

**PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN DENGAN METODE
ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN PLBJ KELAS II SD
NEGERI PESANGGRAHAN 01 PAGI**



*Building
Future
Leaders*

FEBRIKA FITRIANTI

1215151803

TEKNOLOGI PENDIDIKAN

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2020

PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN DENGAN METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN PLBJ KELAS II SDN PESANGGRAHAN 01 PAGI

Febrika Fitrianti

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan strategi pembelajaran dengan metode Role Playing pada pembelajaran PLBJ kelas II SDN Pesanggrahan 01 Pagi. Berdasarkan metodenya penelitian ini termasuk dalam metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan adalah Model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu (1) *Analysis*: melakukan analisis tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, (2) *Design*: merencanakan dan merancang komponen-komponen dalam strategi pembelajaran, (3) *Development*: mengembangkan strategi pembelajaran dengan metode role playing untuk mata pelajaran PLBJ kelas II, (4) (*Implementation*): melakukan expert review dengan ahli desain pembelajaran, ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran dan juga wawancara *One to one* oleh pengguna yaitu guru, (5) (*Evaluation*) melakukan uji coba sebenarnya (*Field Tes*) dan memberikan tes formatif. Nilai yang di dapat pada tahap evaluasi formatif oleh ahli desain pembelajaran sebesar 3,76 (Sangat Baik), ahli materi sebesar 3.1 (Baik), ahli media sebesar 3.1 (Baik) dan hasil uji coba *One to one* untuk pengguna yaitu guru diperoleh hasil bahwa strategi yang dirancang dan dikembangkan sudah baik dan dapat diterima dan dapat dijadikan panduan untuk guru mengajar di kelas. Untuk hasil Field Tes dengan memberikan tes formatif diperoleh hasil nilai rata-rata peserta didik kelas II sebesar 80 yang dimana diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran PLBJ yang dimana KKM pada mata pelajaran PLBJ sebesar 75. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran dapat digunakan untuk memfasilitasi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, Strategi Pembelajaran, Role Playing

The Development of Learning Strategy using Role Playing Method in Second Grade PLBJ learning at SDN Pesangrahan 01 Pagi

Febrika Fitrianti

ABSTRACT

This development research aims to produce a learning strategy using the method of role playing for 2nd grade PBLJ learning in SDN Pesangrahan 01 Pagi. Based on the method this research is classified as Research and Development. The model used is the ADDIE model, which consists of five steps, (1) Analysis: analyzing learning objectives and student characteristics, (2) Design: plan and design the components in the learning strategy, (3) Development : developing learning strategy using the role playing method for 2nd grade PBLJ learning, (4) Implementation: expert review with instructional design expert, learning subject expert, and learning media expert as well as one-to-one interview with the target users that are teachers. (5) Evaluation : conducting field test and giving formative test. Scores earned during formative evaluation by instructional design expert is 3,76 (Very Good), 3,1 by subject expert (Good), 3,1 by media expert, and during the one to one test for users that are teachers it is obtained that the strategy that was designed and developed is good and adequate and can be used as a guide for teachers when teaching in class. From the Field Test by giving formative test it is obtained that the average of 2nd grade students is 80 which is above thr Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) for PBLJ subject. The result of this development reaserch shows that learning strategy can be used to facilitate teachers and students during instructional process.

Keywords: Development, Learning Strategy, Role Playing

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN SKRIPSI**

Judul Skripsi : Pengembangan Strategi Pembelajaran Dengan Metode Role Playing
Pada Pembelajaran PLBJ Kelas II SDN Pesangrahan 01 Pagi

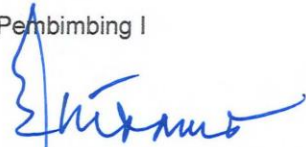
Nama Mahasiswa : Febrika Fitrianti

Nomor Registrasi : 1215151803

Program Studi : Teknologi Pendidikan

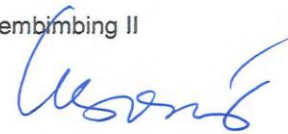
Tanggal Ujian : 05 Februari 2020

Pembimbing I



Drs. Erry Utomo, M.Ed, Ph.D
NIP. 195901301984011001

Pembimbing II



Dr. Robinson Situmorang, M.Pd
NIP. 195811191986022001

Panitia Ujian Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab)*		03-03-2020
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggung Jawab)**		14-02-2020
Retno Widyaningrum, S.Sos, MM (Ketua Penguji)***		13-02-2020
Dra. Suprayekti, M.Pd (Anggota)****		13/2 - 2020
Drs. Mulyadi, M.Pd (Anggota)****		14 - 2 - 2020

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan
- **** Dosen Penguji

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Febrika Fitrianti
No. Registrasi : 1215151803
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Strategi Pembelajaran Dengan Metode Role Playing Pada Pembelajaran PLBJ Kelas II SDN Pesanggrahan 01 Pagi**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Oktober 2019 – Januari 2020.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Februari 2020



Febrika Fitrianti



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Febrika Fitrianti
NIM : 1215151003
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan / Teknologi Pendidikan
Alamat email : febrikafitrianti12@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Strategi Pembelajaran Dengan Metode Role Playing Pada
Pembelajaran PERBJ Kelas II SDN Pesanggrahan 01 Paoi

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis

(Febrika Fitrianti)
nama dan tanda tangan

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kuucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang selalu memberikan kesehatan dan kekuatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan segala kerendahan ini kupersembahkan lembaran-lembaran sederhana ini...

Untuk Bapak dan Mama tersayang...

Terimakasih... untuk setiap kasih dan pengorbanan yang kalian berikan selama proses penulisan ini, kiranya Tuhan selalu menyertai Bapak dan Mama, serta diberikan umur panjang...

Untuk diriku sendiri...

Terimakasih sudah mau berjuang sampai sejauh ini, terimakasih untuk selalu kuat melewati apapun yang terjadi. Kamu hebat. Terimakasih sudah mau diajak berjuang dari hal kecil sampai paling besar.

Untuk Josua...

Terimakasih untuk segala dukungan dalam hal apapun dan selalu memberikan semangat, nasehat, dan motivasi, terimakasih telah sabar untuk mendengarkan segala keluh kesahku. Tetap berjuang bersama!

Untuk sahabat terkasih...

Terimakasih Dea Marta, Nuraini Ari Latifah, Childern of Christ (Kak Anggi, Romasta, Migie, Naomi, Lusi, Berlian), Wuri, Febby, Kak Amel yang telah turut serta membantu mendoakan dan mendukung, dan terus mengingatkan untuk tetap semangat dan terus berjuang. Tuhan memberkati dimanapun kalian berada!

Sebab Aku ini mengetahui rancangan-rancangan apa yang ada pada-Ku mengenai kamu, demikianlah firman Tuhan, yaitu rancangan damai sejahtera dan bukan rancangan kecelakaan, untuk memberikan kepadamu hari depan yang penuh harapan (Yeremia 29:11)

KATA PENGANTAR

Segala puji peneliti ucapkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan, sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Strategi Pembelajaran Dengan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Kelas II SDN Pesanggrahan 01 Pagi)” ini bisa terselesaikan. Adapun maksud dan tujuan diajukannya skripsi ini adalah untuk menghasilkan strategi pembelajaran yang tepat dengan metode Role Playing pada pembelajaran PLBJ kelas II SDN Pesanggrahan 01 Pagi

Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada berbagai pihak yang telah membantu peneliti, diantaranya:

1. Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si dan Bapak Dr. Anan Sutisna, M.Pd selaku Dekan dan Wakil Dekan Bidang Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberi izin kepada peneliti melaksanakan uji coba instrumen dan sekaligus melaksanakan penelitian.
2. Bapak Drs Erry Utomo, M.Ed, Ph.D, dan Bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Semoga Bapak selalu diberi kebahagiaan dan kesehatan selalu.
3. Ibu Retno Widyaningrum, S.Sos, MM selaku ketua program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melakukan Ujian/sidang skripsi.

4. Kepala Sekolah SDN Pesanggrahan 01 Pagi & guru kelas yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian sampai dengan selesai.
5. Bapak Drs. Mulyadi, M.Pd selaku validator instrumen dan penguji saat siding, terimakasih sudah memberikan waktu Bapak untuk berkonsultasi mengenai instrumen yang digunakan. Semoga Bapak dalam keadaan sehat selalu.
6. Ibu Dra. Suprayekti, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik selama perkuliahan dan penguji juga saat sidang. Terimakasih Ibu sudah memberikan nasehat dan waktu Ibu selama masa perkuliahan. Semoga Ibu dalam keadaan sehat selalu.
7. Seluruh Dosen dan Staff Karyawan Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu selama proses masa perkuliahan.
8. Teman-Teman Teknologi Pendidikan Angkatan 2015 terkhusus kelas A, terimakasih atas kebersamaannya selama masa perkuliahan. Semoga kita semua bisa sukses selalu kedepannya.
9. Kedua orangtua yang dengan sabar telah mendoakan, memberikan semangat, dukungan, dan motivasi kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang telah membantu dan tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Diharapkan, skripsi ini bisa bermanfaat untuk semua pihak khususnya bagi civitas akademik Universitas Negeri Jakarta. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Jakarta, Januari 2020

FF



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN	i
LEMBAR SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Analisis Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Ruang lingkup	8
D. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Hasil Penelitian	9



BAB II KAJIAN TEORETIK

A. Kajian Pengembangan

1. Pengertian Pengembangan.....	11
2. Model-Model Pengembangan	13
B. Kajian Strategi Pembelajaran	
1. Pengertian Strategi.....	29
2. Pengertian Pembelajaran.....	30
3. Pengertian Strategi Pembelajaran.....	32
4. Komponen-Komponen Strategi Pembelajaran	34
5. Faktor-Faktor Pemilihan Strategi Pembelajaran.....	43



C. Kajian Metode Role Playing	
1. Pengertian Metode Role Playing.....	41
2. Tujuan Metode Role Playing	47
3. Langkah-Langkah Metode Role Playing	50
D. Kajian Pembelajaran PLBJ	
1. Pengertian Pembelajaran PLBJ.....	57
2. Tujuan Pembelajaran PLBJ	59
3. Langkah-Langkah Pembelajaran PLBJ.....	60
E. Kajian Karakteristik Siswa Kelas II	
1. Perkembangan Kognitif.....	61
F. Profil Sekolah.....	66
G. Penelitian Relevan.....	67

BAB III PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Tujuan Pengembangan.....	68
B. Prosedur Pengembangan	69

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan.....	92
B. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	111
C. Keterbatasan Pengembangan	113

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan114

B. Saran116

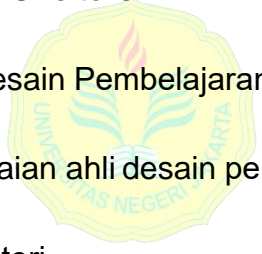
DAFTAR PUSTAKA 118

LAMPIRAN 120



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran.....	65
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi.....	72
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	76
Tabel 3.4. Kuisisioner Penilaian Ahli Desain Pembelajaran.....	77
Tabel 3.5. Kuisisioner Penilaian Ahli Materi.....	78
Tabel 3.6 Kuisisioner Penilaian Ahli Media.....	79
Tabel 3.7 Pedoman Wawancara One to One.....	80
Tabel 4.1 Penilaian Hasil Ahli Desain Pembelajaran.....	81
Tabel 4.2 Hasil rekaptulasi penilaian ahli desain pembelajaran.....	82
Tabel 4.3 Penilaian hasil ahli materi.....	83
Tabel 4.4 Hasil rekaptulasi penilaian ahli materi.....	84
Tabel 4.5 Hasil penilaian ahli media.....	85
Tabel 4.6 Hasil rekaptulasi penilaian ahli media.....	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Model Dick & Carey	14
Gambar 2.2 Gambar Model MPI.....	19
Gambar 2.3 Gambar Model ADDIE.....	23



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	115
Lampiran 2. Surat Balasan Izin Penelitian dari Sekolah.....	116
Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	117
Lampiran 4. RPP dari Sekolah.....	120
Lampiran 5. Lembar Tes Soal Pilihan Ganda.....	123
Lampiran 6. Teks Naskah Cerita Role Playing.....	127
Lampiran 7. Validasi Konstruk.....	130
Lampiran 8. Kuisisioner Ahli Desain Pembelajaran.....	134
Lampiran 9. Kuisisioner Ahli Materi.....	136
Lampiran 10. Kuisisioner Ahli Media.....	137
Lampiran 11. Pedoman Wawancara One to One.....	138