

JURNAL AFIB DAN DIASTY

by afib rulyansah

Submission date: 17-Feb-2020 04:10AM (UTC-0600)

Submission ID: 1258818183

File name: 13._JURNAL_AFIB_DAN_DIASTY_fix_84-91.doc (94K)

Word count: 3066

Character count: 21324

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERWAWASAN KECERDASAN INTERPERSONAL PADA SISWA KELAS II SEMESTER GANJIL DI SDN AMBULU I SUMBERASIH – PROBOLINGGO TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Afib Rulyansah¹⁾ dan Diasty Nilla Hayukasari²⁾

¹⁾Dosen Prodi PGSD FKIP Universitas Panca Marga Probolinggo

²⁾Mahasiswa Prodi PGSD FKIP Universitas Panca Marga Probolinggo

¹⁾afibrulyansah@upm.ac.id

²⁾diastynilla@gmail.com

(diterima: 12.1.2018, direvisi: 14.1.2018)

ABSTRACT

Through the role playing role model with the insight of interpersonal intelligence, learners are invited to play according to their environmental conditions, so that they can feel the importance of social relationships so that the sensitivity they previously ignored becomes the main problem in this regard development. Purpose of this research is produce product Development of Learning Role Playing with Interpersonal Intelligence In Second Grade Students on Second Semester At Elementary School of Ambulu I Sumberasih - Probolinggo 2017/2018 which has level of validity, practicality, and attractiveness. This research is a development research by adapting Borg & Gall mining. Data were analyzed by giving questionnaires and interviews with the subjects studied. In accordance with the indicators (1) the application of the development model, (2) the results of the validity analysis, (3) testing the practicality of teachers and learners, (4) test the attractiveness of learners. The results of this study indicate that the product development of Role Playing learning model with interpersonal intelligence for class II At Elementary School of Ambulu I Sumberasih already has 89% validity level, 89% practicality level and 97% attraction level. From the percentage results, it can be said that this learning model does not require revision

Keywords : Development, Learning Model, Role Playing, Interpersonal Intelligence.

ABSTRAK

Melalui model pembelajaran role playing berwawasan kecerdasan interpersonal peserta didik diajak untuk memainkan peran sesuai dengan kondisi lingkungannya, sehingga mereka dapat merasakan pentingnya hubungan sosial dengan demikian kepekaan yang sebelumnya mereka abaikan menjadi masalah utama dalam pengembangan ini. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk adalah untuk menghasilkan produk Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Berwawasan Kecerdasan Interpersonal Pada Siswa Kelas II Semester Ganjil di SDN Ambulu I Sumberasih – Probolinggo Tahun Pelajaran 2017/2018 yang mempunyai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan mengadaptasi penegembangan Borg & Gall. Data yang dianalisis diperoleh dengan cara memberikan angket dan wawancara kepada subjek yang diteliti. Sesuai dengan indikator (1) penerapan pengembangan model, (2) hasil analisis kevalidan, (3) uji coba kepraktisan guru dan peserta didik, (4) uji coba kemenarikan peserta didik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa produk pengembangan model pembelajaran Role Playing berwawasan kecerdasan interpersonal untuk kelas II di SDN Ambulu I Sumberasih sudah mempunyai tingkat kevalidan

sebesar 89%, kepraktisan 89%, dan kemenarikan 97%. Dari hasil presentase tersebut, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran ini tidak memerlukan revisi.

Kata Kunci : Pengembangan, Model Pembelajaran, Role Playing, Kecerdasan Interpersonal

10 PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan cara untuk mencerdaskan bangsa yang sesuai dengan undang-undang dasar alinea ke-4. Perkembangan zaman saat ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas sehingga mampu bersaing dengan negara-negara maju. Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan. Menurut Rulyansah (2013:1), komponen pembelajaran yang harus ada adalah guru dan peserta didik. Guru haruslah memperhatikan setiap karakter peserta didik di kelas.

Berdasarkan pengamatan pada tanggal 19 Juli 2017, tampak bahwa antusiasme peserta didik dalam bersosialisasi dengan teman sebaya serta etika mereka terhadap guru sangat kurang. Terbukti dengan rawannya perselisihan bahkan perkelahian antar sesamanya. Selain itu, mereka juga enggan menyapa, hormat atau bahkan bersalaman dengan guru yang ada didekat mereka. Dengan acuh tak acuh mereka bermain sendiri tanpa memperdulikan lingkungan sekitar. Bahkan tak jarang peserta didik yang enggan bermain bersama teman, dan memilih untuk tetap berada dikelas pada saat jam istirahat berlangsung. Hanya sebagian kecil dari mereka yang memiliki respon baik terhadap lingkungannya. Mereka juga terlihat kurang peduli dengan tata tertib yang dibuat sekolah. Guru hanya melakukan metode ceramah dalam menasehati peserta didiknya. Hal ini membuat mereka bosan dan tidak menghiraukan perkataan guru.

Berdasarkan hasil paparan di atas masalah terjadi dapat disimpulkan bahwa dalam kaitannya dengan hubungan interpersonal, guru hendaknya banyak memberikan contoh dalam proses pembelajaran bagaimana menumbuhkan hubungan

interpersonal pada peserta didik. Menurut Suryadi (2010:20), hubungan interpersonal akan tumbuh pada peserta didik, apabila lingkungan banyak memberi fasilitas dalam mengenal dan mengelola emosi mereka.

Kecerdasan interpersonal memungkinkan kita untuk bisa memahami berkomunikasi dengan orang lain, melihat perbedaan dalam emosi, motivasi, dan kemampuan, Cambell (2006:172). Termasuk juga kemampuan untuk membentuk dan juga menjaga hubungan, serta mengetahui berbagai perasaan yang terdapat dalam suatu kelompok, baik sebagai anggota maupun sebagai pemimpin.

Penggunaan berbagai macam model pembelajaran dapat menyebabkan terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik di dalam lingkungan belajar, di dalamnya membahas tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi dilingkungan sekitar objek utamanya, sehingga cara berpikir pembelajaran setiap mata pelajaran berbeda. Menurut Hadfield (dalam Muslich, 2011:246), model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar hendaklah harus berorientasi pada peserta didik.

Salah satu model yang saat ini populer dalam pembelajaran adalah model pembelajaran Picture and Picture ini merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling asah, silih asih, dan silih asuh. Model pembelajaran Picture and Picture adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan menjadi urutan logis, Zaini (2008:103).

Kedua yaitu model pembelajaran Snowball Throwing Menurut Zaini, (2008:127), pembelajaran Snowball Throwing merupakan salah satu model dari pembelajaran kooperatif. Pembelajaran snowball throwing merupakan model pembelajaran yang membagi peserta didik didalam beberapa kelompok, yang dimana masing-masing anggota kelompok membuat bola pertanyaan. Dalam pembuatan kelompok, peserta didik dapat dipilih secara acak atau heterogen.

Selanjutnya model pembelajaran Role Playing. Huda (2013:115), menyatakan *role playing* merupakan sebuah model pembelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing peserta didik untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini bermanfaat memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Role Playing merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi peserta didik dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan Role Playing memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara aktif melalui bermain peran.

Dalam ketiga model pembelajaran tersebut, peneliti lebih memilih model pembelajaran role playing, karena sesuai dengan masalah yang ada di lapangan. Mengingat kurangnya partisipasi peserta didik dalam bersosialisasi dan karakter anak yang memang suka bermain, model pembelajaran ini dirasan cocok untuk kondisi yang ada di SDN Ambulu I.

Persiapan pengembangan sumber daya manusia sejak sedini mungkin cenderung memiliki keberhasilan di masa mendatang yang baik. Menurut

Sudjana (2009: 89), model Role Playing adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisaikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Diharapkan nantinya dapat berdampak positif terhadap kegiatan sosial anak dimulai dari lingkungan sekolah masing-masing.

Dalam hal ini peneliti memilih model pembelajaran Role Playing berwawasan kecerdasan interpersonal, karena mengingat kondisi peserta didik, dan telah melakukan observasi langsung dilapangan. Penelitian ini juga dilaksanakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan suatu model pembelajaran. Sehingga, nantinya inovasi model yang dikembangkan diharapkan bisa menjadi solusi dan dapat dimanfaatkan pada kegiatan belajar mengajar selanjutnya, tentunya dengan konsep materi yang sejalan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk pengembangan model pembelajaran Role Playing berwawasan kecerdasan interpersonal untuk kelas II di SDN Ambulu I Sumberasih yang mempunyai tingkat kevalidan, kepraktisan dan kemenarikan.

METODE

Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (dalam Rulyansah, 2013:45), adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Pendapat senada diungkapkan oleh Sugiyono (2010:15), penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Uraian diatas menjelaskan bahwasanya penelitian pengembangan adalah kegiatan yang menghasilkan produk kemudian diteliti kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan dari produk tersebut.

Prosedur penelitian pengembangan yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Survey Awal, yang terdiri dari :

1. Potensi dan Masalah
Tahap awal yang ditempuh dalam mengembangkan model adalah potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan yang diharapkan dan yang terjadi, Ezmir (2014:272).
2. Pengumpulan Data
Pengumpulan data ini sangat penting untuk mengetahui kebutuhan dari pengguna produk yang ingin dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam kepekaan sosial, peneliti mencoba mengembangkan model pembelajaran role playing berwawasan kecerdasan interpersonal.
2. Perencanaan
Pada tahap ini dilakukan rencana pengembangan model pembelajaran dengan mempertimbangkan survey awal yang telah dilakukan. Peneliti mengembangkan model pembelajaran pada pembelajaran tematik dikelas II semester I. Pada tema 2 “Bermain di Lingkunganku”, subtema 3 “Bermain di Sekolah”, pembelajaran 4 dengan alokasi waktu selama 6 X 35 menit (1 kali pertemuan). Kompetensi dasar yang digunakan antara lain :
 1. Bahasa Indonesia
 - 3.2 Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan ekspolarasi lingkungan.
 - 4.2 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.
 2. PPKn
 - 1.2 Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.
 - 4.2 Menceritakan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.
 3. Seni Budaya
 - 3.1 Mengenal karya imajinatif
3. *Desain Produk*
Langkah selanjutnya adalah membuat desain produk dari produk yang akan dikembangkan. Desain produk penelitian ini merupakan desain produk baru. Produk hasil pengembangan ini adalah model pembelajaran *Role Playing* berwawasan kecerdasan interpersonal.
4. *Validasi Produk*
Validasi dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian pengembangan model pembelajaran ini hanya sampai pada tahap pengembangan, karena langkah yang diterapkan sampai uji coba terbatas. Validasi ahli materi materi atau isi dan ahli model pembelajaran dilakukan untuk menyempurnakan desain produk sebelum diberikan kepada siswa selaku pengguna model pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan oleh orang yang diasumsikan berpengalaman dan ahli dalam bidang pendidikan. Sedangkan validasi ahli model dilakukan oleh orang yang berpengalaman dalam bidang pembelajaran dikelas. Valid menunjukkan derajat ketepatan, yaitu ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada obyek pada obyek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti.
5. *Uji Coba*
Pada bagian ini terdiri dari desain uji coba, subyek coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.
6. *Revisi Produk*

1. Revisi Desain

Revisi desain merupakan langkah yang dilakukan setelah melalui tahap validasi. Apabila tahap validasi yang dilaksanakan terdapat kekurangan baik dari materi atau model itu sendiri, maka perlu dilakukan revisi dengan tujuan untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk.

2. Revisi produk

Revisi produk dilakukan setelah langkah uji coba terbatas. Revisi produk ini dilakukan apabila dalam uji coba terbatas ditemukan kekurangan dan kelemahan dari produk yang dikembangkan. Jika produk yang dikembangkan dirasa masih kurang memuaskan maka produk yang dikembangkan perlu diuji coba ulang sehingga siap untuk uji coba pada lingkup yang lebih luas.

7. Produk

Setelah dilakukan revisi dan penyempurnaan, diperoleh produk yang dapat digunakan.

HASIL PENGEMBANGAN

Penyajian Data Uji Coba

Potensi dan Masalah

Berdasarkan keterangan dari guru kelas II di SD Negeri Ambulu 1, diketahui bahwa pendidik belum pernah menggunakan model pembelajaran Role playing. Pengembang merasa hal ini merupakan kesempatan yang baik untuk mengembangkan suatu model pembelajaran Role playing berwawasan kecerdasan interpersonal karena akan menarik perhatian peserta didik.

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II Tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 33 orang. Dengan kualifikasi laki-laki 19 orang, dan perempuan 14 orang. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terlihat bahwa peserta didik sering malas terhadap pembelajaran yang digunakan di kelas. Guru yang hanya melakukan ceramah dan memberikan

tugas berupa tes tulis terhadap peserta didiknya. Hal ini terjadi berulang kali bahkan setiap hari. Sehingga mereka bosan dan tidak menghiraukan penjelasan guru. Banyak pula dari mereka yang bermain sendiri dan melamun. Hal ini mengakibatkan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan guru.

Uji Coba Awal

Uji coba awal dilaksanakan setelah prototype selesai disusun. Uji coba awal ini dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan materi dan model pembelajaran Role Playing Berwawasan Interpersonal. Untuk mengukur tingkat kevalidan pengembangan ini, perlu diukur tingkat kevalidan materi dan model pembelajaran. Berhubungan dengan hal tersebut, dilakukan validasi pada ahli materi dan ahli model pembelajaran.

Uji coba awal yang pertama dilakukan oleh ahli materi yaitu bapak Didit Yulian Kasdriyanto, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Panca Marga. Proses validasi dengan menyerahkan prototype produk Model Pembelajaran Role Playing Berwawasan Kecerdasan Interpersonal.

Aspek materi masih perlu direvisi. Tentang beberapa kata yang kurang tepat, selain itu perintah dalam tugas rumah juga perlu diperbaiki.

Uji coba awal yang kedua dilakukan kepada ahli model pembelajaran yaitu Raran Suci Lestari, S.Pd., M.Pd yang juga merupakan dosen fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Panca Marga. Proses validasi dengan menyerahkan prototype produk Model Pembelajaran Role Playing Berwawasan Kecerdasan Interpersonal. Aspek model pembelajaran masih perlu direvisi. Tentang kalimat perintah dalam kegiatan pembelajaran, dan susunan alokasi waktu dalam setiap kegiatan.

Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan setelah Model Pembelajaran Role Playing Berwawasan Kecerdasan Interpersonal divalidasi oleh ahli pada uji coba awal.

Uji coba terbatas ini dilakukan untuk mengukur tingkat kepraktisan (Pr) dan kemenarikan (Mr) dalam pembelajaran tematik di kelas II. Digunakan angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengukur tingkat kepraktisan produk. Digunakan angket yang diberikan kepada guru untuk mengukur tingkat kepraktisan produk. Sedangkan angket yang diberikan kepada peserta didik untuk mengukur tingkat kepraktisan produk.

Berdasarkan hasil angket tersebut, terlihat bahwa guru menganggap bahan ajar telah sangat praktis. Guru juga memberikan saran dan komentar yaitu sebaiknya ditambahkan soal yang berhubungan dengan kegiatan anak sehari-hari.

Selanjutnya angket kepraktisan dan kemenarikan diberikan kepada 33 siswa kelas II SD Negeri Ambulu I, Kecamatan Sumberasih Kabupaten Probolinggo. Peneliti sengaja mengombinasikan satu angket dalam dua aspek yaitu kepraktisan dan kemenarikan.

Analisis Data

Analisis Data Uji Coba Awal

Tingkat kevalidan materi Pembelajaran Role Playing Berwawasan Kecerdasan Interpersonal (Vm) mencapai 88%. Sedangkan kevalidan Model Pembelajaran Role Playing Berwawasan Kecerdasan Interpersonal mencapai 90%. Pengambilan rata-rata untuk mendapatkan hasil tingkat kevalidan Model Pembelajaran Role Playing Berwawasan Kecerdasan Interpersonal (Vr) mencapai persentase 89%.

Analisis Data Uji Coba Terbatas

Tingkat kepraktisan menurut guru (P1) dan peserta didik (P2) masing-masing mencapai persentase 83% dan 94%. Untuk mendapatkan tingkat kepraktisan secara umum atau keseluruhan, diambil rata-rata yang mencapai persentase 89%. Tingkat kemenarikan Model Pembelajaran Role Playing Berwawasan Kecerdasan Interpersonal mencapai persentase 97%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan proses pengembangan yang dilakukan peneliti, dihasilkanlah produk berupa Model Pembelajaran *Role Playing* Berwawasan Kecerdasan Interpersonal Pada Kelas II di SD Negeri Ambulu I Kecamatan Sumberasih Kabupaten Probolinggo Tahun Ajaran 2017 / 2018. Dilengkapi dengan tahapan kegiatan yang runtut. Model ini merupakan kombinasi antara dua arah yang berlawanan, namun hal ini dapat sejalan karena dijumpai oleh hubungan sosial. Model ini disusun berdasarkan materi pembelajaran tematik kelas II SD semester 1. Pada tema 2 "Bermain di Lingkunganku", subtema 3 "Bermain di Sekolah", pembelajaran 4 dengan alokasi waktu selama 6 X 35 menit (1 kali pertemuan).

Pengembangan model pembelajaran *Role Playing* berwawasan kecerdasan interpersonal dikemas praktis dan efektif sehingga memudahkan guru untuk menerapkannya. Dilengkapi panduan guru yang berupa: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, dan penilaian. Serta Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berwawasan kecerdasan interpersonal dilengkapi dengan rangkuman. Pengembangan model pembelajaran ini bersifat interaktif karena dapat melakukan interaksi dua arah.

Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (dalam Rulyansah, 2013:45), adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Pendapat senada diungkapkan oleh Sugiyono (2010:15), penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Uraian di atas menjelaskan bahwasanya penelitian pengembangan adalah kegiatan yang menghasilkan produk kemudian diteliti kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan dari produk tersebut.

Tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi

untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan disekolah-sekolah. Upaya menghasilkan produk tertentu perlu menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut. Sukmadinata (2008:190), mengemukakan penelitian dan pengembangann merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Pada metode penelitian pengembangan Borg & Gall (dalam Rulyansah, 2013:45) ini akan menjelaskan tentang : (1). model pengembangan, (2). prosedur pengembangan, (3). uji coba produk yang di dalamnya terdapat desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, pengumpulan data dan teknik analisis data.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan proses pengembangan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Berwawasan Kecerdasan Interpersonal Pada Kelas II di SD Negeri Ambulu I Kecamatan Sumberasih Kabupaten Probolinggo Tahun Ajaran 2017 / 2018. Disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran ini valid. Hal ini dapat dibuktikan melalui validasi materi dan model.

1. Hasil analisis kevalidan yang diperoleh saat validasi materi dan validasi model terletak pada rentangan prosentase 75% sampai 100% yaitu pada presentase 89% . Sehingga model pembelajaran yang telah dikembangkan dikatakan valid atau layak digunakan sebagai alternatif dan variasi pada pembelajaran tematik di kelas II.
2. Hasil ujicoba kepraktisan pada guru mencapai 83%, dan hasil ujicoba kepada peserta didik menunjukkan respon yang baik yaitu 94%. Sehingga rata-rata uji kepraktisan keseluruhan mencapai 89%.
3. Hasil ujicoba kemenarikan pada peserta didik menunjukkan respon yang baik yaitu 94%.

4. Dari hasil kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan dapat dilihat bahwa Model Pembelajaran *Role Playing* Berwawasan Kecerdasan Interpersonal Pada Kelas II di SD Negeri Ambulu I Kecamatan Sumberasih Kabupaten Probolinggo Tahun Ajaran 2017 / 2018 tidak memerlukan revisi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* Berwawasan Kecerdasan Interpersonal Pada Kelas II di SD Negeri Ambulu I Kecamatan Sumberasih Kabupaten Probolinggo Tahun Ajaran 2017 / 2018 memiliki beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang telah dikembangkan ini dapat dijadikan variasi atau alternatif pada latihan pembelajaran tematik supaya peserta didik lebih terdorong untuk melakukan latihan sehingga banyak keterampilan yang mereka dapat.
2. Pada penelitian ini pengembang hanya melakukan uji kelompok kecil. Disarankan bagi peneliti lain untuk mencoba uji kelompok besar sehingga model yang dikembangkan dapat teruji kepraktisan dan kemenarikannya, sehingga dapat diproduksi secara massal.
3. Pengembangan produk lebih lanjut diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, sekolah, dan lembaga pendidikan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Campbell L,et al. 2006. *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intellegence*. Intuisi Press: Depok.
- Hisyam Zaini. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Pustaka Insan Madani: Yogyakarta.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muslich, Mansur. 2011. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suyadi. 2010. Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Pedagogia.
- Rulyansah, Afib. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Disertai Peta Konsep Materi Organ Peredaran Darah Manusia Untuk Siswa Kelas V Sdn Bandungrejosari 3 Malang. UM (Tesis).

JURNAL AFIB DAN DIASTY

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

14%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

3%

2

jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id

Internet Source

2%

3

merenungla.blogspot.com

Internet Source

2%

4

ejournal.upi.edu

Internet Source

2%

5

agroedupolitan.blogspot.com

Internet Source

2%

6

eprints.umm.ac.id

Internet Source

2%

7

eprints.ung.ac.id

Internet Source

1%

8

issuu.com

Internet Source

1%

9

simki.unpkediri.ac.id

Internet Source

1%

10	pt.scribd.com Internet Source	1%
11	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Student Paper	1%
12	Anggita Denia, Vera Mandailina, Syaharuddin Al Musthafa. "PENGEMBANGAN LKS MATEMATIKA MENGGUNAKAN PENDEKATAN PROBLEM SOLVING PADA MATERI ARITMATIKA", Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter, 2018 Publication	1%
13	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
14	id.scribd.com Internet Source	1%
15	sintadev.ristekdikti.go.id Internet Source	1%
16	es.scribd.com Internet Source	1%
17	docplayer.info Internet Source	1%
18	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%

Oktavianto Nugroho Saputro, Soebijantoro

19 Soebijantoro. "Pengembangan Wedus Gembel (Wayang Kardus Gembira Dan Belajar) Sebagai Media Membangun Jiwa Nasionalisme Sejak Dini Pada Siswa TKK Santo Yusuf Kota Madiun", AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2015
Publication 1%

20 id.123dok.com
Internet Source 1%

21 Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar
Student Paper 1%

22 Submitted to Universitas Negeri Jakarta
Student Paper 1%

23 www.scribd.com
Internet Source 1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

JURNAL AFIB DAN DIASTY

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8
