6. Ketua Jurusan Cq. Bidang Akmah menerbitkan jadwal dan undangan ujian untuk seluruh tim dosen pengujian.
7. Mahasiswa melaksanakan ujian skripsi yang dipimpin oleh 1 orang ketua tim pengujian dan di tambah 4 orang pengujian.
8. Ketua tim pengujian mempersiapkan segala kelengkapan administrasi ujian munaqasyah skripsi.
9. Tim pengujian menyerahkan hasil penilaian kepada ketua tim pengujian, selanjutnya ketua tim menyerahkan berkas nilai ujian skripsi beserta kelengkapannya ke Subbag. Akmah. untuk penetapan nilai akhir dan pelaksanaan Yudisium.

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
10	Rabu, 24 Juni 2020		- Instrumen Penelitian	
11	Rabu, 1 Juli 2020		Validasi Instrumen - Menfusung soal pre dan post	
12	Selasa, 28 Juli 2020		Bimbingan Skripsi Pembahasan Sampai	
13	Rabu, 5 Agustus 2020		Revisi Skripsi Pembahasan - TTD Perseftujuan Pembimbing.	
14	Jumat, 7/8/2020		- proses bimbingan	

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
4	Kam, 9/1-20	IV	revisi Bab IV thy populasi Bab I memiliki tanda ditambahkan	
5	Jumel, 10/1-20		- Di acc btl. - belajar untuk persiapan ujian. Seminar proposal	
6	Jumat, 24/07-20		— " —	
8	Rabu, 29-20		Penemuan metode Teori? definisi operasional	
9	Selasa, 30/06-2020		Revisi Skripsi Pembahasan & Kependidikan	

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
15	Selasa 12/08/2020		<ul style="list-style-type: none"> - Tambahkan lampiran program spss - menguraikan kesimpulan - Tambahkan bagian pembahasan 	
16	Kamis 13/08-2020		<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki hasil oleh nota. 	

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan

Laporan Penyelesaian Bimbingan dari Dosen Pembimbing:

Yth. Ketua Jurusan
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
 IAIN Palu

Elya, S.Ag., M.Ag.

Yang bertanda tangan di bawah ini:
 1. Nama : **Dr. Fatimah Saguni, M.S.**
 NIP : **19601231 199103 2 003**
 Pangkat/Golongan :
 Jabatan Akademik :
 Sebagai : Pembimbing I

2. Nama : **Drs. Muhammad Nur Korompot, M. Pd.**
 NIP : **19670110 199203 1 003**
 Pangkat/Golongan :
 Jabatan Akademik :
 Sebagai : Pembimbing II

Melaporkan bahwa penyusunan skripsi oleh mahasiswa:

Nama : **Megawati**
 NIM : **16 1 04 0035**
 Jurusan : **PGMI**
 Judul :

Perbandingan Hasil Belajar siswa melalui Metode Diskusi dan Penugasan Persepsi Pada Pembelajaran dan Tematik SDN Intere 1 Cerau

Telah selesai dibimbing dan siap untuk diujikan di hadapan sidang ujian munaqasyah skripsi.

Pembimbing I
Dr. Fatimah Saguni, M.S.
 NIP. 19601231 199103 2 003

Pembimbing II
Drs. Muhammad Nur Korompot, M
 NIP. 19670110 199203 1 003

03 Desember 2019
 Palu,
 Pembimbing II

Dokumentasi Penelitian



Gambar 1 : Meminta salah satu peserta didik memimpin doa di depan (14 Juli 2020)



Gambar 2 : Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dalam metode diskusi (14 Juli 2020)



Gambar 3 : Guru menjelaskan pada masing-masing kelompok tentang materi yang akan didiskusikan bersama teman kelompok (metode diskusi) 14 Juli 2020



Gambar 4 : Peserta Didik berdiskusi dengan teman kelompoknya (metode diskusi) 14 Juli 2020



Gambar 5 : Guru menunjukkan masing-masing peran pada tiap kelompok (metode bermain peran) 14 Juli 2020



Gambar 6 : Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan dari materi pembelajaran 14 Juli 2020



Gambar 7 : Siswa mengerjakan *posttest* (14 Juli 2020)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Penulis



Nama : Megawati
Tempat Tanggal Lahir : Palu, 17 Mei 1997
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Nomor Induk Mahasiswa : 16 1 04 0035
Alamat : Jalan Veteran Irg.3

B. Riwayat Pendidikan

1. Tamat Pendidikan Dasar di SDN Lasoani
2. Tamat SMP 2 Pasangkayu
3. Tamat SMK Negeri 2 Palu
4. Srata I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu

C. Identitas Orang Tua

1. Ayah
Nama : Abdul Karim
Agama : Islam
Pendidikan : SMA
Pekerjaan : Petani
Alamat : Kecamatan Bambalamotu Kabupaten Pasangkayu
2. Ibu
Nama : Irmawati
Agama : Islam
Pendidikan : SMA
Pekerjaan : I R T
Alamat : Jalan Veteran Lrg. 3