

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY*
TERHADAP PENINGKATAN DISIPLIN
SEKOLAH**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SD N Magersari 3 Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Dwi Yuli Arfiyanto

12.0305.0085

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY*
TERHADAP PENINGKATAN DISIPLIN
SEKOLAH**

SKRIPSI



Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

**Dwi Yuli Arfiyanto
12.0305.0085**

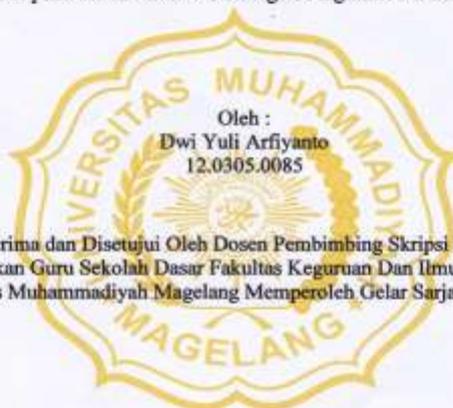
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY*
TERHADAP PENINGKATAN DISIPLIN
SEKOLAH**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Magersari 3 Kota Magelang)



Oleh :
Dwi Yuli Arfiyanto
12.0305.0085

Telah Diterima dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.

Pembimbing I



Drs.Tawil,M.Pd.Kons
NIP. 19570108 198103 1 003

Magelang, Desember 2016

Pembimbing II



Septiyati Purwandari, M.Pd
NIK.148306129

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* TERHADAP PENINGKATAN DISIPLIN SEKOLAH

(Penelitian pada Siswa Kelas V SD N Magersari 3 Magelang)

Oleh :

Dwi Yuli Arfiyanto

12.0305.0085

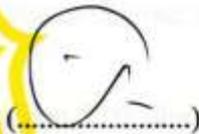
Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi dalam Rangka Menyelesaikan
Studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu
Keguruan dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disyahkan oleh penguji

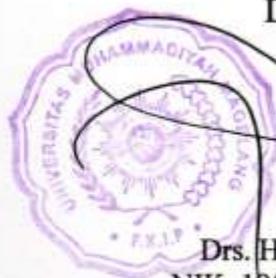
Hari : Selasa

Tanggal : 24 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi

1. Drs. Tawil, M.Pd., Kons : Ketua/Anggota 
2. Septiyati Purwandari, M.Pd : Sekretaris/Anggota 
3. Dra. Indiati, M.Pd : Anggota 
4. Tabah Subekti, M.Pd : Anggota 

Mengesahkan,
Dekan FKIP



Drs. H. Subiyanto, M.Pd.
NIK. 19570108 198103 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Dwi Yuli Arfiyanto
NPM : 12.0305.0085
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Play* Terhadap Peningkatan Disiplin Sekolah (Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Magersari 3 Kota Magelang)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, 24 Januari 2017

Yang Membuat Pernyataan



Dwi Yuli Arfiyanto
NPM. 12.0305.0085

MOTTO

“ Wahai orang-orang yang beriman, taatilah allah dan rasul(nya), dan ulil amri diantara kamu. Kemudian jika kamu berlainan pendapat tentang tentang sesuatu, maka kembalikanlah ia kepada allah (al-quran) dan rasul (sunnahnya), jika kamu benar-benar beriman kepada allah dan hari kemudian. Yang demikian itu lebih utama (bagimu) dan lebih baik akibatnya.

(Qs. An-Nisa' : 59)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan dan kuhadiahkan untuk:

1. Orang tuaku tercinta Bapak Paidjo dan Ibu Ngademi atas doa, kasih sayang dan dukungan yang selalu tercurah untukku.
2. Sahabatku Anggi Hary yang selalu memotivasi, membantu, dan memberikan semangat dalam pengerjaan skripsi ini
3. Almamaterku tercinta, Universitas Muhammadiyah Magelang.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* TERHADAP
PENINGKATAN DISIPLIN SEKOLAH
(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Magersari 3 Kota Magelang)

Dwi Yuli Arfiyanto

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role play* terhadap peningkatan disiplin sekolah siswa kelas V SD Negeri Magersari 3 Magelang.

Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design* dengan menggunakan satu sampel kelas yang digunakan untuk penelitian. Subjek penelitian yang diambil adalah 23 siswa kelas V SD Negeri Magersari 3 Magelang yang mendapat perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *role play*. Variabel yang diteliti ada 2 yaitu: variabel terikat yang berupa peningkatan disiplin sekolah dan variabel bebas yang berupa penerapan model pembelajaran *role play*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan angket. Metode analisis data menggunakan uji statistik parametrik dengan bantuan program komputer *software SPSS 16.0 for windows* yaitu *paired sample t-test*.

Kesimpulan hasil penelitian ini bahwa model pembelajaran *role play* berpengaruh secara positif terhadap peningkatan disiplin sekolah. Hasil penelitian yang diperoleh dengan menerapkan model pembelajaran *role play* kepada siswa setelah diberikan tindakan adalah meningkatnya disiplin sekolah pada siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan skor nilai terendah sebelum dilakukan perlakuan menggunakan model pembelajaran *role play* adalah 68 dan skor nilai tertinggi sebesar 111, diperoleh *mean* dari keseluruhan siswa kelas V sebesar 89,57 dan skor nilai terendah setelah diberikan perlakuan dari keseluruhan siswa adalah 91 dan skor nilai tertinggi sebesar 134, diperoleh *mean* dari keseluruhan siswa kelas V sebesar 111,65.

Kata kunci : *Model Pembelajaran Role Play, Disiplin Sekolah.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Play* Terhadap Peningkatan Disiplin Sekolah” pada siswa kelas V SD Negeri Magersari 3 Kec. Magelang Selatan Kab. Magelang dengan lancar. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini dapat terlaksana berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Eko Muh. Widodo, M. T., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi.
2. Drs. H. Subiyanto, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Rasidi, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin dan kesempatan penulis untuk menuangkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Drs.Tawil,M.Pd.Kons selaku dosen Pembimbing I dan Septiyati Purwandari, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi dalam menyelesaikan tugas skripsi ini dengan baik.
5. Kepala sekolah serta bapak/ibu guru SD Negeri Magersari 3 Kec. Magelang Selatan Kab. Magelang yang telah memberikan izin untuk melakukan

penelitian di lembaga tersebut dan selalu memberikan dorongan dan bantuan dalam berbagai bentuk demi terselesaikannya skripsi ini.

6. Teman-teman seperjuangan, pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan atas bersamaan dan motivasinya.

Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang turut membantu dan memberi dukungan. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak senantiasa diharapkan oleh penulis. Semoga karya penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Magelang, 24 Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAKSI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Model Pembelajaran <i>Role Play</i>	7
B. Disiplin Sekolah	16
1. Pengertian Disiplin Sekolah	16
2. Tujuan Disiplin Sekolah	17
3. Fungsi Disiplin Sekolah	18
4. Bentuk-bentuk Disiplin Sekolah	19
5. Pengaruh Penerapan Disiplin Sekolah	21
6. Indikator Disiplin Sekolah	22
C. Pengaruh Model <i>Role Play</i> Terhadap Disiplin Sekolah	23
D. Kerangka Berfikir.....	26
E. Hipotesis Penelitian.....	27

BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Desain Penelitian	28
B. Subjek Penelitian	29
1. Populasi	29
2. Sampel	30
3. Teknik Sampling	30
C. Variabel Penelitian	31
D. Definisi Operasional	32
E. Metode pengumpulan data.....	33
F. Prosedur Penelitian	40
G. Metode Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian	49
1. Disiplin Sekolah.....	49
a. Pengukuran Awal Tingkat Disiplin Sekolah	49
b. Pengukuran Akhir Tingkat Disiplin Sekolah	52
c. Peningkatan Disiplin Sekolah	55
d. Data Keterampilan Proses Disiplin Sekolah	57
2. Deskripsi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa	58
a. Observasi Aktivitas Guru	58
b. Observasi Aktivitas Siswa	60
c. Wawancara	62
B. Uji Analisis	64
C. Pembahasan.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel		Hal
3.1	: Desain Penelitian	28
3.2	: Kisi-Kisi Lembar Observasi Psikomotorik.....	35
3.3	: Hasil Perhitungan Uji Validitas	38
3.4	: Hasil Uji Reliabilitas	39
4.1	: Hasil Pengukuran Awal Disiplin Sekolah Siswa.....	50
4.2	: <i>Descriptive Statistics</i>	51
4.3	: Hasil Pengukuran Akhir Disiplin Sekolah	53
4.4	: <i>Descriptive Statistics</i>	54
4.5	: Peningkatan Disiplin Sekolah Kelas V.....	55
4.6	: Presentase Siswa yang Mampu Melakukan Keterampilan Proses Disiplin Sekolah Sebelum Tindakan	57
4.7	: Presentase Siswa yang Mampu Melakukan Keterampilan Proses Disiplin Sekolah Setelah Tindakan	58
4.8	: Presentase Aktivitas Siswa pada Aspek Tanggungjawab	60
4.9	: Presentase Aktivitas Siswa pada Perhatian	61
4.10	: Presentase Aktivitas Siswa pada Aspek Kerjasama	61
4.11	: Presentase Aktivitas Siswa pada Aspek Disiplin	62
4.12	: Uji Normalitas	64
4.13	: Hasil Uji Homogenitas	66
4.14	: Perbandingan Skor Mean <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	67
4.15	: Perhitungan Nilai T Hitung dan Nilai Signifikansi	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Hal
2.1	: Kerangka Berpikir	26
3.1	: Hubungan Variabel Bebas dan Terikat	31
4.1	: Profil Kemampuan Awal Disiplin Sekolah Siswa Kelas V SD N Magersari 3	51
4.2	: Profil Kemampuan Akhir Disiplin Sekolah Siswa Kelas V SD N Magersari 3	54
4.3	: Profil Peningkatan Disiplin Sekolah Kelas V SDN Magersari 3 Kota Magelang	56

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1 : Ijin Penelitian untuk Skripsi	76
Lampiran 2 : Surat Keterangan Penelitian	77
Lampiran 3 : Daftar Siswa Kelas V SD N Magersari 3 Magelang	78
Lampiran 4 : Silabus Pembelajaran	79
Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	81
Lampiran 6 : Lembar Validasi Instrumen Penelitian	123
Lampiran 7 : Hasil Uji Reliabilitas	134
Lampiran 8 : Lembar Angket Disiplin Sekolah	135
Lampiran 9 : Hasil Observasi Model <i>Role Play</i>	139
Lampiran 10 : Data Skor Angket Awal	147
Lampiran 11 : Data Skor Angket Akhir	148
Lampiran 12 : Hasil Uji Normalitas	149
Lampiran 13 : Hasil Uji Homogenitas	151
Lampiran 14 : Hasil Uji t	152
Lampiran 15 : Dokumentasi.....	153
Lampiran 16 : Bimbingan Skripsi	155

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan kita, ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting. Pendidikan pertama kali yang kita dapatkan di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Keberhasilan suatu pendidikan diawali dari pendidikan dasar, jika pendidikan dasar berhasil dengan baik maka pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi juga akan berhasil pula.

Pendidikan dasar yang disebut dengan pendidikan rendah, definisinya sangat jelas, menumbuhkan minat, mengasah kemampuan pikir, olah tubuh dan naluri. Sesuai isi Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 hal. 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Lilik Maryanto (2012: 17) permasalahan pada belajar yang dihadapi anak SD antara lain : (1) Keterlambatan Akademik, (2) Off task behavior merupakan bentuk perilaku yang muncul selama mengikuti proses pembelajaran tetapi tidak mendukung kegiatan belajar, tidak semangat mengerjakan tugas di kelas, bicara sendiri selama mengikuti pelajaran, melanggar disiplin sekolah, melamun ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. (3) Tidak menguasai keterampilan belajar (*lack of learning skills*), Seorang siswa idealnya memiliki kemampuan dan disiplin belajar di sekolah yang memadai untuk melakukan proses belajarnya.

Upaya untuk mengatasi permasalahan belajar dan ketertiban siswa di sekolah, dengan adanya motivasi serta keteladanan perilaku dari guru. Dari keteladanan tersebut, siswa akan mencontoh atau mengikuti perilaku tersebut, sehingga terjadi perubahan perilaku siswa dalam belajar dan ketertiban di sekolah. Disiplin merupakan tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Sikap disiplin dapat diterapkan dimana saja, baik di sekolah di rumah maupun dilingkungan masyarakat, asalkan mendapatkan dukungan dari guru, orang tua ataupun orang terdekat. Di SD N Magersari 3 kesulitan siswa dalam disiplin sekolah bisa dilihat dari siswa yang kurang merespon terhadap kegiatan disekolah, hal ini disebabkan karena kurangnya motivasi belajar siswa dan pendidikan berkarakter terutama perilaku siswa kurang di ajarkan oleh guru.

Perilaku Sosial Anak Sekolah Dasar menurut Samsu Yusuf dalam Budiamin dkk (2006: 125), seperti pembangkangan, agresi, bertengkar, dan

persaingan sebaiknya perlu perkembangan sosial. Perkembangan sosial tersebut diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma- norma kelompok dan tradisi untuk membangun perilaku positif bagi anak SD di masa depannya. Untuk mencapai kematangan social anak harus belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya, baik orang tua, saudara, teman sebaya atau orang dewasa lainnya.

Kemampuan anak dalam bergaul dengan teman sebaya, Pihak sekolah harus mengutamakan disiplin anak untuk diajarkan dan dilatih, diprogramkan dalam pembelajaran berbasis karakter disiplin di kelas-kelas oleh guru. Pembelajaran di kelas secara langsung diharapkan guru mampu memprogram pembelajaran berbasis disiplin sekolah siswa, yakni melaksanakan pendekatan *student centered approach* (pembelajaran berpusat pada siswa) dengan porsi besar, sehingga melibatkan siswa secara aktif pada proses pembelajaran. Penggunaan model-model pembelajaran kooperatif yang menuntut kerjasama antar siswa pada proses pembelajaran di kelas serta pelaksanaan role play yang mengedepankan pengalaman belajar siswa secara langsung sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran berbasis disiplin sekolah. Di SD N Magersari 3 kesulitan siswa dalam *role play* model pembelajaran berbasis disiplin sekolah karena model pembelajaran *role play* dianggap oleh guru terlalu sulit dan banyak memakan banyak waktu atau tidak efisien untuk menerapkan *role play*.

Sementara karakteristik siswa usia sekolah dasar (7-11 tahun) menurut Piaget dalam Rusman (2012:251) masih menjalani tahap perkembangan berpikir operasional konkret dimana timbul kecenderungan belajar dengan tiga ciri yaitu konkret, integratif dan hierarkis. Konkret disini mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkret yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak-atik. Sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat membantu siswa mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong mereka membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari yaitu salah satunya dengan *role play*.

Berdasarkan survey pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dapat menunjukkan bahwa ada beberapa penyebab terjadinya kurangnya disiplin sekolah pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Magersari 3 di kabupaten magelang, terdapat beberapa perilaku disiplin sekolah siswa yang rendah. Bentuk perilaku tersebut di antaranya masuk kelas dengan seenaknya sendiri, membolos sekolah, meminjam alat tulis tanpa izin terhadap teman, berperilaku jahil di dalam kelas, mengobrol ketika proses pembelajaran berlangsung, saling mengejek, mencontek, tidak mau bertanggung jawab atas perilaku yang telah dilakukannya dan sering berjalan-jalan pada saat guru memberikan materi pelajaran. Dimana dalam pembelajaran guru menyampaikan materi secara lisan, siswa mendengarkan dan mencatatnya di buku tulis lalu dihafalkan. Pembelajaran masih berpusat pada guru, komunikasi guru dan

siswa berlangsung satu arah yaitu didominasi oleh guru sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah. Siswa menjadi tidak aktif dan cenderung merasa bosan dan kurang antusias.

Model yang dapat menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu model *role play*. Melalui *role play* siswa mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya. Bermain peran merupakan model pembelajaran yang menyenangkan karena bermain peran melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan siswa untuk bergerak aktif. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa SD yang menurut Sumantri dan Syaodih (2009:6) bahwa karakteristik yang menonjol dari anak SD adalah senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan merasakan atau melakukan/memeragakan sesuatu secara langsung. Jika guru berhasil mengarahkan dan membimbing siswa, maka disiplin sekolah siswa akan meningkat sekaligus pembentukan karakter atau perilaku positif di dalam diri siswa dapat diperoleh dengan baik.

Berdasar uraian diatas, peneliti mengajukan judul “Pengaruh model pembelajaran *role play* terhadap disiplin sekolah kelas V SD Negeri Magersari 3 Magelang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini dirumuskan masalah : Apakah model *role play* berpengaruh terhadap peningkatan disiplin sekolah siswa kelas V SD Negeri Magersari 3 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *role play* terhadap peningkatan disiplin sekolah siswa kelas V SD Negeri Magersari 3.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat yang mencakup aspek teoretis maupun praktis:

1. Manfaat teoretis

- a. Penelitian ini di harapkan mampu memberikan dan menjadi gambaran sebagai bahan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.
- b. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambah khasanah ilmu pendidikan anak sekolah dasar, utamanya terkait dalam model *role play*.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian secara praktis diharapkan bermanfaat sebagai masukan dalam upaya peningkatan disiplin sekolah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Role Play*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Role Play*

Model pembelajaran merupakan hal yang sangat penting di dalam proses belajar mengajar. Selama ini model pembelajaran yang diterapkan di sekolah adalah model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran ini lebih menonjolkan peran guru dibanding peran siswa. Selain itu model pembelajaran konvensional cenderung berorientasi pada target penguasaan materi. Sehingga model pembelajaran ini hanya berhasil dalam pengembangan “mengingat” jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak didik memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang. Model mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia.

Menurut Suprijono (2015: 65) model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran dengan tujuan yang akan dicapai.

Bermain peran (*Role Playing*) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi dan pengembangan imajinasi yang dilakukan siswadengan memerankan sebagai tokoh hidup. Bermain bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi sedang terjadi konflik. Model bermain peran dikategorikan sebagai model belajar yang berumpun kepada model perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati. Bermain peran dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, *make believe*, atau simbolik. Bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

Menurut Wahab (2007:109) Peranan adalah serangkaian perasaan, kata-kata, dan tindakan-tindakan terpola dan unik, yang telah merupakan kebiasaan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, termasuk berhubungan dengan situasi dan benda-benda. Menurut Sanjaya (2009:161) bermain peran (*role playing*) adalah model pembelajaran

sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Menurut Zaini (2008: 98) *role playing* berdasar pada tiga aspek utama dari pembelajaran peran dalam kehidupan sehari-hari: (1) Mengambil peran (*role-taking*), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran. (2) Membuat peran (*role-making*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan. (3) Tawar menawar peran (*role-negotiation*), yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Menurut Santoso (2010: 18) bahwa bermain peran adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan metode *role playing* (bermain peran) siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah atau psikologis itu. Sementara itu menurut Maufur (2009: 57) metode *role play* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Menurut Miftahun A'la dalam bukunya *Quantum Teaching* (2011:49) bermain peran adalah merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dimiliki oleh setiap siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan

siswa dengan memerankan-memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Bermain peran mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu *problem*, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial.

2. Tujuan Model *Role Play*

Tujuan bermain peran menurut Taniredja dkk. (2012: 41) sesuai dengan jenis belajar menurut Hamalik yaitu: (1) belajar dengan berbuat: Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya untuk mengembangkan ketrampilan-ketrampilan interaktif atau ketrampilan-ketrampilan reaktif. (2) belajar melalui peniruan (imitasi) : Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka. (3) belajar melalui balikan : Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku ketrampilan yang telah dimain perankan. (4) belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan. Para siswa selanjutnya dapat memperbaiki berbagai ketrampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya.

3. Kegunaan Model *Role Play* terhadap Disiplin Sekolah

Menurut Ruminiati (2007:5) antara lain : (1) Sebagai sarana menggali perasaan siswa, (2) Untuk mengembangkan ketrampilan siswa dalam memecahkan masalahnya, (3) Untuk mendapatkan inspirasi dan pemahaman yang dapat mempengaruhi sikap, nilai dan persepsinya, (4)

Untuk mendalami isi mata pelajaran yang dipelajari, (5) Untuk bekal terjun ke masyarakat dimasa mendatang sehingga siswa dapat membawa diri menempatkan diri, menjaga dirinya sehingga sudah tidak asing lagi apabila dalam kehidupan bermasyarakat terjadi banyak siswa yang berbeda-beda.

Menurut Hamalik (2004: 214) sosiodrama adalah suatu kelompok yang bertindak memecahkan masalah terutama pemecahan masalah yang berkenaan dengan hubungan antar insani. Masalah itu dapat dihubungkan dengan kerja sama siswa di sekolah, keluarga, atau di masyarakat umumnya. Sosiodrama memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menyelidiki alternatif pemecahan masalah yang berkenaan dengan keluarga.

Menurut Piaget, awal main peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Ia menyatakan bahwa main peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya. Piaget menyatakan bahwa keterlibatan anak dalam main peran dan upaya anak mencapai tahap yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak lainnya disebut sebagai *collective symbolism*. Ia juga menerangkan percakapan lisan yang anak lakukan dengan diri sendiri sebagai *idiosyncratic soliloquies*.

4. Langkah-Langkah Model *Role Play*

Menurut Shaftel dan Shaftel, E. Mulyasa (2003) mengemukakan tahapan pembelajaran model *role play* meliputi :

a. Menghangatkan Suasana dan Memotivasi Peserta Didik.

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.

Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan. Bermain peran akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.

b. Memilih Peran

Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka sukai, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

c. Menyusun Tahap-Tahap Peran

Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan.

d. Menyiapkan Pengamat

Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.

e. Pemeranan

Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Pemeranan dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan. Ada kalanya para peserta didik keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah mamakan waktu yang terlampau lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan.

f. Diskusi dan Evaluasi

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.

g. Pemeranan Ulang

Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

h. Diskusi dan Evaluasi Tahap Dua

Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.

i. Membagi Pengalaman dan Mengambil Kesimpulan

Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

Menurut Sulatriningsih dalam Djumingin (2011:175-176) Banyak kelebihan yang dimiliki model pembelajaran *role play*. Kelebihan-kelebihan tersebut di antaranya:

- a. Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka;
- b. Bagi siswa; berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain; mengakui pendapat orang lain itu; saling pengertian; tenggang rasa; toleransi
- c. Melatih siswa untuk mendesain penemuan;
- d. Berpikir dan bertindak kreatif;
- e. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya
- f. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan;

- g. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan;
- h. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat;
- i. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja
- j. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh;
- k. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan;
- l. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias;

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *role play* pun bukanlah model pembelajaran yang sempurna dan tentu memiliki kekurangan seperti halnya model pembelajaran lainnya. Kekurangan-kekurangan tersebut di antaranya : Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan model ini. Misalnya, terbatasnya alat-alat laboratorium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta akhirnya dapat menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut;

- a. Guru harus memahami betul langkah-langkah pelaksanaannya, jika tidak dapat mengacaukan pembelajaran;
- b. Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama
- c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.

B. Disiplin sekolah

1. Pengertian Disiplin Sekolah

Disiplin merupakan tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Sikap disiplin dapat dilakukan dan diajarkan kepada anak di sekolah maupun di rumah dengan cara membuat semacam peraturan atau tata tertib yang wajib dan harus dipatuhi. Peraturan tersebut dibuat secara fleksibel, tetapi tegas. Dengan kata lain, peraturan menyesuaikan dengan kondisi perkembangan anak, serta dilaksanakan dengan penuh ketegasan. Apabila ada anak yang melanggar, harus menerima konsekuensi yang telah disepakati. Oleh karena itu, supaya peraturan dapat berjalan dengan baik, hendaknya guru atau orang tua menyosialisasikan terlebih dahulu kepada anak-anak.

Menurut Moenir (2010: 94-96) “Disiplin adalah suatu bentuk ketaatan terhadap aturan, baik tertulis maupun tidak tertulis yang telah ditetapkan. Ada dua jenis disiplin yang sangat dominan sesuai dengan apa yang dikehendaki individu. Pertama disiplin dalam hal waktu dan disiplin kerja atau perbuatan”. Disiplin adalah suatu cara untuk membantu anak agar dapat mengembangkan pengendalian diri. Dengan menggunakan disiplin anak dapat memperoleh suatu batasan untuk memperbaiki tingkah lakunya yang salah. Disiplin juga mendorong, membimbing, dan

membantu anak agar memperoleh perasaan puas karena kesetiaan dan kepatuhannya dan mengajarkan kepada anak bagaimana berpikir secara teratur (Wantah, 2005:140). Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa disiplin adalah ketaatan dan kepatuhan yang dilakukan oleh seseorang terhadap suatu aturan sekaligus cara untuk dapat mengembangkan sikap pengendalian diri.

Seseorang dikatakan berdisiplin apabila ia setia dan patuh terhadap penataan perilaku yang disusun dalam bentuk aturan-aturan yang berlaku dalam satu institusi tertentu. Demikian halnya seorang anak berdisiplin di sekolah apabila ia mematuhi tata tertib dan peraturan harian yang berlaku di sekolah.

2. Tujuan Disiplin Sekolah

Menurut Depdiknas (2007: 5), mengemukakan tujuan disiplin pada anak usia dini 1) membentuk perilaku sedemikian sehingga akan sesuai peran-peran yang ditetapkan kelompok budaya atau individu itu diidentifikasi, 2) membuat anak terlatih dan terkontrol perilakunya dengan membelajarkan pada anak tingkah laku yang pantas dan tidak pantas atau yang masih baru atau asing bagi mereka, 3) melatih pengendalian diri sendiri tanpa terpengaruh dan pengendalian dari luar. Pembiasaan dengan disiplin di sekolah akan mempunyai pengaruh yang positif bagi kehidupan peserta didik dimasa yang akan datang.

Menurut Hurlock dalam Wantah (2005:140) menyatakan bahwa tujuan disiplin adalah agar anak dapat menampilkan perilaku sesuai

dengan standar kehidupan dalam suatu kelompok masyarakat. Tujuan disiplin adalah mengendalikan diri manusia, mengatur dan menertibkan tingkah laku anak, serta menciptakan keserasian kelompok (Yalena, 2001, p. 22). Sedangkan menurut Sulis (2008:50) tujuan utama disiplin adalah memberitahu dan menanamkan pengertian dalam diri anak tentang perilaku mana yang baik dan mana yang buruk, dan untuk mendorongnya memiliki perilaku yang sesuai dengan standar. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa tujuan disiplin adalah sebagai usaha untuk mewujudkan individu untuk memiliki perilaku yang standar sekaligus dapat mengontrol, mengendalikan diri dan menertibkan diri agar selaras dengan tata tertib yang telah ditentukan.

3. Fungsi Disiplin Sekolah

Sikap disiplin memiliki dampak yang baik bagi siswa yang memilikinya, alasan pentingnya disiplin yang dikemukakan Tu'u (2004:37) fungsi disiplin adalah sebagai berikut ini:

- a. Dengan disiplin yang muncul karena kesadaran diri akan mendorong siswa berhasil dalam belajarnya. Sebaliknya siswa yang sering melanggar ketentuan sekolah akan menghambat optimalisasi potensi dan prestasinya.
- b. Tanpa disiplin yang baik, suasana sekolah dan juga kelas menjadi kurang kondusif bagi kegiatan pembelajaran. Disiplin memberi dukungan yang tenang dan tertib bagi proses pembelajaran.

- c. Orang tua senantiasa berharap di sekolah anak-anak dibiasakan dengan norma-norma, nilai kehidupan, dan disiplin. Dengan demikian anak-anak dapat menjadi individu yang tertib, teratur, dan disiplin.
- d. Disiplin merupakan jalan bagi siswa untuk sukses dalam belajar dan kelak ketika bekerja.

4. Bentuk-bentuk Disiplin Sekolah

Disiplin di sini dimaksudkan untuk memberitahu dan menanamkan pengertian dalam diri anak tentang perilaku mana yang baik dan mana yang buruk, dan untuk mendorongnya memiliki perilaku yang sesuai dengan standar. Untuk anak yang masih usia pra sekolah, yang harus ditekankan adalah aspek pendidikan dan pengertian disiplin.

Menurut Sulis (2008: 50) ada berbagai cara yang umum digunakan oleh orang tua untuk mendisiplinkan anak-anak dan remaja, antara lain:

a. Disiplin Otoriter

Disiplin otoriter adalah bentuk disiplin yang tradisional yang berdasarkan pada ungkapan kuno “menghemat cambukan berarti memanjakan anak”. Model disiplin ini para pengasuh memberikan peraturan dan para anak harus mematuhi, tidak ada penjelasan pada anak mengapa ia harus mematuhi, dan anak juga tidak diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat tentang aturan itu.

Disiplin otoriter memiliki ciri yaitu: Guru menetapkan peraturan tanpa kompromi. Dalam tipe ini guru menunjukkan perilaku

seperti mendominasi atau menguasai siswa, menentukan dan mengatur kelakuan siswa, merasa berkuasa dan berhak memberikan perintah, larangan, atau hukuman. Guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat atau meminta bantuan dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Guru menghukum siswa yang tidak mentaati peraturan. Jika siswa ada yang melanggar peraturan tanpa meminta penjelasan terlebih dahuludari siswa yang bersangkutan, guru memberikan hikuman kepadanya.

b. Disiplin Permisitif

Menurut teknik disiplin ini, anak akan belajar bagaimana berperilaku dari setiap akibat perbuatannya itu sendiri. Dengan demikian anak tidak perlu diajarkan aturan-aturan, ia tidak perlu dihukum bila salah, namun juga tidak diberi hadiah bila berperilaku sosial yang baik.

Ciri-ciri disiplin permisif yaitu: guru bersikap acuh terhadap kepentingan siswa, di dalam proses pembelajaran hanya sebagai penonton, pengawasan guru bersifat longgar yaitu guru tidak menetapkan peraturan lagi, tetapi membiarkan anak untuk mengontrol dirinya sendiri.

c. Disiplin Demokratis

Disiplin jenis ini, menekankan hak anak untuk mengetahui mengapa aturan-aturan dibuat dan memperoleh kesempatan

mengemukakan pendapatnya sendiri bila ia menganggap bahwa peraturan itu tidak adil.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa sikap disiplin yang diterapkan oleh orang tua maupun guru jangan menjadikan anak menjadi putus asa dan tertekan untuk menghadapi masa depan yang akan datang.

5. Pengaruh Penerapan Disiplin pada Anak

Penerapan tipe-tipe disiplin ini memberi dampak yang cukup nyata bedanya. Menurut Sulis (2008:50) ada beberapa aspek yang mempengaruhi penerapan disiplin pada anak, misalnya :

a. Pengaruh pada Perilaku

Anak yang mengalami disiplin otoriter biasanya akan patuh bila dihadapan orang dewasa, namun sangat agresif terhadap teman sebayanya. Sedangkan anak yang dibesarkan dengan disiplin yang demokratis akan lebih mampu belajar mengendalikan perilaku yang salah dan mempertimbangkan hak-hak orang lain.

b. Pengaruh pada Sikap

Anak yang dibesarkan dengan disiplin otoriter maupun dengan cara yang lemah, memiliki kecenderungan untuk membenci orang yang berkuasa, sedangkan anak yang dibesarkan dengan disiplin demokratis akan menyebabkan kemarahan sementara, tetapi bukanlah kemarahan kebencian. Sikap-sikap yang terbentuk sebagai akibat dari

model pendidikan anak cenderung menetap dan bersifat umum, tertuju kepada semua orang yang berkuasa.

c. Pengaruh pada Kepribadian

Semakin banyak anak diberi hukuman fisik, semakin anak menjadi keras kepala, dan negativistik. Sedangkan jika anak dibesarkan dengan disiplin yang demokratis, ia akan mampu memiliki penyesuaian pribadi dan penyesuaian sosial yang terbaik.

Dari aspek-aspek yang telah dijelaskan dapat disimpulkan, bahwa pengaruh penerapan disiplin yang dilakukan oleh pengasuh sangatlah berpengaruh terhadap anak, dari segi perilaku, sikap, maupun kepribadian. Maka dari itu kita sebagai pengasuh harus bersikap demokratis dan tidak boleh seenaknya sendiri memperlakukan anak, karena perilaku, sikap, dan kepribadian mereka akan terbentuk sesuai dengan arahan serta bimbingan dari para pengasuh.

6. Indikator Disiplin Sekolah

Disiplin dalam penentuan seseorang dapat dikatakan memiliki sikap disiplin tentu ada beberapa sikap yang mencerminkan kedisiplinannya seperti indikator disiplin yang dikemukakan Tu'u (2004: 91) dalam penelitian mengenai disiplin sekolah mengemukakan bahwa "indikator yang menunjukkan perubahan hasil belajar siswa sebagai kontribusi mengikuti dan menaati peraturan sekolah adalah meliputi: dapat mengatur waktu belajar di rumah, rajin dan teratur belajar, perhatian yang baik saat belajar di kelas, dan ketertiban diri saat belajar di kelas." Untuk

mengukur tingkat disiplin belajar siswa diperlukan indikator-indikator mengenai disiplin belajar seperti yang diungkapkan Moenir (2010:96) indikator-indikator yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat disiplin belajar siswa berdasarkan ketentuan disiplin waktu dan disiplin perbuatan, yaitu:

- a. Aspek disiplin waktu di sekolah yang akan diamati meliputi: 1) Tepat waktu dalam belajar, mencakup datang dan pulang, sekolah tepat waktu, mulai dari selesai belajar di rumah dan di sekolah tepat waktu, 2) Tidak meninggalkan kelas/membolos saat pelajaran, 3) Menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditetapkan.
- b. Aspek disiplin perbuatan siswa di sekolah yang akan diamati meliputi :
 - 1) Patuh dan tidak menentang peraturan yang berlaku, 2) Tidak malas belajar, 3) Tidak menyuruh orang lain bekerja demi dirinya, 4) Tidak suka berbohong, 5) Tingkah laku menyenangkan, mencakup tidak mencontek, tidak membuat keributan, dan tidak mengganggu orang lain yang sedang belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa indikator disiplin belajar berdasarkan ketentuan disiplin waktu dan disiplin perbuatan sebagai berikut, yaitu:

- a. Disiplin di lingkungan sekolah
- b. Disiplin di dalam kegiatan belajar di kelas
- c. Disiplin terhadap penggunaan fasilitas belajar,

- d. Disiplin dalam menggunakan waktu datang dan pulang.

C. Pengaruh Model *Role Play* Terhadap Disiplin sekolah

Model *role play* melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga diharapkan siswa dapat bermain peran dan dapat menerapkan apa yang mereka pelajari dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak SD, percaya diri, rasa ingin tahu, ingin belajar, dan berfikir realitas.

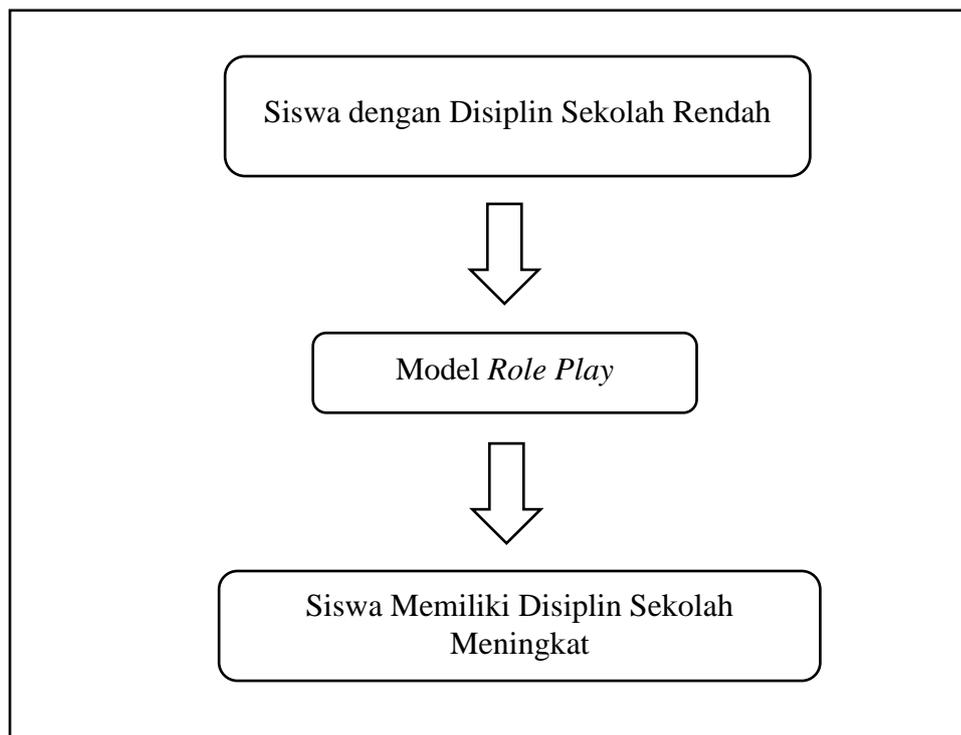
Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Chadijah dan Agustin (2012) dengan Judul "Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Kelas VIII SMPN 26 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012" dengan subyek penelitian yang berjumlah 83 siswa. Hasil penelitian sebagai berikut: bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* siswa kelas VIII di SMP Negeri 26 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012 terbukti dapat meningkatkan kedisiplinan siswa di sekolah. Hal tersebut, diperkuat dengan hasil tindakan yang mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 86,68, secara prosentase sebesar 52,76%. Hasil analisis klinis juga membuktikan bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kedisiplinan di sekolah, karena subjek mengalami perubahan perilaku dari yang awalnya tidak disiplin dalam mematuhi tata tertib sekolah menjadi disiplin dan dapat menerapkan kedisiplinan di sekolah. Penelitian ini

mendukung penelitian tentang pengaruh Model Pembelajaran *Role Play* terhadap disiplin sekolah pada siswa kelas V SD N Magersari 3 Magelang.

Selain itu penelitian Rindah Puji Rahayu (2014) dengan judul “Penerapan Model *Role Playing* Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Dan Disiplin Mata Pelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Pladen Kudus”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* berbasis karakter cinta tanah air dan disiplin dapat meningkatkan hasil belajar PKN materi globalisasi pada siswa kelas IV SDN 1 Pladen Kudus. Hal tersebut, diperkuat dengan Hasil belajar kognitif siswa pada siklus I rata-rata nilai tes klasikal yaitu 68 dengan persentase 63,33% (tinggi). Pada siklus II rata-rata nilai tes klasikal meningkat menjadi 76 dengan persentase 77% (tinggi). Untuk peningkatan pengamatan karakter siswa pada siklus I sebesar 42,16 dengan persentase 58,5% (cukup). Pada siklus II meningkat menjadi 58,83 dengan persentase 77,5% (baik). Kemudian pada hasil belajar afektif siswa ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa dari siklus I mendapatkan rata-rata sebesar 63,7% (cukup), meningkat menjadi 81,5% (baik) pada siklus II. Sedangkan untuk hasil belajar psikomotorik siswa ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa dari siklus I mendapatkan rata-rata sebesar 62,5% (cukup), meningkat menjadi 80,5% (baik) pada siklus II. Peningkatan pengelolaan pembelajaran oleh guru ditunjukkan dari hasil penilaian aktivitas guru selama proses pembelajaran. Pada siklus I perolehan aktivitas guru mencapai 66,96% masuk dalam kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi 86,6% masuk dalam kategori

sangat baik. Penelitian ini mendukung penelitian tentang pengaruh Model Pembelajaran *Role Play* terhadap peningkatan disiplin sekolah pada siswa kelas V SD N Magersari 3 Magelang.

D. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Pada kegiatan pertama yaitu memiliki disiplin sekolah rendah, hal ini menyebabkan perilaku belajar dan prestasi belajar siswa menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu, perlu dicari permasalahan dari hal tersebut yang

nantinya dapat merubah disiplin sekolah siswa menjadi lebih baik dan prestasi menjadi meningkat.

Setelah permasalahan diketahui, digunakan teknik yang tepat dalam mengatasi disiplin sekolah siswa. Setelah dilakukan observasi maka diperoleh kesimpulan bahwa disiplin sekolah rendah dipengaruhi oleh penggunaan teknik dan media yang kurang tepat. Maka dilakukan teknik model pembelajaran *role play* dengan menggunakan media gambar, video, dan naskah dialog.

Dari hasil pelaksanaan teknik dan media yang digunakan, maka siswa mengalami perubahan yaitu dengan merubah disiplin sekolah siswa kelas V SD N Magersari 3 Magelang.

E. Hipotesis

Hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *role play* berpengaruh positif terhadap peningkatan disiplin sekolah.

BAB III

MODEL PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasi experimental* dengan *one group pretest posttest design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembandingan namun sudah menggunakan tes awal dan angket sehingga besarnya efek atau pengaruh penggunaan model *role play* yang bertujuan untuk meningkatkan disiplin sekolah dapat diketahui secara pasti.

Desain dalam penelitian ini adalah *one group pretest posttest design* yang memiliki satu kelompok yaitu subjek penelitian. Subjek penelitian dikenai *pretest* dan *posttest*. Pertama, dilakukan pengukuran awal melalui soal angket untuk mengetahui perilaku sebelum tindakan. Setelah dilakukan *pretest* selanjutnya dengan diberikan *treatment* dengan model *role play*. kemudian dilakukan pengukuran kembali untuk mengetahui pengaruh model *role play* terhadap peningkatan disiplin sekolah sebagai akibatnya diberikannya *treatment*. Bentuk desain eksperimen *one group pretest posttest design* sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Pengukuran awal	Perlakuan	Pengukuran akhir
O^1	X	O^2

Keterangan :

O¹ : pengukuran awal disiplin sekolah (*pretest*)

X : perlakuan (*treatment*)

O² : pengukuran akhir disiplin sekolah (*posttest*)

(Arikunto, 2006:85)

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen dengan memberikan pengukuran awal dan pengukuran akhir disiplin sekolah kemudian dibandingkan hasil pengukuran tersebut setelah diberikan *treatment* menggunakan model pembelajaran *role play*. Hasil dari kedua pengukuran tersebut sama-sama diteliti apakah terdapat pengaruh model *role play* terhadap peningkatan disiplin sekolah. Apabila hasil menyatakan bahwa pengukuran akhir memiliki hasil peningkatan disiplin sekolah lebih baik dari pengukuran awal, maka penelitian ini dinyatakan berhasil.

B. Subjek Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 130) Subjek penelitian adalah individu-individu yang menjadi sasaran penelitian. Subjek penelitian mempunyai kedudukan yang sentral, karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang akan diteliti berada dan diamati oleh peneliti.

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Magersari 3 dengan jumlah keseluruhan 23 siswa, yang terdiri dari 15 siswa putri dan 8 siswa putra. Adapun yang menjadi alasan terhadap

pemilihan populasi penelitian seluruh siswa kelas V SD Negeri Magersari 3 agar mempermudah peneliti dalam memperoleh data sehingga data yang diperoleh lebih akurat. Selain itu, siswa kelas V SD Negeri Magersari 3 memiliki disiplin sekolah yang kurang baik dibandingkan dengan kelas yang lain.

2. Sampel

Dalam penelitian ini menggunakan sampel total atau 23 siswa dikarenakan jumlah sampel yang peneliti gunakan sama dengan jumlah populasi. Alasan mengambil sampel ini yaitu akan mempermudah pengolahan data karena dalam penelitian ini dilakukan kepada beberapa siswa kelas V. Kelas ini dipilih dengan pertimbangan untuk mengetahui sejauh mana disiplin sekolah siswa kelas V. Pertimbangan lain yaitu karena dari segi karakteristik anak kelas V memiliki usia yang cukup, yaitu siswa rata-rata berusia 13 tahun. Dimana dalam usia tersebut anak cenderung memiliki disiplin sekolah yang berbeda-beda.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan adalah teknik total sampling atau sampling jenuh, yaitu pengambilan sampel dengan menggunakan seluruh populasi menjadi anggota sampel. Teknik sampling adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya.

Tujuan yang ingin dicapai adalah peningkatan disiplin sekolah dengan model *role play*, Sehingga mengetahui pengaruh model *role play*

terhadap peningkatan disiplin sekolah. Alasan penelitian menggunakan teknik total sampling adalah berdasarkan karakteristik disiplin sekolah yang rendah.

C. Variabel Penelitian

Variabel Penelitian eksperimen menggunakan dua variabel, yang terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat, (Latipun, 2006:36-37)

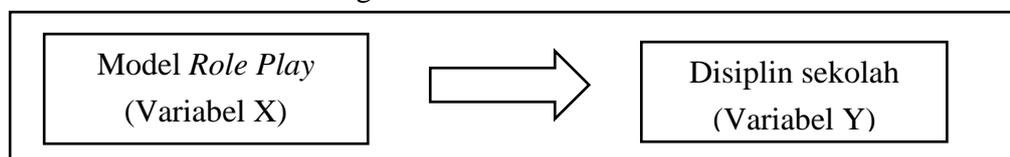
1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas yaitu variabel yang dimanipulasi untuk dipelajari efeknya pada variabel-variabel lain. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model *role play*.

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat yaitu variabel yang berubah jika berhubungan dengan variabel bebas. Dalam hal ini ada variabel terikat adalah disiplin sekolah. Hubungan antar kedua variabel tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1
Hubungan Variabel Bebas dan Terikat



Menurut Arikunto (2006:116) Variabel penelitian adalah objek penelitian atau yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2010:39) variabel adalah suatu atau sifat atau nilai dari orang,

objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Berdasarkan pada penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah suatu objek yang menjadi sasaran terpenting dalam suatu penelitian yang akan menunjukkan variasi tertentu yang ditetapkan peneliti sebagai objek pengamatan penelitian.

D. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian bertujuan membuat konsep secara operasional mengarah pada penyusunan instrumen penelitian, melalui model *role play* terhadap disiplin sekolah.

1. Disiplin sekolah

Disiplin sekolah adalah kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, dan ketertiban. Disiplin sekolah dalam penelitian ini mencakup tentang aspek-aspek yang ada disiplin waktu dan aspek-aspek disiplin perbuatan.

Tolok ukur disiplin sekolah menggunakan beberapa kriteria tata tertib sekolah, dari tata tertib sekolah tersebut yang akan diteliti, antara lain: ketepatan waktu dalam masuk sekolah, dan perilaku didalam lingkungan sekolah.

2. Model *Role Play*

Pembelajaran bermain peran (*role play*) adalah seluruh bentuk pengajaran yang berfokus kepada siswa sebagai penanggung jawab pembelajaran. *Role play* dalam penelitian ini adalah, masing-masing kelompok memerankan karakter tokoh yang mencerminkan sikap disiplin sekolah, seperti memerankan sikap disiplin dalam melaksanakan kegiatan di sekolah maupun dalam melaksanakan sikap disiplin dalam kegiatan sehari-hari.

Role play ini dilakukan didalam kelas dengan bimbingan guru. Skenario drama tersebut dibuat oleh guru, sehingga siswa tinggal memahami dan memerankan skenario tersebut. Media yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan media video dan gambar.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan.

1. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi dan angket.
 - a. Observasi

Menurut Fatoni (2011:97) observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek

sasaran. Observasi yang dilakukan peneliti yaitu observasi sistematis dengan menggunakan lembar observasi sebagai instrument pengamatan. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Metode observasi digunakan sebagai penelitian awal, yaitu untuk mengenal, mengamati, dan mengidentifikasi masalah yang diteliti dimana peneliti bekerjasama dengan guru kelas V dan guru mapel bahasa indonesia dalam proses kegiatan pembelajaran.

Pada metode observasi ini peneliti mengobservasi kemampuan psikomotorik siswa kelas V SD Negeri Magersari 3 Kota Magelang. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang kemampuan siswa dalam hal keterampilan menggunakan alat percobaan sebagai akibat tindakan yang dilakukan oleh peneliti yaitu *role play*.

Peneliti menggunakan instrument lembar observasi yang disusun dan dikembangkan oleh peneliti agar observasi lebih terarah. Penyusunan lembar observasi dengan mengacu pada kisi-kisi lembar observasi. Kisi-kisi lembar observasi mengacu pada sejumlah indikator disiplin sekolah dan keterampilan siswa dalam melakukan percobaan di sekolah. Setelah peneliti menyusun kisi-kisi lembar observasi, selanjutnya kisi-kisi tersebut peneliti gunakan untuk membuat lembar observasi sebagai salah satu instrument dalam penelitian ini. Adapun kisi-kisi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Lembar Observasi Psikomotorik

Sub ranah psikomotor	Indikator
<i>Moving</i>	Siswa dapat bergerak dengan tepat pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa dapat bergerak di kelas dengan bebas dan cekatan
<i>Manipulating</i>	Siswa dapat melakukan aktivitas pengamatan dengan teliti Siswa dapat mengoperasikan peralatan praktikum dengan aman dan benar, dan tidak merusaknya
<i>Communicating</i>	Siswa dapat menginformasikan masalah/menanggapi masalah Siswa mampu berbicara dan menulis hasil percobaan dengan jelas dan logis

Pada penelitian ini tes diberikan satu kali yaitu setelah siswa diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *role play*. soal tes ini dilakukan untuk mengukur kemampuan hasil akhir siswa terhadap disiplin sekolah setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran *role play* dengan berbantu naskah drama, media gambar dan video pembelajaran. Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui disiplin sekolah siswa penelitian sampai ada peningkatan setelah diberi *treatment* melalui model pembelajaran *role play* berbantu naskah drama, media gambar dan video pembelajaran.

b. Angket

Menurut Arikunto (2006:151) angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang di ketahui. Sedangkan menurut Sugiyono (2008:199) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket langsung yang tertutup karena responden hanya tinggal memberikan tanda pada salah satu jawaban yang dianggap benar.

Angket digunakan sebagai alat pengumpul data untuk mengetahui sikap siswa sebelum diberikan *treatment* dan sesudah diberikan *treatment* dengan model pembelajaran *role play*. Soal angket yang diberikan pada penelitian ini adalah 35 soal menggunakan skala *likert* dengan empat alternatif jawaban yang akan diisi oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model *role play*.

2. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji konstruk

Uji validasi dalam penelitian ini salah satunya menggunakan *construct validity* yaitu validitas instrumen yang disusun berdasarkan teori yang relevan. Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan pendapat ahli atau uji ahli (*expert judgment*) guna mengetahui layak tidaknya instrumen yang peneliti gunakan kepada beberapa pihak seperti dosen ahli. Instrumen yang diuji berupa lembar rencana

pelaksanaan pembelajaran (RPP), instrumen observasi berupa lembar pengamatan aktivitas guru dan pengamatan aktivitas siswa, soal kognitif, naskah drama dan materi sekaligus angket.

Uji validitas instrumen dilakukan oleh 1 orang ahli yaitu bapak Tabah Subekti, M.Pd selaku dosen PGSD bidang ahli pendidikan Bahasa Indonesia di SD memberikan masukan RPP, lembar pengamatan aktivitas guru dan pengamatan aktivitas siswa, soal kognitif, dan angket sudah baik digunakan di SD N Magersari 3 Magelang.

b. Uji validitas

Uji validitas yang digunakan peneliti adalah validitas butir soal angket. Untuk soal objektif, item yang di jawab diberikan 4, 3, 2, dan 1. Pengujian validitas instrumen instrumen soal angket dalam penelitian ini menggunakan analisis butir soal. Jumlah butir pada instrumen yang digunakan tersebut adalah 55 butir soal. Kriteria uji validitas butir adalah jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5% maka butir instrumen dinyatakan valid. Sebaliknya jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5% maka butir instrumen tidak valid dan dinyatakan gugur. Adapun nilai kritis r_{tabel} untuk taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan $(dk)=n-23$ adalah 0,413 dengan demikian nilai koefisien korelasi yang ada diatas nilai kritis r_{tabel} adalah valid.

Data yang diperoleh digunakan untuk pengujian validitas instrumen, dengan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar yang dikemukakan Pearson (dalam Arikunto, 2012: 92) sebagai berikut:

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

Keterangan:

- N = Jumlah subyek
 $\sum X$ = Jumlah skor *item*
 $\sum Y$ = Jumlah skor total
 $\sum XY$ = Jumlah perkalian skor *item* dengan skor total
 $\sum X^2$ = Jumlah skor *item* kuadrat
 $\sum Y^2$ = Jumlah skor total kuadrat
 r_{xy} = Koefisien korelasi antara x dan y

Selanjutnya koefisien korelasi hitung tiap butir dibandingkan dengan nilai r_{tabel} . Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrumen dengan menggunakan rumus tersebut, diujicobakan 55 butir soal, didapat 35 butir soal angket valid dan 20 butir soal angket tidak valid. Adapun soal angket yang tidak valid adalah butir soal nomor 3, 5, 11, 12, 13, 16, 19, 23, 28, 30, 32, 34, 26, 38, 40, 43, 47, 49, 52, 55 hasil perhitungan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.3
 Hasil Perhitungan Uji validitas

Indikator	No. Item	Keterangan
-----------	----------	------------

	+	-	Valid	Tidak valid
1. Disiplin Waktu	1,2,3,4,7,8 ,9,10,13,1 5,17,18,20	5,6,11, 12,14,1 6,19	1,2,4,6,7,8,9,10, 12,14,15,17,18,2 0	3,5,11,12 ,13,16,19
2. Disiplin Perbuatan	21,24,25,2 7,29,31,39 ,41,44,46, 48,50,51,5 4	22,33,3 5,36,37 ,42,53	21,22,24,25, 27,29,31,33, 35,36,37,39, 41,42,44,46, 48,50,51,53, 54	23,26,28, 30,32,34, 38,40,43, 45,47,49 ,52,55

c. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada pengertian apakah sebuah instrument dapat mengukur sesuatu yang diukur secara konsisten dari waktu ke waktu dengan menggunakan angket. Dalam penelitian ini teknik reliabilitas yang digunakan adalah teknik satu kali pengukuran atau disebut konsistensi internal. Pengajuan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik koefisiensi *Alpha*. Kriteria besarnya koefisien reliabilitas, sebagai berikut:

$0,80 < r_{11} \leq 1,00$ = reliabilitas tinggi

$0,60 < r_{11} \leq 0,80$ = reliabilitas cukup

$0,40 < r_{11} \leq 0,60$ = reliabilitas agak rendah

$0,20 < r_{11} \leq 0,40$ = reliabilitas rendah

$0,00 < r_{11} \leq 0,20$ = reliabilitas sangat rendah

Tabel 3.4
Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.938	.943	35

Perhitungan uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software SPSS 22 for windows*. Indeks reliabilitas berkisar dari 0-1. Semakin mendekati angka 1 maka tingkat reliabilitas instrument yang digunakan semakin baik. Berikut hasil uji reliabilitas butir soal:

Diketahui bahwa hasil perhitungan reliabilitas menunjukkan nilai $r = 0,938$. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrument penelitian ini termasuk kriteria reliabilitas tinggi.

F. Prosedur Penelitian

Peneliti merancang prosedur penelitian eksperimen ini ke dalam tiga tahapan yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan penelitian
 - a. Mengajukan permohonan izin penelitian

Mengajukan permohonan izin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian di SD Negeri Magersari 3 dan berkomunikasi dengan guru kelas V terutama guru mata pelajaran bahasa Indonesia dengan tujuan untuk mengenal siswa, materi pelajaran, dan rencana pembelajaran.

b. Persiapan alat, sumber, bahan dan media

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat pembelajaran dalam kelas. Sumber yang digunakan adalah buku paket bahasa Indonesia kelas V. Bahan yang digunakan adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun dengan menggunakan model bermain peran (*role play*). Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah video, gambar dan naskah drama.

c. Persiapan materi dan alokasi waktu penelitian

Materi yang digunakan pada penelitian ini mengenai pembelajaran disiplin sekolah dalam model pembelajaran *role play*. Dilaksanakan selama 4 x pertemuan dengan alokasi waktu penelitian 2 x 35 menit pada setiap pertemuan. Materi disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), adalah sebagai berikut :

- 1) Memilih Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang sesuai dengan Silabus pembelajaran.

- 2) Memilih indikator, merancang tujuan, materi dan model untuk pelaksanaan pembelajaran yang tepat dan sesuai.
- 3) Menentukan model dan media pembelajaran kedisiplinan yang akan dipakai sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator.
- 4) Menerapkan langkah-langkah pembelajaran dari pendahuluan, inti kegiatan hingga penutup.
- 5) Memilih sumber belajar dan alat belajar yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran.
- 6) Memilih materi ajar dan alat penilaian yang dapat mengukur ketercapaian indikator pembelajaran.

d. Menyusun instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang disiapkan adalah angket, lembar soal kognitif, lembar observasi untuk mengamati kegiatan siswa serta kegiatan guru dalam proses pembelajaran. Instrumen tersebut digunakan untuk mengukur disiplin sekolah siswa setelah dan sebelum mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *role play*. Serta instrumen observasi untuk mengamati subjek selama perlakuan.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

a. Pengukuran awal

Pengukuran awal sebelum diberi perlakuan menggunakan soal angket. Pengukuran awal bertujuan untuk mendapatkan data

tentang kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan, subjek penelitian berjumlah 23 siswa.

1) Jalannya *treatment* (berupa penggunaan model pembelajaran *role play*)

Perlakuan dalam penelitian ini adalah pembelajaran disiplin sekolah dengan model pembelajaran *role play* kepada 23 subjek penelitian. Dilakukan sebanyak empat kali dalam empat minggu setiap pertemuan dilakukan dengan alokasi waktu 2x35 menit. Perlakuan ini bertujuan untuk mengubah disiplin sekolah siswa, sehingga akan diketahui perbedaan antara disiplin sekolah siswa sebelum diberikan *treatment* dan sesudah diberikan *treatment*.

2) Jalannya observasi

Observasi dilakukan di SD Negeri Magersari 3, bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa saat diberikan perlakuan pada pembelajaran disiplin sekolah dengan menggunakan model *role play*.

3. Tahap pengukuran

a. Menganalisis dan mengolah data hasil penelitian.

Pengukuran akhir setelah diberikan perlakuan menggunakan soal angket dan tes objektif sebanyak 23 butir soal. Pengukuran akhir ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan yaitu pembelajaran disiplin sekolah dengan

model *role play*. Hasil pengukuran ini akan menunjukkan adanya perbedaan antara hasil pengukuran sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Setelah data yang diperoleh pada saat penelitian dirasa sudah cukup, maka selanjutnya data tersebut dianalisis dan diolah menjadi sebuah laporan penelitian yang valid berdasarkan data yang diperoleh dilapangan, pada tahap ini biasanya peneliti menjelaskan dari hasil penelitian secara terperinci.

b. Pelaporan hasil penelitian.

Pada tahap ini peneliti menyusun sebuah laporan yang nantinya laporan tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil penelitian yang sudah dilakukan.

G. Metode Analisis Data

Metode analisis data merupakan suatu teknik atau cara yang dipergunakan untuk mengolah data hasil penelitian. Hasil analisis data dapat dipergunakan untuk membuktikan hipotesis dan pengambilan kesimpulan penelitian.

Teknik pengolaan data dan analisis data menggunakan pengolahan data statistik dengan menggunakan program *SPSS 16.0*. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik untuk menguji hipotesis penelitian adalah uji t. sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas dan uji normalitas.

1. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini memiliki variansi yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan uji *Levene's test* pada *software SPSS 16 for windows* dengan pengambilan keputusan dan penarikan kesimpulan terhadap uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikan 5% (0,05). Hasil homogenitas data melalui SPSS dapat dilihat di *Output Test of Homogeneity of Variance*. Data dikatakan homogen jika pada *output Uji Levene* > nilai tabel, atau harga koefisien *Sig.* > dari nilai *alpha* yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Sebaliknya jika *Uji Levene* < nilai tabel, atau harga koefisien *Sig* < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen. Rumus yang digunakan dalam uji homogenitas ini adalah :

$$W = \frac{(n-k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z})^2}{(k-1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

(Sukardi, 2010 : 132)

Dimana:

n = Jumlah observasi

k = Banyaknya kelompok

Z_u = $| Y_u - Y_i |$

Y_i = Rata-rata kelompok ke i

Z_i = Rata-rata kelompok Z_u

$Z_{...}$ = Rata-rata menyeluruh

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan maksud untuk mengukur normalitas suatu data dalam kemampuan disiplin sekolah siswa di kelas V SDN Magersari 3 Kota Magelang yang berjumlah 23 anak. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *software SPSS 16 for windows* dengan melihat nilai pada kolom *Shapiro wilk*, data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05. Dalam perhitungan uji normalitas ini digunakan rumus :

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2 \quad (\text{Kasmadi dan Sunariah, 2014: 116})$$

Dimana :

D = Berdasarkan rumus di bawah

a_i = Koefisien test *Shapiro Wilk*

X_{n-i+1} = Angka ke $n - i + 1$ pada data

X_i = Angka ke I pada data

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2$$

Dimana :

X_i = Angka ke I pada data

X = Rata-rata data

3. Uji Hipotesis

Tujuan penelitian ini adalah untuk membandingkan dua nilai dengan mengajukan hipotesis apakah ada perbedaan antara kedua nilai tersebut secara signifikan. Untuk menganalisis data yang diolah dilakukan dengan menggunakan *paired t test*. Uji statistik t dilakukan untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variable independen secara individual dalam menerangkan variasi variable dependen. Pengujian perbedaan nilai dilakukan terhadap kedua nilai pretest dan posttest dan untuk keperluan itu, maka digunakanlah uji t (*t test*) dengan taraf signifikansi 0,05. Dasar pengambilan keputusannya adalah :

- a. Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, maka variabel independen secara individual tidak berpengaruh terhadap variabel dependen (hipotesis ditolak)
- b. Jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, maka variabel independen secara individual berpengaruh terhadap variabel dependen (hipotesis diterima)

Atau

- a. Jika taraf signifikansi $> 0,05$, variabel independen secara individual tidak berpengaruh terhadap variabel dependen (hipotesis ditolak).
- b. Jika signifikansi $< 0,05$, maka variabel independen secara individual berpengaruh terhadap variabel dependen (hipotesis diterima).

Keterangan:

H_0 = Tidak adanya pengaruh yang signifikan antara pembelajaran menggunakan *model role play* pada pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap peningkatan disiplin sekolah siswa.

H_a = Adanya pengaruh yang signifikan antara pembelajaran menggunakan *model role play* pada pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap peningkatan disiplin sekolah siswa.

Uji t dapat juga dilakukan dengan melihat nilai signifikansi t masing-masing variable pada output hasil regresi menggunakan SPSS dengan level signifikansi 0,05 ($\alpha = 5\%$). Jika nilai signifikansi lebih besar dari α maka hipotesis ditolak (koefisien regresi tidak signifikan), yang berarti secara individual variable independen tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variable dependen. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari α maka hipotesis diterima (koefisien regresi signifikan), berarti secara individual variabel independen mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Uji hipotesis dengan *paired sample t test* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

(Siregar, 2014 : 191)

Dimana :

X_1 = Rata-rata sampel sebelum perlakuan

X_2 = Rata-rata sampel sesudah perlakuan

s_1 = Simpangan baku sebelum perlakuan

s_2 = Simpangan baku sesudah perlakuan

n_1 = Jumlah sampel sebelum perlakuan

n_2 = Jumlah sampel sesudah perlakuan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teoretis

Berdasarkan keseluruhan teori yang sudah dipaparkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role play* merupakan model pembelajaran yang berbentuk permainan dramatisasi dan pengembangan pengetahuan yang dilakukan oleh siswa dengan memerankan tokoh hidup seperti kehidupan di dunia nyata. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role play* diharapkan siswa dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, sekaligus mengembangkan imajinasi mereka, khususnya dalam meningkatkan kedisiplinan di sekolah.

Adapun manfaat pembelajaran menggunakan model *role play* adalah siswa tidak akan mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga konsentrasi siswa akan terjaga sampai akhir proses pembelajaran dan diharapkan ini akan meningkatkan pemahaman dan disiplin sekolah pada mata pelajaran yang diberikan.

Pembelajaran menggunakan model *role play* dapat berpengaruh terhadap peningkatan disiplin sekolah siswa, karena dalam pembelajaran tersebut siswa diberikan pembelajaran yang asyik dan menarik sekaligus juga dapat mengambil hikmah atau makna dari cerita dan tokoh yang diperankannya.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *role play* berpengaruh secara positif terhadap peningkatan disiplin sekolah siswa kelas V SD N Magersari 3 Kota Magelang

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas dan pengalaman yang terjadi selama penelitian, maka penulis dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Alangkah baiknya bagi guru untuk mencoba pembelajaran menggunakan model *role play* untuk meningkatkan disiplin sekolah siswa, serta guru dapat menyampaikan pesan-pesan yang akan disampaikan kepada anak dengan menggunakan pembelajaran model *role play*.

2. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menerapkan model pembelajaran *role play* pada kelas yang lain dan mata pelajaran yang lain pula untuk mengatasi masalah disiplin sekolah siswa yang masih kurang.

3. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti berikutnya dapat mengadakan penelitian lebih mendalam tentang pembelajaran menggunakan model *role play* dan menemukan topik-topik permasalahan yang lain, karena masih banyak cara-cara yang bisa dilakukan dalam pembelajaran menggunakan model *role play* yang belum peneliti lakukan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- A'la, Miftahun. 2011. *Quantum Teaching*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiamin, Amin, dkk. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: UPI PRESS.
- Chadijah dan M, Agustin Yahya. 2012. *Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa*, 1-11.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta. Depdiknas.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Djumingin. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Fatoni, Abdurrahmat. 2011. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bhakti.
- Latipun. 2006. *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press.
- Lilikmaryanto. 2012. *Permasalahan Belajar Anak SD*. (<http://lilikmaryanto.blogspot.co.id/2012/06/permasalahan-anak-sekolah-dasar.html>) di akses pada tanggal 20 Agustus 2016.
- Maufur, Hasan Fauzi. 2009. *Sejuta Jurus Mengajar Mengasyikkan*. Semarang: PT.Sindu Press.
- Moenir. 2010. *Masalah-Masalah Dalam Belajar*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Sanjaya, wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Santosa, Puji. 2010. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Siregar, Syofian. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif (Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS)*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Model Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suliswiyadi. 2008. *Pengembangan Perilaku Anak (Perspektif Psikologi Pendidikan, Moral, Disiplin, dan Agama)*. Yogyakarta. Mahenoko Creative Solution.
- Sumantri, Mulyani dan Nana Syaodih. 2009. *Perkembangan Peserta didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sunariah, Siti dan Kasmadi. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Taniredja, Tukiran, dkk.. 2012. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tu'u, Tulus. (2004). *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo.
- Wahab, Abdul Azis. 2007. *Model dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Wantah, Maria J. 2005. *Pengembangan Disiplin Dan Pembentukan Moral Pada Anak Usia Dini*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.
- Yalena. 2001. Hubungan perhatian orang tua dengan sikap disiplin pada siswa. *Skripsi*. Yayasan IKIP PGRI Semarang.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

