

**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**

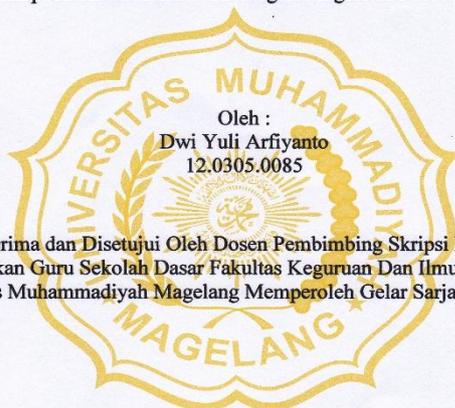
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

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

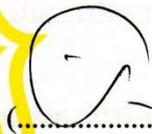
Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi dalam Rangka Menyelesaikan
Studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu
Keguruan dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disyahkan oleh penguji

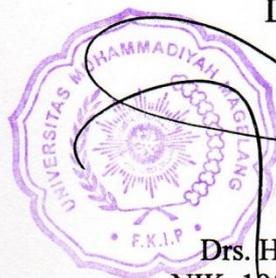
Hari : Selasa

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/memperagakan 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.

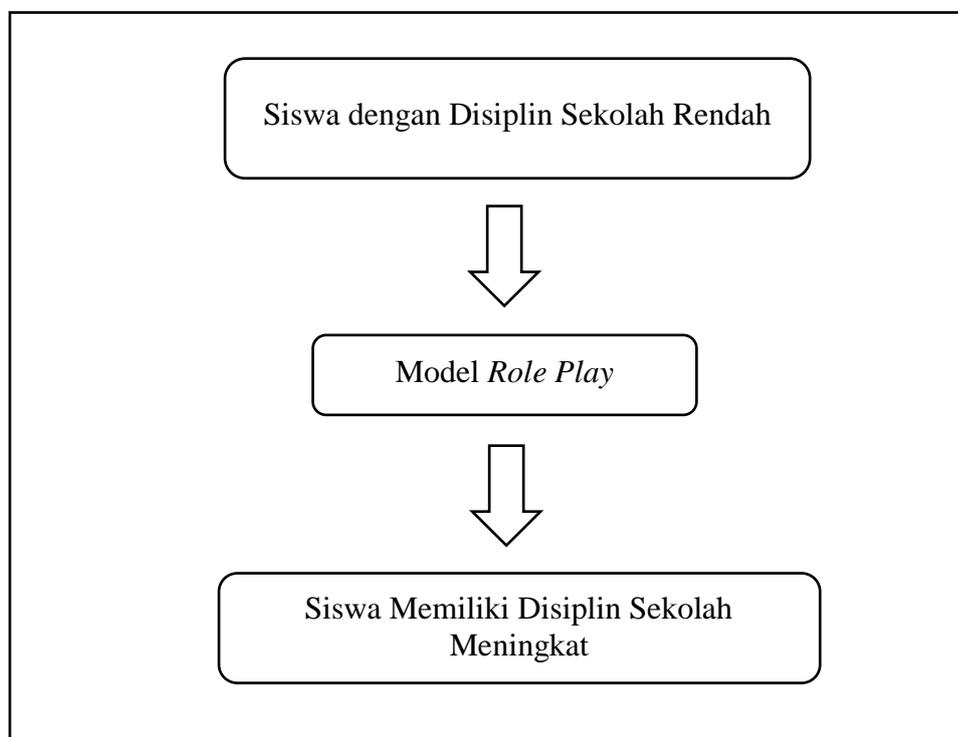
Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Chadijah dan Agustin (2012) dengan Judul "Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Kelas VIII SMPN 26 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012" dengan subyek penelitian yang 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 :

O^1 : pengukuran awal disiplin sekolah (*pretest*)

X : perlakuan (*treatment*)

O^2 : 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)

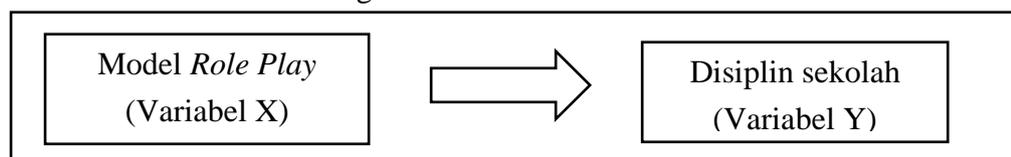
Variabel bebas yaitu variabel yang dimanipulasi untuk dipelajari efeknya pada variabel-variabel lain. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model *role play*.

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:

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

Keterangan:

N = Jumlah subyek

X = Jumlah skor *item*

Y = Jumlah skor total

XY = Jumlah perkalian skor *item* dengan skor total

X² = Jumlah skor *item* kuadrat

Y² = 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	1,2,3,4,7,8,9,10,13,15,17,18,20	5,6,11,12,14,16,19	1,2,4,6,7,8,9,10,12,14,15,17,18,20	3,5,11,12,13,16,19
2. Disiplin Perbuatan	21,24,25,27,29,31,39,41,44,46,48,50,51,54	22,33,35,36,37,42,53	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 pengolahan 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 :

$$W = \frac{(n-k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z}_{..})^2}{(k-1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2} \quad (\text{Sukardi, 2010 : 132})$$

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

\bar{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:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

(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 IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *role play* terhadap peningkatan disiplin sekolah pada siswa kelas V di SD Negeri Magersari 3 Kota Magelang tahun ajaran 2016/2017. Proses penelitian dilakukan selama kurang lebih tiga minggu. *Pretest* dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2016. *Treatment* dalam penelitian ini pada tanggal 20 Oktober 2016 , 27 Oktober 2016, 3 November 2016, dan 12 November 2016. *Posttest* dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 15 November 2016. Pelaksanaan penelitian ini dengan setiap pertemuan selama 70 menit. Hasil yang diperoleh dalam penelitian meliputi pengukuran awal dan pengukuran akhir yang akan dibandingkan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *role play* terhadap disiplin sekolah mata pelajaran bahasa Indonesia topik nilai kedisiplinan pada siswa kelas V SD Negeri Magersari 3 Kota Magelang.

1. Disiplin Sekolah pada Pelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengukuran Awal Tingkat disiplin sekolah siswa

Pengukuran awal dilaksanakan pada tanggal 19 November 2016, terhadap 23 anak didik SDN Magersari 3 Kota Magelang. Pengukuran awal terhadap tingkat disiplin sekolah mata pelajaran Bahasa Indonesia materi bermain drama pada anak menggunakan lembar kerja berupa angket tertulis yang telah disusun oleh peneliti.

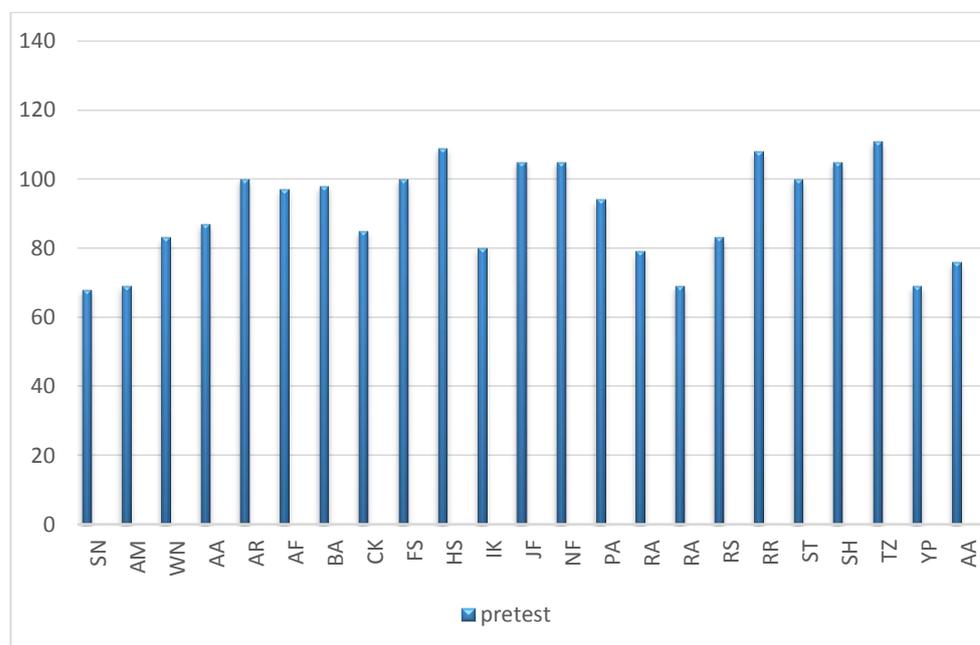
Pengukuran awal bertujuan untuk mendapatkan data tentang disiplin sekolah pada mata pelajaran bahasa Indonesia topik nilai kedisiplinan pada anak dengan subyek penelitian berjumlah 23 anak sebelum diberikan perlakuan.

Profil disiplin sekolah siswa kelas V SDN Magersari 3 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia topik nilai kedisiplinan sekolah sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan *role play* disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Hasil Pengukuran Awal Disiplin Sekolah Siswa

No	Nama Siswa	Skor <i>Pretest</i>
1	SN	68
2	AM	69
3	WN	83
4	AA	87
5	AR	100
6	AF	97
7	BA	98
8	CK	85
9	FS	100
10	HS	109
11	IK	80
12	JF	85
13	NF	105
14	PA	94
15	RA	79
16	RA	69
17	RS	83
18	RR	108
19	ST	100
20	SH	105
21	TZ	111
22	YP	69
23	AA	79

Selanjutnya untuk memberikan gambaran lebih jelas tentang disiplin sekolah siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia topik nilai kedisiplinan tersebut disajikan dalam grafik berikut ini:



Gambar 4.1 Profil Kemampuan Awal Disiplin Sekolah Siswa Materi Bahasa Indonesia kelas V SDN Magersari 3

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari pengukuran awal, dapat diperoleh nilai *mean* dari keseluruhan subyek penelitian. Nilai *mean* tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 *Descriptive Statistic*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	23	68	111	89.57	14.113
Valid N (listwise)	23				

Berdasarkan skor yang diperoleh dari pengukuran awal, dapat diperoleh nilai skor subyek penelitian untuk mengetahui disiplin sekolah mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V sebanyak 23 anak. Nilai skor terendah sebelum dilakukan perlakuan menggunakan *role play* adalah 68, dan nilai skor tertinggi sebesar 111. Diperoleh skor nilai *mean* keseluruhan anak dalam pengukuran awal sebesar 89.

b. Pengukuran Akhir Tingkat Disiplin Sekolah siswa

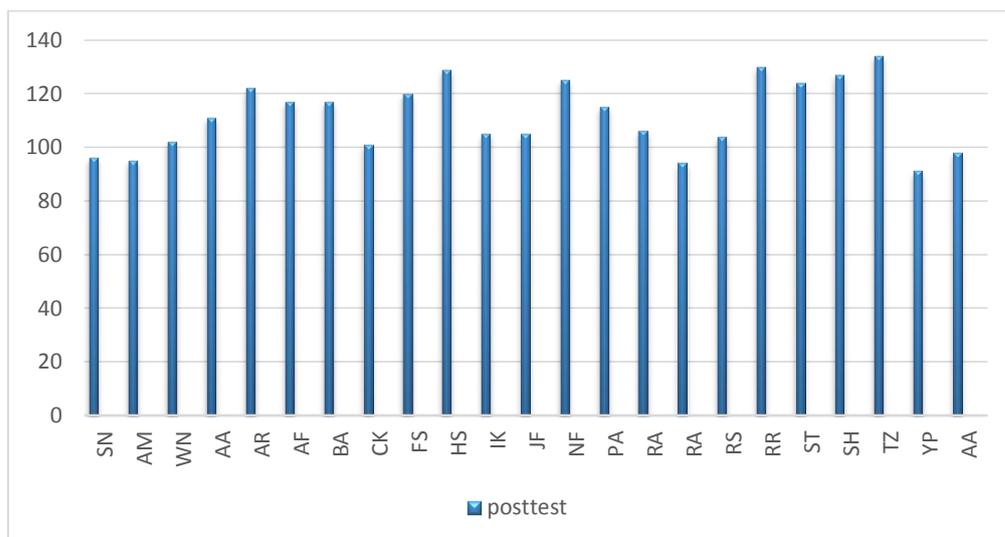
Pengukuran akhir dilaksanakan pada tanggal bulan 26 November tahun 2016, terhadap 23 anak didik SDN Magersari 3 Kota Magelang. Pengukuran akhir terhadap tingkat disiplin sekolah mata pelajaran Bahasa Indonesia topik nilai kedisiplinan pada anak menggunakan lembar kerja berupa tes tertulis yang telah disusun oleh peneliti. Pengukuran akhir bertujuan untuk mendapatkan data tentang disiplin sekolah pada materi Bahasa Indonesia pada anak dengan subyek penelitian berjumlah 23 anak setelah diberikan perlakuan. Dari hasil pengukuran akhir ini akan diketahui adanya perbedaan hasil pengukuran antara sebelum subyek diberikan perlakuan dengan setelah subyek diberikan perlakuan dengan *role play* yang berarti ada pengaruh pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role play* terhadap peningkatan disiplin sekolah siswa.

Profil disiplin sekolah siswa kelas V SDN Magersari 3 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah diterapkan pembelajaran menggunakan model *role play* disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Pengukuran Akhir Disiplin sekolah

No	Nama Siswa	Skor <i>Post-test</i>
1	SN	96
2	AM	95
3	WN	102
4	AA	111
5	AR	122
6	AF	117
7	BA	117
8	CK	101
9	FS	120
10	HS	129
11	IK	105
12	JF	105
13	NF	125
14	PA	115
15	RA	106
16	RA	94
17	RS	104
18	RR	130
19	ST	124
20	SH	127
21	TZ	134
22	YP	91
23	AA	98

Selanjutnya untuk memberikan gambaran lebih jelas tentang disiplin sekolah siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia topik nilai disiplin setelah diterapkan pembelajaran menggunakan model *role play* pada subyek penelitian, data tersebut disajikan dalam grafik berikut ini:



Gambar 4.2 Profil Kemampuan Akhir Disiplin Sekolah Siswa Kelas V SDN Magersari

Berdasarkan skor nilai yang diperoleh dari pengukuran akhir, dapat diperoleh nilai *mean* dari keseluruhan subyek penelitian. Nilai *mean* tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 *Descriptive Statistics*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest	23	91	134	111.65	13.110
Valid N (listwise)	23				

Berdasarkan gambar grafik data hasil pengukuran akhir tersebut, dapat diketahui bahwa subyek penelitian untuk mengetahui disiplin sekolah siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia topik nilai kedisiplinan pada siswa kelas V setelah diterapkannya model pembelajaran dengan *role play* sebanyak 23 anak. Skor terendah

sesudah dilakukan perlakuan menggunakan *role play* adalah 91, dan skor tertinggi sebesar 134, dan rata-rata skor adalah 111,65.

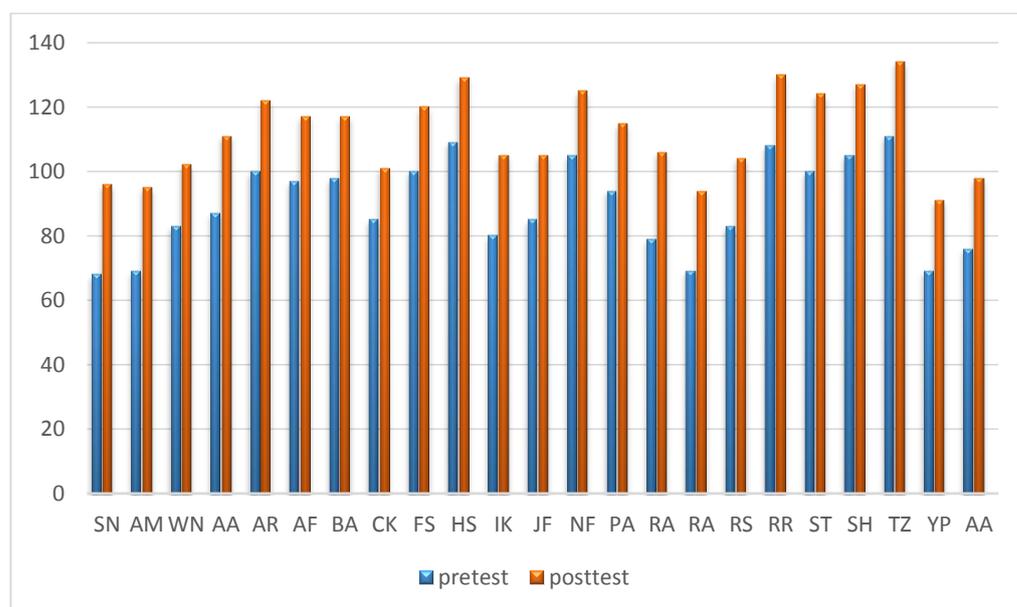
c. Peningkatan Disiplin Sekolah

Hasil penelitian diperoleh data bahwa terdapat peningkatan kemampuan disiplin sekolah kelas V di SDN Magersari 3 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *role play*. Peningkatan tersebut dapat dilihat lebih jelas dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Peningkatan Disiplin Sekolah Kelas V

No	Nama Siswa	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Post-test</i>	Peningkatan
1	SN	68	96	28
2	AM	69	95	26
3	WN	83	102	19
4	AA	87	111	24
5	AR	100	122	22
6	AF	97	117	20
7	BA	98	117	21
8	CK	85	101	16
9	FS	100	120	20
10	HS	109	129	20
11	IK	80	105	25
12	JF	85	105	20
13	NF	105	125	20
14	PA	94	115	21
15	RA	79	106	27
16	RA	69	94	25
17	RS	83	104	21
18	RR	108	130	22
19	ST	100	124	24
20	SH	105	127	22
21	TZ	111	134	23
22	YP	69	91	22
23	AA	79	98	19

Tabel tersebut menggambarkan kemampuan subyek penelitian sebanyak 23 siswa mengalami peningkatan kemampuan disiplin sekolah pada mata pelajaran bahasa Indonesia setelah memperoleh perlakuan model pembelajaran menggunakan *role play*. Peningkatan skor terbanyak diperoleh SN dengan peningkatan sebanyak 28 dan peningkatan skor terendah diperoleh CK sebanyak 16 skor. Peningkatan skor yang diperoleh dari pengukuran awal dan skor yang diperoleh dari pengukuran akhir dapat ditampilkan dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 4.3. Profil Peningkatan Disiplin Sekolah Kelas V SDN
Magersari 3 Kota Magelang

d. Data Keterampilan Proses Disiplin Sekolah pada Pembelajaran Model *Role Play*

Data Keterampilan Proses Disiplin Sekolah pada pembelajaran model *role play* siswa diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat pada saat melakukan proses pembelajaran pada pertemuan kedua. Tabel 4.6 dan Tabel 4.7 mendiskripsikan presentase jumlah siswa yang mampu melakukan aktivitas keterampilan proses disiplin sekolah pada pembelajaran model *role play*.

Tabel 4.6. Presentase Siswa yang Mampu Melakukan Keterampilan Proses Disiplin Sekolah Sebelum Tindakan

No	Indikator	Presentase
1	Ketepatan waktu dalam masuk sekolah	62%
2	Perilaku didalam lingkungan sekolah	64%

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel diatas dapat terlihat bahwa presentase disiplin sekolah siswa belum memperlihatkan presentase maksimal. Hal itu dapat terlihat dari ketepatan waktu dalam masuk sekolah yang masih kurang dengan pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap media yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Tabel 4.7 Presentase Siswa yang Mampu Melakukan Keterampilan
Proses Disiplin Sekolah Setelah Tindakan

No	Indikator	Presentase
1	Ketepatan waktu dalam masuk sekolah	88%
2	Perilaku didalam lingkungan sekolah	86%

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel diatas dapat terlihat bahwa pada nilai presentase tertinggi dapat pada indikator nomor 1 yaitu ketepatan waktu dalam masuk sekolah, sedangkan untuk nilai presentase terkecil terdapat pada indikator nomor 2 yaitu perilaku didalam lingkungan sekolah. namun demikian secara keseluruhan masing-masing indikator dapat dijalankan dengan baik oleh sebagian besar siswa. Berdasarkan perhitungan diatas menunjukkan bahwa presentase jumlah siswa yang melakukan keterampilan proses disiplin sekolah dapat dikatakan baik. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan model *role play* dapat mempengaruhi keterampilan proses disiplin sekolah siswa pada saat proses pembelajaran.

2. Deskripsi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa pada Model *role play*
 - a. Observasi Aktivitas Guru pada Model *Role Play*

Observasi aktivitas guru dilakukan dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru oleh satu pengamat. Observasi dilakukan dengan berpedoman pada kriteria penilaian lembar observasi aktivitas

guru dengan memberikan 4, 3, 2 atau 1 untuk masing-masing aspek yang diamati.

Hasil dalam pertemuan pertama menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode *role play* pada materi kedisiplinan disekolah dalam bermain drama termasuk dalam kategori baik. Hasil pelaksanaan pembelajaran masih terdapat beberapa kekurangan guru dalam menerapkan model pembelajaran *role play* diantaranya yaitu: guru belum maksimal dalam membimbing setiap kelompok siswa untuk menyumbang ide dalam menyempurnakan perumusan masalah, guru kurang membimbing kelompok siswa saat melakukan percobaan, dan guru kurang menguasai kondisi kelas karena beberapa siswa yang masih berjalan-jalan saat pembelajaran dengan model *role play*.

Peningkatan aktivitas guru selama melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *role play* pada pertemuan kedua terutama dalam hal-hal berikut :1) membimbing siswa dalam menentukan perumusan masalah, 2) membimbing kelompok siswa saat melakukan percobaan, dan 3) menguasai kondisi kelas. Hasil pelaksanaan pembelajaran masih terdapat beberapa kekurangan guru dalam menerapkan model pembelajaran *role play* diantaranya yaitu: guru belum maksimal dalam memantau siswa untuk bekerja sama dalam melakukan latihan bermain peran di depan kelas.

Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *role play* pada akhir pertemuan ketiga dilakukan refleksi terhadap hasil observasi aktivitas guru. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengamat terhadap aktivitas guru tergolong kategori baik. Guru telah melakukan perbaikan pada item-item pembelajaran yang masih kurang di pertemuan pembelajaran ke dua. Pada pertemuan ke tiga ini guru melaksanakan perbaikan tersebut, sehingga aktivitas guru yang diperoleh tetap meningkat.

b. Observasi Aktivitas Siswa

Hasil belajar siswa pada pertemuan pertama sampai pertemuan ke empat yaitu penilaian pada aspek afektif. Analisa data yang telah dilakukan maka didapat nilai hasil belajar dari 23 Siswa kelas V SD Negeri Magersari 3 magelang. Penilaian Aspek afektif ini menilai sikap siswa selama proses pembelajaran. Penilaian afektif digunakan untuk menilai sikap setiap siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil observasi pertemuan 1, 2, 3, dan 4 terhadap afektif siswa pada pembelajaran model *role play* dilihat pada sebagai berikut :

Tabel 4.8 Presentase Aktivitas Siswa pada Aspek Tanggung Jawab

Aspek	Pertemuan	Kelompok				Presentase
		1	2	3	4	
Tanggung jawab	1 dan 2	1	2	2	1	50%
	3 dan 4	2	3	3	2	83,3%

Aspek tanggung jawab yang diperoleh siswa pada saat pembelajaran pertama dan kedua dengan menggunakan model *role play* mendapatkan hasil presentase sebanyak 50%, pada pembelajaran ketiga dan keempat mendapatkan hasil 83,3%. Hasil tersebut diperoleh dari kumpulan beberapa kelompok dari kelompok 1 sampai kelompok 4, yang mana hasil setiap kelompok dirata-rata sesuai dengan jumlah anggota kelompok tersebut.

Tabel 4.9 Presentase Aktivitas Siswa pada Aspek Perhatian

Aspek	Pertemuan	Kelompok				Presentase
		1	2	3	4	
Perhatian	1 dan 2	2	2	2	2	66,67%
	3 dan 4	3	3	3	2	91,6%

Aspek perhatian yang diperoleh siswa pada saat pembelajaran pertama dan kedua dengan menggunakan model *role play* mendapatkan hasil presentase sebanyak 66,67%, pada pembelajaran ketiga dan keempat mendapatkan hasil 91,6%. Hasil tersebut diperoleh dari kumpulan beberapa kelompok dari kelompok 1 sampai kelompok 4, yang mana hasil setiap kelompok dirata-rata sesuai dengan jumlah anggota kelompok tersebut.

Tabel 4.10 Presentase Aktivitas Siswa pada Aspek Kerjasama

Aspek	Pertemuan	Kelompok				Presentase
		1	2	3	4	
Kerjasama	1 dan 2	1	2	2	1	50%
	3 dan 4	3	2	2	2	75%

Aspek kerjasama yang diperoleh siswa pada saat pembelajaran pertama dan kedua dengan menggunakan model *role play* mendapatkan hasil presentase sebanyak 50%, pada pembelajaran ketiga dan keempat mendapatkan hasil 75%. Hasil tersebut diperoleh dari kumpulan beberapa kelompok dari kelompok 1 sampai kelompok 4, yang mana hasil setiap kelompok dirata-rata sesuai dengan jumlah anggota kelompok tersebut.

Tabel 4.11 Presentase Aktivitas Siswa pada Aspek Disiplin

Aspek	Pertemuan	Kelompok				Presentase
		1	2	3	4	
Disiplin	1 dan 2	1	1	2	2	50%
	3 dan 4	2	2	3	3	83,3%

Aspek disiplin yang diperoleh siswa pada saat pembelajaran pertama dan kedua dengan menggunakan model *role play* mendapatkan hasil presentase sebanyak 50%, hasil tersebut diperoleh dari kumpulan beberapa kelompok dari kelompok 1 sampai kelompok 4, yang mana hasil setiap kelompok dirata-rata sesuai dengan jumlah anggota kelompok tersebut.

c. Wawancara

Hasil wawancara yang dilakukan terhadap subyek penelitian, bahwa pada pra penelitian dalam aktivitas ini, siswa lebih sering mengeluh ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran, hal ini dikarenakan bahwa metode yang digunakan hanya ceramah saja, tidak

diselingi dengan metode-metode atau teknik belajar yang aktif, dan pemberian tugas pun selalu diberikan kepada siswa, tetapi jarang sekali untuk diberi penilaian, hal ini juga mengakibatkan siswa menjadi malas untuk mengerjakan tugas atau PR, karena tidak diperiksa ataupun tidak dinilai.

Sedangkan pada saat menerapkan metode pembelajaran *role play*, dari hasil penelitian menunjukkan bahwa guru sangat senang dan terbantu dalam memberikan materi pelajaran dengan model *role play* karena siswa kelas V SD N Magersari 3 magelang lebih bisa diatur dan dapat memahami kondisi waktu saat pelajaran disekolah ataupun saat bermain pada waktu jam istirahat. Hasil wawancara terhadap siswa yang di lakukan oleh peneliti, siswa senang belajar menggunakan berbagai macam metode, salah satunya model pembelajaran *role play*, pada saat peneliti wawancara dilakukan siswa mengatakan antusiasnya belajar menggunakan metode ataupun teknik pembelajaran aktif, salah seorang siswa yang sedang diwawancarai mengatakan bahwa metode *role play* tidak membuatnya mengantuk dikelas, bahkan lebih sering mengatakan gugup ketika tiba gilirannya maju kedepan untuk melakukan drama, dan juga lebih bersemangat ketika pembelajaran dilakukan, karena kelas menjadi lebih ramai ataupun hidup ketika salah seorang pemain drama melakukan hal lucu.

B. Uji Analisis

1. Uji Normalitas Disiplin Sekolah

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan alat analisis *paired sample t-test*, yaitu membandingkan dua nilai secara berpasangan sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *role play*. Penggunaan *paired sample t-test* adalah karena pada penelitian ini hanya digunakan satu kelompok yang diberikan dua perlakuan yaitu sebelum menggunakan model pembelajaran *role play* dan setelah menggunakan model pembelajaran *role play*. Namun dengan analisis ini syarat yang harus dipenuhi adalah sebaran data yang bersifat normal. Untuk mengetahui sebaran bersifat normal atau tidak maka digunakan alat uji *shapiro wilk* guna mengetahui apakah data yang didapatkan memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik. Pengujian dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS *for windows versi 16*. Hasil analisis data disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.12 Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.136	23	.200*	.929	23	.106
Posttest	.145	23	.200*	.947	23	.255

Nilai skor statistik disiplin sekolah siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada pengukuran awal sebesar 0,929 dengan tingkat signifikansi $0,106 > 0,05$. Nilai skor disiplin sekolah siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada pengukuran akhir sebesar 0,947 dengan tingkat signifikansi $0,255 > 0,05$. Kedua variabel memiliki nilai probabilitas lebih dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data adalah normal baik pengukuran awal maupun pengukuran akhir. Dengan demikian pengujian dapat menggunakan alat analisis statistik *paired sample t test*.

2. Uji Homogenitas Disiplin Sekolah

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. Hasil penghitungan uji homogenitas data sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.231	1	44	.633

Berdasarkan pada tabel di atas, diperoleh nilai *Sig.* pada *Levene statistic pretest* sebesar $0,633 > 0,05$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data tingkat disiplin sekolah siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bersifat sama atau homogen.

3. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan disiplin sekolah siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia antara sebelum dilakukan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *role play*. Uji hipotesis ini menggunakan bantuan *software SPSS 16 for Windows*. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak ada perbedaan pada disiplin sekolah siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan model *role play*.

Ha : Ada perbedaan yang signifikan pada disiplin sekolah siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan model *role play*.

Pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t test*. *Paired sample t test* adalah pengujian hipotesis untuk dua sampel yang berpasangan diartikan sebagai sebuah sampel dengan subyek yang sama, namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda, serta membandingkan nilai rata-rata menggunakan bantuan program SPSS.

Perbandingan rata-rata nilai sebelum dan sesudah perlakuan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.14
Perbandingan Skor Mean *Pre Test* Dan *Post Test*

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	89.70	23	13.995	2.918
Posttest	111.65	23	13.110	2.734

Berdasarkan data yang telah disajikan pada Tabel 4.14 dapat diketahui bahwa peningkatan disiplin sekolah siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sesudah diberikan perlakuan lebih tinggi daripada sebelum diberikan perlakuan. Hal ini dapat terlihat dari skor rata-rata *posttest* lebih tinggi dari pada *pretest* ($111,65 > 89,70$). Adanya perbedaan peningkatan disiplin sekolah siswa pada *pretest* dan *posttest* dimungkinkan karena adanya perlakuan pada saat *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *role play* yang diterapkan dapat meningkatkan disiplin sekolah siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *paired sample t test* untuk mengetahui perbandingan skor sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, apakah ada perubahan nyata yang terjadi. Rangkuman skor hasil perhitungan menggunakan *paired sample t test* disajikan pada Tabel 4.15

Tabel 4.15 Perhitungan Nilai T Hitung Dan Nilai Signifikansi

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-21.957	2.931	.611	-23.224	-20.689	-35.930	22	.000

Dengan perhitungan menggunakan *paired sample t test* diperoleh tingkat signifikansi sebesar 0,000. Dari hasil perhitungan melalui software statistik SPSS nilai probabilitas (p) dari uji-t berpasangan adalah 0,000 jika dibandingkan dengan taraf signifikansi (α) = 0,05 maka $p < 0,05$, sehingga kesimpulan statistika yang diambil adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan model *role play*. Melihat rata-rata skor nilai *pretest* adalah 89,70 dan *posttest* adalah 111,65, maka pembelajaran dengan menggunakan model *Role Play* terbukti dapat meningkatkan disiplin sekolah siswa.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa model pembelajaran *role play* pada siswa kelas V di SDN Magersari 3 Magelang dikategorikan baik. Hal ini terlihat 2 siswa yang paham dan 21 siswa yang kurang paham akan penerapan model pembelajaran *Role Play*.

Aspek disiplin belajar yang diterapkan dalam model pembelajaran *role play* meliputi: aspek disiplin waktu dan aspek disiplin perbuatan. Aspek disiplin waktu diantaranya: Tepat waktu dalam belajar, mencakup datang dan

pulang sekolah, tidak meninggalkan kelas/membolos, dan menyelesaikan tugas maupun pekerjaan rumah sesuai waktu yang telah ditetapkan. Sedangkan aspek disiplin perbuatan diantaranya: Patuh terhadap tata tertib sekolah, tidak malas belajar, tidak menyuruh orang lain bekerja demi dirinya, tidak mencontek, tidak membuat keributan, tidak mengganggu orang lain yang sedang belajar, dan tidak merusak sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

Pengamatan keterampilan yang dinilai pada guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan konsep pembelajaran model *role play* yang dilakukan oleh peneliti, kriteria penilaiannya diberi tanda ceklist (√). Kriteria penilaiannya meliputi skor 1 (Kurang), 2 (Cukup), 3 (Baik), dan 4 (Sangat baik). Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi bermain drama melalui metode *role play* yang dilakukan oleh guru kelas V, 13 aspek yang diamati pada keterampilan guru dalam pembelajaran. Hasil pengamatan aktivitas guru pada aspek kegiatan pendahuluan dalam melakukan pembelajaran dengan model *role play* adalah 23,07% sangat baik dan 7,69% baik, pada hasil aspek kegiatan inti adalah 23,07% kriteria sangat baik dan 15,38% kriteria baik, dan hasil pada aspek kegiatan penutup adalah 30,76% kriteria sangat baik.

Bukti bahwa penerapan model pembelajaran *role play* dapat meningkatkan disiplin sekolah adalah adanya perbedaan respon dan tingkah laku siswa terhadap tata tertib di sekolah sebelum dan setelah diberikan *treatment* contohnya adalah siswa yang semula tidak memperhatikan guru

ketika pembelajaran di kelas/sering bergurau ketika pembelajaran berlangsung menjadi lebih aktif dan memperhatikan guru ketika menjelaskan pembelajaran, siswa yang semulanya pemalu untuk tampil didepan temannya akan menjadi lebih percaya diri.

Penelitian Chadijah dan Agustin (2012) juga membuktikan bahwa Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Di Sekolah mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Chadijah dan Agustin tidak jauh berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rindah Puji Rahayu (2014) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan penerapan model *role playing* berbasis karakter cinta tanah air dan disiplin dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

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.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Surat Ijin Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata 1
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 0955/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) /Strata 1
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2016)
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata 1
 (Terakreditasi "C" SK BAN-PT No: 403/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2014)

Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 32555

Nomor : 467/FKIP/II.3.AU/F/2016
 Lampiran : 1 bendel
 Perihal : **IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI**

Kepada
 Yth. Kepala SD Magersari 3 Kota Magelang
 Di

Kota Magelang

Assalamu'alaikum wr wb

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak / Ibu pimpin.

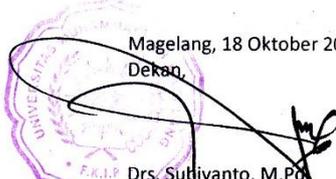
Nama Mahasiswa : Dwi Yuli Arfiyanto
 N P M : 12.0305.0085
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Play* Terhadap Disiplin Sekolah
 Lokasi / Obyek : SD Magersari 3 Kota Magelang
 Waktu Pelaksanaan : 1 November 2016 – 31 Januari 2017

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb

Magelang, 18 Oktober 2016

Dekan,


 Drs. Subiyanto, M.Pd.
 NIP. 19570807 198303 1 002

LAMPIRAN 2

Surat Keterangan Penelitian



**DINAS PENDIDIKAN KOTA
UPT PENDIDIKAN MAGELANG SELATAN
SD NEGERI MAGERSARI 3**

Dewaruci, No. 27 Tejosari Magersari, Tlp. (0293) 366022

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.1 / 7 / 232. Mg 3 / 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wuryaningsih
NIP : 19570823 197701 2 006
Jabatan : Kepala SD Negeri Magersari 3

Menerangkan bahwa :

Nama : Dwi Yuli Arfiyanto
NPM : 12.0305.0085
Fakultas : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Prodi : PGSD
Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* TERHADAP
PENINGKATAN DISIPLIN SEKOLAH

Tersebut di atas benar adanya telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Magersari 3 Kota Magelang, guna memperoleh data dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang sedang dilakukan. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 16 November 2016

Kepala Sekolah

(Dwi Wuryaningsih, M. Pd)

LAMPIRAN 3

Daftar Siswa Kelas V SD Negeri Magersari 3

DAFTAR SISWA KELAS V SDN MAGERSARI 3

NO	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Salsabila Natasia	Perempuan
2	Awfa Maulana	Laki-laki
3	Wafiq Nurul Azizah	Perempuan
4	Amelia Agustina H	Perempuan
5	Andini Riswanda S	Perempuan
6	Asfa Fikriyah	Perempuan
7	Bunga Ayunda M	Perempuan
8	Chalista Krismiyati	Perempuan
9	Farah Salwabil Z	Perempuan
10	Hestianita Syahbani	Perempuan
11	Ian kantona	Laki-laki
12	Janiva Fatmawati	Perempuan
13	Nurul Farhanah	Perempuan
14	Pravesh Adzana M	Laki-laki
15	Reyesa Al Chusna	Perempuan
16	Rhafif ananda putra	Laki-laki
17	Rifqi Syarifudin	Laki-laki
18	Rossiana rahmadhani	Perempuan
19	Safrida Tri H	Perempuan
20	Sayyidah Hajar F	Perempuan
21	Tsabita Zulfa P	Perempuan
22	Yusuf prayogo	Laki-laki
23	Abdullah Al-Faruq	Laki-laki

LAMPIRAN 4

Silabus Pembelajaran

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SD N Magersari 3 Magelang
 Kelas : V (Lima)
 Mata Pelajaran : BAHASA INDONESIA
 Semester : 1 (satu)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan
6. Berbicara Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama	6.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat	Drama	<ul style="list-style-type: none"> • Memerankan tokoh drama • Mengungkapkan pendapat tentang drama 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca dialog drama pendek dengan lancar dan jelas • Memerankan drama pendek anak-anak dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang sesuai dengan karakter tokoh • Siswa dapat mengungkapkan perasaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis • praktik 	4 x pertemuan 2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Bahasa Indonesia karya H. Suyatno, dkk • Teks Drama berjudul Guru dan Siswa

LAMPIRAN 5

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD N Magersari 3
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: V / 1
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit
Pertemuan	: 1

A. Standar Kompetensi:

6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama.

B. Kompetensi Dasar:

- 6.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

C. Indikator:

1. Kognitif
 - a. Produk:
 - 1) Menjelaskan pengertian drama.
 - 2) Menyebutkan unsur-unsur drama.
 - 3) Menjelaskan hal-hal yang diperhatikan dalam memerankan drama.
 - b. Proses:

Mengidentifikasi unsur-unsur yang terdapat dalam pementasan drama.
2. Afektif
 - a. Menunjukkan sikap percaya diri saat memerankan tokoh dalam drama.
 - b. Menunjukkan sikap kerjasama dengan teman dalam memainkan drama.

3. Psikomotor

Memperagakan tokoh dalam drama.

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Kognitif

a. Produk

- 1) Setelah melakukan tanya jawab, siswa mampu menjelaskan pengertian dari drama dengan benar.
- 2) Setelah melakukan tanya jawab, siswa mampu menyebutkan unsur-unsur yang terdapat dalam drama sebanyak 6 unsur dengan benar
- 3) Setelah melakukan tanya jawab, siswa mampu menjelaskan hal-hal yang diperhatikan dalam memerankan drama dengan tepat.

b. Proses

Setelah mengamati peragaan drama, siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur yang terdapat dalam pementasan drama dengan tepat.

2. Afektif

- a. Saat bermain drama, siswa mampu memerankan tokoh dalam drama dengan sikap percaya diri.
- b. Saat bermain drama, siswa mampu menunjukkan sikap kerjasama dengan baik.
- c. Saat bermain peran, siswa mampu disiplin mengikuti kegiatan bermain drama dengan baik

3. Psikomotor

Saat bermain drama, siswa mampu memperagakan tokoh dalam drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.

E. Materi Pembelajaran

Drama:

1. Pengertian drama
2. Unsur-unsur drama

3. Hal-hal yang harus diperhatikan saat bermain drama

F. **Model dan Metode Pembelajaran**

Metode : tanya jawab, latihan, demonstrasi

Model : bermain peran (*role play*)

Pendekatan : konstruktivisme

G. **Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam 2. Guru mengajak siswa untuk berdoa 3. Guru mengabsen kehadiran siswa 4. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab mengenai pembelajaran yang akan diajarkan: “Siapa yang suka menonton televisi di rumah?” dan “tayangan apa yang kalian sukai?” (Apersepsi) 5. Guru menjelaskan apa saja kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut (Orientasi) 6. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu “Mari Kita Belajar” untuk memotivasi siswa agar bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (Motivasi) 	10 menit

Kegiatan inti	<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi ke dalam 4 kelompok 2. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang drama 3. Siswa membaca contoh dialog drama pendek yang diberikan oleh guru 4. Siswa menyebutkan unsur-unsur drama 5. Siswa menjelaskan hal-hal yang harus diperhatikan saat bermain drama <p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan 4 cerita drama pendek yang berbeda 2. Guru menunjuk 2 kelompok yang akan maju memainkan drama dan 2 kelompok lain sebagai pengamat 3. Guru membagikan naskah drama kepada kelompok yang sudah ditunjuk 4. Siswa dalam kelompok yang sudah ditunjuk berdiskusi tentang drama yang akan ditampilkan 5. Kelompok pemain drama berlatih maju untuk memainkan drama berdasar cerita yang didapat 6. Guru memperhatikan dan mengamati latihan pementasan drama di depan kelas <p>Konfirmasi</p> <p>Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti</p>	50 menit
---------------	--	----------

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memandu siswa untuk merangkum/menyimpulkan apa yang sudah dipelajari 2. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa 3. Guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi atas kegiatan yang baru saja mereka lakukan 4. Guru mempersilakan siswa untuk beristirahat. 	10 menit
---------	---	----------

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Sumber belajar

- a. Nur'aini dan Indriyani. (2008). *Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas
- b. Warsidi, E dan Farika. (2008). *Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas

2. Media

- a. Video drama
- b. Naskah drama
- c. Gambar-gambar yang berkaitan dengan materi ajar
- d. Power point

I. Penilaian dan Program Tindak Lanjut

1. Prosedur Penilaian

a. Penilaian Kognitif

Bentuk : pilihan ganda

b. Penilaian Afektif

Bentuk : Lembar Pengamatan Sikap

c. Penilaian Psikomotorik : Terlampir

2. Instrumen Penilaian : Terlampir

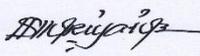
3. Program Tindak Lanjut:

- a. Remedial, bagi siswa yang memperoleh nilai $KD < KKM$:

- 1) Mengikuti program pembelajaran kembali dengan memberikan pembahasan soal-soal uji kompetensi (menjelaskan kembali penyelesaian soal-soal).
 - 2) Memberikan tugas yang berkaitan dengan indikator atau kompetensi dasar yang belum tuntas.
 - 3) Melakukan uji pemahaman ulang (ujian perbaikan) sesuai dengan indikator/ kompetensi dasar yang belum tuntas.
- b. Pengayaan bagi siswa yang memperoleh nilai KD > KKM:**
- 1) Memberikan program pembelajaran tambahan berupa pembahasan soal-soal yang bervariasi dengan memberikan pembahasan soal-soal uji kompetensi (menjelaskan kembali penyelesaian soal-soal).

86

..... 20...

<p>Menyetujui Guru Mapel Bahasa Indonesia</p> <p></p> <p><u>Dra. Supriyati</u> NIP: 19621222 198410 2 004</p>	<p>Mahasiswa</p> <p></p> <p><u>Dwi Yuli Arfiyanto</u> NIM. 12.0305.0085</p>
---	--

Kepala Sekolah SD N
Magersari 3



H. Wuryaningsih, M.Pd
NIP. 19570823 197701 2 006

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)**

Nama Sekolah : SD N Magersari 3 Magelang
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : V / 2 (dua)
Alokasi waktu : 4 x 35 menit
Pertemuan : 2 dan 3

A. Standar Kompetensi

6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama.

B. Kompetensi Dasar

- 1.2. Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang tepat.

C. Indikator

1. Kognitif

a. Proses

Memerankan tokoh drama dengan lafal dan intonasi yang tepat

b. Produk

Dapat memerankan tokoh drama dengan lafal dan intonasi yang tepat

2. Psikomotor

Secara berkelompok membaca materi, mendiskusikan, membuat soal, untuk dipertanyakan, diajukan, didalam proses pembelajaran mengenai memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang tepat

3. Afektif

a. Karakter

Memfasilitasi Siswa untuk menerapkan Karakter : Jujur (Fairnes), Gemar membaca, Rasa ingin tahu, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Bersahabat / Komunikatif .

b. Keterampilan Sosial

Bertanya, Memberi ide pendapat, Menjadi pendengar yang baik

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan penggunaan metode bermain peran (*role play*) siswa dapat membaca drama dengan lancar dan jelas
2. Melalui penggunaan metode bermain peran (*role play*) siswa dapat memerankan drama dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan.

E. Materi Ajar

Drama pendek

F. Metode, Model Dan Pendekatan Pembelajaran

Metode : tanya jawab, latihan, demonstrasi

Model : bermain peran (*role play*)

Pendekatan : konstruktivisme

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 2		
Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengadakan pengelolaan kelas, seperti: <ol style="list-style-type: none"> a. Memberi salam b. Meminta ketua kelas untuk memimpin doa c. Mengecek kehadiran siswa 2. Menyiapkan peralatan, seperti: alat tulis dan penghapus, buku paket, media pembelajaran 3. Membuat apersepsi, seperti: <ol style="list-style-type: none"> a. Apa kalian punya cita-cita? b. Apa cita-cita kalian? c. Siapa yang bercita-cita ingin menjadi Guru? d. Siapakah Guru di SD magersari 3 yang kalian suka? 	10 menit
Inti	<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan bahwa siswa bisa menjadi “guru” 2. Guru mengulas jawaban-jawaban siswa terhadap pertanyaan pada saat apersepsi 3. Guru menampilkan media berupa video drama 4. Guru menanyakan kepada siswa seputar media yang telah ditampilkan 	45 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menjelaskan materi drama 6. Guru menjelaskan akan mengajak siswa bermain drama 7. Guru menjelaskan bahwa sebelum bermain drama siswa harus memahami ceritanya terlebih dahulu 8. Guru memberikan contoh membaca dialog drama yang baik sesuai dengan karakter tokoh 9. Guru memerintahkan siswa untuk berkelompok sesuai kelompok yang telah dibagi pada pertemuan sebelumnya 10. Guru membagikan naskah drama yang berjudul “disiplin masuk sekolah” 11. Guru menyuruh siswa untuk berlatih 12. Guru menunjuk kelompok untuk berlatih memainkan drama di depan kelas secara bergantian 13. Guru memberikan komentar terkait dengan latihan yang telah Dilakukan 	
	<p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan media yang ditampilkan guru 2. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan guru seputar media 3. Siswa berkelompok sesuai kelompok yang telah dibagi 4. Siswa menerima naskah drama dari guru yang berjudul “disilin masuk sekolah” 5. Siswa berlatih drama bersama kelompok 	

	<p>masing-masing dengan bimbingan guru</p> <p>6. Secara bergantian setiap kelompok latihan di depan kelas</p> <p>7. Siswa memperhatikan komentar dari guru</p> <p>Konfirmasi</p> <p>1. Guru memberi penguatan kepada kelompok yang telah mementaskan drama</p> <p>2. Guru tanya jawab dengan siswa seputar materi yang belum jelas</p>	
Penutup	<p>1. Bersama dengan siswa, guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dibahas yaitu tentang drama</p> <p>2. Guru membagikan soal evaluasi kepada setiap siswa</p> <p>3. Siswa diberi tugas untuk berlatih kembali memerankan drama yang lain.</p> <p>4. Guru menutup pembelajaran</p>	15 menit
Pertemuan 3		
Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan awal	<p>1. Memberi salam</p> <p>2. Meminta ketua kelas untuk memimpin doa</p> <p>3. Mengecek kehadiran siswa</p> <p>4. Melakukan apersepsi dengan cara bertanya “Apakah sudah siap untuk menampilkan drama didepan kelas?”</p>	10 menit
Inti	<p>1. Guru bersama siswa menyiapkan ruangan yang akan digunakan untuk bermain drama</p> <p>2. Guru membagikan lembar pengamatan</p>	50 menit

	<p>kepada setiap kelompok untuk mengamati kelompok yang sedang bermain drama</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Setiap kelompok bersiap memainkan drama di depan kelas 4. Guru menunjuk setiap kelompok untuk maju memainkan drama 5. Siswa mengisi lembar pengamatan yang telah dibagi guru untuk mengamati kelompok yang sedang memerankan drama 6. Guru mengisi lembar pengamatan yang telah disiapkan 7. Guru menyuruh perwakilan kelompok untuk membacakan hasil pengamatan 8. Perwakilan kelompok maju untuk membacakan hasil pengamatan setelah kelompok yang diamati selesai memerankan drama 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah di pelajari 2. Guru menutup pembelajaran 	10 menit

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Suyatno, H. dkk. 2008. *Indahnya Bahasa dan Sastra Indonesia kelas V Untuk SD/MI*. Jakarta: PT Mentari Pustaka
2. Video drama
3. Naskah drama
4. Gambar-gambar yang berkaitan dengan materi ajar

I. Penilaian dan Program Tindak Lanjut

1. Prosedur Penilaian

d. Penilaian Kognitif

Jenis : kuis, tugas individu, ulangan harian

Bentuk : uraian, pilihan ganda dan isian

e. Penilaian Afektif

Bentuk : Lembar Pengamatan Sikap

f. Penilaian Psikomotorik : Terlampir

2. Instrumen Penilaian : Terlampir

3. Program Tindak Lanjut:

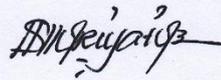
c. Remedial, bagi siswa yang memperoleh nilai $KD < KKM$:

- 4) Mengikuti program pembelajaran kembali dengan memberikan pembahasan soal-soal uji kompetensi (menjelaskan kembali penyelesaian soal-soal).
- 5) Memberikan tugas yang berkaitan dengan indikator atau kompetensi dasar yang belum tuntas.
- 6) Melakukan uji pemahaman ulang (ujian perbaikan) sesuai dengan indikator/ kompetensi dasar yang belum tuntas.

d. Pengayaan bagi siswa yang memperoleh nilai $KD > KKM$:

- 2) Memberikan program pembelajaran tambahan berupa pembahasan soal-soal yang bervariasi dengan memberikan pembahasan soal-soal uji kompetensi (menjelaskan kembali penyelesaian soal-soal).

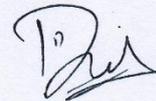
Menyetujui
Guru Mapel Bahasa Indonesia



Dra. Supriyati
NIP: 19621222 198410 2 004

....., 20...

Mahasiswa



Dwi Yuli Arfiyanto
NIM. 12.0305.0085

Kepala Sekolah SD N

Magersari 3



H. Wuryaningsih, M.Pd
NIP. 19570823 197701 2 006

Lampiran Penilaian:

I. PENILAIAN KOGNITIF

Cakupan yang diukur dalam ranah Kognitif adalah:

- 1. Ingatan (C1)** yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat. Ditandai dengan kemampuan menyebutkan simbol, istilah, definisi, fakta, aturan, urutan, metode.
- 2. Pemahaman (C2)** yaitu kemampuan seseorang untuk memahami tentang sesuatu hal. Ditandai dengan kemampuan menerjemahkan, menafsirkan, memperkirakan, menentukan, menginterpretasikan.
- 3. Penerapan (C3)**, yaitu kemampuan berpikir untuk menjangkau & menerapkan dengan tepat tentang teori, prinsip, simbol pada situasi baru/nyata. Ditandai dengan kemampuan menghubungkan, memilih, mengorganisasikan, memindahkan, menyusun, menggunakan, menerapkan, mengklasifikasikan, mengubah struktur.
- 4. Analisis (C4)**, Kemampuan berfikir secara logis dalam meninjau suatu fakta/ objek menjadi lebih rinci. Ditandai dengan kemampuan membandingkan, menganalisis, menemukan, mengalokasikan, membedakan, mengkategorikan.
- 5. Sintesis (C5)**, Kemampuan berpikir untuk memadukan konsep-konsep secara logis sehingga menjadi suatu pola yang baru. Ditandai dengan kemampuan mensintesis, menyimpulkan, menghasilkan, mengembangkan, menghubungkan, mengkhususkan.
- 6. Evaluasi (C6)**, Kemampuan berpikir untuk dapat memberikan pertimbangan terhadap suatu situasi, sistem nilai, metoda, persoalan dan pemecahannya dengan menggunakan tolak ukur tertentu sebagai

patokan. Ditandai dengan kemampuan menilai, menafsirkan, mempertimbangkan dan menentukan.

Instrumen Penilaian :

Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
1. Memerankan tokoh drama 2. Mengungkapkan pendapat tentang drama	Tes Lisan dan tertulis	Lembar penilaian Produk	1. Bacalah dialog drama pendek dengan lancar dan jelas. 2. Perankan drama pendek anak-anak dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang sesuai : karakter tokoh!

<p>Skor yang diperoleh</p> <p>Nilai Akhir : _____ x 100</p> <p>Skor maksimal</p>

II. PENILAIAN AFEKTIF

Ranah afektif kemampuan yang diukur adalah:

- 1. Menerima (memperhatikan),** meliputi kepekaan terhadap kondisi, gejala, kesadaran, kerelaan, mengarahkan perhatian

16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									

Aspek yang dinilai:

1. Jujur (*Fairnes*)
2. Gemar membaca
3. Rasa Ingin Tahu
4. Kerja Keras
5. Disiplin

baik/sangat sering

6. Bersahabat / Komunikatif

Rentang Skor 1 - 5

1. =sangat kurang
2. =kurang/jarang
3. =cukup
4. =baik/sering
5. =sangat

Pedoman Penilaian :

1. Jumlah skor 21-30 = Tinggi
2. Jumlah skor 11-20 = Sedang
3. Jumlah skor 01-10 = Rendah

III. PENILAIAN PSIKOMOTORIK

Ranah psikomotorik yang diukur meliputi:

1. Gerak refleks
2. Gerak dasar fundamen
3. Keterampilan perseptual; diskriminasi kinestetik, diskriminasi visual, diskriminasi auditoris, diskriminasi taktis, keterampilan perseptual yang terkoordinasi
4. Keterampilan fisik
5. Gerakan terampil
6. Komunikasi non diskusi (tanpa bahasa-melalui gerakan) meliputi: gerakan ekspresif, gerakan interpretatif

Tabel Instrumen Penilaian Psikomotorik

- A. Materi : Drama pendek
- B. Indikator : Memerankan tokoh drama dengan lafal dan intonasi yang tepat.
- C. Soal :

Pedoman Penskoran:

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	
2	
3	
TOTAL SKOR PSIKOMOTORIK		

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4

3.	Sikap	* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
		* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							

CATATAN : Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.
Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SD N Magersari 3 Magelang

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V / 2 (dua)

Alokasi waktu : 2 x 35 menit

Pertemuan : 4

A. Standar Kompetensi

6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama.

B. Kompetensi Dasar

- 1.3. Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang tepat

C. Indikator

1. Kognitif

a. Proses

Memerankan tokoh drama dengan lafal dan intonasi yang tepat

b. Produk

Dapat memerankan tokoh drama dengan lafal dan intonasi yang tepat

2. Psikomotor

Secara berkelompok membaca materi, mendiskusikan, membuat soal, untuk dipertanyakan, diajukan, didalam proses pembelajaran mengenai memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang tepat

3. Afektif

a. Karakter

Memfasilitasi Siswa untuk menerapkan Karakter : Jujur (Fairnes), Gemar membaca, Rasa ingin tahu, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, disiplin, Bersahabat / Komunikatif .

b. Keterampilan Sosial

Bertanya, Memberi ide pendapat, Menjadi pendengar yang baik

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan penggunaan metode bermain peran (*role play*) siswa dapat membaca drama dengan lancar dan jelas
2. Melalui penggunaan metode bermain peran (*role play*) siswa dapat memerankan drama dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan.

E. Materi Ajar

Drama pendek

F. Metode, Model Dan Pendekatan Pembelajaran

Metode : tanya jawab, latihan, demonstrasi

Model : bermain peran (*role play*)

Pendekatan : konstruktivisme

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi salam 2. Meminta ketua kelas untuk memimpin doa 3. Mengecek kehadiran siswa 4. Melakukan apersepsi dengan cara bertanya “Apakah sudah siap untuk menampilkan drama didepan kelas?” 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa menyiapkan ruangan yang akan digunakan untuk bermain drama 2. Setiap kelompok bersiap memainkan drama di depan kelas 	50 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menunjuk kelompok yang belum maju memainkan drama 4. Siswa mengisi lembar pengamatan yang telah dibagi guru untuk mengamati kelompok yang sedang memerankan drama 5. Guru mengisi lembar pengamatan yang telah disiapkan 6. Guru menyuruh perwakilan kelompok untuk membacakan hasil pengamatan 7. Perwakilan kelompok maju untuk membacakan hasil pengamatan setelah kelompok yang diamati selesai memerankan drama 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah di pelajari 2. Guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi atas kegiatan yang baru saja mereka lakukan 3. Guru menutup pembelajaran 	10 menit

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Suyatno, H. dkk. 2008. *Indahnya Bahasa dan Sastra Indonesia kelas V Untuk SD/MI*. Jakarta: PT Mentari Pustaka
2. Video drama
3. Naskah drama
4. Gambar-gambar yang berkaitan dengan materi ajar

I. Penilaian dan Program Tindak Lanjut

1. Prosedur Penilaian

a. Penilaian Kognitif

Bentuk : pilihan ganda

b. Penilaian Afektif

Bentuk : Lembar Pengamatan Sikap

c. Penilaian Psikomotorik : Terlampir

2. Instrumen Penilaian : Terlampir

3. Program Tindak Lanjut:

a. Remedial, bagi siswa yang memperoleh nilai KD < KKM :

- 1) Mengikuti program pembelajaran kembali dengan memberikan pembahasan soal-soal uji kompetensi (menjelaskan kembali penyelesaian soal-soal).
- 2) Memberikan tugas yang berkaitan dengan indikator atau kompetensi dasar yang belum tuntas.
- 3) Melakukan uji pemahaman ulang (ujian perbaikan) sesuai dengan indikator/ kompetensi dasar yang belum tuntas.

b. Pengayaan bagi siswa yang memperoleh nilai KD > KKM:

- 1) Memberikan program pembelajaran tambahan berupa pembahasan soal-soal yang bervariasi dengan memberikan pembahasan soal-soal uji kompetensi (menjelaskan kembali penyelesaian soal-soal).

Menyetujui

Guru Mapel Bahasa Indonesia



Dra. Supriyati

NIP: 19621222 198410 2 004

....., 20...

Mahasiswa



Dwi Yuli Arfiyanto

NIM. 12.0305.0085



Lampiran Penilaian:

I. PENILAIAN KOGNITIF

Cakupan yang diukur dalam ranah Kognitif adalah:

- 1. Ingatan (C1)** yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat. Ditandai dengan kemampuan menyebutkan simbol, istilah, definisi, fakta, aturan, urutan, metode.
- 2. Pemahaman (C2)** yaitu kemampuan seseorang untuk memahami tentang sesuatu hal. Ditandai dengan kemampuan menerjemahkan, menafsirkan, memperkirakan, menentukan, menginterpretasikan.
- 3. Penerapan (C3)**, yaitu kemampuan berpikir untuk menjangkau & menerapkan dengan tepat tentang teori, prinsip, simbol pada situasi baru/nyata. Ditandai dengan kemampuan menghubungkan, memilih, mengorganisasikan, memindahkan, menyusun, menggunakan, menerapkan, mengklasifikasikan, mengubah struktur.
- 4. Analisis (C4)**, Kemampuan berfikir secara logis dalam meninjau suatu fakta/ objek menjadi lebih rinci. Ditandai dengan kemampuan membandingkan, menganalisis, menemukan, mengalokasikan, membedakan, mengkategorikan.
- 5. Sintesis (C5)**, Kemampuan berpikir untuk memadukan konsep-konsep secara logis sehingga menjadi suatu pola yang baru. Ditandai dengan kemampuan mensintesiskan, menyimpulkan, menghasilkan, mengembangkan, menghubungkan, mengkhususkan.
- 6. Evaluasi (C6)**, Kemampuan berpikir untuk dapat memberikan pertimbangan terhadap suatu situasi, sistem nilai, metoda, persoalan dan pemecahannya dengan menggunakan tolak ukur tertentu sebagai patokan. Ditandai dengan kemampuan menilai, menafsirkan, mempertimbangkan dan menentukan.

Instrumen Penilaian :

Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
1. Memerankan tokoh drama 2. Mengungkapkan pendapat tentang drama	Tes Lisan dan tertulis	Lembar penilaian Produk	1. Bacalah dialog drama pendek dengan lancar dan jelas. 2. Perankan drama pendek anak-anak dengan lafal, intonasi, penghayatan, dan ekspresi yang sesuai : karakter tokoh!

<p>Skor yang diperoleh</p> <p>Nilai Akhir : _____ x 100</p> <p>Skor maksimal</p>
--

II. PENILAIAN AFEKTIF

Ranah afektif kemampuan yang diukur adalah:

- 1. Menerima (memperhatikan),** meliputi kepekaan terhadap kondisi, gejala, kesadaran, kerelaan, mengarahkan perhatian
- 2. Merespon,** meliputi merespon secara diam-diam, bersedia merespon, merasa puas dalam merespon, mematuhi peraturan
- 3. Menghargai,** meliputi menerima suatu nilai, mengutamakan suatu nilai, komitmen terhadap nilai

21									
22									
23									
24									
25									
26									

Aspek yang dinilai:

1. Jujur (*Fairnes*)
2. Gemar membaca
3. Rasa Ingin Tahu
4. Kerja Keras
5. Disiplin
baik/sangat sering
6. Bersahabat / Komunikatif

Rentang Skor 1 - 5

1. =sangat kurang
2. =kurang/jarang
3. =cukup
4. =baik/sering
5. =sangat

Pedoman Penilaian :

1. Jumlah skor 21-30 = Tinggi
2. Jumlah skor 11-20 = Sedang
3. Jumlah skor 01-10 = Rendah

III. PENILAIAN PSIKOMOTORIK**Ranah psikomotorik yang diukur meliputi:**

1. Gerak refleks
2. Gerak dasar fundamen
3. Keterampilan perseptual; diskriminasi kinestetik, diskriminasi visual, diskriminasi auditoris, diskriminasi taktis, keterampilan perseptual yang terkoordinasi
4. Keterampilan fisik

5. Gerakan terampil
6. Komunikasi non diskusi (tanpa bahasa-melalui gerakan) meliputi:
gerakan ekspresif, gerakan interpretatif

Tabel Instrumen Penilaian Psikomotorik

- A. Materi : Drama pendek
- B. Indikator : Memerankan tokoh drama dengan lafal dan intonasi yang tepat.
- C. Soal :

Pedoman Penskoran:

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	
2	
3	
TOTAL SKOR PSIKOMOTORIK		

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan	Produk	Jumlah	Nilai
----	------------	-----------	--------	--------	-------

		Pengetahuan	Praktek	Sikap		Skor	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							

***CATATAN : Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.
Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.***

Materi Ajar

Drama termasuk karya sastra. Naskah drama lebih banyak berupa dialog antar tokoh karena ditujukan untuk pementasan. Drama yaitu cerita yang menggambarkan kehidupan dan watak setiap tokohnya melalui tingkah laku dan dialog atau percakapan yang di pentaskan. Unsur-unsur dalam drama yaitu:

1. Tema

Tema adalah ide pokok atau gagasan utama sebuah cerita drama.

2. Tokoh

Tokoh adalah pemain dalam drama yang terdiri dari tokoh utama dan tokoh pembantu. Tokoh pembantu biasanya disebut figuran.

3. Watak

Watak adalah perilaku yang diperankan oleh tokoh drama. Watak dalam drama terdiri dari watak protagonis (watak yang baik), watak antagonis (watak yang tidak baik/jahat), dan watak tritagonis.

4. Latar Latar atau setting adalah gambaran tempat, waktu, dan situasi peristiwa dalam cerita drama.

5. Alur

Alur yaitu jalan cerita dari sebuah pertunjukkan drama mulai babak pertama hingga babak terakhir.

6. Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada penonton. Amanat drama atau pesan disampaikan melalui peran para tokoh drama.

Berikut ini beberapa hal yang harus diperhatikan pada saat membaca dialog dalam naskah drama.

a. Lafal

Pelafalan atau pengucapan kata-kata harus jelas.

b. Intonasi

Intonasi disebut juga lagu kalimat. Dalam membacakan dialog, intonasi harus tepat. Misalnya, untuk menyampaikan pertanyaan, nada akhir harus naik.

c. Jeda

Jeda disebut juga perhentian. Dalam membaca, penempatan jeda harus tepat.

Jika salah menempatkan jeda, maksud kalimat akan salah.

Contoh:

1) Bibi / Umi pergi ke mana? (yang pergi Umi, bukan bibi)

2) Bibi Umi/ pergi ke mana? (yang pergi bibi)

d. Volume Suara

Suara harus dapat diterima pendengar dengan jelas. Namun, tidak perlu terlalu keras.

e. Mimik dan Gerak Anggota Tubuh

Mimik merupakan ekspresi wajah ketika sedang berbicara. Mimik dan anggota tubuh, misalnya, tangan, bahu, dan kepala sangat membantu dalam berdialog. Dialog akan lebih hidup jika disampaikan dengan penuh ekspresi disertai gerak yang wajar, sesuai dengan makna kalimat yang disampaikan.

Ada beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam memerankan tokoh drama, antara lain adalah:

a. Membaca dialog dalam naskah drama.

Dalam membaca tersebut diperlukan penghayatan watak atau karakter tokoh.

Kamu juga harus memahami seluruh isi naskah.

b. Akting adalah gerakan-gerakan yang dilakukan pemain sebagai wujud penghayatan atas peran yang dilakukan. Akting harus sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan dan suasana (latar). Misalnya, pada saat gembira, aktingnya memperlihatkan keadaan gembira.

c. *Blocking* atau penguasaan panggung.

Blocking adalah perpindahan dari tempa yang satu ke tempat yang lain agar penampilan tidak monoton atau menjemukan.

DRAMA 1

Penokohan:

1. Dhea : Bandel, tidak disiplin
2. Frida : Bandel, Tidak disiplin
3. Fatiah : Baik hati, ramah , sabar, disiplin
4. Guru BP : Baik hati, tegas
5. Mbak Rani : Ramah, baik hati
6. Guru : Baik hati, tegas

Di sudut kelas yang ramai pada saat pelajaran kosong, tampak 2 siswa yang dikenal tidak disiplin sedang berbincang-bincang, mereka adalah Frida dan Dhea.

Dhea : “Fri, ke kantin yuk?? Laper nih!”

Frida : “Yuk, aku juga laper nih!”

Fatihah : “(Datang sambil membawa buku) Mau ke mana kalian?”

Dhea : “Ke kantin. Kenapa mau ikut?”

Fatihah : “Nggak, ah. Tapi kalau boleh aku saranin, mending kita ngerjain soal-soal ini aja?! (Sambil menunjukkan buku soal-soal yang dibawanya)

Frida : “Males ahh. Ya udah deh Dhea kita ke kantin sekarang aja. Di sini

ada yang pengen jadi penceramah nih.

Dhea : “Yuk.” (Berjalan meninggalkan Fatiah) Sesampainya di kantin, mereka langsung makan nasi bungkus. Akan tetapi baru beberapa suap mereka menikmati nasi bungkusnya tiba-tiba ada guru datang.

Frida : “Waduh Ea. Ada guru datang kesini tuh. Ayo kita cepet lari!”

Dhea : “Mana? Ow itu, ayo cepet lari!”

Karena saking terburu-burunya mereka , sehingga membuat mereka lupa untuk membayar nasi bungkus yang mereka makan dan meninggalkan nasi bungkus mereka begitu saja di atas meja.

Dhea : “Ow ya Ea, kita tadi udah bayar nasi bungkusnya belum tho? Kalau seingetku kayaknya belum deh!” (Cengengesan)

Frida : “Oh iya, kita kan belum bayar, hehehe. Lupa aku, ya udah deh nanti pas istirahat aja kita bayarnya.”

Dhea : “Uke”

Fatihah : “Kenapa kalian lari-lari?”

Dhea : “Abis tadi waktu kita ke kantin, tiba-tiba aja ada guru. Ya udah kita

lari aja, sampe-sampe kita lupa untuk bayar nasi bungkus yang kita makan tadi, hehehe. Tapi untungnya kita selamat,hahaha.

Frida : “Hu’uh, nyaris aja.”

Tak berapa lama kemudian bel tanda istirahat pun terdengar. Mereka pun pergi ke kantin.

Dhea : “Fri kita ke kantin yuk, buat bayar nasi bungkus yang tadi!”

Frida : “Yuk”

Sesampainya di kantin mereka langsung membayar nasi bungkus yang belum mereka bayar tadi.

Dhea : “Mbak,Mbak. Aku mau bayar nih!”

Mb Rani : “Iya bentar. Bayar apa?”

Dhea : “Bayar nasi bungkus yang tadi aku tinggal di sini dan yang belum sempet dibayar.”

Mb Rani : “Ow, jadi kamu yang tadi ninggal nasi bungkus di situ, jan anak-anak jaman sekarang ini ya. Tapi kalau kamu sekarang tanya di mana nasi bungkus kamu itu, ya jawabanya udah saya buang.”

Frida : “Nggak og mbak, aku cuma mau bayar nasinya tadi aja. Masalah nasi tadi dibuang atau enggak sama mbaknya terserah mbaknya.”

Dhea : “Nih mbak, uangnya. Makasih ya mbak.” (Cengengesan sambil memberikan uangnya)

Mb Rani : “ Ya”

Mereka kemudian pergi meninggalkan kantin untuk kembali ke kelas. Pada saat di jalan mereka berpapasan dengan Fatiah yang akan pergi ke masjid sekolah.

Fatihah : “Hey, Dhea, Frida. Ke masjid aja yuk? Kita sholat dhuha bareng-bareng? Mau nggak?”

Dhea : “Males aku.”

Frida : “Iya, aku juga males. Nanti kalau masalah absensi biar aku palsuin aja tanda tangannya. Gampang kan?!”

Fatihah : “Beneran kalian gak mau ikut sholat dhuha ke masjid?”

Dhea : “Heh kamu itu tuli apa? Kan aku udah bilang aku nggak mau. Nggak usah sok baik deh!”

Frida : “Tuh dengerin, makanya kalau punya telinga itu sering di bersihin! Udah sana pergi.”

Fatihah : “Iya.” (Tertunduk dan meninggalkan Dhea dan Frida)

Setelah jam pelajaran berakhir Dhea dsan Frida berbincang-bincang sambil mengemasi buku-buku mereka.

Frida : “Eh Ea, habis ini ada pembahasan tes pendalaman materi kan?”

Dhea : “Iya sih, tapi gak penting ah, kan kita kemarin udah ngerjain soalnya. Lagi pula kan cuma pembahasan? Pulang aja yuk?”

Frida : “Iya, ya udah yuk. Eh tapi kamu abis ini di rumah ngapain? Aku gak ada acara nih, gimana kalau kita ke warnet aja? Mau gak?”

- Dhea : “Wah Ide bagus tuh. Yuk!”
- Fatihah : “(Datang menghampiri Dhea dan Frida) Hey, mau kemana kalian? Habis ini kan ada pembahasan?”
- Dhea : “Kita mau pulang. Udah deh kamu gak usah ikut campur urusan kita. Minggir! (Mendorong Fatiah)”

Tanda bel masuk untuk pembahasan tes pendalaman materi pun terdengar. Semua siswa bergegas memasuki kelas masing-masing. Tak berapa lama guru pun mulai masuk ke kelas.

- Guru : “Selamat siang anak-anak. Mari sebelum kita memulai pembahasan tes pendalaman materi pada siang hari ini marilah kita berdo’a dulu. Ow ya ini buku absensinya silahkan diisi.”

Setelah buku absensi selesai diisi oleh siswa, ibu guru memeriksa siapa saja yang tidak hadir hari ini. Lalu guru pun menanyakan Dhea dan Frida.

- Guru : “Kenapa Dhea dan Frida hari ini gak berangkat? Apa sakit? Lha tadi pagi berangkat nggak?”
- Fatihah : “Tadi pagi itu sih berangkat Bu, tapi nggak tau sekarang kemana.”
- Guru : “Ow gitu, berarti ini dicatat alpa. Emm Lha kok disini udah tercatat tiga kali alpa ya? Wah ini perlu diselidiki nih.”(Sambil membuka-buka catatan absensi hari-hari sebelumnya)

Pagi harinya, Guru BP memanggil Dhea dan Frida ke ruang BP. Dan menyerahkan surat panggilan kepada orang tua mereka.

- Guru BP : “Ini silahkan diberikan kepada orangtua kalian.”(Memberikan Surat panggilan orangtua)
- Dhea : “Surat apa ini Bu?”
- Guru BP : “Ya, yang penting surat ini kalian kasih ke orang tua kalian.”
- Frida : “Ya Bu.”

Merekapun langsung menyerahkan surat itu kepada orangtua mereka. Pagi harinya setelah orangtua mereka membaca surat itu, orangtua mereka pun pergi ke sekolah untuk memenuhi panggilan sekolah. Betapa kagetnya orangtua mereka melihat kelakuan anak mereka di sekolah yang selalu tidak disiplin. Sesampainya di rumah orangtua mereka memarahi habis-habisan Dhea dan Frida. Mereka mengancam akan memindahkan Dhea dan Frida ke sekolah asrama. Akhirnya Dhea dan Frida menyadari kesalahan mereka, dan berjanji tidak akan mengulanginya lagi.

Pagi harinya mereka berangkat ke sekolah dan meminta maaf kepada semua teman mereka, terutama kepada Fatiah.

- Dhea : “Fatiah kami mau minta maaf sama kamu, selama ini kami selalu jahat sama kamu. Maafin kami ya?!”

- Frida : “Iya, kami minta maaf atas semua kelakuan kami yang menyakitkan hatimu ya?”
- Fatihah : “Iya , aku maafin kok, yang jelas kalau kalian ingin berubah kalian harus janji sama diri kalian sendiri untuk bisa berubah. OK!”
- Dhea : “OK”
- Frida : “Siapp”

Akhirnya Dhea dan Frida bisa merubah sikap buruk mereka, dan mereka bertiga pun menjadi sahabat akrab, yang selalu mengingatkan temannya yang akan berbuat tidak baik. Teman bukanlah burung Beo yang selalu cerewet, akan tetapi temen itu seperti alarm yang berdering nyaring. Maka kita perlu bersyukur memeiliki teman yang selalu mengingatkan kita, karena teman adalah irama kehidupan yang harus dijaga

DRAMA 2

Alur Drama:

1. Tema Drama : Tentang Nilai Disiplin
2. Tokoh drama :
 - a. Mirza
 - b. Radit
 - c. Pak security
 - d. Gayu
 - e. Mariska
 - f. Lista
3. Alur drama
 - I. Permasalahan
Mirza telat datang ke sekolah karena pada malam harinya dia bergadang sampai jam tengah malam.
 - II. Komplikasi
Radit teman sekelas Mirza yang juga datang telat kemudian mengajaknya untuk bolos jam pelajaran pertama
 - III. Catatan I
Mirza dan Radit kepergok oleh Bu Mariska ketika akan pergi ke kantin untuk bolos kelas
 - IV. Catatan II
Bu Mariska membawa mereka ke guru matematika yaitu Bu Lista, dan

mereka pun memberikan hukuman push up kepada Mirza dan Radit agar mereka berdua ada efek jera

V. Kesimpulan

Mirza dan Radit menyadari kesalahannya dan berjanji tidak akan mengulangi perbuatannya lagi

4. Karakter

- a. Protagonis : Mirza
- b. Antagonis : Radit
- c. Tritagonis : Bu Rizka (Guru BP)
- d. Figuran : Gayu, Pak security, Lista

5. Latar

- a. Tempat/Depan kantin, depan kelas
- b. Waktu/ Kejadian pagi hari
- c. Sosial

Mirza datang ke sekolah terlambat karena semalam bermain game online hingga larut malam.

Naskah Drama

Disuatu pagi hari sekitar jam 07.30. Suasana sekolah sudah mulai sepi karena semua siswa sudah masuk kelas, pintu gerbang sekolah pun hampir di tutup.

Mirza : Pak security tunggu (sahut Mirza sambil berlari menuju pintu gerbang)

Pak security : kamu? Jam berapa ini, jam segini baru dateng

Mirza : maaf Pak, saya kesiangan, tolong bukakan pintunya pak, please!!!!

Tiba-tiba datang temen sekelas Mirza yaitu Radit yang pada pagi itu juga datang telat

Radit : tunggu.....(melambaikan tangan kearah Pak security sambil berlari)

Pak security : kamu juga datang telat, ngga punya jam apa di rumah

Radit : maaf pak, ijinin kami masuk pak, sekali ini aja, please!!!

Mirza dan Radit pun sedikit memelas agar bisa di beri ijin masuk oleh Pak security

Pak security : ya udah, masuk, tapi awas jangan di ulangi lagi, nanti saya di tegur

kepala Sekolah

Siap pak...(sahut mereka berdua)

Di tengah perjalanan masuk kelas yang terletak di lantai dua, mereka berdua sedikit melakukan pembicaraan, Radit sambil berjalan santai sedangkan Mirza sedikit tergesa-gesa sambil berjalan cepat, tiba-tiba Radit merencanakan sesuatu agar tidak masuk kelas jam pertama.

- Radit : santai aja kali za...buru-buru amat
 Mirza : yah, lu...udah telat masih bisa bilang santai
 Radit : memang sekarang jam berapa?
 Mirza : 07. 45 menit, mana pelajaran matematika lagi
 Radit : wah, hampir telat 1 jam nih kita
 Mirza : itu lu tau Dit...
 Radit : gw punya ide nih...gimana kalo kita bolos jam pelajaran pertama
 Mirza : ah....gila lu, ngga mau gw
 Radit : yaelah lu, kaku amat, emang lu mau kena hukuman sama Bu Lista guru matematika kita? emang lu mau juga di sorakin sama temen-temen gara-gara kita di strap di depan kelas?
 Mirza : hmmm...iya juga sih, kaga mau lah gw
 Radit : ya udah, mendingan lu ikut gw aja ke kantin, sambil nunggu pelajaran selanjutnya ngopi-ngopi aja dulu kita....hehe
 Mirza : ok deh....gw juga belum sarapan soalnya, tapi lu yang traktir ya....
 Radit : iya deh...

Akhirnya mereka berdua pun lebih memilih untuk pergi ke kantin ketimbang harus memasuki kelas. sambil mengendap-ngendap, mereka pun berjalan menuju arah kantin. Dan ketika sudah hampir sampai di depan kantin, tiba-tiba ke pergok Bu Mariska (guru BP) di depan tangga. Kebetulan lokasi kantin bersebelahan dengan tangga menuju lantai atas

- Bu Mariska : ehmm....mau kemana kalian, ko pada bawa tas?
 Radit : eh..ibu, anu Bu, kita mau ke toilet (sambil sok akrab)
 Mirza : iya..Bu...hehe
 Bu Mariska : emang ke toilet harus bawa tas ya..? jangan bohong kalian, saya tau kalian mau bolos masuk kelas kan?
 Mirza : lu sih dit....(suara pelan sambil menyenggol badan Radit dengan bahu)
 Bu Mariska : kenapa ngga langsung masuk?
 Mirza : kami telat Bu?

- Bu Mariska : udah tau telat, terus kalian mau pada bolos pergi ke kantin gitu?
 Bu Mariska : mata pelajaran apa kamu sekarang?
 Radit : matematika Bu? Habisnya gurunya galak...
 Bu Mariska : udah tau galak, kenapa kalian bikin gara-gara?
 Radit : Kami kan telat ngga disengaja bu....cuman bangunnya aja kesiangan
 Bu Mariska : yang lain aja bisa bangun pagi, masa kalian ngg bisa?
 Mirza : bisa sih bu, cuman semalem saya ke asikan main game online jadi tidurnya larut malem
 Radit : bener bu....saya juga sama
 Bu Mariska : ya udah, ibu anter kalian masuk kelas
 Radit : yah... Bu, nanti saya di hukum
 Bu Mariska : ya itu sih resiko kamu.....makanya harus tau waktu, kapan waktunya belajar, kapan waktunya main game, kapan waktunya tidur...
 Mirza : iya bu...maaf

Akhirnya, mereka pun di anter oleh Bu Mariska untuk mengikuti pelajaran matematika. Setelah sampai dan berada di depan pintu kelas thok...thok...thok....(mengetuk pintu).

Masuk...(sahut Bu Lista)

- Bu Mariska : Bu, ini saya memergoki anak didik ibu yang mau mencoba pergi ke kantin, mau pada bolos kelihatannya.
 Bu Lista : hmm....kalian, bikin gara-gara aja
 Mirza : maaf bu...ide Radit nih
 Radit : ah..lu
 Bu Mariska : ya udah Bu, saya permisi dulu ada urusan, terserah ibu mereka berdua mau di apain (sambil bercanda)
 Bu Lista : ya udah Ibu ijinin kalian masuk, tapi kalian ibu hukum dulu
 Mirza : yah...Bu (sambil memelas)
 Bu Lista : push up 35 kali
 Radit : ngga kebanyakan Bu?
 Bu Lista : cepetan...lakukan

Dengan sorakan dari teman-teman, akhirnya mereka pun menjalankan konsekuensi hukuman yang di berikan Bu Lista karena kesalahan yang mereka lakukan. Dan merekapun tersadar bahwa ketidaksiplinan akan merugikan diri mereka sendiri. Akhirnya mereka berdua di perbolehkan masuk untuk mengikuti pelajaran.

- Bu Lista : enak kan datang telat ? Silahkan kalian masuk
 Makasih Bu....(sahut mereka berdua)

Gayu : kaga biasanya lu za datang telat
Mirza : kesiangan gw, gara-gara maen game sampe malem
Gayu : lagian lu ngga tau waktu
Mirza : iya....gue sadar

DRAMA 3

Tokoh :

1. **Reza**
2. **Pak satpam**
3. **Dodit**
4. **Bu riska**
5. **Bu sinta**
6. **Bayu**

Reza : pak satpam tunggu (sahut reza sambil berlari menuju pintu gerbang)

Pak satpam : kamu? Jam berapa ini, jam segini baru dateng

Reza : maaf Pak, saya kesiangan, tolong bukakan pintu nya pak, please!!!

Tiba-tiba datang teman sekelas reza yaitu dodit yang pada pagi itu juga datang terlambat

Dodit : tunggu.....(melambaikan tangan kearah pak satpam sambil berlari)

Pak satpam : kamu juga datang terlambat, nggak punya jam apa di rumah

Dodit : maaf pak, ijinin kami masuk pak, sekali ini aja, please!!!

Reza dan dodit pun sedikit memelas agar bisa di beri ijin masuk oleh pak satpam

Pak satpam : ya udah, masuk, tapi awas jangan di ulangi lagi, nanti saya di tegur kepala Sekolah

Siap pak...(sahut mereka berdua)

Di tengah perjalanan masuk kelas yang terletak di lantai dua, mereka berdua sedikit melakukan pembicaraan, Dodit sambil berjalan santai sedangkan reza sedikit tergesa-gesa sambil berjalan cepat, tiba-tiba Dodit merencanakan sesuatu agar tidak masuk kelas jam pertama.

Dodit : santai aja kali za....buru-buru amat

Reza : yah, kamu....udah telat masih bisa bilang santai

Dodit : memang sekarang jam berapa?

Reza : 07. 45 menit, mana pelajaran matematika lagi

Dodit : wah, hampir telat 1 jam nih kita

Reza : itu lu tau Dit...

Dodit : aku punya ide nih... gimana kalau kita bolos jam pelajaran pertama

Reza : ah....gila kamu, nggak mau aku

Dodit : yaelah kamu, kaku amat, emang kamu mau kena hukuman sama Bu Sinta? emang kamu mau juga di sorakin sama temen-temen gara-gara kita di strap di depan kelas?

Reza : hmmm....iya juga sih, nggak mau lah aku

Dodit : ya udah, mendingan kamu ikut aku aja ke kantin

Reza : ok deh....aku juga belum sarapan soalnya, tapi kamu yang traktir ya....

Dodit : iya deh...

Akhirnya mereka berdua pun lebih memilih untuk pergi ke kantin ketimbang harus memasuki kelas. sambil mengendap-ngendap, mereka pun berjalan menuju arah kantin. Dan ketika sudah hampir sampai di depan kantin, tiba-tiba ke pergok Bu Riska (guru BP) di depan tangga. Kebetulan lokasi kantin bersebelahan dengan tangga menuju lantai atas.

Bu Riska : ehmm....mau kemana kalian, kok pada bawa tas?

Dodit : eh..ibu, anu Bu, kita mau ke toilet (sambil sok akrab)

Reza : iya..Bu...hehe

Bu riska : emang ke toilet harus bawa tas ya..? jangan bohong kalian, saya tau kalian mau bolos masuk kelas kan?

- Reza : kamu sih dit....(suara pelan sambil menyenggol badan dodit dengan bahu)
- Bu riska : kenapa nggak langsung masuk?
- Reza : kami telat Bu?
- Bu riska : udah tau telat, terus kalian mau bolos pergi ke kantin gitu?
- Bu riska : mata pelajaran apa kamu sekarang?
- Dodit : matematika Bu? Habisnya gurunya galak...
- Bu riska : udah tau galak, kenapa kalian bikin gara-gara?
- Dodit : Kami kan telat nggak disengaja bu....cuman bangunnya aja kesiangan
- Bu riska : yang lain aja bisa bangun pagi, masa kalian nggak bisa?
- Reza : bisa sih bu, cuman semalem saya ke asikan main game online jadi tidurnya larut malem
- Dodit : bener bu....saya juga sama
- Bu Riska : ya udah, ibu antar kalian masuk kelas
- Dodit : yah... Bu, nanti saya di hukum
- Bu Riska : ya itu sih resiko kamu.....makanya harus tau waktu, kapan waktunya belajar, kapan waktunya main game, kapan waktunya tidur...
- Reza : iya bu...maaf
- Akhirnya, mereka pun di antar oleh Bu Riska untuk mengikuti pelajaran matematika. Setelah sampai dan berada di depan pintu kelas tok...tok...tok....(mengetuk pintu).
Masuk... (sahut Bu Sinta)
- Bu Riska : Bu, ini saya memergoki anak didik ibu yang mau mencoba pergi ke kantin, mau bolos kelihatannya.
- Bu Sinta : hmmm....kalian, bikin gara-gara aja
- Reza : maaf bu...ide dodit nih
- Dodit : ah..kamu
- Bu Riska : ya udah Bu, saya permisi dulu ada urusan, terserah ibu mereka berdua mau di apakan (sambil bercanda)
- Bu Sinta : ya udah Ibu ijinin kalian masuk, tapi kalian ibu hukum dulu
- Reza : yah...Bu (sambil memelas)
- Bu Sinta : push up 10 kali
- Dodit : nggak kebanyakan Bu?
- Bu Sinta : cepetan...lakukan
- Dengan sorakan dari teman-teman, akhirnya mereka pun menjalankan konsekuensi hukuman yang di berikan Bu Sinta karena kesalahan yang mereka lakukan. Dan mereka pun tersadar bahwa ketidakdisiplinan akan merugikan diri mereka sendiri. Akhirnya mereka berdua di perbolehkan masuk untuk mengikuti pelajaran.
- Bu Sinta : enak kan datang terlambat? Silahkan kalian masuk
- Makasih Bu....(sahut mereka berdua)
- Bayu : nggk biasanya kamu za datang telat
- Reza : kesiangan aku, gara-gara main game sampai malam
- Bayu : lagian kamu nggak tau waktu
- Reza : iya....aku sadar

DRAMA 4

1. Tema Drama : Nilai kepedulian terhadap kebersihan
2. Ritme cerita
 - I. Exposisi : Nico, Ana, Keysa, Ryan, Nino
 - II. Permasalahan : Ryan dan Nico tidak mau membuang sampah ditempatnya dan tidak mau membersihkan kelas mereka.
 - III. Komplikasi
Ana dan Keysa menegur mereka dan mengatakan bahwa menjaga kebersihan adalah hal yang sangat penting.
 - IV. Catatan : Mereka saling beradu pendapat dan Pak Guru datang dan menasehati mereka semua.
 - V. Kesimpulan
Mereka semua akhirnya bersepakat untuk selalu menjaga kebersihan kelas mereka.
3. Karakter Pemain
 - Antagonis : Ryan , Nico
 - Protagonis : Pak Guru
 - Tritagonis : Ana, Keysa
 - Figuran : Nino
4. Latar
 - Tempat : Ruang Kelas
 - Waktu : pagi hari sebelum jam pelajaran dimulai.

Naskah Drama

Suasana kelas masih sepi saat Keysa datang, hanya ada Nino dan Ryan saja. Keysa melihat banyak sampah yang berserakan di kelas. Dan ia pun meminta tolong Ryan dan Nino untuk membantu.

Keysa : selamat pagi Ryan, Nino...

Ryan : selamat pagi Key..

Nino : pagi juga Key. Kamu sudah mengerjakan PR belum?

Keysa : sudah dong, kan Bundaku selalu memeriksa PR ku setiap hari.

Ryan : aku juga sudah.

Keysa : wah, kelas kita kotor sekali ya, banyak sampah kertas dan plastik berserakan. Ini pasti

sisa sampah kemarin.

Ryan : iya, kotor sekali. Tapi sudahlah, nanti juga dibersihkan sama Pak Amad. Ya kan Nino?

Nino : (hanya tersenyum)

Keysa : kita tidak boleh mengandalkan Pak Amad Ryan, Seharusnya kita yang membersihkan.

Ryan : tapi kan pekerjaan pak Amad memang bersih-bersih.

Keysa : oya memang, tapi kita harus belajar mandiri, kita juga masih bisa membersihkan ini bersama-sama dengan teman yang lain.

Ryan : ah aku malas.. sana kamu saja Key

(lalu datang Nico dan beberapa teman yang lain)

Nico : ada apa sih ini, kok pagi-pagi sudah ribut?

Keysa : itu lho Nic, Ryan tidak mau membantu membersihkan kelas kita, padahal kan kita yang megotori.

Nico : kan sudah ada pak Amad, jadi buat apa kita yang repot Key?

Ryan : nah kan, benar kataku Key. Ga percaya ya kamu sama aku?

Keysa : ah kalian berdua sama saja, ya sudah kalau tidak mau membantu.

(Keysa mengambil satu persatu sampah yang ada di kelas dan juga laci meja bersama beberapa teman yang di kelas kecuali Ryan dan Nico. Lalu tidak lama datang Ana dan teman yang lain)

Ana : selamat pagi semua...

Semua : selamat pagi...

Ana : lho, Nico dan Ryan kenapa tidak membantu Keysa dan teman-teman untuk bersih-bersih?

Ryan : kan aku sudah bilang, itu biar dibersihkan oleh Pak Amad saja, penjaga sekolah kita itu An..

Nico : iya, lagi pula kan tugas kita belajar, iya kan Ryan?

Ryan : betul itu..

Ana : tapi kan ini kelas kita bersama, kita wajib menjaganya bersama juga.

Keysa : sudahlah An, aku sudah bicara begitu pada mereka, tapi mereka tidak mau mendengarkan.

Ana : biar nanti mereka itu dimarahi sama pak Guru Key.

Keysa : iya betul...

(Setelah bersih-bersih selesai, bel pun berbunyi, dan murid pun duduk di tempat duduk masing-masing. Tidak lama Pak Guru pun datang dan masuk ke kelas)

Pak Guru : selamat pagi anak-anak...?

Murid : pagi pak guru...

Pak Guru : ayo, sebelum memulai pelajaran hari ini, kita berdoa dulu. sekarang kita bisa mulai pelajaran kita. Hari ini kita akan belajar mengenai kebersihan. Anak-anak pasti sudah tahu kan apa itu kebersihan?

Keysa : Tahu pak, Kata Bunda saya, kebersihan itu sebagian dari iman Pak.

Ana : kebersihan itu penting untuk menjaga kesehatan kita pak..

Pak Guru : betul sekali. Jadi kebersihan itu sebagian dari iman, karena ketika kita beriman

kepada Tuhan, maka kita akan senantiasa menjaga kebersihan, baik dari kebersihan diri dan lingkungan sekitarnya.

Nico : kalau untuk menjaga kesehatan pak? Kita sudah bersih kadang juga masih sakit?

Ryan : iya pak, kadang sudah bersih, tapi tetap saja sakit flu, batuk, demam, malaria, dan yang lainnya.

Pak Guru : nah, anak-anak, penyakit itu bukan hanya datang dari bersih atau tidaknya lingkungan kita, tetapi juga karena kondisi kekebalan tubuh, dan asupan gizi yang kita makan.

Nico : jadi kalau kita menjaga kebersihan tetap masih bisa sakit ya Pak?

Pak Guru : tentu saja. Tetapi kita bisa menghindari supaya penyakitnya tidak tambah parah dengan tetap menjaga kebersihan.

Keysa : betul pak guru. Tuh Ryan sama Nico, dengerin kata Pak Guru.

Ryan : iya dari tadi juga sudah mendengarkan.

Ana : jadi lain kali kalian berdua, Nico dan Ryan juga harus ikut menjaga kebersihan kelas kita.

Ryan+Nico : baiklah...

Pak Guru : anak-anak, kelas ini menjadi tanggung jawab kita untuk merawat dan menjaganya. Supaya kita terhindar dari penyakit dan tetap bersih. Mengerti?

Murid : Mengerti Pak Guru...
Ryan : baiklah pak, mulai besok saya akan ikut piket dan menjaga kebersihan kelas.
Nico : saya juga pak.

LAMPIRAN 6

Lembar Validasi Instrumen Penelitian

**SURAT KETERANGAN
VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tabah Subekti, M.Pd
NIK : 128406102
Jabatan : Dosen PGSD

Dengan ini menerangkan bahwa instrumen RPP dan lembar observasi yang dibuat oleh :

Nama : Dwi Yuli Arfiyanto
NIM : 12.0305.0085
Fakultas/Prodi : KIP/PGSD

Dapat digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* TERHADAP PENINGKATAN DISIPLIN SEKOLAH (Penelitian pada Siswa Kelas V SD Magersari 3 Magelang)**

Magelang, 15 November 2016

Menyetujui,



Tabah Subekti, M.Pd
NIK. 128406102

**LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Magersari 3 Magelang

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V / 1

I. PETUNJUK

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah nilai 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik) pada kolom yang telah disediakan dengan memberi *check list* (✓).
2. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang telah disediakan.
3. Isilah kolom validasi berikut ini :

II. PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Identitas sekolah dalam RPP memenuhi aspek :					
	a. Satuan pendidikan					
	b. Mata pelajaran					✓
	c. Kelas/semester					
	d. Pertemuan					
	e. Alokasi waktu					
2.	Perumusan tujuan pembelajaran					
	a. Kejelasan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar					✓
	b. Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dengan tujuan pembelajaran				✓	
	c. Ketepatan penjabaran Kompetensi Dasar ke dalam indikator					✓
	d. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran					✓
	e. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
3.	Isi yang disajikan					
	a. Sistematika Penyusunan RPP					✓

	b. Kejelasan skenario pembelajaran (tahap-tahap kegiatan pembelajaran; awal, inti penutup)					✓
4.	Sumber belajar					✓
	a. Sumber rujukan sesuai dengan tata tulis ilmiah					✓
5.	Bahasa					
	a. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD					✓
	b. Bahasa yang digunakan komunikatif					✓
6.	Waktu					
	a. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan			✓		
	b. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran					✓

III. KOMENTAR/SARAN

Perbaiki Spelling: Penerapan

.....

.....

.....

.....

Magelang, 15 November 2016

Validator

Tabah Subekti, M.Pd
NIK. 128406102

**LEMBAR VALIDASI
MATERI AJAR**

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.
2. Makna point validitas adalah 1 (tidak baik); 2 (kurang baik); 3 (cukup baik); 4 (baik); 5 (sangat baik)

B. PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
I.	Struktur Materi Ajar 1. Organisasi penyajian secara umum 2. Keterkaitan yang konsisten antara materi bahasan					√
II.	Organisasi Penulisan Materi 1. Cakupan materi 2. Kejelasan dan urutan materi 3. Ketepatan materi dengan SK 4. Keterkaitan antara masalah dengan konteks kehidupan atau kognisi siswa				√	
III.	Bahasa dan Tulisan 1. Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baku 2. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif 3. Bahasa yang digunakan mudah dipahami 4. Tulisan mengikuti aturan EYD					√

C. Penilaian secara Umum (beri tanda lingkaran)

Format pengamatan aktivitas siswa :

- ① Sangat baik
2. Baik
3. Kurang baik
4. Tidak baik

D. KOMENTAR/SARAN

Materi aja sudah layak digunakan

.....

.....

.....

.....

Magelang, 15..NOVEMBER..2016..

Validator



Tabah Subekti, M.Pd
NIK. 128406102

**LEMBAR VALIDASI
OBSERVASI AKTIVITAS GURU (OAG)**

Petunjuk:

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah nilai 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik) pada kolom yang telah disediakan dengan memberi *checklist* (✓)
2. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang telah disediakan
3. Isih kolom validasi berikut ini :

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan			
		1	2	3	4
I	Format OAG: 1. Format jelas sehingga memudahkan melakukan penilaian 2. Kemenarikan				✓
II	Isi OAG: 1. kesesuaian dengan aktivitas guru dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 2. Urutan observasi sesuai dengan urutan aktivitas dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 3. Dirumuskan secara jelas, spesifik dan operasional sehingga mudah diukur 4. Setiap aktivitas guru dapat teramati 5. Setiap aktivitas guru sesuai tujuan pembelajaran				✓
III	Bahasa dan Tulisan 1. Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baku 2. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif 3. Bahasa mudah dipahami 4. Tulisan mengikuti aturan EYD			✓	
IV	Manfaat Lembar Observasi: 1. Dapat digunakan sebagai pedoman bagi observasi guru 2. Dapat digunakan untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran				✓
V	Penilaian secara umum				✓

Saran/ Komentor :

Contoh jawaban: aktivitas guru sudah layak digunakan.

.....
.....
.....
.....
.....

Magelang, 15 November 2016.

Validator



Tabah Subekti, M.Pd
NIK. 128406102

LEMBAR VALIDASI
OBSERVASI AKTIVITAS SISWA (OAS)

Petunjuk:

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah nilai 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik) pada kolom yang telah disediakan dengan memberi *checklist* (✓)
2. Jika terdapat komentar, maka tulishlah pada lembar saran yang telah disediakan
3. Isih kolom validasi berikut ini :

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan			
		1	2	3	4
I	Format OAS: 1. Format jelas sehingga memudahkan melakukan penilaian 2. Kemenarikan				✓
II	Isi OAS: 1. kesesuaian dengan aktivitas siswa dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 2. Urutan observasi sesuai dengan urutan aktivitas dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 3. Dirumuskan secara jelas, spesifik dan operasional sehingga mudah diukur 4. Setiap aktivitas siswa dapat teramati 5. Setiap aktivitas siswa sesuai tujuan pembelajaran			✓	
III	Bahasa dan tulisan 1. Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baku 2. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif 3. Bahasa mudah dipahami 4. Tulisan mengikuti aturan EYD				✓
IV	Manfaat Lembar Observasi: 1. Dapat digunakan sebagai pedoman bagi observasi siswa 2. Dapat digunakan untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran				✓
V	Penilaian secara umum				✓

Saran/ Komentar :

*Lembar Afsaran Arsitek Sima sudah layak
dipinjam*

Magelang, 15 NOVEMBER 2016

Validator



Tabah Subekti, M.Pd
NIK. 128406102

LEMBAR VALIDASI ANGKET

Petunjuk :

- a. Untuk memberikan penilaian terhadap format angket/ kuesioner tentang Disiplin Sekolah Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan.
- b. Aspek-aspek yang dinilai sebagai berikut:
 1. Keterkaitan indikator dengan tujuan
 2. Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator yang diukur
 3. Kesesuaian antara pernyataan/pertanyaan dengan tujuan
 4. Bahasa yang digunakan baik dan benar
- c. Angka –angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - 0 = tidak valid
 - 1 = kurang valid
 - 2 = cukup valid
 - 3 = valid
 - 4 = sangat valid
- d. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
 - A = dapat digunakan tanpa revisi
 - B = dapat digunakan dengan revisi sedikit
 - C = dapat digunakan dengan revisi sedang
 - D = dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
 - E = tidak dapat digunakan

NO. ITEM	ASPEK YANG DINILAI																			
	1					2					3					4				
	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4
1.				✓						✓										✓
2.				✓						✓										✓
3.					✓					✓										✓
4.					✓					✓										✓
5.					✓					✓										✓
6.					✓					✓					✓					✓
7.				✓					✓						✓					✓
8.				✓						✓					✓					✓
9.			✓						✓						✓					✓
10.			✓						✓						✓					✓
11.				✓					✓						✓					✓
12.				✓					✓						✓					✓
13.				✓					✓						✓					✓
14.					✓					✓					✓					✓
15.					✓					✓					✓					✓

16.			✓			✓			✓				✓
17.			✓			✓			✓				✓
18.			✓		✓			✓					✓
19.			✓			✓			✓				✓
20.		✓				✓			✓				✓
21.			✓			✓			✓				✓
22.			✓			✓			✓				✓
23.			✓		✓				✓			✓	✗
24.			✓			✓			✓				✓
25.			✓		✓			✓				✓	✓
26.			✓			✓			✓				✓
27.			✓		✓			✓					✓
28.			✓			✓			✓			✓	✓
29.			✓			✓			✓		✓		✓
30.		✓				✓			✓				✓
31.		✓				✓			✓				✓
32.		✓			✓				✓				✓
33.			✓			✓			✓				✓
34.			✓			✓			✓				✓
35.			✓			✓			✓				✓

Penilaian Angket Secara Umum

URAIAN	A	B	C	D	E
Penilaian secara umum terhadap format angket/ kuesioner tentang : DISIPLIN SEKOLAH	✓				

Saran / Komentar : *Angket sudah layak digunakan*

.....

.....

.....

Magelang, 15. NOVEMBER 2016.

Validator



Tabah Subekti, M.Pd
NIK. 128406102

LAMPIRAN 7

Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	23	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	23	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

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

LAMPIRAN 8

Lembar Angket Disiplin Sekolah

Kisi-kisi Instrumen Disiplin Sekolah

SD N MAGERSAI 3 MAGELANG

Variabel penelitian	Indikator	No. Item		Jumlah butir
		+	-	
Disiplin sekolah	3. Disiplin Waktu	1,2,3,4,7, 8,9,10,13	5,6,11,12 ,14	14
	4. Disiplin Perbuatan	15,17,18, 19,20,21, 26,27,29, 30,31,32, 33,35	16,22,23, 24,25,28, 34	21

Angket Disiplin Sekolah Siswa
SD N MAGERSARI 3 MAGELANG

Nama :
No absen :
Kelas :

Petunjuk pengisian:

1. Bacalah setiap daftar pernyataan dengan teliti
2. Beri tanda check (√) pada salah satu pilihan jawaban yang menurut anda paling tepat dan sesuai dengan kondisi yang ada
3. Ada lima sekala yang digunakan dalam tiap pernyataan yaitu :

SL = Selalu, SR = Sering, KD = Kadang-kadang, TP = Tidak pernah

No	Pernyataan	Jawaban alternative			
		SL	SR	KD	TP
A. Disiplin waktu					
1.	Saya hadir di sekolah 15 menit sebelum pelajaran dimulai.				
2.	Jika terlambat datang, saya lapor kepada guru piket.				
3.	Jika saya tidak masuk sekolah, saya memberi kabar melalui surat.				
4.	Saya memakai seragam sekolah sesuai dengan ketentuan.				
5.	Saya meninggalkan sekolah sebelum waktu yang ditentukan.				
6.	Saya mengerjakan PR di sekolah ketika akan dikumpulkan.				
7.	Saya membaca materi pelajaran untuk hari esok.				
8.	Saya mengerjakan PR tepat waktu.				
9.	Saya membawa perlengkapan belajar ke sekolah sesuai jadwal pelajaran.				
10.	Saya mengikuti kegiatan ekstra kurikuler yang diadakan di sekolah.				
11.	Kegiatan ekstra kurikuler yang saya ikuti mengganggu belajar.				

12	Saya lupa membawa perlengkapan belajar.				
13	Saya mengikuti belajar kelompok sesuai dengan jadwal yang ditentukan.				
14	Saya tidur di kelas ketika KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) berlangsung.				
B. Disiplin dalam perbuatan					
15	Saya mengucapkan salam ketika akan masuk kelas.				
16	Saya sering melanggar peraturan sekolah				
17	Saya selalu tertib dalam menjalankan tugas dari guru				
18	Saya mengikuti bimbingan belajar yang diberikan guru dengan baik				
19	Saya tidak malas dalam mengikuti pembelajaran berlangsung				
20	Saya senang bila mendapat tugas belajar yang diberikan oleh guru				
21	Saya tidak mengaktifkan handphone ketika KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) sedang berlangsung.				
22	Saya sering menyuruh teman untuk mengerjakan tugas sekolah				
23	Saya selalu bohong bila di tanya sesuatu oleh guru atau teman.				
24	Saya membantu teman belajar jika diberi imbalan.				
25	Saya mencontek ketika sedang ujian.				
26	saya tidak mencontek ketika sedang ulangan ataupun tes				
27	Saya senang mendengarkan guru ketika pembelajaran				
28	Saya membiarkan ruangan kelas kotor.				
29	Saya menjaga kebersihan lingkungan sekolah.				
30	Saya tidak mengganggu orang lain yang sedang belajar				
31	Saya tidak membuat keributan saat pelajaran berlangsung				
32	Saya meminta izin bertanya kepada guru jika ada materi pelajaran yang belum dimengerti.				
33	Saya membantu teman ketika dalam kesulitan belajar				
34	Saya tidak mendengarkan ketika guru sedang memberi penjelasan.				
35	Saya tidak merusak sarana dan prasarana sekolah				

Kriteria :

Pernyataan	
+	-
SL = Skor 4	TP = Skor 4
SR = Skor 3	KD = Skor 3
KD = Skor 2	SR = Skor 2
TP = Skor 1	SL = Skor 1

Nilai = Jumlah Skor

Skor Maksimal = 140

A (Sangat Baik) = 96 – 140

B (Baik) = 66 – 95

C (Cukup) = 36 – 65

D (Kurang) = 0 – 35

LAMPIRAN 9

Hasil Observasi Model *Role Play*

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Nama Guru : Dra. Supriyati
 Nama Sekolah : SD N Magersari 3 Magelang
 Kelas : V
 Konsep : Model Pembelajaran *Role Play* Terhadap Disiplin Sekolah

Petunjuk:

Berilah tanda ceklist (√) yang sesuai dengan indikator sesuai dengan pengamatan dan kriteria sebagai berikut:

- 1 = Kurang
 2 = Cukup
 3 = Baik
 4 = Sangat baik

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Kegiatan pendahuluan				
	a. Guru menyiapkan siswa secara fisik dan mental untuk mengikuti proses pembelajaran			✓	
	b. Guru melakukan apersepsi		✓		
	c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai			✓	
	d. Guru menyampaikan cakupan materi dan menjelaskan kegiatan sesuai dengan silabus		✓		
2	Kegiatan inti				
	a. Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen			✓	
	b. Memberikan persoalan materi			✓	
	c. Membimbing siswa dalam diskusi			✓	
	d. Memberikan gambaran sekilas tentang langkah-langkah pembelajaran dengan teknik <i>role play</i>			✓	
	e. Guru memantau masing-masing siswa dalam memerankan tokoh dan menghayati situasi dari permasalahan yang muncul			✓	
3	Kegiatan penutup				
	a. Guru bersama siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari			✓	
	b. Melakukan evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa			✓	
	c. Guru melakukan refleksi/ umpan balik		✓		
	d. Guru melakukan tindak lanjut		✓		
Skor					

Magelang, 2016

Pengamat,

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Nama Guru : Dra. Supriyati
 Nama Sekolah : SD N Magersari 3 Magelang
 Kelas : V
 Konsep : Model Pembelajaran *Role Play* Terhadap Disiplin Sekolah

Petunjuk:

Berilah tanda ceklist (✓) yang sesuai dengan indikator sesuai dengan pengamatan dan kriteria sebagai berikut:

- 1 = Kurang
 2 = Cukup
 3 = Baik
 4 = Sangat baik

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Kegiatan pendahuluan				
	a. Guru menyiapkan siswa secara fisik dan mental untuk mengikuti proses pembelajaran			✓	
	b. Guru melakukan apersepsi				✓
	c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai				✓
	d. Guru menyampaikan cakupan materi dan menjelaskan kegiatan sesuai dengan silabus				✓
2	Kegiatan inti				
	a. Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen				✓
	b. Memberikan persoalan materi				✓
	c. Membimbing siswa dalam diskusi			✓	
	d. Memberikan gambaran sekilas tentang langkah-langkah pembelajaran dengan teknik <i>role play</i>			✓	
e. Guru memantau masing-masing siswa dalam memerankan tokoh dan menghayati situasi dari permasalahan yang muncul				✓	
3	Kegiatan penutup				
	a. Guru bersama siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari				✓
	b. Melakukan evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa				✓
	c. Guru melakukan refleksi/ umpan balik				✓
	d. Guru melakukan tindak lanjut				✓
Skor					

Magelang, 2016

Pengamat,

DESKRIPTOR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

1. Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa melaksanakan perintah guru b. Siswa mempelajari tugas kelompok yang ditugaskan c. Siswa mengikuti kegiatan kelompok
2. Perhatian	<ul style="list-style-type: none"> a. siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru b. siswa memperhatikan petunjuk guru c. siswa memperhatikan penjelasan teman
3. kerjasama	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa saling memberi ide dan gagasan pada sesama anggota kelompok b. Siswa saling membantu kesulitan teman sesama kelompok c. Siswa bekerja sama dalam mempelajari tugas kelompok
4. Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa disiplin dalam berlatih memerankan tokoh dalam bermain drama b. Siswa disiplin dalam mengikuti kegiatan belajar c. Siswa disiplin dalam memanfaatkan waktu

Keterangan pengisian skor:

Skor 3 apabila 3 indikator muncul

Skor 2 apabila 2 indikator muncul

Skor 1 apabila 1 indikator muncul

Skor digunakan untuk menentukan kategori, Baik, Cukup dan Kurang dengan rincian sebagai berikut:

Perolehan skor	Kategori	Keterangan
9 – 12	B	Baik
5 – 8	C	Cukup
1 – 4	K	Kurang

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
SD N MAGERSARI 3 MAGELANG

Petunjuk:

Bacalah deskriptor lembar pengamatan siswa untuk menentukan skor 1, 2 atau 3 dengan memberi tanda cek list (✓).

kelompok	Nama siswa	Aspek yang diamati												Skor	Kategori		
		Tanggung jawab			perhatian			Kerjasama			Disiplin				B	C	K
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1	Nurul		✓			✓			✓			✓		8		✓	
	Asfa			✓		✓			✓			✓		7		✓	
	Farah			✓		✓			✓			✓		6		✓	
	Abdullah			✓		✓			✓			✓		6		✓	
	Nanda		✓			✓			✓			✓		5		✓	
	Pravesh			✓		✓			✓			✓		4			✓
2	Dhiny	✓				✓			✓			✓		8		✓	
	Frida		✓			✓			✓			✓		8		✓	
	Wafiq		✓			✓			✓			✓		7		✓	
	Lista	✓				✓			✓			✓		7		✓	
	Nifa			✓		✓			✓			✓		5		✓	
	Yusuf			✓		✓			✓			✓		5		✓	
3	Tia			✓		✓			✓			✓		6		✓	
	Bunga	✓				✓			✓			✓		9	✓		
	Tsabita		✓			✓			✓			✓		9	✓		
	Rossi		✓			✓			✓			✓		8		✓	
	Sayyidah		✓			✓			✓			✓		8		✓	
	Opal			✓		✓			✓			✓		4			✓
4	Reyesa	✓				✓			✓			✓		8		✓	
	Amel		✓			✓			✓			✓		6		✓	
	Salsa			✓		✓			✓			✓		7		✓	
	Ian			✓		✓			✓			✓		6		✓	
	Rifki			✓		✓			✓			✓		5		✓	

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
SD N MAGERSARI 3 MAGELANG

Petunjuk:

Bacalah deskriptor lembar pengamatan siswa untuk menentukan skor 1, 2 atau 3 dengan memberi tanda cek list (✓).

kelompok	Nama siswa	Aspek yang diamati												Skor	Kategori		
		Tanggung jawab			perhatian			Kerjasama			Disiplin				B	C	K
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1	Nurul	✓			✓			✓			✓			12	✓		
	Asfa		✓		✓			✓			✓			11	✓		
	Farah		✓		✓			✓				✓		9	✓		
	Abdullah			✓	✓			✓			✓			10	✓		
	Nanda	✓			✓			✓				✓		10	✓		
	Pravesh			✓	✓			✓					✓	8		✓	
2	Dhiny	✓				✓		✓			✓			11	✓		
	Frida	✓			✓			✓			✓			12	✓		
	Wafiq	✓			✓			✓			✓			10	✓		
	Lista	✓				✓		✓			✓			10	✓		
	Nifa		✓		✓			✓				✓		10	✓		
	Yusuf		✓		✓			✓				✓		9	✓		
3	Tia		✓		✓			✓			✓			10	✓		
	Bunga	✓			✓			✓			✓			10	✓		
	Tsabita	✓			✓			✓			✓			12	✓		
	Rossi	✓			✓			✓			✓			11	✓		
	Sayyidah	✓			✓			✓			✓			11	✓		
	Opal		✓			✓				✓		✓		7		✓	
4	Reyesa		✓		✓			✓			✓			10	✓		
	Amel		✓			✓		✓			✓			10	✓		
	Salsa		✓		✓			✓			✓			10	✓		
	Ian	✓		✓	✓					✓	✓			7		✓	
	Rifki		✓			✓				✓	✓			8		✓	

LAMPIRAN 10

Data Skor Angket Awal

Lampiran 10. Data Skor Angket Awal

No	Skor																							Jumlah																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35						
1	1	1	2	3	1	2	1	3	1	3	1	1	2	2	1	3	2	2	2	3	4	2	3	4	1	3	2	2	1	1	3	2	1	1	3	2	1	1	68		
2	2	2	3	1	2	1	2	3	1	2	3	1	2	1	4	2	1	1	3	1	1	4	4	2	4	1	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	69		
3	4	1	2	4	2	3	4	2	1	3	1	2	1	2	3	3	2	3	3	1	1	4	4	2	4	1	4	1	2	2	1	2	2	1	2	2	4	1	83		
4	2	1	3	1	2	4	3	4	1	2	4	4	3	2	1	4	3	4	2	3	1	3	1	2	4	4	3	1	4	1	1	2	4	1	2	2	4	1	87		
5	3	1	4	2	2	4	3	4	1	2	4	2	4	4	1	3	4	1	4	3	1	4	1	2	4	4	4	2	3	4	4	2	3	4	4	2	4	3	100		
6	1	1	2	1	4	1	3	4	2	4	1	3	2	4	3	4	4	1	4	3	2	4	2	3	1	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	4	3	2	97		
7	2	2	3	4	1	4	2	3	1	4	3	4	2	1	4	4	3	3	3	3	1	4	4	1	4	1	4	1	3	2	2	2	2	4	4	3	4	3	98		
8	2	2	3	2	3	3	2	1	3	1	4	3	4	3	1	2	2	1	3	1	3	1	4	3	4	2	2	3	4	3	1	3	3	2	2	2	1	85			
9	1	2	4	4	3	4	2	4	2	4	1	4	3	1	4	4	4	2	4	2	4	1	4	2	1	4	3	3	4	3	1	3	1	2	2	4	4	100			
10	4	4	4	2	4	4	3	4	2	2	3	4	2	4	4	2	4	2	4	1	3	2	2	4	2	4	2	4	4	3	4	3	4	3	4	3	1	109			
11	2	1	1	4	2	3	2	1	4	1	4	3	1	4	2	1	4	2	2	2	1	4	3	1	2	4	2	3	2	4	1	2	4	1	2	1	3	1	80		
12	4	4	2	4	3	2	2	1	4	3	4	1	4	2	2	2	3	2	1	4	3	1	4	1	4	1	4	4	2	3	3	1	1	2	2	3	1	85			
13	3	1	4	2	4	3	4	3	4	3	4	2	4	2	4	2	4	3	4	4	4	4	1	4	2	4	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	94		
14	4	2	1	1	3	3	4	3	2	3	1	3	3	4	4	3	4	3	3	4	2	3	1	3	2	2	2	2	3	2	4	2	3	4	2	3	1	79			
15	1	1	2	2	4	3	2	4	1	4	1	4	3	2	2	3	1	4	2	2	1	4	2	2	4	1	4	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	69			
16	1	1	2	3	1	3	3	2	3	2	2	1	2	3	2	1	3	1	2	2	4	2	4	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	3	1	83		
17	2	1	2	2	3	2	4	2	2	1	4	2	4	2	4	2	4	1	3	1	4	3	2	4	2	2	3	4	1	2	4	1	2	4	1	2	2	1	108		
18	4	2	4	2	4	3	4	4	2	4	3	2	4	4	2	4	2	4	1	3	4	4	4	4	1	4	2	2	4	4	4	1	4	2	4	4	2	2	100		
19	3	1	4	1	4	1	4	1	4	1	2	4	1	2	4	2	4	4	4	2	4	4	1	4	2	1	4	4	4	4	1	4	4	4	1	2	4	1	105		
20	2	2	3	1	4	2	3	1	2	4	1	2	4	4	4	4	3	4	1	4	1	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	111		
21	1	4	4	2	4	3	4	4	2	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	1	4	4	4	1	4	4	2	4	4	4	4	4	1	4	2	69	
22	2	1	2	2	3	1	2	1	2	1	2	1	3	2	3	2	3	2	2	3	1	3	3	2	4	2	2	4	2	1	2	2	2	2	3	1	2	1	76		
23	2	1	2	3	2	1	2	1	3	2	4	3	2	2	2	3	2	2	4	2	1	1	3	1	2	3	1	2	3	2	3	2	2	2	2	1	3	2	2	1	76

LAMPIRAN 11

Data Skor Angket Akhir

Lampiran 11. Data Skor Angket Akhir

No	Skor																							Jumlah													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35		
1	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4	2	4	4	3	2	2	4	3	4	4	2	3	4	4	3	2	4	1	2	2	4	2	3	4	111
2	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	1	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	127	
3	4	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	3	3	4	4	3	4	4	123	
4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	3	4	4	126	
5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	130
6	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	130
7	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	2	4	4	4	4	4	129
8	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3	3	3	4	2	3	3	1	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	122
9	1	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	2	4	124
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	140
11	2	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	3	1	4	3	4	4	4	4	2	3	2	4	2	2	2	3	4	112
12	4	4	2	4	3	2	2	4	1	4	3	4	4	4	4	4	2	2	3	4	1	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	2	2	3	3	109
13	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	2	3	4	4	130
14	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	2	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	122
15	4	4	2	4	4	3	2	4	4	4	3	4	3	4	2	3	3	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	1	2	2	4	4	112
16	4	1	2	3	4	3	2	4	2	4	3	4	3	4	2	2	3	4	2	4	2	4	4	4	4	4	1	2	3	2	2	2	4	3	1	4	101
17	2	4	2	4	4	3	2	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	4	3	1	4	3	4	4	3	4	4	2	4	1	2	2	4	2	4	110
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	140
19	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	4	4	4	126
20	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	131
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	140
22	3	1	4	4	3	2	3	2	4	2	4	2	1	3	2	3	2	2	4	4	1	4	4	4	4	4	4	2	3	2	2	2	3	1	3	4	98
23	4	1	4	3	3	4	2	2	3	4	4	3	4	4	2	3	4	2	4	3	4	4	3	4	4	3	2	3	2	3	2	4	2	4	4	113	

LAMPIRAN 12

Hasil Uji Normalitas

Hasil Uji Normalitas

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	23	100.0%	0	.0%	23	100.0%
Posttest	23	100.0%	0	.0%	23	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Pretest	Mean		89.5652	2.94268
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	83.4625	
		Upper Bound	95.6680	
	5% Trimmed Mean		89.5797	
	Median		87.0000	
	Variance		199.166	
	Std. Deviation		1.41126E1	
	Minimum		68.00	
	Maximum		111.00	
	Range		43.00	
	Interquartile Range		21.00	
	Skewness		-.109	.481
	Kurtosis		-1.290	.935
posttest	Mean		1.1165E2	2.73364
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	1.0598E2	
		Upper Bound	1.1732E2	
	5% Trimmed Mean		1.1157E2	
	Median		1.1100E2	
	Variance		171.874	
	Std. Deviation		1.31101E1	
	Minimum		91.00	
	Maximum		134.00	
	Range		43.00	
	Interquartile Range		23.00	
	Skewness		.085	.481
	Kurtosis		-1.309	.935

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.136	23	.200*	.929	23	.106
posttest	.145	23	.200*	.947	23	.255

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

LAMPIRAN 13

Hasil Uji Homogenitas

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.231	1	44	.633

ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	5610.087	1	5610.087	30.240	.000
Within Groups	8162.870	44	185.520		
Total	13772.957	45			

LAMPIRAN 14

Hasil Uji T

Hasil Uji T

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	89.70	23	13.995	2.918
posttest	111.65	23	13.110	2.734

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	23	.979	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-21.957	2.931	.611	-23.224	-20.689	-35.930	22	.000

LAMPIRAN 15

Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi



Siswa Mengerjakan Soal Pretest



Guru Membimbing Siswa dalam cara Bermain Drama



Siswa Berlatih Bermain Drama



Siswa Melakukan Diskusi untuk Menentukan Tokoh yang akan di perankan



Siswa Mempraktekan Didepan Kelas



Siswa Mengamati yang Sedang Mempraktekan di Depan kelas