

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *ROLL PLAYING*
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS V
SDN 1 KALIDERES KEC.KALIWEDI KAB.CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh :

JAHROTUL INSIYAH

NIM : 2014.17.01909

FAKULTAS TARBIYAH

**ISNTITUT AGAMA ISLAM
IAI BUNGA BANGSA CIREBON
TAHUN 2019**

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *ROLL PLAYING* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS V SDN 1 KALIDERES KEC.KALIWEDI KAB.CIREBON”**. Beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dengan cara-cara tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim tentang keaslian karya saya.

Cirebon, Januari 2019
Yang membuat pernyataan

JAHROTUL INSIYAH
NIM : 2014.17.01909

PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *ROLL PLAYING* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS V SDN 1 KALIDERES KEC.KALIWEDI KAB.CIREBON

Oleh

JAHROTUL INSIYAH

NIM : 2014.17.01909

Menyetujui :

Pembimbing I,



Dra.Hj. Lina Marliani, M.A

Pembimbing II,



Drs. H. Muchlis, M.Pd.I

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah
Bunga Bangsa Cirebon
di
Cirebon

Assallamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan pembinaan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari **JAHROTUL INSIYAH** NIM : 2014.17.01909 berjudul” **EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *ROLL PLAYING* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS V SDN 1 KALIDERES KEC.KALIWEDI KAB.CIREBON**” Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut diatas sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah IAI Bunga Bangsa Cirebon untuk dimunaqasahkan.


Wassallamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing I,



Dra.Hj. Lina Marliani, M.A

Pembimbing II,



Drs, H. Muchlis, M.Pd.I

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *ROLL PLAYING* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS V SDN 1 KALIDERES KEC.KALIWEDI KAB.CIREBON**” oleh **JAHROTUL INSIYAH** NIM : 2014.17.01909, telah diajukan dalam sidang Munaqosah Jurusan Tarbiyah IAI Bunga Bangsa Cirebon pada tanggal 12 Maret 2019

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjanah Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam (IAI) Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon, 1 April 2019

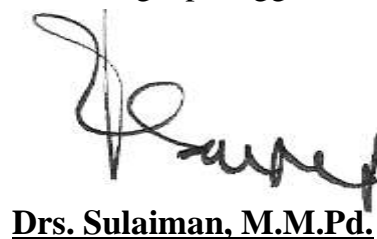
Sidang Munaqosah,

Ketua
Merangkap Anggota



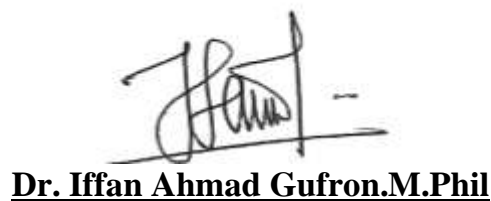
Dr.H. Oman Fathurohman, M.A

Sekretaris
Merangkap Anggota,



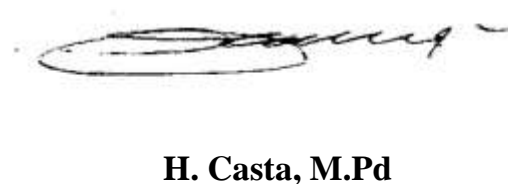
Drs. Sulaiman, M.M.Pd.

Penguji I



Dr. Iffan Ahmad Gufron.M.Phil

Penguji II



H. Casta, M.Pd



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang memiliki kerajan langit dan bumi, atas limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya, sahabatnya serta pengikutnya sampai akhir zaman.

Dalam penyusunan skripsi ini, Penulis telah banyak menerima bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. H.A. Basuni, Ketua Yayasan Pendidikan Bunga Bangsa Cirebon.
2. Bapak Dr.H. Oman Fathurohman M.A, Rektor IAI Bunga Bangsa Cirebon
3. Bapak Drs. Sulaiman, M.MPd. Dekan IAI Bunga Bangsa Cirebon
4. Bapak Dra.Hj. Lina Marlina, M.A Dosen Pembimbing I.
5. Bapak. Drs, H. Muchlis, M.Pd.I Dosen Pembimbing II.
6. Segenap Dosen dan Staf IAI Bunga Bangsa Cirebon
7. Segenap keluarga Suami, anak-anak yang tercinta yang telah memberikan suport dan dukungan salam penyusunan skripsi ini.
8. Rekan–rekan dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kesalahan dan jauh dari sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, hal ini menjadi tanggung jawab Penulis.

Harapan Penulis semoga skripsi ini bermanfaat dan menjadi setitik sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya untuk almamater tercinta dan masyarakat akademik pada umumnya.

Cirebon, Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

COVER.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
NOTA DINAS.....	iv
PENGESAHAN PENGUJI.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Pertanyaan Penelitian.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Kegunaan Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORETIK	
A. Model Pembelajaran	
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	12
2. Klasifikasi Model Desain Sistem Pembelajaran.....	15
B. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	
1. Pengertian <i>Role Playing</i>	19
2. Langkah-langkah Model <i>Role Playing</i>	22
3. Keunggulan Metode <i>Role Playing</i>	23
4. Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	23
C. Prestasi Belajar	
1. Pengertian Prestasi Belajar Siswa.....	24
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	26
3. Faktor Kelelahan.....	30
D. Penelitian yang Relevan.....	36
E. Kerangka Berfikir.....	39
F. Hipotesis.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	43
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	45

C. Populasi dan Sampel.....	45
D. Jenis dan Sumber Data.....	47
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Analisis Data.....	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Nilai Sebelum Penerapan Pembelajaran Rool Playing.....	58
B. Hasil Nilai Sesudah Penerapan Pembelajaran Rool Playing.....	61
C. Analisis Perbedaan Hasil Nilai Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Pembelajaran Rool Playing.....	64
1. Uji Nornmalitas Distribusi Data.....	65
2. Uji Homogenitas Dua Variasi.....	76
3. Uji Test.....	78
D. Pembahasan.....	81

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	82
B. Saran.....	83

DAFTAR PUSTAKA.....	84
----------------------------	-----------

LAMPIRAN

LAMPIRAN - LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia diciptakan oleh Allah SWT dengan keadaan yang sempurna dibandingkan dengan makhluk lainya seperti tumbuhan, alam dan hewan. Manusia diberikan kesempurnaan berupa akal yang digunakan untuk berpikir, hal inilah yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya.

Manusia adalah makhluk Allah SWT yang diberikan kelebihan berupa Akal untuk berfikir dan mengingat apa-apa yang di pelajari, alami, dan lakukan, manusia merupakan makhluk ciptaan Allah yang mengagumkan dan penuh misteri. Dia tersusun dari perpaduan dua unsur; yaitu segenggam tanah bumi, dan ruh Allah. Maka siapa yang hanya mengenal aspek tanahnya dan melalaikan aspek tiupan ruh Allah, maka dia tidak akan mengenal lebih jauh hakikat manusia. Al-Qur'an sendiri juga menyatakan bahwa manusia memang merupakan makhluk yang paling sempurna yang diciptakan oleh Allah SWT yang terdapat dalam Surah At-Tin Ayat 4 yang berbunyi sebagai berikut :



Artinya: *“Sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya.”*¹

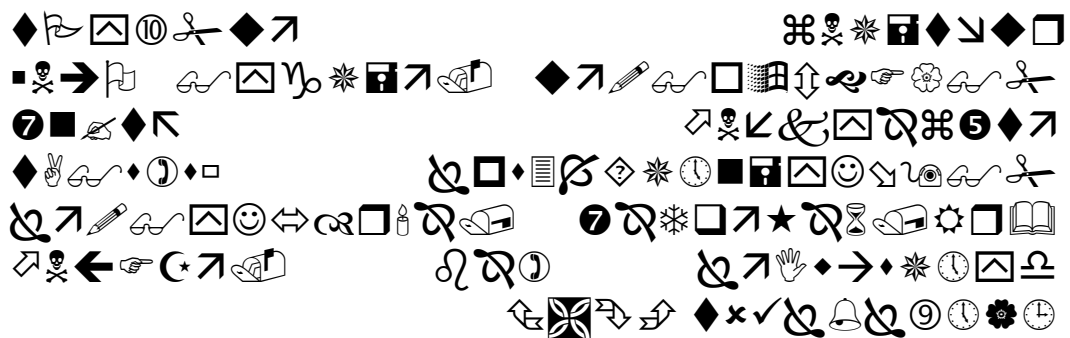
¹ Kementerian Agama RI Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Islam dan Pembinaan Syariah, *AL-Quran dan Terjemahnya*, (Jakarta: PT.Sinergi Pustaka Indonesia, 2012), h.597.

Allah SWT menciptakan manusia tidak begitu saja ada tujuan dan fungsinya. Manusia mengemban amanah yang begitu besar yaitu untuk menggunakan atau memanfaatkan seluruh alam seisinya dengan baik untuk kehidupan. Alam beserta isinya tidak bisa dikelola oleh hewan atau makhluk yang lainnya hanya manusialah yang bisa mempergunakannya untuk keperluan hidup yang lebih baik.

Para ahli dalam berbagai bidang memberikan penafsiran tentang hakekat manusia Sastraprateja dalam Ramayulis mengatakan bahwa :”Manusia adalah makhluk yang histori.” Hakekat manusia sendiri adalah sejarah, suatu peristiwa yang bukan semata-mata dan hakekat manusia hanya dapat dilihat dalam perjalanan sejarah dalam sejarah bangsa manusia”. Sastraprateja lebih lanjut mengatakan, bahwa apa yang di peroleh dari pengamatannya atas pengalaman manusia adalah suatu rangkaian *anthropological constants* yaitu dorongan-dorongan dan orientasi yang tetap dimiliki manusia.²

Manusia sadar akan ketidakmampuan dan keterbatasannya dalam mengenal dirinya sendiri, dan fenomena alam lainya pada saat itulah manusia sadar akan kekurangan dan ketidakberdayaanya dan menyerahkan diri pada ke - Maha Kuasaan Allah sebagai zat yang menguasai alam semesta. Artinya manusia harus berusaha belajar untuk menutupi atau memenuhi kekurangannya.

² Zakiah Daradjat. (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2012), h. 3



Artinya: “Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar”.³

Dari ayat Al-Qur'an di atas betapa pentingnya belajar dalam sebuah kehidupan. Belajar dalam rangka meningkatkan ilmu pengetahuan. Pengetahuan adalah suatu yang diketahui oleh manusia melalui pengalaman, informasi perasaan atau melalui intuisi, ilmu pengetahuan merupakan hasil pengolahan akal (berpikir dan perasaan) tentang sesuatu yang diketahui itu sebagai makhluk berakal, manusia mengamati sesuatu. Hasil pengamatan itu diolah sehingga menjadi ilmu pengetahuan. Dengan ilmu pengetahuan itu dirumuskannya ilmu baru yang akan digunakannya dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya dan menjangkau jauh diluar kemampuan fisiknya.⁴

Demikian banyak hasil kemajuan ilmu pengetahuan yang membuat manusia dapat hidup menguasai alam ini. Umat Islam, untuk mempertahankan kemuliannya diperintahkan untuk menuntut ilmu dalam waktu yang tidak terbatas selama hayat dikandung badan. Prinsip belajar selama hidup ini merupakan ajaran Islam yang penting.⁵

³ Kementerian Agama, *op.cit.*, h.6.

⁴ Zakiah Daradjat, *op.cit.*, h. 5.

⁵ *Ibid.*, h. 6.

Sulaiman mengartikan belajar adalah salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Belajar dalam sudut pandang agama Islam tidak ada berhentinya bahkan Nabi Muhammad SAW mengingatkan umatnya agar terus belajar, bahkan beliau mengatakan belajarlah mulai dari buaian (lahir) sampai liang lahat (mati). Tentunya kita sebagai umat penerus dari generasi Rasul juga harus berusaha dan berupaya untuk terus belajar.⁶

Dalam kajian diatas bahwa belajar dapat berpengaruh dalam diri seseorang dan untuk orang lain, dengan belajar seseorang akan dapat berubah menjadi individu yang lebih baik serta dapat menjawab persoalan yang dihadapinya. Dalam ranah pendidikan, belajar adalah proses yang dilalui siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar yang diperoleh siswa.

M. Hosnan menyatakan bahwa prestasi belajar, memiliki makna bagi siswa yakni siswa dapat mengetahui sejauhmana telah berhasil mengikuti pelajaran yang telah diberikan oleh guru, dapat menjadi kebanggaan diri sendiri, meningkatkan motivasi belajar siswa. Bagi guru, hasil belajar dijadikan sebagai acuan akan keberhasilan siswa dalam pembelajaran yang telah diterapkan dan sebagai alat untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya.⁷

⁶ Sulaiman, *Belajar dan Pembelajaran*. (Cirebon: STAI Bunga Bangsa Cirebon, 2011), h. 15.

⁷ M.Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), h. 159.

Begitu pentingnya prestasi belajar bagi siswa. Maka perlu disadari pula bahwa prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, Teori gestalt (dalam Ahmad Susanto) menyatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, yaitu siswa itu sendiri dan lingkungannya. Faktor siswa itu sendiri yakni: kemampuan berfikir, motivasi, minat dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani. Sedangkan faktor lingkungan meliputi: sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar, model pembelajaran, keluarga.⁸

Sebagai generasi penerus dan berusaha untuk memperbaiki pembelajaran yang dilakukan di wilayah sekolah atau yang disebut pembelajar formal. Sulaiman mengartikan pendidikan dalam konteks formal adalah pendidikan di sekolah, sebagian besar terjadi di kelas dan lingkungan sekolah.⁹ Sering diketahui, mendengar atau bahkan alami di kehidupan nyata tentang suatu keadaan dimana siswa memiliki kesulitan dalam belajar. Banyak terdapat siswa merasa proses belajar yang mereka lakukan tidak berjalan dengan baik, mereka merasa bosan dan jenuh dalam belajar, tidak adanya motivasi belajar ketika di kelas. Sehingga dampaknya hasil belajar yang mereka lakukan juga kurang optimal. Kesulitan belajar adalah kondisi dalam proses belajar mengajar yang ditandai oleh adanya hambatan-hambatan tertentu dalam mencapai hasil belajar. Kesulitan belajar itu adalah adanya jarak antara prestasi akademik yang diharapkan dengan prestasi akademik

⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), h. 12.

⁹ *Op. cit.*, h. 20.

yang nampak sekarang. Juga anak yang mengalami kesulitan belajar adalah anak yang mempunyai intelegensi normal tetapi menunjukkan satu atau beberapa kekurangan yang penting dalam proses belajar mengajar, baik dalam persepsi, ingatan, perhatian ataupun fungsi motoriknya. Kekurangan ini dapat berwujud verbal atau-pun non verbal.

Konsep dasar pembelajaran dirumuskan dalam pasal 1 butir 20 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sisdiknas, yakni “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dalam konsep tersebut terkadang 5 konsep yakni interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar dan lingkungan belajar. Kata interaksi mengandung arti pengeruh timbal balik, saling mempengaruhi satu sama lain. Peserta didik menurut pasal 1 butir 4 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sisdiknas, pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.

Sumber belajar atau learning resources secara umum diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan oleh peserta didik dan pendidik dalam proses belajar dan pembelajaran. Jika dikelompokan sumber belajar dapat berupa sumber belajar tertulis atau cetakan, terekam, tersiar, jaringan dan lingkungan (alam, social, budaya, spiritual). Lingkungan belajar atau learning environment adalah lingkungan yang menjadi latar terjadinya proses belajar

seperti di kelas, perpustakaan, sekolah, tempat kursus, warnet, keluarga, masyarakat dan alam semesta.¹⁰

Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwa ciri utama pembelajaran adalah inisiasi, fasilitas, dan peningkatan proses belajar siswa. Dengan demikian dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen yaitu siswa, guru, tujuan, isi, pelajaran, metode, media dan evaluasi.

Kesulitan belajar atau hambatan yang muncul dalam kegiatan belajar dapat bermacam-macam. Ada yang bersifat fisiologis misalnya waktu belajar sering merasa pusing, cepat mengantuk, mata sakit bila membaca dan lain-lain. Hambatan yang bersifat psikologis misalnya tidak minat belajar, kemampuan tidak menunjang dalam kondisi stress, ada juga hambatan yang bersifat sosial kehadiran teman waktu belajar, situasi keluarga yang ramai, keluarga tidak harmonis, dan sebagainya. Hambatan tersebut baik disadari atau tidak disadari sangat mengganggu proses belajar sehingga anak tidak dapat mencapai hasil prestasi belajar dengan baik.

Permasalahan belajar yang dapat mengganggu proses belajar seorang siswa yang terjadi pada SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon setelah diadakan kegiatan survai oleh peneliti yaitu (1) pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) belum pernah menggunakan *Roll Playing* dalam kegiatan pembelajaran di kelas khususnya kelas V SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon, (2)

¹⁰ *Op. cit*, h. 23.

pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang dilakukan oleh guru hanya dengan metode ceramah sehingga siswa kurang interaktif dan hanya mendengarkan penjelasan dari seorang guru, (3) masih rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dibandingkan dengan nilai rata-rata pelajaran yang lain.

Dari pemaparan di atas sangat jelaslah pentingnya penggunaan metode yang bervariasi dan tidak monoton dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sangat diperlukan. Zainal Aqib mengemukakan bahwa belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya.¹¹ Peneliti tertarik mengkaji penerapan model pembelajaran Roll Playing yang diberikan kepada siswa menambah prestasi belajar serta dapat membekali siswa memecahkan masalah dalam kehidupan jangka panjang.

B. Identifikasi Masalah

1. Identifikasi Masalah

- a) Berdasarkan observasi penelitian ini adalah permasalahan pada penerapan model pembelajaran *Roll Playing* pada siswa kelas V SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon dengan materi shalat hari raya idul fitri, yaitu kurangnya semangat untuk belajar karena model pembelajaran yang kurang bervariasi, masih rendahnya nilai dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

¹¹ Zainal Aqib. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. (Bandung: Yrama Widya, 2013), h.31.

b) Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah menggunakan pendekatan teoritik yaitu mengambil bahan sebagai teori dari berbagai buku-buku sebagai sumber referensi dan data empirik yaitu diambil dari data lapangan atau terjun langsung di tempat penelitian.

c) Jenis masalah

Adapun jenis masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya prestasi belajar siswa kelas V SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon.

C. Pembatasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini akan menjadi terfokuskan, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan adalah tentang penerapan model pembelajaran *Roll Playing* pada siswa kelas V SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon.
2. Penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon terhadap penerapan model pembelajaran *Roll Playing* hanya mengambil satu kompetensi dasar saja.
3. Hasil penelitian diambil dari hasil jawaban angket dan nilai ulangan terhadap penerapan model pembelajaran *Roll Playing* pada siswa kelas V SDN 1 Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Seberapa besar prestasi belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Roll Playing* pada siswa kelas V SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon?
2. Seberapa besar prestasi belajar siswa sesudah penerapan model pembelajaran *Roll Playing* pada siswa kelas V SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon?
3. Seberapa besar perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Roll Playing* pada siswa kelas V SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui seberapa besar prestasi belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Roll Playing* pada siswa kelas V SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon.
2. Untuk mengetahui seberapa besar prestasi belajar siswa sesudah penerapan model pembelajaran *Roll Playing* pada siswa kelas V SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon.
3. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Roll Playing* pada siswa kelas V SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritik

Memberikan sumbangan referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan keilmuan di bidang pendidikan, terutama pendidikan Agama Islam.

2. Secara praktis

a. Manfaat bagi guru

Meningkatkan motivasi dan kesadaran guru dalam mengadakan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan sehingga berupaya untuk selalu berinovatif dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi siswa

Menimbulkan motivasi belajar yang tinggi dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa serta mengembangkan potensi yang dimilikinya.

c. Bagi sekolah

Dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan timbal balik yang baik dan harmonis antara masyarakat dan sekolah bahwasanya saling membutuhkan.

BAB II

LANDASAN TEORETIK

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Dalam buku Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2007:6) kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Beberapa diantaranya mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut :

- a. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru Schram.
- b. Nation Education Asosiation (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
- c. Briggs berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.
- d. Association of Education Comunication Technologi (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.
- e. Sedangkan Gagne berpendapat bahwa sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

- f. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Pengertian media menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah sarana, alat, sarana komunikasi bagi masyarakat berupa koran, majalah, tv, radio siaran, internet dan sebagainya, yang terletak diantara dua pihak, perantara atau penghubung, (Risa Agustin, 2010:413).

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, (Arief Sadiman dkk, 2010 : 6).

Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memindahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dibuatnya dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Kata media itu sendiri berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti “pengantar atau perantara”, dengan demikian bahwa media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan, (Iif Ahmadi dan Sofan Amri 2010:115).

Sehingga dapat dikatakan media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang

tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. (Rudi Susilana dan Cipi Riyana, 2007:10)

Dari berbagai pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar.

1. Manfaat Media Pembelajaran

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada pemilihannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain :

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru-guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain, (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2011: 2).

Secara umum media mempunyai kegunaan diantaranya :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan keterbatasan indera.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, secara lebih khusus manfaat media oleh Kemp and Dayton dalam buku Hamdani (2010:73) mengidentifikasi::

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- f. Memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar
- h. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif produktif

Selain fungsi-fungsi yang telah diuraikan di atas, menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2007: 9-10) media pembelajaran juga memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut :

- 1) Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentang system peredaran darah manusia, berhembusnya angin, dan sebagainya bisa menggunakan media gambar atau bagan sederhana.
- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat kedalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan

menggunakan gambar atau program televisi tentang binatang-binatang buas seperti harimau dan beruang.

- 3) Menampilkan objek gambar yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, atau menampilkan objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut dan benda-benda yang kecil lainnya.
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (slow motion) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan, peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga dengan gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga, dan lain-lain.

Dalam Arief S. Sadiman, dkk (2005:17-18) secara umum media pendidikan mempunyai fungsi sebagai berikut :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - 1) Objek yang terlalu besar bias digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, atau model
 - 2) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar

- 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan timelapse atau high speed photography
 - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal
 - 5) Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain
 - 6) Konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- 1) Menimbulkan kegairahan belajar
 - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
 - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semua itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan,

yaitu dengan kemampuannya dalam : Memberikan perangsangan yang sama · Mempersamakan pengalaman · Menimbulkan persepsi yang sama

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan fungsi media dalam pembelajaran secara rinci adalah sebagai berikut: dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka, makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta tercapainya tujuan pengajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi, siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.

2. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam pengklasifikasian ini. Salah satu cara diantaranya ialah dengan menekankan pada teknik yang dipergunakan dalam pembuatan media tersebut. Sebagai contoh seperti gambar, foto grafi, rekaman audio dan sebagainya. Adapula yang dilihat dari cara yang dipergunakan untuk mengirimkan pesan. Contoh ada penyampaiannya yang disampaikan melalui siaran televisi dan melalui optik, Rudi Susilana dan Cepi Riyana, (2009 : 12).

Ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagain atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis

sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, biorama, dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan ohp dan lain-lain. Keempat penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran, Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, (2011: 4).

Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Dalam Daryanto (2010 : 17) Terdapat lima model klasifikasi, yaitu menurut :1) Wilbur Schramm, 2) Gagne, 3) Allen, 4) Gerlach dan Elly dan 5) Ibrahim. Menurut Schramm, media digolongkan menjadi media rumit, mahal dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu (1) liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan facsimile, (2) liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, (3) media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan computer dan telepon.

Menurut Gagne dalam Daryanto (2010 : 17-18) media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus

belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, member kondisi eksternal, menuntut cara berpikir, memasukan ahli ilmu, menilai prestasi, dan memberi umpan balik.

Menurut Allen dalam Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (2011 : 3-4) terdapat Sembilan kelompok media, yaitu visual diam, film, televise, objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Dari beberapa jenis media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model) model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain. Ketiga, model kerja seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

B. Lembar Kerja Siswa (LKS)

1. Pengertian Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan salah satu jenis alat bantu pembelajaran. Secara umum LKS merupakan perangkat pembelajaran sebagai pelengkap atau sarana pendukung pelaksanaan Rencana Pembelajaran (RP). Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa lembaran kertas yang berupa informasi maupun soal-soal (pertanyaan-pertanyaan) yang harus dijawab oleh siswa. Lembar Kerja Siswa (LKS) sangat baik dipakai untuk meningkatkan

keterlibatan siswa dalam belajar, baik dipergunakan dalam strategi *Heuristik* maupaun strategi ekspositorik. Dalam strategi heuristic, Lembar Kerja Siswa (LKS) dipakai dalam penerapan metode terbimbing sedangkan strategi ekspositirk Lembar Kerja Siswa (LKS) dipakai untuk memberikan latihan pengembangan. (Hamdani, 2011:74).

Lembar Kerja Siswa (LKS) sebaiknya dirancang oleh guru sesuai dengan pokok bahasan dan tujuan pembelajarannya. Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam kegiatan belajar mengajar dapat dimanfaatkan pada tahap penanaman konsep (menyampaikan konsep baru) atau pada tahap pemahaman konsep (tahap lanjutan dari penanaman konsep). Karena Lembar Kerja Siswa (LKS) dirancang untuk membimbing siswa dalam mempelajari topic pada tahan pemahaman konsep Lembar Kerja Siswa (LKS) dimanfaatkan untuk mempelajari pengetahuan tentang topic yang telah dipelajari yaitu penanaman konsep.

LKS merupakan lembar kerja bagi siswa baik dalam kegiatan intrakurikuler maupun kokurikuler untuk mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran yang didapat (Azhar, 1993 : 78). LKS (lembar kerja siswa) adalah materi ajar yang dikemas secara integrasi sehingga memungkinkan siswa mempelajari materi tersebut secara mandiri (<http://pustaka.ut.ac.id>).

2. Komponen LKS

Meskipun tidak sama persis, komponen LKS meliputi hal-hal berikut:

- a. Nomor LKS, hal ini dimaksudkan untuk mempermudah guru mengenal dan menggunakannya. Misalnya untuk kelas 1, KD, 1 dan kegiatan 1,

nomor LKS-nya adalah LKS 1.1.1. Dengan nomor tersebut guru langsung tahu kelas, KD, dan kegiatannya.

- b. Judul Kegiatan, berisi topik kegiatan sesuai dengan KD, seperti Komponen Ekosistem.
- c. Tujuan, adalah tujuan belajar sesuai dengan KD.
- d. Alat dan bahan, jika kegiatan belajar memerlukan alat dan bahan, maka dituliskan alat dan bahan yang diperlukan.
- e. Prosedur Kerja, berisi petunjuk kerja untuk siswa yang berfungsi mempermudah siswa melakukan kegiatan belajar.
- f. Tabel Data, berisi tabel di mana siswa dapat mencatat hasil pengamatan atau pengukuran. Untuk kegiatan yang tidak memerlukan data, maka bisa diganti dengan kotak kosong di mana siswa dapat menulis, menggambar, atau berhitung.
- g. Bahan diskusi, berisi pertanyaan-pertanyaan yang menuntun siswa melakukan analisis data dan melakukan konseptualisasi. Untuk beberapa mata pelajaran, seperti bahasa, bahan diskusi bisa berupa pertanyaan-pertanyaan yang bersifat refleksi.

3. Fungsi LKS

LKS memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- a. Sebagai panduan siswa di dalam melakukan kegiatan belajar, seperti melakukan percobaan. LKS berisi alat dan bahan serta prosedur kerja.
- b. Sebagai lembar pengamatan, di mana LKS menyediakan dan memandu siswa menuliskan data hasil pengamatan. LKS berisi tabel

yang memungkinkan siswa mencatat data hasil pengukuran atau pengamatan.

- c. Sebagai lembar diskusi, di mana LKS berisi sejumlah pertanyaan yang menuntun siswa melakukan diskusi dalam rangka konseptualisasi. Melalui diskusi tersebut siswa dilatih membaca dan memaknakan data untuk memperoleh konsep-konsep yang dipelajari.
- d. Sebagai lembar penemuan (discovery), di mana siswa mengekspresikan temuannya berupa hal-hal baru yang belum pernah ia kenal sebelumnya.
- e. Sebagai wahan untuk melatih siswa berfikir lebih kritis dalam kegiatan belajar mengajar.
- f. Meningkatkan minat siswa untuk belajar jika kegiatan belajar yang dipandu melalui LKS lebih sistematis, berwarna serta bergambar serta menarik perhatian siswa.

4. Model LKS

Menurut Reigluth (1996:46) ada dua pendekatan pembelajaran yaitu ekspositori dan eksploratori. Kedua pendekatan ini merupakan dua kutub yang berlawanan. Pendekatan eksploratori menekankan pentingnya siswa melakukan eksplorasi dalam rangka inkuiri dan diskoveri. Pendekatan ini menuntut siswa belajar secara aktif melakukan eksplorasi; mengamati objek, melakukan pengukuran, memanipulasi objek, melakukan percobaan, dan sebagainya. Secara umum ada tiga metode pembelajaran yaitu (1) mendengar-berbicara, (2) membaca-menulis, dan

(3) mengamati-melakukan. Setiap pendekatan dan metode di atas memiliki pengaruh terhadap model LKS, sehingga digunakan model LKS yang berbeda-beda pula.

Rumpun metode mendengar-berbicara mencakup (1) ceramah, (2) membaca, (3) bertanya, (3) diskusi, (4) analisis film, (5) debat, (6) iur gagasan. Model LKS jenis ini berisi lebih menekankan pada perintah dan hasil-hasil resitasi. Misalnya, guru memberi ceramah tentang “Pencemaran Sampah”, lalu guru menyuruh siswa mendiskusikan persoalan dan alternatif solusi dari pencemaran sampah tersebut untuk kemudian dipresentasikan di kelas. Maka, LKS cenderung bersifat tertutup, berisi perintah mendiskusikan persoalan, mencari alternatif solusi, dan presentasi di kelas.

Rumpun kedua yaitu metode membaca-menulis. Rumpun ini meliputi (1) buku teks, (2) buku kerja, (3) kapur-papan tulis, (4) bulletin, (5) laporan, (5) rewiu teman, (6) mencatat, (7) membuat jurnal. Misalnya, guru memberi teks bacaan tentang Sampah yang diambil dari Koran, lalu guru menyuruh siswa membaca teks, dan mendiskusikan persoalan dan alternatif solusi dari pencemaran sampah tersebut. Mungkin pula siswa diminta membuat kliping terkait pencemaran sampah kemudian menulis resensinya. Maka, LKS bersifat semi terbuka, berisi perintah membaca, mendiskusikan persoalan, dan mencari alternatif solusi yang dilaporkan secara tertulis.

Rumpun ketiga yaitu mengamati-melakukan, mencakup (1) demonstrasi, (2) kerja lapangan, (3) kerja lab/ hands on, (4) proyek, (5) eksplorasi/diskoveri, (6) permainan. Misalnya, pada topic pencemaran akibat sampah, guru menyuruh anak secara berkelompok mengamati tempat-tempat yang banyak sampahnya, mengidentifikasi jenis-jenis sampahnya, mencatat volume dan asalnya, dan mendesain alat pengolah sampah. LKS jenis ini bersifat lebih terbuka, berisi alat dan bahan, panduan kerja, serta tabel pengamatan dan pertanyaan pengarah diskusi siswa. Model-model LKS dapat dilihat pada lampiran.

5. Langkah-langkah Penyusunan LKS

- a. Melakukan analisis kurikulum; standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan materi pembelajaran, serta alokasi waktu.
- b. Menganalisis silabi dan memilih alternatif kegiatan belajar yang paling sesuai dengan hasil analisis SK, KD, dan indikator.
- c. Menganalisis RPP dan menentukan langkah-langkah kegiatan belajar (Pembukaan, Inti: eksplorasi, elaborasi, konfirmasi, dan Penutup).
- d. Menyusun LKS sesuai dengan kegiatan eksplorasi dalam RPP. Misalnya, dalam materi Ekosistem, kegiatan eksplorasinya adalah siswa mengamati ekosistem sawah atau yang ada di sekitar sekolah. Maka LKS berisi panduan bagaimana memilih daerah yang merupakan ekosistem, bagaimana menghitung individu, populasi, dan komunitas, bagaimana mengukur suhu, kelembaban, dan faktor abiotik lainnya, dst.

6. Penggunaan LKS

Penggunaan LKS disesuaikan dengan pendekatan atau metode pembelajarannya, dapat di depan atau di belakang kegiatan pembelajaran. Pada pendekatan eksploratori yang menekankan pentingnya proses inkuiri, LKS digunakan di awal pembelajaran. Guru mengemukakan persoalan yang akan dikaji, membagi LKS, dan siswa melakukan kegiatan belajar sesuai petunjuk kerja dalam LKS. Hasil belajar/hasil pengamatan dicatat di dalam tabel atau lembar amatan di dalam LKS. Siswa berdiskusi sesuai pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam LKS dan menuliskan hasilnya di dalam LKS. Hasil belajar ini dipresentasikan di kelas dan dibahas bersama seluruh siswa. Kelompok lain mungkin menemukan hal-hal yang berbeda. Guru memberi kesempatan siswa melakukan elaborasi dan kemudian memberi konfirmasi atas hasil belajar kelas tersebut, lalu menutup kegiatan pembelajaran. Alur pembelajaran seperti ini mengikuti Standar Proses (Permendiknas nomor 41 tahun 2007) yang terdiri atas (1) Pembukaan, (2) Kegiatan Inti terdiri atas (a) eksplorasi, (b) elaborasi, dan (c) konfirmasi, dan (3) Penutup.

C. Motivasi Belajar Siswa

1. Pengertian Motivasi

Dalam kamus bahasa Indonesia motivasi adalah kecenderungan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar melakukan tindakan dengan tujuan tertentu, usaha-usaha yang menyebabkan seseorang atau

kelompok orang tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaki, Risa Agustin (2010: 430).

Kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi interen (kesiap siagaan). Berawal dari kata motif itu maka motifasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak, (Sardiman, 2010: 73).

Motivasi asalnya dari kata motif dalam bahasa Inggris adalah motive atau motion, lalu motivation yang berarti gerakan atau sesuatu yang bergerak. Artinya sesuatu yang menggerakkan terjadinya tindakan, atau disebut dengan niat. Hikmat (2009: 271).

Pada dasarnya perbuatan manusia dapat dibagi tiga macam yaitu perbuatan yang direncanakan, artinya digerakan oleh suatu tujuan spontanitas, artinya tidak bermotif, dan perbuatan berada diantara dua keadaan, yaitu direncanakan dan tidak direncanakan yang disebut dengan semi direncanakan.

Dorongan suatu tindakan yang muncul dari manusia, menurut Freud, terbagi atas :

- a. Dorongan alam dibawah sadar,
- b. Dorongan alam sadar dan
- c. Dorongan libido seksualitas.

Dorongan alam dibawah sadar artinya suatu kesadaran yang tidak dapat dijangkau oleh alam sadar manusia. Keadaannya merupakan gejala kejiwaan yang telah dimiliki manusia. Karena manusia tidak memiliki kemampuan memahami alam. Tidak sadarnya itu, tingkah laku manusia yang sesungguhnya adalah akibat adanya alam tidak sadar. Sebab, tingkah laku yang bergerak mengikuti alam sadar merupakan keadaan yang bukan sesungguhnya.

Alam tidak sadar dengan alam sadar dapat disatukan sebagaimana menyatukan energy alam bawah sadar dengan pengeruh factor eksternal manusia, misalnya pengalaman. Motivasi atau dorongan sangat kuat dalam menentukan terwujudnya suatu perbuatan yang direncanakan. Dorongan itu dapat berupa imbalan atau adanya ancaman. Dorongan juga dapat terjadi sebagai bagian dari kesadaran jiwa yang diimbangi oleh harapan terhadap sesuatu yang akan dicapai.

Dengan demikian pengertian motivasi adalah dorongan atau rangsangan yang diberikan kepada seseorang agar memiliki kemauan untuk bertindak. Dorongan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan meningkatkan upah kerjanya, reward dan imbalan yang merupakan bonus tertentu, aturan-aturan dan sanksi yang ketat bagi para pelanggar aturan, dan sebagainya.

Motivasi dilakukan untuk tujuan berikut :

- a. Merangsang seseorang untuk berkerja dengan baik.
- b. Mendorong seseorang lebih berprestasi.

- c. Mendorong seseorang untuk berkerja penuh bertanggung jawab.
- d. Meningkatkan kualitas kerja.
- e. Mengembangkan produktifitas kerja.
- f. Menaati peraturan yang berlaku.
- g. Jera dalam melanggar aturan.
- h. Mengarahkan perilaku untuk mencapai tujuan.
- i. Mempertahankan prestasi kerja dan bersaing secara sportif.

Tujuan –tujuan motivasi tersebut merupakan bagian dari pengertian motivasi yang sesungguhnya. Dalam organisasi pendidikan, motivasi kerja sangat dibutuhkan demi kelancaran penyelenggaraan proses pembelajaran dan sebagainya. Hikmat (2009: 271-172).

Handoko (2003: 252), mengemukakan bahwa “motivasi adalah Keadaan pribadi seseorang yang mendorong keinginan individu untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai tujuan”. Menurut H. Hadari Nawawi (2003:351), pengertian dari motivasi adalah :“Suatu keadaan yang mendorong atau menjadi sebab seseorang melakukan sesuatu perbuatan atau kegiatan yang berlangsung secara sadar”. Menurut A. Anwar Prabu Mangkunegara (2002:95), mengatakan mengenai motivasi adalah :“kondisi yang berpengaruh membangkitkan, mengarahkan dan memelihara perilaku yang berhubungan dengan lingkungan kerja.

Dari pengertian-pengertian motivasi diatas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu keadaan atau kondisi yang mendorong, merangsang atau menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu atau

kegiatan yang dilakukannya sehingga ia dapat mencapai tujuannya. Menurut Peterson & Plowman yang dikutip oleh Hasibuan (2003:142). mengatakan bahwa orang mau bekerja karena hal-hal sebagai berikut :

Motivasi berpangkal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Adapun menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "feeling" dan di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan oleh Mc. Donald ini mengandung tiga elemen atau ciri pokok dalam motivasi itu, yakni motivasi itu mengawalinya terjadinya perubahan energi, ditandai dengan adanya filling, dan dirangsang karena adanya tujuan.

Namun pada intinya bahwa motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

a) Motivasi ada dua, yaitu motivasi Intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

Motivasi Intrinsik. Jenis motivasi ini timbul dari dalam diri individu

sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri.

- b) Motivasi Ekstrinsik. Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu atau belajar.

Bagi siswa yang selalu memperhatikan materi pelajaran yang diberikan, bukanlah masalah bagi guru. Karena di dalam diri siswa tersebut ada motivasi, yaitu motivasi intrinsik. Siswa yang demikian biasanya dengan kesadaran sendiri memperhatikan penjelasan guru. Rasa ingin tahunya lebih banyak terhadap materi pelajaran yang diberikan. Berbagai gangguan yang ada disekitarnya, kurang dapat mempengaruhinya agar memecahkan perhatiannya. Lain halnya bagi siswa yang tidak ada motivasi di dalam dirinya, maka motivasi ekstrinsik yang merupakan dorongan dari luar dirinya mutlak diperlukan. Di sini tugas guru adalah membangkitkan motivasi peserta didik sehingga ia mau melakukan belajar.

2. Pengertian Motivasi dalam Belajar

Motivasi belajar adalah sebagai *a general state* dan sebagai *a situationspecific state* (Bophy, 1987) dalam Iskandar Agung (2010 : 38) Sebagai *a general state*, motivasi belajar adalah suatu watak yang permanen yang mendorong seseorang untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam suatu kegiatan belajar. Sebagai *a situation-specific state* motivasi belajar muncul karena keterlibatan individu dalam suatu kegiatan tertentu

diarahkan oleh tujuan memperoleh pengetahuan atau menguasai keterampilan yang diajarkan.

Motivasi belajar adalah kemampuan internal yang terbentuk secara alami yang dapat ditingkatkan atau dipelihara melalui kegiatan yang memberikan dukungan, memberikan kesempatan untuk memilih kegiatan, memberikan tanggung jawab untuk mengontrol proses belajar, dan memberikan tugas-tugas belajar yang bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan pribadi (McCombs, 1991) dalam Abdul Hamid dan Syamail Hamzah (2005 : 45-46).

a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Ada 6 faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

1) Sikap

Sikap adalah kombinasi antara konsep, informasi, dan emosi yang menyebabkan kecenderungan individu untuk mereaksi senang atau tidak senang terhadap orang, kelompok, ide, kejadian atau objek-objek tertentu.

2) Kebutuhan

Kebutuhan adalah suatu kondisi kekurangan yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan.

3) Rangsangan

Rangsangan adalah segala perubahan dalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan yang menyebabkan individu menjadi aktif.

4) Emosi

Emosi, mengacu pada pengalaman individu selama proses belajar.

5) Kemampuan

Kemampuan, mengacu kepada kemampuan individu untuk merespon sebagai hasil belajar.

6) Penguatan

Penguatan adalah segala kegiatan yang memelihara dan meningkatkan kemungkinan untuk merespon lebih lanjut. Abdul Hamid dan Syamail Hamzah dalam buku *Motivasi Belajar Siswa* (2005 : 47-48).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, pendekatan kuantitatif ini dipilih karena data yang diperoleh dan data yang akan diolah adalah data-data yang berupa angka-angka dan membutuhkan pengisian statistik untuk menguji hipotesis.

Dari segi tujuan penelitian kuantitatif biasanya dipakai untuk menguji suatu teori, untuk menyajikan suatu fakta atau mendeskripsikan statistik, untuk menunjukkan hubungan antara variabel, dan ada pula yang bersifat mengembangkan konsep, mengembangkan pemahaman, atau mendeskripsikan banyak hal. Penelitian ini cenderung banyak dipakai untuk mengkaji objek berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang muncul.¹

Pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang secara primer menggunakan paradigma dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis, dan pertanyaan-pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran dan observasi, serta pengujian teori, menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik.

Adapun jenis penelitiannya disebut penelitian deskriptif korelasional yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik

¹Subana dan Sudrajat. 2009. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Graha Grafindo. hal. 25

satu variabel maupun lebih, tanpa melihat perbandingan atau menghubungkan antara satu variabel dengan variabel yang lain.²

Menurut Anas Sudijono Teknik analisis korelasional adalah teknik analisis statistik mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih³.

Teknik analisis korelasional memiliki tiga macam tujuan, yaitu:

1. Ingin mencari bukti (berlandaskan pada data yang ada), apakah memang benar antara variabel yang satu dengan variabel yang lain terdapat hubungan atau korelasi.
2. Ingin menjawab pertanyaan apakah hubungna antar variabel itu (jika memang ada hubungnanya), termasuk hubungan yang cukup, kuat, atau lemah.
3. Ingin memperoleh kejelasan dan kepastian (secara matematik), apakah hubungan antar variabel itu merupakan hubungan yang berarti atau meyakinkan (signifikan), ataukah hubungan yang tidak berarti atau tidak meyakinkan.

Teknik analisis korelasional dibedakan menjadi dua golongan, yaitu: teknik analisis korelasional bivariat dan teknik analisis korelasional multivariat. teknik analisis korelasional bivariat ialah teknik analisis korelasi yang mendasarkan diri pada dua variabel. Sedangkan teknik analisis korelasi multivariat ialah teknik analisis korelasi yang mendasarkan diri pada lebih dari dua variabel.

²Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta. Hal. 11

³Anas Sudijono *Pengantar Statistik Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Hal. 188

Dengan demikian teknik analisis korelasi yang digunakan adalah teknik analisis korelasi bivariat atau yang terdiri dari dua variabel yaitu variabel X yang akan dicari dari penerapan pembelajaran *Roll Playing* sedangkan variabel Y yang akan dicari dari adalah prestasi belajar siswa kelas V (lima) SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan mulai tanggal 1 Maret 2018 sampai dengan tanggal 31 Mei 2018.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dikelas V (lima) SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Mustafa Edwin Nasution dan hardius Usman mengatakan bahwa populasi merupakan semua unit yang menjadi objek penelitian. Elemen sebuah, seorang atau satu anggota dari populasi. Kerangka populasinya merupakan daftar semua elemen dalam populasi, yang biasanya digunakan sebagai landasan untuk pengambilan sampel.⁴

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon berjumlah 177 siswa.

⁴*Ibid.* Hal.103

2. Sampel

Mustafa Edwin Nasution dan Hardius Usman dalam mengatakan bahwa sampel adalah bagian yang menjadi objek penelitian. Subjeknya sebuah, seorang atau satu anggota dari sampel.⁵

Teknik pengambilan sampel atau teknik sampling adalah suatu teknik atau cara mengambil representative dari populasi. Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya.⁶

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 27 anak / siswa kelas V (lima) SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon dengan metode yang diambil menurut pendapat Suharsimi Arikunto yaitu:

“Untuk sekedar kira-kira maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.”Selanjutnya jika jumlah subjeknya lebih besar, dapat diambil antara 23% dari populasi.⁷

Oleh karena itu sampel dalam penelitian ini berjumlah 27 siswa atau responden.

⁵*Ibid.* Hal103

⁶ Subanadan Moersetyo Rahadi. 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung : Sinar Baru Algensindo. Hal 25

⁷ Arikunto, Suharsimi. 1987. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta. hal. 52

D. Jenis dan Sumber Data

Jenis penelitian ini adalah penelitian survei artinya penelitian yang dilakukan pada populasi besar atau kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sample yang diambil dari populasi tersebut, sehingga di temukan kajadian-kejadian relative, distribusi, hubungan antar variabel sosiologis maupun psikologis.

Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara sebagai berikut :

1. Data Primer

Sumber data primer ini diperoleh dari siswa kelas V (lima) SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon untuk memperoleh data tentang penerapan metode pembelajaran *Roll Playing* terhadap prestasi belajar siswa.

2. Data Skunder

Sumber data sekunder ini diperoleh dari kepala sekolah, guru kelas, guru mata pelajaran, penjaga sekolah, komite dan orang tua wali siswa kelas V (lima) SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon sebagai data pendukung penelitian seperti profil sekolah, denah sekolah, keadaan kelas, jumlah siswa, dan nilai rapot.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik sebagai berikut :

1. Pree Tes

Suatu bentuk pertanyaan, yang dilontarkan guru kepada muridnya sebelum memulai suatu pelajaran. Pertanyaan yang ditanya adalah materi yang akan diajar pada hari itu (materi baru). Pertanyaan itu biasanya dilakukan guru di awal pembukaan pelajaran. Pre test diberikan dengan maksud untuk mengetahui apakah ada diantara murid yang sudah mengetahui mengenai materi yang akan diajarkan. Pre test juga bisa diartikan sebagai kegiatan menguji tingkatan pengetahuan siswa terhadap materi yang akan disampaikan, kegiatan pre test dilakukan sebelum kegiatan pengajaran diberikan. Adapun manfaat dari diadakannya pree test adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang disampaikan. Dengan mengetahui kemampuan awal siswa ini, guru akandapat menentukan cara penyampaian pelajaran yang akan di tempuhnya nanti.

2. Post Tes

Post test merupakan bentuk pertanyaan yang diberikan setelah pelajaran/materi telah disampaikan. Singkatnya, post test adalah evalausi akhir saat materi yang di ajarkan pada hari itu telah diberikan yang mana seorang guru memberikan post test dengan maksud apakah murid sudah mengerti dan memahami mengenai materi yang baru saja diberikan pada hari itu. Manfaat dari diadakannya post test ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai setelah berakhirnya penyampaian pelajaran. Hasil post test ini dibandingkan dengan hasil pree

test yang telah dilakukan sehingga akan diketahui seberapa jauh efek atau pengaruh dari pengajaran yang telah dilakukan, disamping sekaligus dapat diketahui bagian bagian mana dari bahan pengajaran yang masih belum dipahami oleh sebagian besar siswa.

F. Analisis Data

1. Analisa Statistik Deskriptif

Untuk mengetahui analisi data tersebut, digunakan bentuk persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Dengan ketentuan :

P = Jumlah jawaban yang diharapkan

F = jumlah responden yang menjawab angket dalam bentuk alternative

N = jumlah responden⁸

Sedangkan pemaparan terhadap hasil perhitungan persentase tersebut, digunakan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 3.1

Persentase Penafsiran Hasil Angket

Persentase	Penafsiran
100%	Seluruhnya
90% - 99%	Hampir seluruhnya

⁸ Sugiyono.2010.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal 38

60% - 89%	Sabagian besar
51% - 59%	Lebih dari setengahnya
50%	Setengahnya
40% - 49%	Hampir setengahnya
10% - 39%	Sebagian kecil
1% - 9%	Sedikit sekali
0%	Tidak ada sama sekali

Sedangkan untuk memperoleh skala persentase digunakan dengan ketentuan yang dikemukakan sebagaimana dikemukakan Suharsimi Arikunto, sebagai berikut⁹ :

Tabel 3.2

Skala Persentase Penafsiran Hasil Angket

Persentase	Penafsiran
76% - 100%	Baik
56% - 75%	Cukup
40% - 55%	Kurang baik
<40%	Tidak baik

Kemudian menentukan kriteria skor idealyakni membuat kriteria-kriteria gambaran variable X dan variable Y yaitu:¹⁰

⁹ Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta. Hal 24

X ideal + Z (SD ideal)

Data penelitian variabel X dan variable Y dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut:

$X \geq X_{id} + 0,61_{sd}$ adalah tinggi/baik

$X_{id} - 0,61_{sd} < X < X_{id} + 0,61_{sd}$ adalah sedang

$X \leq X_{id} - 0,61_{sd}$ adalah kurang

Dengan ketentuan:

X_{id} : $\frac{1}{2}$ skor maksimal

Sd_{id} : $\frac{1}{3} X_{id}$

2 Uji Normalitas Distribusi Data

1) Uji Normalitas Distribusi Variabel X

Langkah-langkah uji normalitas distribusi adalah sebagai berikut:

(a) Mengurutkan data (nilai/ jumlah skor variable X) dari setiap responden, dari data terendah ke data tertinggi;

(b) Mencari nilai Rentangan (R) dengan rumus:

$$R = \text{Skor terbesar} - \text{skor terkecil}$$

(c) Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus Sturgess:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

(d) Mencari nilai Panjang Kelas (P) dengan rumus:

¹⁰Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta. Hal. 215

$$P = \frac{R}{K}$$

(e) Membuat tabulasi dengan tabel penolong:

(f) Mencari rata-rata (*mean*) dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum f x_i}{n}$$

(g) Mencari Simpangan baku, dengan rumus:

$$s = \sqrt{\frac{n \cdot \sum f x_i^2 - (\sum f x_i)^2}{n \cdot (n-1)}}$$

(h) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan caramenentukan batas kelas.

(i) Mencari nilai *Z-score* untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Bataskelas} - \bar{x}}{s}$$

$$Z_1 = \frac{\text{Bataskelas} - \bar{x}}{s}$$

Dan seterusnya

(j) Mencari luas 0-Z dari Tabel Kurve Normal dari 0-Z.

(k) Mencari luas tiap kelas interval

(l) Mencari frekuensi yang diharapkan (*fe*)

(m) Mencari Chi-Kuadrat hitung

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Membandingkan Chi-kuadrat hitung dengan Chi-kuadrat tabel, dengan ketentuan:

Taraf kepercayaan $\alpha=0,05$

Derajat kebebasan: $dk=k-1$

Kriteria pengujian:

Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal

Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, artinya data berdistribusi normal

2) Uji Normalitas Distribusi Variabel Y

Langkah-langkah uji normalitas distribusi adalah sama seperti Uji Normalitas Distribusi Variabel X

3. Uji Linieritas Data

a. Menyusun tabel kelompok data variabel X dan variabel Y.

X	Y	X^2	Y^2	XY
$\sum X =$	$\sum Y =$	$\sum X^2$	$\sum Y^2$	$\sum XY$

b. Menghitung jumlah kuadrat regresi $b|a$ ($JK_{reg(a)}$)

$$JK_{reg(a)} = \frac{(\sum y)^2}{n}$$

c. Menghitung jumlah kuadrat regresi $b|a$ ($JK_{reg b|a}$)

$$JK_{reg b|a} = (\sum XY - \frac{\sum x \cdot \sum y}{n})$$

$$b = \frac{N \cdot (\sum X \cdot Y) - \sum X \cdot Y}{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

d. Menghitung jumlah kuadrat residu (JK_{res})

$$JK_{res} = \sum y^2 - JK_{reg(a)} - JK_{reg b|a}$$

e. Menghitung rata-rata jumlah kuadrat regresi $b|a$ ($RJK_{reg(a)}$)

$$(RJK_{reg(a)} = JK_{reg(a)})$$

f. Menghitung rata-rata jumlah kuadrat regresi $b|a$ ($RJK_{reg b|a} = JK_{reg b|a}$)

$$RJK_{\text{reg}} b|a = jk_{\text{reg}} b|a$$

- g. Menghitung rata-rata jumlah kuadrat residu

$$RJK_{\text{res}} = \frac{JK_{\text{res}}}{n-2}$$

- h. Mencari jumlah Kuadrat Error (JK_E) dengan rumus :

$$JK_E = \sum_k \left\{ \sum y^2 - \left(\frac{\sum y}{n} \right)^2 \right\}$$

Untuk menghitung JK_E urutkan data X mulai dari data yang paling kecil sampai data yang paling besar berikut disertai pasangannya.

- i. Mencari jumlah kuadrat Tuna Cocok (JK_{TC}) dengan rumus:

$$JK_{TC} = JK_{\text{Res}} - JK_E$$

- j. Mencari Rata-rata jumlah kuadrat Tuna Cocok (RJK_{TC}) dengan rumus:

$$RJK_{TC} = \frac{JK_{TC}}{K-2} \quad \text{keterangan } k = \text{jumlah kelompok}$$

- k. Mencari Rata-rata Jumlah Kuadrat Error (RJK_E) dengan rumus :

$$RJK = \frac{JK_E}{n-k}$$

- l. Menghitung F hitung, dengan rumus :

$$F_{\text{hitung}} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E}$$

- m. Menentukan keputusan pengujian

Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, artinya data berpola linier

Jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$, artinya data berpola tidak linier

- n. Mencari F-tabel dengan rumus :

$$F_{\text{tabel}} = F_{(1-\alpha)}(dk_{TC}, dk_E)$$

$$= F_{(1-0,05)}(dk = k-2, dk = n-k)$$

4. Mengubah skor mentah menjadi skor baku

Mengubah data ordinal menjadi data interval dengan rumus :

$$Ti = 50 + 10 \cdot \frac{(xi - \bar{x})}{5}$$

5. Uji korelasi PPM

a. Membuat Hipotesis dalam Bentuk Kalimat

b. Membuat Hipotesis dalam bentuk statistik

$$Ha : r \neq 0$$

$$Ho : r = 0$$

c. Mencari r hitung dengan cara memasukan angka statistik dari tabel

penolong dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Subana, 2005 : 148

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

n = jumlah data

$\sum xy$ = jumlah dari hasil perkalian tiap-tiap skor asli dari x dan y

$\sum x$ = jumlah skor asli variabel X

$\sum y$ = jumlah skor asli variabel Y

Selanjutnya dalam memberikan interpretasi secara sederhana terhadap

angka indeks “ r” product moment (r_{xy}), pada umumnya

dipergunakan pedoman atau perkiraan sebagai berikut:

Tabel 3.3
Interpretasi Indeks Korelasi

No	Interval koefisien	Interpretasi
1	0,80 – 1,000	Sangat kuat
2	0,60 – 0,799	Kuat
3	0,40 – 0,599	Cukup kuat
4	0,20 – 0,399	Rendah
5	0,00 – 0,199	Sangat Rendah

6. Menentukan besarnya pengaruh

Untuk menentukan besarnya pengaruh penerapan lembar kerja siswa terhadap motivasi belajar siswa pada kompetensi dasar fikih digunakan rumus :

$$KD = r^x \times 100\%$$

Diman KD : koefisien Determinan

7. Menentukan Uji Hipotesis

dengan rumus:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

kriteria pengujian hipotesis jika $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ maka terdapat pengaruh yang signifikan. Sebaliknya jika $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan.¹¹

¹¹ Casta (2012), *Dasar-Dasar Statistika Pendidikan*, Cirebon : STAI Bunga Bangsa Cirebon. Hal 43-51

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Depkripsi Hasil Penelitian

1. Hasil Nilai Sebelum Penerapan Pembelajaran Roll Playing

Analisis pada bagian ini dilakukan untuk menjawab masalah pertama yang dilakukan dengan perhitungan analisis kriteria skor ideal, dari hasil pembelajaran sebelum penerapan pembelajaran Roll Playing pada siswa SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon yakni :

Data penelitian variabel X dan variable Y dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Kategori I : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan $Z=0,61$
2. Kategori II : berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan $Z= -0,61$ sampai dengan $Z=+0,61$
3. Kategori III: berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau 0,23 kurva normal dengan $Z= -0,61$

Jika dikonversikan dengan rumus di atas, maka didapat kriteria sebagai berikut:

Skor idela 10 x 10 nilai skor = 100

$$X_{id} = \frac{1}{2} \times 100 = 50$$

$$Sd_{id} = \frac{1}{3} \times 50 = 16.7$$

$$1. \text{ Katagori tinggi/baik} = X \geq 50 + 0,61(16,7) = 100 \geq 70$$

2. Katagori sedang/cukup $= X_{id}-0,61(16,7) \leq 100 \leq 50+0,61(16,7)$
 $= 60 \leq 100 \leq 69$
3. Katagori kurang $= Sd_{id} \leq 50-0,61(16,7) = 16,7 \leq 59$

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 1Maret sampai 31 April 2018 pada pembelajaran sebelum penerapan pembelajaran *Roll Playing* didapat hasil nilai siswa kelas V (lima) SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon sebagai berikut :

Tabel 4.1
Hasil Nilai Sebelum Penerapan Roll Playing
Siswa Kelas V (lima) SDN 1Kalideres Kec. Kaliwedi Kab. Cirebon

No.	Kode Sampel	Minggu ke I	Minggu Ke 2	Akumulasi	Kriteria
1.	01	70	70	70	Sedang
2.	02	70	70	70	Sedang
3.	03	60	65	70	Baik
4.	04	60	60	60	Baik
5.	05	60	65	62,5	Sedang
6.	06	60	60	60	Sedang
7.	07	65	65	65	Sedang
8.	08	50	55	52,5	Kurang
9.	09	60	65	62,5	Sedang
10.	10	60	60	60	Sedang
11.	11	60	60	60	Sedang
12.	12	50	60	55	Kurang
13.	13	65	70	67,5	Sedang
14.	14	70	70	70	Baik
15.	15	60	60	60	Sedang
16.	16	55	55	55	Kurang
17.	17	60	65	62,5	Sedang
18.	18	65	65	65	Sedang
19.	19	55	60	57,5	Kurang
20.	20	60	60	60	Sedang
21.	21	55	55	55	Kurang
22.	22	65	65	65	Sedang
23.	23	60	65	62,5	Sedang
24.	24	65	65	65	Sedang
25.	25	60	60	60	Sedang

26.	26	60	60	60	Sedang
27.	27	60	65	62,5	Sedang
Jumlah		1640	1695	1667,5	Sedang
Rata –rata		60,74	62,78	61,76	

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai yang diperoleh siswa secara keseluruhan yaitu 1667,5 dengan nilai terbesar yaitu 70 dan nilai terkecil 52,5 atau, sedangkan rata-rata (\bar{x}) yang diperoleh siswa yaitu 61,76 dengan demikian, hasil nilai siswa SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon tahun pelajaran 2018/2019 sebelum penerapan pembelajaran *Roll Playing* tergolong pada kategori **sedang**.

Berdasarkan kategori di atas, pembelajaran sebelum penerapan pembelajaran *Roll Playing* terhadap hasil nilai siswa SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon sebagai berikut.

Tabel 4.2
Gambaran Kategori Hasil nilai Siswa SDN 1
Kalideres Kec. Kaliwedi Kab. Cirebon
Sebelum Penerapan Pembelajaran *Roll Playing*

Kategori	Rentang Skor	F	Presentase %
Tinggi	$X \geq 70$	3	11,11
Sedang	$60 \leq X < 69$	19	70,37
Kurang	$X \leq 59$	5	18,52
Jumlah		27	100%

Berdasarkan tabel diatas, maka dapatlah disimpulkan bahwa 11,11% hasil nilai siswa SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon termasuk dalam kategori tinggi, 70,37% dalam kategori sedang dan 18,52% dalam kategori kurang atau rendah dari jumlah 27 siswa SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon.

2. Hasil Nilai Sesudah Penerapan Pembelajaran *Roll Playing*

Analisis pada bagian ini dilakukan untuk menjawab masalah kedua yang dilakukan dengan perhitungan analisis kriteria skor ideal, dari hasil pembelajaran sesudah penerapan pembelajaran *Roll Playing* pada siswa SDN 1 Kalideres yakni :

Data penelitian variabel X dan variable Y sama dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Kategori I : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan $Z=0,61$
2. Kategori II : berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan $Z= -0,61$ sampai dengan $Z=+0,61$
3. Kategori III: berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau 0,23 kurva normal dengan $Z= -0,61$

Jika dikonversikan dengan rumus di atas, maka didapat kriteria sebagai berikut:

Skor idela 10×10 nilai skor = 100

$$X_{id} = \frac{1}{2} \times 100 = 50$$

$$Sd_{id} = \frac{1}{3} \times 50 = 16,7$$

1. Katagori tinggi/baik $= X \geq 50 + 0,61(16,7) = X \geq 70$
4. Katagori sedang/cukup $= X_{id} - 0,61(16,7) \leq 100 \leq 50 + 0,61(16,7)$
 $= 60 \leq 100 \leq 69$

2. Katagori kurang $= X \leq 50 - 0,61(16,7) = X \leq 59$

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 1 Mei sampai 31 Mei 2018 pada pembelajaran sesudah penerapan pembelajaran *Roll Playing* terhadap hasil nilai siswa kelas V (lima) SDN 1Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon didapat sebagai berikut :

Tabel 4.3
Daftar Nilai Sesudah Penerapan Pembelajaran *Roll Playing*
Pada Siswa Kelas V (lima) SDN 1Kalideres Kecamatan Kaliwedi
Kabupaten Cirebon

No.	Kode Sampel	Minggu ke I	Minggu Ke 2	Akumulasi	Kriteria
1.	01	70	80	75	Tinggi
2.	02	70	70	70	Tinggi
3.	03	90	90	90	Tinggi
4.	04	85	95	90	Tinggi
5.	05	75	75	75	Tinggi
6.	06	60	80	70	Tinggi
7.	07	85	85	85	Tinggi
8.	08	65	65	65	Sedang
9.	09	85	85	85	Tinggi
10.	10	70	90	80	Tinggi
11.	11	75	75	75	Tinggi
12.	12	85	85	85	Tinggi
13.	13	85	95	90	Tinggi
14.	14	80	80	80	Tinggi
15.	15	75	75	75	Tinggi
16.	16	70	80	75	Tinggi
17.	17	70	70	70	Tinggi
18.	18	70	70	70	Tinggi
19.	19	65	65	65	Sedang
20.	20	70	70	70	Tinggi
21.	21	60	60	60	Sedang
22.	22	70	90	80	Tinggi
23.	23	85	85	85	Tinggi
24.	24	60	80	70	Tinggi
25.	25	70	70	70	Tinggi
26.	26	65	65	65	Sedang
27.	27	75	75	75	Tinggi
Jumlah		1985	2105	2050	

Rata –rata	73,52	77,96	75,93	Tinggi
------------	-------	-------	-------	--------

Data penelitian diatas, adalah hasil postes setelah dilakukan pembelajaran dengan penerapan pembelajaran *Roll Playing* pada peningkatan hasil nilai yang dilakukan tanggal 7 dan 14 Juli 2018 pada siswa SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon tahun pelajaran 2018 / 2019 berjumlah 27 siswa.

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa nilai terbesar yaitu 90 dan nilai terkecil 60, sedangkan nilai rata-rata (\bar{x}) yang diperoleh siswa yaitu skor akhir 75,93. Dengan demikian hasil nilai siswa sesudah penerapan pembelajaran *Roll Playing* pada siswa kelas V (lima) SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon meningkatkan dan tergolong dalam kategori baik atau **tinggi**.

Berdasarkan hasil diatas dapat dikategori hasil nilai siswa sesudah penerapan pembelajaran *Roll Playing* pada siswa kelas V (lima) SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon sebagai berikut.

Tabel 4.4
Gambaran Kategori Hasil Nilai Siswa V (lima) SDN 1 Kalideres
Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon
Sesudah Penerapan Pembelajaran *Roll Playing*

Kategori	Rentang Skor	F	Presentase %
Tinggi	$X \geq 70$	23	85,19
Sedang	$60 \leq X < 69$	4	14,81
Kurang	$X \leq 59$	0	0
Jumlah		27	100%

Berdasarkan tabel diatas, maka dapatlah disimpulkan bahwa 85,19% hasil nilai siswa SDN 1 Kalideres termasuk dalam kategori tinggi, 14,81%, dalam kategori sedang dan 0 % dalam kategori kurang atau rendah dari jumlah 27 siswa SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon.

B. Analisis Perbedaan Hasil Nilai Siswa Sebelum Dan Sesudah Penerapan Pembelajaran *Roll Playing*

Untuk menganalisis data hasil penelitian peneliti melakukan tahap analisis pengolahan data dilakukan dengan statistik inferensial, khususnya untuk menjawab pertanyaan penelitian ketiga, yakni untuk mengetahui seberapa besar perbedaan hasil nilai sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran *Roll Playing*. Sesuai dengan karakteristik hipotesis nol (H_0) penelitian ini yang menyatakan bahwa, “terdapat perbedaan yang signifikan dalam prestasi belajar siswa SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran *Roll Playing*”, maka analisis statistik yang digunakan adalah menggunakan analisis komparatif dua sampel yang berkorelasi. Adapun jenis analisis korelasi yang dipilih adalah analisis T-test. Analisis ini menuntut prasyarat analisis seperti: datanya bersifat interval atau rasio, datanya berdistribusi normal, dan data homogen. Jika data tersebut tidak berdistribusi normal atau berdistribusi normal tetapi tidak homogen, maka uji statistik yang digunakan adalah Uji *Wilcoxon*.

1. Uji Normalitas Distribusi Data

- a. Uji normalitas data nilai hasil belajar siswa sebelum penerapan pembelajaran *Roll Playing*.

Uji Normalitas Data sebelum penerapan pembelajaran *Roll Playing* dalam meningkatkan hasil nilai siswa kelas V (lima) SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon. Uji Normalitas distribusi data dilakukan dengan maksud untuk melihat apakah sampel yang berupa nilai tes akhir pembelajaran sebelum penerapan pembelajaran *Roll Playing* terhadap meningkatkan hasil nilai siswa kelas V (lima), diambil dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam hal ini digunakan Uji Chi-kuadrat, dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Mengurutkan data dari nilai terkecil sampai dengan terbesar sebagai berikut.

Tabel 4
Urutan nilai terkecil sampai terbesar

52,5	52,5	52,5	55	55	55	57,5	60	60	60	60	60	60	
60	60	62,5	62,5	62,5	62,5	62,5	62,5	65	65	65	67,5	70	70

- 2) Nilai rentangan (R) $70 - 52,5 = 17,5$

- 3) Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus Sturgess:

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 (\log) 27 \\
 &= 1 + (3,3 \times 1,43) \\
 &= 5,72
 \end{aligned}$$

$$K = 5 \text{ (hasil pembulatan)}$$

Banyaknya kelas (K) yang diambil adalah 5

- 4) Mencari nilai Panjang Kelas (P) dengan rumus:

$$P = \frac{R}{K}$$

$$P = \frac{17,5}{5}$$

$$P = 3,5$$

Jadi panjang kelas (P) adalah 3.

- 5) Membuat tabel tabulasi dengan tabel penolong

Tabel 4.5
Tabulasi Hasil Nilai
Sebelum Penerapan Pembelajaran Roll Playing

No	Kelas Interval	F	Nilai Tengah (xi)	x_i^2	f. x_i	f. x_i^2
1.	52-55	6	53,5	2862,25	321	17173,5
2.	56-59	1	57,5	3306,25	57,5	3306,25
3.	60-63	14	61,5	3782,25	861	52951,5
4.	64-67	4	65,5	4290,25	262	17161
5.	68-71	2	69,5	4830,25	139	9660,5
Jumlah		27			1640,5	100252,75

- a) Mencari rata-rata (*mean*) dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum fx_i}{n}$$

$$= \frac{1640,5}{27}$$

$$= 60,76$$

- b) Mencari Simpangan baku, dengan rumus:

$$\begin{aligned}
S &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum f x_i^2 - (\sum f x_i)^2}{n \cdot (n-1)}} \\
&= \sqrt{\frac{27(100252,75) - (1640,5)^2}{27(27-1)}} \\
&= \sqrt{\frac{2706824,25 - 2691240,25}{702}} \\
&= \sqrt{\frac{15584}{702}} \\
&= \sqrt{22,20} \\
&= 4,71
\end{aligned}$$

c) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara:

Menentukan batas kelas, yaitu skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval ditambah 0,5. Sehingga di dapat 51,5; 55,5; 59,5; 63,5; 67,5; 71,5.

d) Mencari nilai *Z-score* untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{x}}{s}$$

$$Z_1 = \frac{51,5 - 60,76}{4,71} = -1,97$$

$$Z_2 = \frac{55,5 - 60,76}{4,71} = -1,12$$

$$Z_3 = \frac{59,5 - 60,76}{4,71} = -0,27$$

$$Z_4 = \frac{63,5 - 60,76}{4,71} = 0,58$$

$$Z_5 = \frac{67,5 - 60,76}{4,71} = 1,43$$

$$Z_6 = \frac{71,5 - 60,76}{4,71} = 2,28$$

- e) Mencari luas O-Z dari Tabel Kurva Normal dari O-Z dengan menggunakan angka-angka batas kelas.

Tabel 4.6
Tabel Mencari Luas 0 -Z

Z	Luas 0 -Z
-1,97	0,4756
-1.12	0,3686
-0.27	0,1064
0.58	0,2190
1.43	0,4236
2,28	0,4887

- f) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka-angka 0 -Z, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi baris ketiga dan begitu seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan pada baris berikutnya.

$$0,4756 - 0,3686 = 0,107$$

$$0,3686 - 0,1064 = 0,2622$$

$$0,1064 + 0,2190 = 0,3254$$

$$0,2190 - 0,4236 = -0,2046$$

$$0,4236 - 0,4887 = -0,0651$$

- g) Mencari frekuensi yang diharapkan (f_e) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n).

Tabel 4.7
Tabel Mencari Luas Frekuensi (f_e)

No	N		Luas Interval kelas		f_e
1	27	X	0,107	=	2,89
2	27	X	0,2622	=	7,08
3	27	X	0,3254	=	8,79
4	27	X	-0,2046	=	-5,52
5	27	X	-0,0651	=	-1,76

- h) Mencari Chi-Kuadrat hitung

Tabel 4.8
Tabel Chi-Kuadrat Hitung

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	Fe	fo	(fo-fe)	(fo-fe) ²	$\frac{(fo - fe)^2}{fe}$
1	51,5	-1,97	0,4756	0,107	2,89	6	3,11	9,6721	3,3467
2	55,5	-1,12	0,3686	0,2622	7,08	1	-6,08	36,9664	5,2212
3	59,5	-0,27	0,1064	0,3254	8,79	14	5,21	27,1441	3,0881
4	63,5	0,58	0,2190	-0,2046	-5,52	4	-1,52	2,3104	0,4185
5	67,5	1,43	0,4236	-0,0651	-1,76	2	1,76	3,0976	1,76

6	71,5	2,28	0,4887							
Jumlah						27				
$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$									13,8345	

i) Membandingkan Chi-kuadrat hitung dengan Chi-kuadrat tabel, dengan ketentuan:

Taraf kepercayaan $\alpha = 5\%$

Derajat kebebasan: $db = n - 1$

$Db = 27 - 1 = 26$

χ^2_{tabel} dari taraf kepercayaan 5% di dapat = 38,885

Kriteria pengujian:

Jika $\chi^2_{\text{hitung}} \geq \chi^2_{\text{tabel}}$, artinya distribusi data tidak normal

Jika $\chi^2_{\text{hitung}} \leq \chi^2_{\text{tabel}}$, artinya data berdistribusi normal

Dengan demikian nilai sampel tes hasil nilai siswa SDN 1 Kalideres sebelum penerapan pembelajaran dengan *Roll Playing* $\chi^2_{\text{hitung}} = 13,8345 < \chi^2_{\text{tabel}} = 25,336$ diambil dari populasi yang berdistribusi normal dan pengujian hipotesis selanjutnya dilakukan dengan perhitungan uji t.

b. Uji normalitas data nilai siswakelas V (lima) sesudah penerapan pembelajaran *Roll Playing*.

Uji normalitas data sesudah penerapan pembelajaran *Roll Playing* dalam meningkatkan hasil nilai siswa kelas V (lima) SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon. Uji Normalitas distribusi data

dilakukan dengan maksud untuk melihat apakah sampel yang berupa nilai tes akhir pembelajaran sesudah penerapan pembelajaran *Roll Playing* dalam meningkatkan hasil nilai pada siswa kelas V (lima) SDN 1Kalideres, diambil dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam hal ini digunakan Uji Chi-kuadrat, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Mengurutkan data dari nilai terkecil sampai dengan terbesar sebagai berikut.

60	65	65	65	70	70	70	70	70	70	70	75	75	75
75	75	80	80	80	80	85	85	85	85	90	90	90	

- 2) Nilai rentangan (R) $90 - 60 = 30$
- 3) Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus Sturgess:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 (\log) 27$$

$$= 1 + (3,3 \times 1,43)$$

$$= 5,72$$

Banyaknya kelas (K) yang diambil adalah 5

- 4) Mencari nilai Panjang Kelas (P) dengan rumus:

$$P = \frac{R}{K}$$

$$P = \frac{30}{5}$$

$$P = 6$$

Jadi panjang kelas (P) adalah 6

5) Membuat tabel tabulasi dengan tabel penolong

Tabel 4.9
Tabulasi Hasil Hasil Nilai
Sesudah Penerapan Pembelajaran Roll Playing

No	Kelas Interval	f	Nilai Tengah (x_i)	x_i^2	f. x_i	f. x_i^2
1.	60-66	4	63	3969	252	15876
2.	67-73	7	70	4900	190	34300
3.	74-80	9	77	5929	693	53361
4.	81-87	4	84	7056	336	28224
5.	88-94	3	91	8281	273	24843
Jumlah		27			1744	156604

a) Mencari rata-rata (mean) dengan rumus:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{1744}{27} \\ &= 64,59 \end{aligned}$$

b) Mencari Simpangan baku, dengan rumus:

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{27(156604) - (1744)^2}{27(27-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{4228308 - 3041536}{702}} \\ &= \sqrt{\frac{1186772}{702}} \\ &= \sqrt{1690,56} \\ &= 41,12 \end{aligned}$$

c) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara:

Menentukan batas kelas, yaitu skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka sekor-sekor kanan kelas interval ditambah 0,5. Sehingga di dapat 59,5 ; 66,5; 73,5; 80,5; 87,5; 94,5.

d) Mencari nilai *Z-score* untuk batas kelas interval dengan

rumus:

$$Z = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{x}}{s}$$

$$Z_1 = \frac{59,5 - 64,15}{40,91} = -0,11$$

$$Z_2 = \frac{66,5 - 64,15}{40,91} = 0,06$$

$$Z_3 = \frac{73,5 - 64,15}{40,91} = 0,23$$

$$Z_4 = \frac{80,5 - 64,15}{40,91} = 0,40$$

$$Z_5 = \frac{87,5 - 64,15}{40,91} = 0,57$$

$$Z_6 = \frac{94,5 - 64,15}{40,91} = 0,74$$

- e) Mencari luas O-Z dari Tabel Kurva Normal dari O-Z dengan menggunakan angka-angka batas kelas.

Tabel 4.10
Tabel Mencari Luas 0 -Z

Z	Luas 0-Z
-0,11	0,0438
0,06	0,0239
0,23	0,0910
0,40	0,1554
0,57	0,2157
0,74	0,2704

- f) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka-angka 0 -Z, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi baris ketiga dan begitu seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan pada baris berikutnya.

$$0,0438 - 0,0239 = 0,0199$$

$$0,0239 - 0,0910 = 0,0671$$

$$0,0910 + 0,1554 = 0,2464$$

$$0,1554 - 0,2157 = -0,0603$$

$$0,2157 - 0,2704 = -0,0547$$

- g) Mencari frekuensi yang diharapkan (f_e) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n).

Tabel 4.11
Tabel Mencari Luas Frekuensi (f_e)

No	N		Interval kelas	=	Fe
1	27	X	0,0199	=	0,54
2	27	X	0,0671	=	-1,81
3	27	X	0,2464	=	6,65
4	27	X	-0,0603	=	1,63
5	27	X	-0,0547	=	1,48

- h) Mencari Chi-Kuadrat hitung

Tabel 4.12
Tabel Chi-Kuadrat Hitung

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas tiap kelas interval	f_e	f_o	$(f_o - f_e)$	$(f_o - f_e)^2$	$\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$
1	59,5	-0,11	0,0438	0,0199	0,54	4	3,46	12,1104	22,4267
2	66,5	0,06	0,0239	0,0671	-1,81	7	5,19	26,9361	14,8818
3	73,5	0,23	0,0910	0,2464	6,65	9	2,35	5,5225	0,3804
4	80,5	0,40	0,1554	-0,0603	1,63	4	2,37	5,6169	3,4459
5	87,5	0,57	0,2157	-0,0547	1,48	3	1,52	2,3104	1,5611
6	94,5	0,74	0,2704						
Jumlah						27			
$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$									40,1459

i) Membandingkan Chi-kuadrat hitung dengan Chi-kuadrat tabel, dengan ketentuan:

Taraf kepercayaan $\alpha=5\%$

Derajat kebebasan: $db = n-1$

$$db = 27-1 = 26$$

χ^2_{tabel} dari taraf kepercayaan 5% di dapat = 38,885

Kriteria pengujian:

Jika $\chi^2_{\text{hitung}} \geq \chi^2_{\text{tabel}}$, artinya distribusi data tidak normal

Jika $\chi^2_{\text{hitung}} \leq \chi^2_{\text{tabel}}$, artinya data berdistribusi normal

Dengan demikian nilai sampel tes hasil nilai siswa SDN 1 Kalideres sesudah penerapan pembelajaran *Roll Playing* $\chi^2_{\text{hitung}} = 40,1459 > \chi^2_{\text{tabel}} = 25,336$ diambil dari populasi yang berdistribusi tidak normal dan pengujian hipotesis selanjutnya dilakukan dengan perhitungan uji t.

2. Uji Homogenitas Dua Variasi

Uji Homogenitas dua variasi karena kedua data hasil pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran *Roll Playing* dengan meningkatkan hasil nilai siswa kelas V (lima) SDN 1 Kalideres berdistribusi normal. Uji ini dilakukan untuk mengetahui kesamaan dua variasi, dengan kata lain sebagai patokan dalam analisis selanjutnya. Adapun langkah-langkah uji homogenitas dua variasi ini adalah sebagai berikut :

a) Mencari nilai F hitung

$$F = \frac{Vb}{Vk}$$

Keterangan :

F = Nilai homogenitas

Vb = Nilai terbesar (sebagai nilai awal)

Vk = Nilai terkecil (sebagai nilai akhir)

Maka,

$$= \frac{(41,12)^2}{(4,71)^2}$$

$$= \frac{1690,85}{22,18}$$

$$= 7,62$$

b) Menentukan derajat kebebasan

Derajat kebebasan ditentukan dengan rumus sebagai berikut :

$$Db 1 = n1 - 1$$

$$Db 2 = n2 - 1$$

Keterangan :

Db 1 = derajat kebebasan pembilang

Db 2 = derajat kebebasan penyebut

N 1 = ukuran sampel yang variasinya besar

N 2 = ukuran sampel yang variasinya kecil

Maka,

$$Db 1 = 27 - 1 = 26$$

$$Db\ 2 = 27 - 1 = 26$$

c) Menentukan nilai F dari daftar

F tabel yang akan di cari F . 0.05 (26/26)

$$F = \frac{2,00 + 1,96}{2}$$

$$F = 1,98$$

Dengan demikian, nilai F tabel adalah 1,98

d) Penentuan homogenitas variasi

Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai F hitung adalah 1,33 sedangkan nilai F 0.05 (26/26) yaitu 1,95, jika kita bandingkan F hasil perhitungan dengan nilai F daftar ternyata F hitung < F tabel maka $=1,98 < 7,62$ dengan demikian, kedua varian dikatakan homogen, sehingga penguji hipotesis di lanjutkan dengan uji t.

3. Uji Tes t

Uji ini digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian ketiga yang diajukan dalam penelitian ini tentang ada atau tidak adanya perbedaan antara dua hasil belajar siswa kelas V (lima) yaitu hasil tes akhir pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran *Roll Playing*. Uji ini dilakukan karena kedua data berdistribusi normal dan homogen, dengan perhitungan uji t dapat diketahui tingkat keberhasilan dari uji coba kedua pembelajaran tersebut. Adapun langkah-langkah yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

a) Mencari deviasi standar gabungan (dsj) dengan rumus :

$$dsg = \sqrt{\frac{(n1 - 1)v1 + (n2 - 1)v2}{n1 + n2 - 2}}$$

$$dsg = \sqrt{\frac{(27 - 1)41,12 + (27 - 1)4,71}{27 + 27 - 2}}$$

$$dsg = \sqrt{\frac{1069 + 12246}{52}}$$

$$dsg = \sqrt{\frac{13315}{52}}$$

$$dsg = \sqrt{256,06}$$

$$dsg = 16$$

b) Mencari nilai t hitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{dsg \sqrt{\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2}}}$$

$$t = \frac{645,9 - 607,6}{16 \sqrt{\frac{1}{27} + \frac{1}{27}}}$$

$$t = \frac{38,3}{16 \sqrt{\frac{2}{27}}}$$

$$t = \frac{38,3}{16 \sqrt{0,074}}$$

$$t = \frac{38,3}{16(0,27)}$$

$$t = \frac{38,3}{4,32}$$

$$t = 8,86$$

- c) Menentukan derajat kebebasan dengan rumus sebagai berikut

$$db = n_1 + n_2 - 2$$

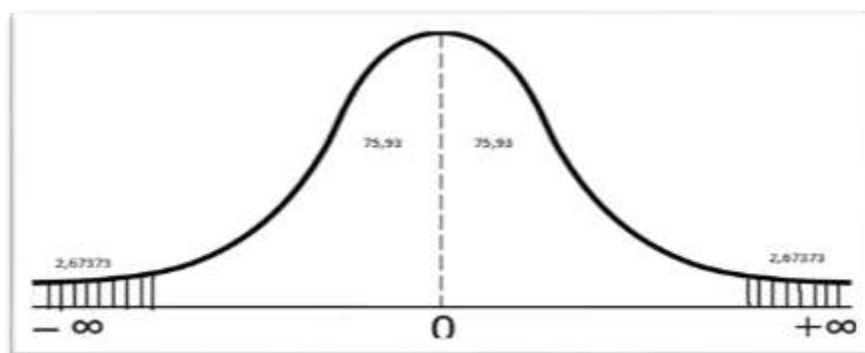
$$db = 27 + 27 - 2$$

$$db = 52$$

- d) Menentukan nilai t dari daftar

Nilai t yang akan di cari penulis adalah nilai $t_{tabel} \propto 52$ (5% taraf kepercayaan) adalah 2,6737.

Gambar 4.1 Kurva Tabel t hitung



- e) Pengujian hipotesis

Dari perhitungan uji $t_{hitung} = 8,86$ sedangkan $t_{tabel} 2,6737$.

Bila kita bandingkan ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 yang diajukan ditolak, dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil hasil nilai sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran Roll Playing pada siswa kelas V (lima) SDN 1Kalideres tahun pelajaran 2018 / 2019.

Bila dilihat dari nilai rata-rata (\bar{X}) hasil hasil nilai siswa sebelum penerapan pembelajaran *Roll Playing* yaitu 61,75 dan nilai

rata-rata (\bar{X}) hasil minat sesudah penerapan pembelajaran *Roll Playing* yaitu 75,93 maka dapat ditafsirkan bahwa penerapan penerapan pembelajaran *Roll Playing* penerapan pembelajaran *Roll Playing* memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi bila digunakan untuk meningkatkan hasil nilai siswa kelas V (lima) SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon.

C. Pembahasan

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon terhadap penerapan pembelajaran *Roll Playing* dalam meningkatkan hasil nilaisiswa kelas V (lima) SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon tersebut sangat efektif dalam meningkatkan hasil nilaisiswa.

Penerapan pembelajaran *Roll Playing* yang dilakukan oleh guru harus melihat usia siswa dan disesuaikan dengan keadaan siswa hal ini siswa memudahkan hasil nilaisiswa secara signifikan dapat meningkat terlihat dari nilai rata-rata sebelum penerapan pembelajaran *Roll Playing* yaitu 61,76 dan nilai hasil nilai siswa kelas V (lima) SDN 1 Kalideres Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon sesudah penerapan pembelajaran *Roll Playing* hasil nilaisiswa meningkat dengan rata-rata menjadi 75,93.

Terlihat dari hasil nilai uji tes-t ini digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini tentang ada atau tidak adanya perbedaan antara dua sampel yaitu hasil tes akhir pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran *Roll Playing* yaitu $t_{hitung} =$

8,86 sedangkan $t_{tabel} = 2,6737$. Bila kita bandingkan ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 yang diajukan ditolak, dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan data penelitian hasil nilai sebelum penggunaan model pembelajaran *Rooll Playing* dikategorikan cukup atau sedang. Terlihat bahwa nilai yang diperoleh siswa secara keseluruhan yaitu 1667,5 dengan demikian nilai terbesar yaitu 70 dan nilai terkecil 52.5, sedangkan nilai rata-rata (\bar{X}) yang diperoleh yaitu 61,76.
2. Berdasarkan data penelitian hasil nilai sesudah penggunaan model pembelajaran *Rooll Playing* dikategorikan baik atau tinggi. Terlihat bahwa nilai yang diperoleh siswa secara keseluruhan yaitu 2050, dengan demikian nilai terbesar yaitu 90 dan nilai terkecil 60, sedangkan nilai rata-rata (\bar{X}) yang diperoleh yaitu 75,93.
3. Dapat disimpulkan bahwa terdapat hasil perhitungan uji t, uji t, hitung = 8,86, sedangkan t tabel 2,6737. maka t hitung > t tabel, maka H_0 yang diajukan ditolak, dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil nilai sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran *Roll Playing* pada siswa kelas V (lima) SDN 1 Kalideres tahun pelajaran 2018 / 2019.

B. Saran

1. Pihak sekolah sebagai penyelenggara pendidikan hendaknya selalu mendukung dalam hal memberikan keluluasaan, motivasi, penghargaan serta media pembelajaran kepada guru yang mengembangkan ide dan gagasan untuk mengembangkan media, metode dan pendekatan pembelajaran yang variatif sehingga memungkinkan pembelajaran lebih bermakna dan siswa menjadi senang mengikuti pembelajaran, seperti penerapan metode diskusi kelas adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan.
2. Guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model *Roll Playing* guru harus memilih atau menyediakan pengalaman-pengalaman yang relevan dengan karakteristik dan keadaan siswa, dalam hal ini adalah model *Roll Playing*.
3. Pihak orang tua juga harus bertanggungjawab terhadap pembelajaran untuk perkembangan dan kemampuan siswa karena belajar tidak hanya dilakukan di sekolah tetapi di rumahpun tetap dilaksanakan.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Persentase Penafsiran Hasil Angket.....	50
Tabel 3.2 Skala Persentase Penafsiran Hasil Angket.....	51
Tabel 3.3 Interpretasi Indeks Korelasi.....	56
Tabel 4.1 Hasil Nilai Sebelum Penerapan <i>Rool Playing</i> Siswa Kelas V SDN 1 Kalideres Kec. Kaliwedi Kab. Cirebon.....	59
Tabel 4.2 Gambaran Kategori Hasil Nilai Siswa SDN 1 Kalideres Kec. Kaliwedi Kab. Cirebon Sebelum Penerapan Pembelajaran <i>Rool Playing</i>	60
Tabel 4.3 Daftar Nilai Sesudah Penerapan Pembelajaran <i>Rool Playing</i> Pada Siswa Kelas V SDN 1 Kalideres Kec. Kaliwedi Kab. Cirebon.....	62
Tabel 4.4 Gambaran Kategori Hasil Nilai Siswa Kelas V SDN 1 Kalideres Kec. Kaliwedi Kab. Cirebon Sesudah Penerapan Pembelajaran <i>Roll Playing</i>	63
Tabel 4.5 Urutan Nilai Terkecil Sampai Terbesar.....	65
Tabel 4.6 Tabulasi Hasil Nilai Sebelum Penerapan Pembelajaran <i>Roll Playing</i> ...	66
Tabel 4.7 Tabel Mencari Luas 0-Z.....	68
Tabel 4.8 Tabel Mencari Luas Frekuensi.....	69
Tabel 4.9 Tabel Chi-Kuadrat Hitung.....	69
Tabel 4.10 Tabulasi Hasil Nilai Sesudah Penerapan Pembelajaran <i>Rool</i> <i>Playing</i>	72
Tabel 4.11 Tabel Mencari Luas 0-Z.....	74
Tabel 4.12 Tabel Mencari Luas Frekuensi.....	75
Tabel 4.13 Tabel Chi-Kuadrat Hitung.....	75

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto (2013) ,*TeoriBelajardanPembelajaran di SekolahDasar*, (Jakarta: KencanaPrenadamedia Group, 2013)
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013)
- Ahmadi, Abu dan Joko Tri Prasetya. 2005.*Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta :Rineka Cipta
- Anas Sudijono *Pengantar Statistik Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Bahar.*Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Rineka Cipta.200)
- Bahri dan Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2002
- Bambang Supriyanto, “ Penerapan *Roll Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI B Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Lingkaran Di SDN Tanggul Wetan 02 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember”,
- Benny A. Pribadi (2010) *Model DesainSistemPembelajaran*, Jakarta : Dian Rakyat
- Casta (2012), *Dasar-Dasar Statistika Pendidikan*, Cirebon : STAI Bunga Bangsa Cirebon.
- Daradjat, Zakiah. 2012. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Dedi Rizkia Saputra.” Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah”.Universitas Negeri Yogyakarta
- Hamalik Oemar *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*, (Jakarta: Bumi Aksara.2002).
- Hamdani .*Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : CV. Pustaka Setia.2010)
- Hamzah Uno. *Model Pembelajaran. Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009)

- Kementrian Agama RI Direktorat Jenderal (2012) *Bimbingan Masyarakat Islam dan Pembinaan Syariah, AL-Quran dan Terjemahnya*, Jakarta: PT.Sinergi Pustaka Indonesia.
- M.Hosnan, (2014) *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*.Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muhibbin Syah. 2008. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurudin, (2004) *Penggunaan Media Tradisional Dalam Belajar*, Jakarta : RinekaCipta.
- Rafidah:”Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di MTS DDI Kulo Kabupaten Sidrap, Universitas Islam Negeri Allauddin Makassar
- Ramayulis, (2010) *Ilmu Pendidikan Islam, Jakarta: Kalam Mulia*
- Riduwan, Drs, M.B.A (2005) *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*, Bandung: Alfabeta
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan dan Akdon, (2010), *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*, Bandung :Alfabeta.
- Riyana Cepidan Susilana Rudi, (2009) *Media Pembelajaran*, Bandung: CV. Wacana Prima
- Sardiman A.M., *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005
- Slameto, (2003) *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta :RinekaCipta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta :RinekaCipta.
- Slameto.. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2003)
- Subana dan Sudrajat. 2009. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Graha Grafindo
- Subanadan Moersetyo Rahadi. 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung :Sinar Baru Algensindo.

- SubanadanRahardiMoersetyo (2000) *StatistikPendidikan*, Jakarta: Graha Grafindo
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. (Bandung : Sinar Baru Algensindo.2011
- Sugiono, Prof, DR. (2010) *StatistikaUntukPenelitian*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.2010.*MetodePenelitianPendidikanPendekatanKuantitatif, Kualitatif, danR&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman, (2011) *Belajar dan Pembelajaran.*,Cirebon: STAI BungaBangsa Cirebon.
- Toto Syatori Nasehudin dan Nanang Gozali (2012), *Metode Penelitian Kuantitatif*, CV.Pustaka Setia.
- Tukiran Tanireja, dkk. *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Alfabeta, 2011)
- Zainal Aqib. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. (Bandung: Yrama Widya, 2013)