

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU DI KELAS IV SD NEGERI 39
PASAR GOMPONG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

RESTI PUTRI DEWI

NIM. 16129389

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

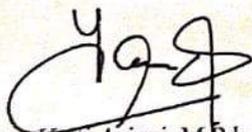
**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU DI KELAS IV
SD NEGERI 39 PASAR GOMPOG**

Nama : Resti Putri Dewi
NIM : 16129389
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

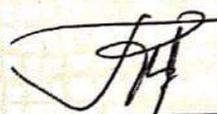


Dra. Yetti Ariani, M.Pd

NIP. 19601202 198803 2 001

Disetujui Oleh :

Pembimbing



Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd

NIP. 19581117 198603 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan
Model Role Playing Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Dikelas
IV SD Negeri 39 Pasar Gompong

Nama : Resti Putri Dewi

Nim/Bp : 16129389/2016

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

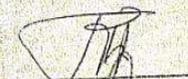
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2020

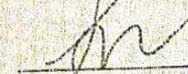
Nama

Tanda Tangan

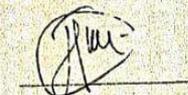
1. Ketua : Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd



2. Anggota : Mai Sri Lena, M.Pd



3. Anggota : Dra. Hamimah, M.Pd



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Resti Putri Dewi

NIM : 16129389

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU DI KELAS IV SD NEGERI 39 PASAR GOMPONG

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar aslinya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan

Padang, November 2020

Saya yang menyatakan

Resti Putri Dewi
NIM. 16129389
6000
NIM. 16129389

ABSTRAK

Resti Putri Dewi. 2020: Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong

Penelitian ini dilatar belakangi masalah yang ditemui dilapangan yaitu guru belum maksimal menerapkan model pembelajaran inovatif. Hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dilaksanakan dalam dua siklus, siklus I terdiri dari 2 pertemuan, dan siklus II terdiri dari 1 pertemuan. Disetiap siklus tersebut meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong dengan jumlah 29 orang siswa. Data dari penelitian diperoleh dari penilaian perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada pengamatan RPP siklus I rata-rata 84,72% kualifikasi baik, meningkat menjadi 94,44% kualifikasi sangat baik pada siklus ke II. aspek guru siklus I rata-rata 82,69% kualifikasi baik meningkat menjadi 95,45% kualifikasi sangat baik pada siklus II. Aspek siswa siklus I rata-rata 82,29% kualifikasi cukup, meningkat menjadi 93,18% kualifikasi sangat baik pada siklus II. Hasil belajar pada siklus I rata-rata 66,58% kualifikasi kurang meningkat menjadi 86,35% kualifikasi baik pada siklus II. Berdasarkan hasilnya dapat disimpulkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik terpadu.

Kata kunci: model pembelajaran *Role Playing*, hasil belajar

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya berupa kesehatan dan kesempatan sehingga peneliti dapat mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selanjutnya shalawat dan salam peneliti hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengubah akhlak umat manusia dari zaman jahiliyah menjadi zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral dan etika. Sehingga dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan iman dan ilmu pengetahuan.

Berkat rahmat dan karunia Allah SWT peneliti dapat membuat karya ini, dengan izin-Nya memberikan peneliti ide dan pemikiran yang tertuang selama perjalanan penyelesaian skripsi yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong Kabupaten Pesisir Selatan”** ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan secara moril maupun secara materil. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Ibu Mai Sri Lena, S.Pd., M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan, dan arahan demi penyelesaian skripsi ini

2. Ibu Melva Zainil ST,M.Pd selaku ketua UPP III bandar buat dan Reinita, M.Pd selaku sekretaris UPP III bandar buat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat dan dukungan yang sangat berharga bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu mai sri lena, M.Pd selaku dosen penguji I dan Ibu Dra. Hamimah, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah banyak memberikan saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini..
5. Serta tidak lupa ucapan terimakasih yang tak terhingga untuk mama tercinta, Almarhumah ayah, kakak kandung saya riko efendi dan kakak sepupu saya yuliwel nova susanti S.E dan rico hardiyansyah, yang telah memberikan doa, dorongan, semangat, nasehat serta melengkapi segala kebutuhan baik itu moril maupun materil.
6. Kepala Sekolah SD Negeri 39 Pasar Gompong beserta wakil kepala sekolah, Guru kelas IV yang telah memberi izin penelitian di kelas IV dan membantu dalam penelitian serta guru-guru, karyawan, peserta didik dan komite sekolah yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
7. Terima kasih juga kepada teman 16 BB 03 selama 4 tahun ini, terima kasih kepada teman PPL di SD 01 Bandar Buat , buat teman sepembimbingan icha dan iber dan teristimewa buat teman-teman ghibah ku , teman-teman baku hantam ku, Indah ririn kurnia sari S.Pd, Riqqah anisa maharani S.Pd, Lisa rahma ilahi S.Pd, Nigelin fiheria S.Pd
8. Terima kasih buat BTS, EXO, JI CHANG WOOK, KIM BUM DLL telah memberikan energy semangat dan motivasi , hiburan selama pembuatan skripsi ini, walaupun halu ku dan halu mu tidak pernah bertemu tapi aku selalu semangat untuk membuat skripsi hanya dengan melihatmu dilayar kaca, instragram, tik tok.

Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan

yang diberikan kepada peneliti mendapat balasan berupa pahala disisi Allah SWT, Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Dalam penelitian skripsi ini tidak luput dari tantangan dan hambatan yang peneliti temukan, namun berkat dorongan, bimbingan, dari semua pihak di atas peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peneliti pribadi, sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berpikir.

Padang , November 2020

Peneliti

Resti Putri Dewi

Nim. 16129389

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTARii

DAFTAR ISI v

DAFTAR BAGANix

DAFTAR TABEL x

DAFTAR LAMPIRANxi

BAB I PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 8

C. Tujuan Penelitian 9

D. Manfaat Penelitian 10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A.Kajian Teori 12

1. Hasil Belajar..... 12

a. Pengertian Hasil Belajar 12

b. Tujuan Hasil Belajar	13
c. Penilaian Autentik	14
2. Pembelajaran Tematik Terpadu	17
a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu	17
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu	18
c. Keunggulan Pembelajaran Tematik Terpadu	19
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	20
a. Pengertian RPP	20
b. Komponen – Komponen RPP	21
4. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	22
a. Pengertian Model pembelajaran <i>Role Playing</i>	23
b. Tujuan Pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	26
c. Keunggulan Model pembelajaran <i>Role Playing</i>	27
d. Manfaat Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	27
e. Langkah – Langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	28
B. Kerangka Teori	29

BAB III Metodologi Penelitian

A. Setting Penelitian	32
1. Tempat Penelitian	32
2. Subjek Penelitian	32
3. Waktu Penelitian	32
B. Rancangan Penelitian	33

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	33
a. Pendekatan Penelitian.....	33
b. Jenis Penelitian.....	34
2. Alur Penelitian	35
3. Prosedur Penelitian.....	38
a. Perencanaan Penelitian	38
b. Pelaksanaan Tindakan	39
c. Pengamatan.....	40
d. Refleksi.....	40
C. Data dan Sumber Data	40
1.Data Penelitian	41
2.Sumber Data	41
D.Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	42
1. Teknik Pengumpulan Data	42
2. Instrumen Penelitian.....	43
E. Analisis Data	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	47
1. Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan I.....	47
a. Tahap Perencanaan	48
b. Tahap Pelaksanaan.....	52
c. Tahap Pengamatan.....	59
d. Tahap Refleksi	78

2. Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan II	
a. Tahap Perencanaan	84
b. Tahap Pelaksanaan.....	88
c. Tahap Pengamatan.....	97
d. Tahap Refleksi	117
3. Hasil Siklus II.....	122
a. Tahap Perencanaan.....	122
b. Tahap Pelaksanaan	126
c. Tahap Pengamatan	132
d. Tahap Refleksi.....	152
B. Pembahasan.....	155
1. Pembahasan Siklus 1	155
2. Pembahasan Siklus 2	160

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	165
B. Saran.....	166

DAFTAR RUJUKAN

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1: Kerangka Teori	30
Bagan 1.2: Alur Penelitian Tindakan Kelas	37

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1: Nilai MID semester kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong.....	6
Tabel 1.2: Pengamatan RPP Siklus I pertemuan 1	63
Tabel 1.3 : Pengamatan aspek guru Siklus I Pertemuan 1	70
Tabel 1.4 : Pengamatan aspek siswa Siklus I pertemuan 1	76
Tabel 1.5 : Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan 2	101
Tabel 1.6 : Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan 2	108
Tabel 1.7 : Pengamatan Aspek Siswa Siklus I pertemuan 2	115
Tabel 1.8 : Pengamatan RPP Siklus II	137
Tabel 1.9 : Pengamatan Aspek Guru Siklus II.....	144
Tabel 1.10 : Pengamatan Aspek Siswa Siklus II.....	150

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pemetaan KD dan Indikator Siklus I Pertemuan I.....	168
Lampiran 2: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I.....	169
Lampiran 3: Materi Pembelajaran.....	176
Lampiran 4: Media Pembelajaran	179
Lampiran 5: Skenario Bermain peran	181
Lampiran 6: Kisi – Kisi Soal.....	187
Lampiran 7: Evaluasi	192
Lampiran 8: penilaian sikap siklus 1 pertemuan 1	203
Lampiran 9: Hasil penilaian pengetahuan siklus 1 pertemuan 1.....	204
Lampiran 10: Hasil penilaian keterampilan siklus 1 pertemuan 1	206
Lampiran 11: Rekapitulasi hasil penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan siklus 1 pertemuan 1	208
Lampiran 12: Lembar Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan 1	209
Lampiran 13: Lembar pengamatan aspek guru siklus 1 pertemuan 1	213
Lampiran 14: Lembar pengamatan aspek siswa siklus 1 pertemuan 1	219
Lampiran 15: Pemetaan KD dan indikator siklus 1 pertemuan 2	224
Lampiran 16: Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2 ...	225
Lampiran 17: Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	232
Lampiran 18: Media Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	236

Lampiran 39: Hasil Penilaian Pengetahuan siklus 2	305
Lampiran 40: Hasil penilaian Keterampilan Siklus 2	306
Lampiran 41: Rekapitulasi hasil penilaian pengetahuan dan Keterampilan siklus 2	308
Lampiran 42: Rekapitulasi nilai pengetahuan dan keterampilan Siklus 1 dan 2.....	309
Lampiran 43 : Lembar Pengamatan RPP Siklus 2.....	311
Lampiran 44: Lembar pengamatan Aspek guru siklus 2	315
Lampiran 45: Lembar Pengamatan Aspek siswa siklus 2.....	321
Lampiran 46: Foto penelitian	326
Lampiran 47: Surat Penelitian.....	330

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan. Pendidikan dapat ditempuh melalui pendidikan informal, non formal, dan formal. Ketiga pendidikan yang dilalui tersebut nantinya akan membawa individu kepada perkembangan potensi yang dimiliki. Pendidikan juga merupakan salah satu tujuan nasional negara Indonesia, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Penyelenggaraan pendidikan disesuaikan dengan tujuan atau cita – cita dari pendidikan nasional. Cita – cita pendidikan Indonesia itu termuat dalam tujuan nasional sesuai Undang – Undang Republik Indonesia No20 Tahun 2003 pasal3 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan-kemampuan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Terkait dengan pernyataan di atas, tujuan pendidikan nasional yaitu untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman

dan bertakwa kepada tuhan yang Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

keberhasilan fungsi dan tujuan pendidikan sangatlah ditentukan oleh para pendidik. Peranan guru dalam keseluruhan program pendidikan di sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal sangat dominan, yaitu dalam upaya mendidik, membina, dan mengembangkan potensi peserta didik (Yunisrul, 2015). Peningkatan mutu pembelajaran di sekolah akan selalu mendapatkan perbaikan – perbaikan secara berkelanjutan. Perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran di sekolah itu dilakukan melalui perubahan kurikulum sekolah oleh pemerintah. Kurikulum itu bersifat dinamis, harus selalu menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan.

Kurikulum merupakan kumpulan dari dokumen perencanaan yang dijadikan sebagai acuan dalam merancang pembelajaran oleh lembaga pendidikan untuk membelajarkan siswa, sehingga pada akhirnya dapat mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan sesuai dengan Undang – Undang tersebut. Kurikulum merupakan suatu program pendidikan yang berisikan berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang diprogramkan, direncanakan, dan dirancang secara sistematis sesuai dengan norma – norma yang berlaku untuk dijadikan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran bagi tenaga kependidikan dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan (Dakir,2010).

Pada saat ini, pemerintah sedang mengusahakan pemerataan pelaksanaan kurikulum 2013 di setiap tingkatan lembaga pendidikan termasuk pada tingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD). Pembaharuan kurikulum pendidikan Indonesia menjadi Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2006 (KTSP). Hal ini dilakukan agar kurikulum tersebut sesuai perkembangan zaman. Pada kurikulum 2013 di sekolah dasar, pembelajaran yang diterapkan merupakan pembelajaran tematik terpadu.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada murid. Bermakna artinya, pada pembelajaran tematik peserta didik akan dapat memahami konsep – konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar mata pelajaran. Menurut Majid (2014), pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individu maupun kelompok aktif dalam menggali dan menemukan konsep serta prinsip – prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Selain itu, pembelajaran tematik terpadu adalah model pembelajaran terpadu menggunakan pendekatan tematik yang di dalamnya terdapat beberapa mata pelajaran berdasarkan tema yang dipilih untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa (Rusman, 254).

Berdasarkan pendapat di atas pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran terpadu yang menyatukan beberapa mata pelajaran dalam bentuk tema, yang pada akhirnya siswa dapat menghubungkan materi yang telah diajarkan dengan pemahaman yang telah dimiliki siswa sebelumnya. Alasan penerapan pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar yaitu pembelajaran tematik terpadu memiliki landasan (Majid,2014):

1) landasan filosofis, ada tiga faham yang melandasi mengapa di sekolah dasar di terapkan pembelajaran tematik terpadu, yaitu faham progresivisme (proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas), faham konstruktivisme (siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan obyek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan), faham humanisme (memandang siswa sebagai individu yang memiliki keunikan/kekhasannya, potensi, dan motivasi masing – masing). 2) landasan psikologismenurut psikologis perkembangan, untuk menentukan tingkat keluasan dan kedalaman isi materi pembelajaran haruslah disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik. Dalam proses belajarnya, anak – anak usia sekolah dasar mempunyai pemikiran yang bersifat konkrit, integratif, dan hierarkis. 3) landasan Yuridis, UU No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak yang menyatakan bahwa setiap anak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.

Setelah melakukan observasi di SD Negeri 39 Pasar Gompong yang pertama dilakukan pada tanggal 22 agustus 2020 dan kedua pada tanggal 24 agustus 2020 yang telah menerapkan kurikulum 2013. Terlihat bahwa permasalahan – permasalahan yang ditemukan yaitu dari segi penyusunan perencanaan pembelajaran, guru, dan siswa. Permasalahan yang ditemukan dalam segi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

adalah perumusan indikator belum sesuai dengan kata kerja operasional sehingga kata – katanya belum dapat terukur.

Permasalahan yang terlihat pada guru adalah 1) guru yang cenderung melakukan pembelajaran yang terkesan monoton karena guru hanya menyampaikan materi – materi secara langsung dan kurang menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model yang inovatif, 2) pembelajaran yang tidak berpusat pada siswa, 3) guru belum mampu memotivasi siswa dalam mengajar sehingga siswa masih malu – malu untuk mengungkapkan pendapatnya.

Permasalahan dari siswa, yang terlihat adalah 1) siswa hanya sebagai pendengar saja saat pembelajaran, 2) siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa sibuk dengan urusannya masing – masing dan ada juga siswa yang memainkan benda – benda yang ada di sekitarnya, 3) pembelajaran tidak berpusat pada siswa.

Permasalahan yang terdapat diatas, berdampak pada hasil belajar siswa kelas IV yang masih rendah, seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Nilai Mid Semester Kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong

No	Nama	KB M	Nilai									JML	Rata	Ketuntasan	
			IPA	T	B	B.I	T	B	IPS	T	B			T	B
1.	AAB	75	70		√	72		√	65		√	207	69		√
2.	HM	75	71		√	68		√	70		√	209	70		√
3.	SB	75	75	√		100	√		85	√		260	87	√	
4.	AB	75	68		√	65		√	65		√	198	66		√
5.	AAP	75	65		√	70		√	60		√	195	65		√
6.	DHL	75	70		√	70		√	73		√	213	71		√
7.	GF	75	68		√	70		√	64		√	202	67		√
8.	HFD	75	95	√		73		√	75	√		243	81	√	
9.	LZJ	75	70		√	70		√	65		√	205	68		√
10.	MAP	75	89	√		96	√		84	√		269	90	√	
11.	MRA	75	60		√	65		√	70		√	195	65		√
12.	NM	75	75	√		78	√		82	√		235	78	√	
13.	SZQ	75	63		√	71		√	65		√	199	66		√
14.	ZH	75	95	√		94	√		86	√		275	92	√	
15.	AK	75	75	√		75	√		79	√		229	76	√	
16.	FMF	75	70		√	70		√	73		√	213	71		√
17.	GWL	75	68		√	72		√	70		√	210	70		√
18.	HFR	75	85	√		89	√		77	√		251	84	√	
19.	IT	75	65		√	70		√	60		√	195	65		√
20.	NAK	75	71		√	70		√	60		√	201	67		√
21.	NK	75	84	√		83	√		78	√		245	82	√	
22.	PRC	75	65		√	71		√	60		√	196	65		√
23.	MM	75	68		√	63		√	60		√	191	64		√
24.	MA	75	82	√		96	√		81	√		259	86	√	
25.	MHI	75	75	√		80	√		75	√		230	78	√	
26.	RRJ	75	80	√		87	√		82	√		249	83	√	
27.	HY	75	70		√	70		√	72		√	212	71		√
28.	DAM	75	68		√	70		√	63		√	201	67		√
29.	MRN	75	65		√	60		√	63		√	188	63		√
											Jumlah		2127		
											Rata – rata		73		
											Jumlah			11	18
											Persentase			38%	62%

Sumber : Data sekunder SD Negeri 39 Pasar Gompong

Terlihat dari tabel di atas, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran tematik masih rendah. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa menunjukkan dari 29 siswa hanya 11 siswa atau sekitar 38% yang sudah mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM). Sedangkan 18 siswa yang lain atau sekitar 62% belum Mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM)

Berdasarkan permasalahan di atas perlu diupayakan perbaikan – perbaikan dengan berbagai cara. Salah satunya dengan cara meningkatkan proses pembelajaran ke arah yang lebih baik, yaitu dengan menggunakan berbagai model – model pembelajaran inovatif, seperti model pembelajaran berbasis langsung, model CTL, model pembelajaran *Role Playing*, model Inkuiri, dan lain sebagainya yang dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan di atas. Dari berbagai macam model pembelajaran tersebut peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *Role Playing* untuk mengatasi masalah tersebut. Karena dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* siswa lebih mudah memahami informasi yang diberikan dengan cara menghayati peran dan situasi yang dimainkannya berdasarkan kehidupan nyata. Menurut Sudjana (2010), mengatakan model pembelajaran *Role Playing* adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak – pihak yang terdapat pada kehidupan nyata. Adanya penggunaan dalam model *Role Playing* menjadikan siswa sebagai subjek pembelajaran.

Sehingga mereka secara aktif harus melakukan praktik - praktik berkomunikasi dengan temannya. Adapun keunggulan – keunggulan dari model pembelajaran *Role Playing* menurut Sudjana (2010) yaitu:

- 1) Peran yang ditampilkan peserta didik dengan menarik akan segera mendapat perhatian peserta didik lainnya,
- 2) Model ini dapat dilakukan baik dalam bentuk kelompok besar maupun kelompok kecil.
- 3) Dapat membantu peserta didik untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran,
- 4) Dapat membantu peserta didik untuk menganalisis, dan memahami situasi serta memikirkan masalah yang terjadi dalam bermain peran,
- 5) Menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik untuk berperan dalam menghadapi masalah.

Model pembelajaran *Role Playing* dapat dijadikan sebagai salah satu variasi model yang dapat digunakan untuk mengajarkan siswa SD kelas IV semester II. Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperlukan perbaikan hasil belajar pada pembelajaran tematik terpadu melalui penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah yang terdiri dari rumusan masalah secara umum dan secara khusus. Rumusan masalah secara umum yaitu, bagaimanakah meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada tematik terpadu di kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong

Adapun rumusan masalah secara khusus yaitu :

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dalam tematik terpadu di kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini terdiri dari tujuan umum dan khusus. Tujuan umum penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong.
2. Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong.

3. Peningkatan hasil belajar sesuai dengan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Tematik terpadu di kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah menambah pengetahuan menulis bagi penulis di dunia pendidikan mengenai model pembelajaran *Role Playing* terutama dalam pembelajaran Tematik terpadu di SD.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, yaitu : menambah wawasan guru dalam mengajar, guru dapat menerapkan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam prosesnya melalui pengalaman mereka dalam belajar. Guru dapat menerapkan model pembelajaran *Role Playing* sebagai salah satu variasi model dalam pembelajaran. Dengan model ini harapannya dapat tercipta kondisi belajar yang menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar.
- b. Bagi siswa : melalui model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari tematik terpadu. Melalui model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran ini harapannya siswa menjadi semakin aktif dan hasil belajarnya meningkat.
- c. Bagi kepala sekolah, yaitu : sebagai bahan bacaan atau rujukan

bagi guru maupun kepala sekolah akan pentingnya penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Tematik terpadu.

- d. Bagi peneliti, yaitu dapat menambah wawasan dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Tematik terpadu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil belajar

a. Pengertian hasil belajar

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh semua orang untuk mendapatkan pengetahuan. Setiap individu akan merasakan belajar sepanjang hidupnya sampai individu tersebut meninggal. Seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan dalam dirinya.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

Penilaian hasil belajar peserta didik merupakan sesuatu yang sangat penting dan strategis dalam kegiatan belajar dan mengajar. Menurut Hamalik (dalam Kunandar 2014) Hasil belajar adalah pola – pola perbuatan, nilai – nilai, pengertian – pengertian dan sikap - sikap serta kemampuan peserta didik. Menurut Rusman (2011), mengemukakan hasil belajar merupakan kompetensi - kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak.

Sudjana dalam (Kunandar 2014) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, sehingga mengakibatkan perubahan tingkah laku. Adapun hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah pada ranah kognitif. Hal ini karena melalui hasil belajar kognitif kita dapat mengetahui pencapaian penguasaan siswa terhadap pengetahuan atau informasi yang disampaikan oleh guru. Selain itu juga, melalui hasil belajar kognitif guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan.

b. Tujuan Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku setelah proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penilaian hasil belajar memiliki tujuan dalam pembelajaran.

Menurut Sudjana (2009) mengatakan tujuan hasil belajar adalah untuk menggambarkan hasil belajar siswa berupa kemampuan – kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Jihad 2013) tujuan hasil belajar adalah untuk menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.

Berdasarkan dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan hasil belajar adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran serta mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar.

c. Penilaian Autentik

Pembelajaran tematik terpadu Kurikulum 2013 menggunakan penilaian autentik. Penilaian autentik merupakan penilaian yang mencakup tiga aspek penilaian yaitu, afektif, kognitif, dan psikomotor. Penilaian autentik harus ditekankan pada rata - rata tiga ranah tersebut secara menyeluruh sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Sunarti dan Rahmawati (2014) penilaian autentik adalah proses pengumpulan informasi tentang perkembangan dan pencapaian pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dapat membuktikan bahwa tujuan pembelajaran itu dapat tercapai dengan baik. Berdasarkan Permendikbud No. 65 tahun 2013 tentang standar proses dan Permendikbud No. 66 tahun 2013 tentang standar penilaian, maka pada penilaian kurikulum 2013 menggunakan penilaian autentik pada proses dan hasil yang mencakup 3 aspek penilaian, yaitu :

- 1) Penilaian kognitif, ada 6 tingkatan dalam ranah kognitif yaitu, pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Bentuk penilaian tes kognitif dapat dilakukan dengan dengan tes tertulis, tes lisan, dan penugasan/proyek.

- a. Tes tertulis, merupakan tes yang menuntut peserta tes memberi jawaban secara tertulis berupa pilihan ganda dan uraian.
 - b. Tes lisan, digunakan untuk mengevaluasi hasil dalam belajar dalam bentuk kemampuan mengemukakan ide – ide dan pendapat secara lisan. Dalam pelaksanaan tes lisan diperlukan instrumen yang berupa soal – soal tes lisan dan rubrik penilaian.
 - c. Penugasan/proyek, merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan, dan kemampuan menginformasikan peserta didik pada mata pelajaran tertentu secara jelas.
- 2) Penilaian afektif, ada 5 tingkatan pada ranah afektif yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup. Ranah afektif mencakup empat ranah yaitu:
- a. Penilaian sikap, penilaian sikap dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen sikap. Menurut (Sunarti & Rahmawati 2014) sikap adalah kemampuan untuk merespon objek, konsep, atau orang dalam suatu situasi, baik menyukai atau tidak menyukai. Sikap siswa terhadap mata pelajaran

merupakan salah satu indikator keberhasilan guru dalam pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar.

- b. Penilaian minat, instrumen minat dapat digunakan untuk memperoleh informasi tentang minat siswa terhadap suatu mata pelajaran, sehingga guru dapat melakukan tindak lanjut untuk meningkatkan minat siswa. Instrumen minat dapat berupa kusioner yang mengukur keingintahuan seorang tentang suatu objek.
 - c. Penilaian nilai, nilai merupakan penghargaan terhadap sesuatu yang dilakukan seseorang yang menjadi dasar penentu tingkah laku seseorang (Sunarti & Rahmawati, 2014). Penilaian terhadap nilai dapat dilakukan dengan membuat instrumen nilai berupa kusioner.
- 3) Penilaian psikomotor, dalam ranah psikomotor, ada tujuh jenis perilaku yaitu, persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreativitas. Bentuk penilaian psikomotorik dapat dilakukan dengan tes unjuk kerja, proyek, portofolio, dan penilaian produk.
- a. Tes unjuk kerja, merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu.
 - b. Proyek, merupakan tugas yang diberikan kepada peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Penilaian proyek dilaksanakan terhadap persiapan, pelaksanaan dan hasil.

- c. Portofolio, kumpulan dokumen dan karya – karya peserta didik dalam bidang tertentu yang diorganisasikan untuk mengetahui perkembangan peserta didik. Penilaian portofolio adalah penilaian berkelanjutan yang menilai proses pembelajaran berdasarkan kumpulan dokumen dan karya – karya peserta didik.
- d. Penilaian produk, penilaian yang dilakukan terhadap persiapan, pelaksanaan/proses pembuatan, dan hasil karya yang dibuat oleh peserta didik.

2. Pembelajaran Tematik Terpadu SD

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran di Sekolah Dasar pada hakikatnya adalah pemberian informasi yang mendasar atau fundamental bagi individu. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dalam pelaksanaannya memuat beberapa mata pelajaran dalam satu tema, terdapat perbedaan materi dari berbagai mata pelajaran tetapi materi tersebut saling berkaitan satu sama lain. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema – tema.

Menurut Rusman (2011) mengungkapkan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah model pembelajaran terpadu menggunakan pendekatan tematik yang di dalamnya terdapat

beberapa mata pelajaran berdasarkan tema yang dipilih untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Sedangkan menurut Majid (2014) pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu model pembelajaran terpadu, yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif dalam menggali dan menemukan konsep serta prinsip – prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik.

Pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan atau menyatukan beberapa mata pelajaran dalam bentuk tema sekaligus untuk satu pembelajaran. Sehingga dalam satu kali pembelajaran, setiap siswa akan mendapatkan informasi atau pengetahuan dari beberapa bidang ilmu sekaligus secara bersamaan.

b. Karakteristik pembelajaran tematik terpadu

Sama halnya dengan model pembelajaran yang lainnya pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar juga memiliki karakteristik atau ciri-cirinya. Menurut Majid (2014) Adapun karakteristik dari pembelajaran tematik terpadu antara lain yaitu:

a. Berpusat padasiswa

Pembelajaran tematik terpadu berpusat pada siswa (*student centered*).

b. Memberikan pengalamanlangsung

Pembelajaran tematik terpadu dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa (*direct experiences*).

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema – tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan.

d. Menyajikan konsep dari berbagai matapelajaran

Pembelajaran tematik terpadu menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik terpadu bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya,

f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan karakteristik tersebut dapat kita ketahui bahwa dengan menerapkan pembelajaran tematik terpadu akan membantu menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada siswa (*student center*) sehingga membuat siswa lebih aktif dalam setiap pembelajaran. Pembelajaran tematik terpadu juga akan menghindarkan guru untuk menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa.

c. Keunggulan Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran yang dilakukan di setiap lembaga pendidikan tentunya memiliki beberapa keunggulan. Seperti halnya pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. Menurut Majid (2014: 92) Keunggulan tersebut yaitu:

1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia Sekolah Dasar. 2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa. 3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama. 4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa. 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya. 6) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggung jawab terhadap gagasan orang lain.

Keunggulan dalam pembelajaran tematik terpadu sangat banyak sekali, salah satunya dalam pembelajaran tematik terpadu menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan peserta didik.

3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

a. Pengertian RPP

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan perencanaan jangka pendek untuk memproyeksikan apa yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Menurut Sanjaya (2011) rencana pelaksanaan pembelajaran adalah program perencanaan yang disusun untuk pelaksanaan pembelajaran. selanjutnya menurut Sumantri (2015) perencanaan pembelajaran adalah suatu naskah tertulis yang disusun secara sistematis tentang perkembangan siswa dengan tujuan pembelajaran tersebut dapat berjalan lebih efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan siswa dan masyarakat.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan panduan guru

dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang memerlukan perencanaan program yang baik pula. Sehingga dengan adanya RPP guru sudah mempunyai persiapan untuk melaksanakan proses pembelajaran.

b. Komponen – komponen RPP

Rencana pelaksanaan pembelajaran memiliki komponen – komponen yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan. Ada berbagai macam komponen yang terdapat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Sanjaya (2011:60) “dalam rencana pelaksanaan pembelajaran minimal ada lima komponen pokok, yaitu : 1) komponen tujuan pembelajaran, 2) materi pelajaran, 3) metode, 4) media dan sumber belajar, 5) komponen evaluasi”.

Sedangkan menurut Majid (2014:126-128) “komponen RPP yaitu : 1) mencantumkan identitas, 2) mencantumkan tujuan pembelajaran, 3) mencantumkan materi pembelajaran, 4) mencantumkan model/metode pembelajaran, 5) mencantumkan langkah – langkah kegiatan pembelajaran, 6) mencantumkan media/alat/bahan/sumber belajar, 7) mencantumkan penilaian”.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komponen – komponen RPP terdiri dari : 1) identitas, 2) KI, 3) Kompetensi dasar dan indikator, 4) mencantumkan tujuan

pembelajaran, 5) mencantumkan materi pembelajaran, 6) mencantumkan model/metode pembelajaran, 7) mencantumkan langkah – langkah kegiatan pembelajaran, 8) mencantumkan media/alat/bahan/sumber belajar, 9) mencantumkan penilaian.

4. Model Pembelajaran *Role Playing*

Pembelajaran akan mendapatkan hasil yang optimal apabila informasi yang akan disampaikan dengan menggunakan model yang tepat, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan dari peserta didik. Model itu sendiri merupakan cara untuk melakukan atau mencapai sesuatu.

Menurut Sumantri (2015) model adalah kerangka konseptual sebuah prosedur yang sistematis dalam pengorganisasian peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dalam sebuah pembelajaran, model menjadi bagian yang sangat penting. Hal ini dikarenakan model memegang peranan penting terhadap hasil belajar anak. Menurut Taufina dan Muhammadi (2012) model pembelajaran didefinisikan sebagai suatu pola yang digunakan oleh guru dan mengkondisikan siswa dalam suatu kondisi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yaitu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan peserta didik dalam belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Dalam pembelajaran begitu banyak model yang dapat digunakan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menarik bagi peserta didik.

a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukkan peran di dalam kelas yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

Model pembelajaran *Role Playing* Menurut Taufina dan Muhammadi (2012:176) “adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Model pembelajaran *role playing* ditekankan kepada setiap individu siswa dalam memerankan suatu tokoh pada drama yang bersangkutan. Dengan model pembelajaran *role playing* siswa diharapkan dapat memerankan berbagai figure dan menghayati dalam berbagai situasi. Jika model *Role Playing* direncanakan dengan baik dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dan bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat orang lain dan mengambil keputusan dalam kerja kelompok. Sementara

Sumantri (2015) mengatakan bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak – pihak yang terdapat pada kehidupan nyata.

Menurut Maier (dalam Iskandar 2017:140)“model pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu model pembelajaran yang disukai baik oleh peserta didik maupun guru”. Hal tersebut dibuktikan dengan pernyataan Maier yang menyatakan bahwa:

Role playing seems to be an educational tool favored by students and instructors alike. Students or trainees welcome role playing because this activity brings variations, movement, and most likely, simulated life experience into the classroom or training session. Teacher, trainers or supervisors favor role playing as a handy means of enlivening the learning content; in particular, this method brings concrete study materials which are more difficult to explain by the way of lecture and discussion.

Pernyataan tersebut yaitu bermain peran terlihat seperti sebuah perangkat pendidikan yang disukai oleh peserta didik dan instruktur/guru. Peserta didik atau pelatih-pelatih menerima bermain peran karena aktivitas ini membawa variasi gerakan, dan yang paling disukai, pengalaman hidup yang disimulasikan dalam ruang kelas atau sesi pelatihan. Guru, pelatih, atau pengawas menyukai bermain peran sebagai sebuah arti dari menghidupkan isi dari pembelajaran, khususnya model ini membawa materi pembelajaran menjadi konkret ketika yang lebih sulit dijelaskan

oleh metode ceramah dan diskusi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah pembelajaran yang ditujukan agar siswa mampu memahami informasi yang diberikan dengan cara menghayati peran dan situasi yang dimainkannya berdasarkan kehidupan nyata, dengan harapan siswa dapat menempatkan dirinya pada saat berada dalam masyarakat. Melalui bermain peran, siswa-siswa memasuki diri-diri orang lain dengan perilaku seperti orang yang diperankannya. Lebih lanjut, Blatner dalam Vasileiou dan Paraskeva (dalam Indrawati 2013) mengungkapkan bahwa:

Using role playing techniques students participate actively in learning activities, as they express their feelings, ideas, and arguments, trying to convince others of their viewpoint, and, thus, they create and develop self-efficacy beliefs. Also, through the negotiation and interaction with their peers, they learn to compromise, accept different perspectives, and gain tolerance to cultural diversity. Furthermore, role playing can be used as a method for teaching insight and empathy competence

Menurut pernyataan tersebut, Blatner menyebutkan bahwa dengan menggunakan model bermain peran, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti mengekspresikan perasaan, ide - ide, argumen -argumen mereka, mencoba untuk meyakinkan orang lain tentang sudut pandangnya, dengan demikian, mereka dapat menciptakan dan mengembangkan kepercayaan diri yang kuat. Juga, melalui perundingan dan

interaksi dengan kelompoknya, mereka belajar untuk berkompromi, menerima pandangan atau pendapat yang berbeda, dan saling toleransi terhadap keanekaragaman budaya. Selanjutnya, bermain peran dapat digunakan sebagai model untuk mengajarkan kompetensi pemahaman dan berempati.

b. Tujuan Pembelajaran Menggunakan Model pembelajaran *Role Playing*

Sebuah pembelajaran pasti selalu memiliki tujuan yang ingin dicapai, begitupula dengan model pembelajaran, apa tujuan menggunakan model *Role Playing* dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tujuan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* adalah untuk mengenalkan peran – peran dalam dunia nyata kepada siswa (Sudjana,2010). Sedangkan menurut (Uno,2011) mengatakan tujuan dari model pembelajaran *Role Playing* adalah agar siswa tersebut menemukan jati dirinya (makna diri) di dunia sosialnya dan dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari dengan cara berkelompok dalam memainkan peran.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran adalah agar siswa mampu menghayati peran yang mungkin akan mereka alami ketika mereka berada dalam masyarakat. Penggunaan model *Role Playing* atau yang dikenal dengan bermain peran dalam sebuah pembelajaran akan menambah pengalaman tersendiri bagi para

siswa. Selain menjadikan pembelajaran lebih menarik, *Role Playing* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu tokoh dalam kehidupan.

c. Keunggulan Model pembelajaran *Role Playing*

Model yang dilaksanakan dalam pembelajaran mempunyai keunggulan, begitu juga dengan Model pembelajaran *Role Playing*. Adapun menurut Sudjana (2010) keunggulan Model pembelajaran *Role Playing* yaitu:

- 1) Peran yang ditampilkan peserta didik dengan menarik akan segera mendapat perhatian peserta didik lainnya, 2) Model ini dapat dilakukan baik dalam bentuk kelompok besar maupun kelompok kecil. 3) Dapat membantu peserta didik untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran, 4) Dapat membantu peserta didik untuk menganalisis, dan memahami situasi serta memikirkan masalah yang terjadi dalam bermain peran, 5) Menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik untuk berperan dalam menghadapi masalah.

Sedangkan menurut Aris Shoimin (2014) keunggulan model pembelajaran *Role Playing* adalah

- (1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, (2) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, (3) guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, (4) berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, (5) sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, (6) membangkitkan gairah dan semangat dalam diri siswa, (7) dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat mengambil hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri, (8) dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keunggulan model pembelajaran *Role Playing* adalah siswa tertarik dengan proses pembelajaran, siswa memahami pengalaman orang lain dengan melakukan peran dan siswa tersebut dapat merasakan peristiwa tersebut secara langsung, mudah diingat, dan dapat diambil hikmah yang terkandung di dalam penghayatannya

d. Manfaat Dari Model *Role Playing*

Setiap model pembelajaran mempunyai manfaat menurut Hamdayama (2014:192) manfaat model pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut.:

- (1) Dapat memberikan semacam praktek tersembunyi, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang merekapelajari.
- (2) Melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
- (3) Dapat memberikan kepada murid kesenangan karena model pembelajaran *Role Playing* murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa, sambil kita antarkan duniakita.

e. Langkah – langkah Model *Role Playing*

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkahnya (sintaks) tersendiri, langkah-langkah model *role playing* menurut Sudjana (2010:116) adalah sebagai berikut.

Langkah – langkahnya 1) Pendidik bersama peserta didik menyiapkan bahan pembelajaran berupa topik yang akan dibahas. Topik itu hendaknya mengandung peran – peran yang seharusnya terjadi dalam situasi tertentu. 2) Pendidik bersama peserta didik mengidentifikasi dan menetapkan peran – perannya. 3) Pendidik membantu peserta didik untuk menyiapkan tempat, waktu, dan alat – alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. 4) Pendidik membantu peserta didik untuk melaksanakan permainan peran. 5) Pendidik bersama para peserta didik melakukan

penilaian terhadap proses dan hasil penggunaan model tersebut

Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *Role Playing* menurut Taufina dan Muhammadi (2012: 177) adalah sebagai berikut:

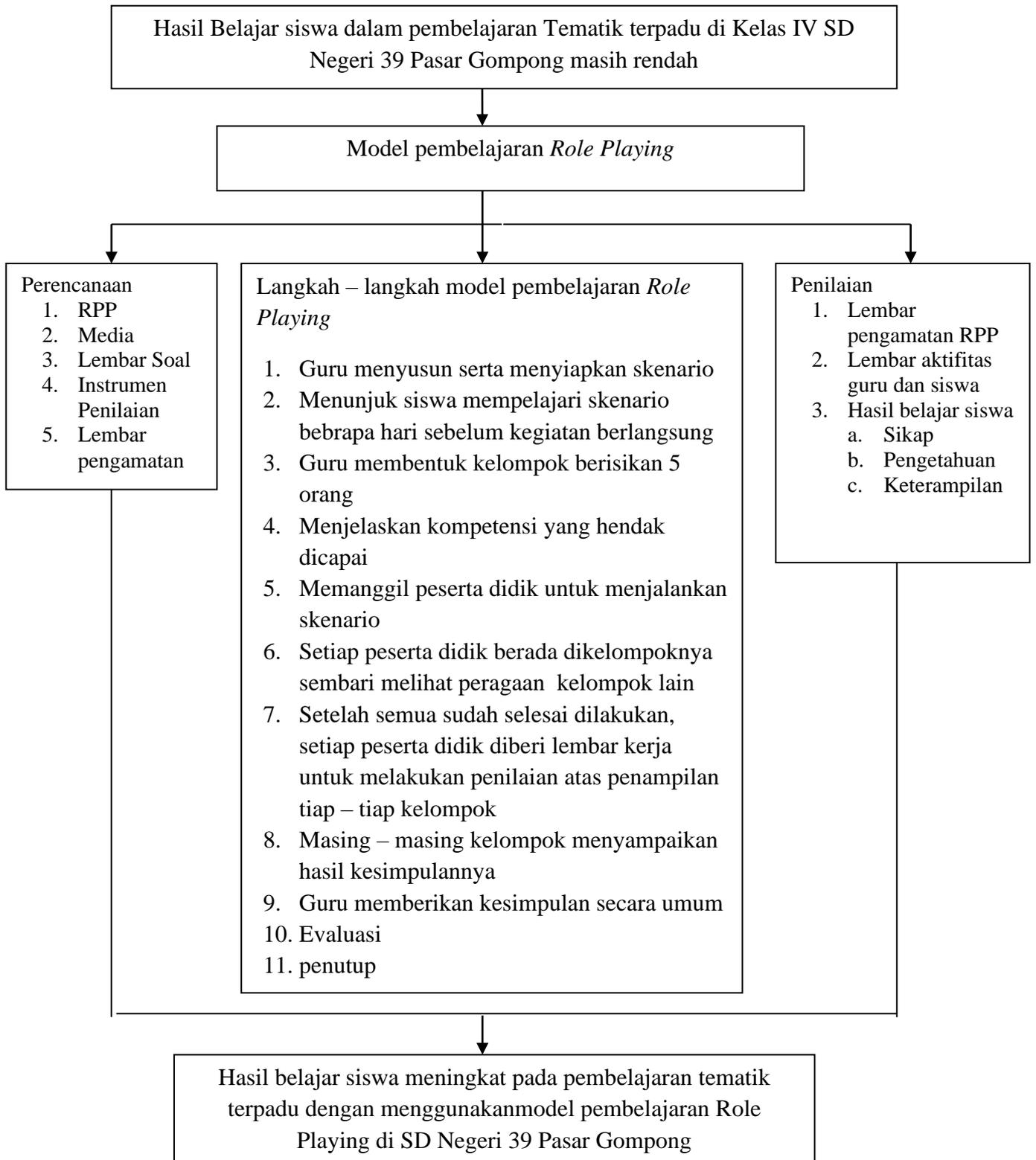
Langkah – langkahnya 1) Guru menyusun serta menyiapkanskenario, 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kegiatanberlangsung, 3) Guru membuat kelompok yang berisikan 5 oransiswa, 4) Menjelaskan kompetensi yang hendakdicapai, 5) Memanggil peserta didik untuk menjalankanskenario, 6) Setiap peserta didik berada dikelompoknya sembari melihat peragaan kelompoklain, 7) Setelah semua sudah selesai dilakukan, setiap peserta didik diberi lembar kerja untuk melakukan penilaian atas penampilan tiap-tiap kelompok, 8) Setiap kelompok menyampaikankesimpulan, 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum, 10) Evaluasi, 11) Penutup

Berdasarkan dari berbagai langkah model pembelajaran *Role Playing* di atas, peneliti menerapkan langkah *Role Playing* dari Taufina dan Muhammadi (2012: 177). Hal ini dikarenakan langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* menurut Taufina dan Muhammadi (2012: 177) dianggap memiliki langkah-langkah yang lebih lengkap dan langkah – langkahnya mudah di pahami, dan tidak sulit untuk diterapkan.

B. Kerangka Teori

Berdasarkan latarbelakang dan kajian teori dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah yang disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah belum aktifnya siswa pada saat pembelajaran berlangsung karena sebagian besar dari mereka hanya sebagai pendengar dan penerima informasi dari guru saja. Hubungan model *role playing* dengan hasil belajar dapat dilihat dalam kerangka pikir berikutini:

Bagan 1.1 kerangka teori



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dipaparkan simpulan dan saran yang berkaitan dengan peningkatan hasil pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong. Simpulan dan saran peneliti sajikan sebagai berikut.

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terjadi peningkatan yang lebih baik dalam rencana pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Pada siklus I setiap langkah yang ada pada rencana pelaksanaan pembelajaran masih belum terlaksana pada proses pembelajaran, pada siklus II meningkat setiap langkah pada rencana pembelajaran yang dibuat sudah terlaksana semuanya pada saat pelaksanaan pembelajaran.
2. Pelaksanaan proses pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* terdiri dari kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, dan kegiatan akhir pembelajaran. Hasil pengamatan dari pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing* aspek guru pada siklus I pertemuan 1 menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum maksimal persentase yang diperoleh adalah 76,92% . Pada siklus I pertemuan 2

persentase yang diperoleh adalah 88,46%, sedangkan pada siklus II persentase yang diperoleh adalah 94,23% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil pengamatan dari pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing* aspek siswa pada siklus I pertemuan 1 menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum maksimal persentase yang diperoleh adalah 75% . Pada siklus I pertemuan 2 persentase yang diperoleh adalah 89,58%, sedangkan pada siklus II persentase yang diperoleh adalah 93,75% dengan kualifikasi sangat baik. Dari hal ini terlihat bahwa ada peningkatan pada tahap pelaksanaan mulai dari siklus I sampai siklus II.

3. Peningkatan hasil belajar pada pembelajaran tematik terpadu dilihat dari rancangan RPP yang dibuat guru, pelaksanaan pembelajaran yang dinilai dalam 2 aspek yaitu aspek guru dan aspek siswa, penilaian pada aspek sikap, penilaian pengetahuan, dan penilaian keterampilan dan dipaparkan pada penilaian hasil berikut ini : penilaian hasil siswa pada siklus I pertemuan 1 dengan persentase rekapitulasi nilai siswa adalah 57,04 kemudian meningkat pada siklus I pertemuan 2 dengan persentase rekapitulasi nilai siswa adalah 76,12 dengan kriteria cukup, dan lebih meningkat lagi pada siklus II dengan persentase rekapitulasi nilai siswa adalah 86,35 dengan kriteria baik. Proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing* ini memperoleh hasil rekapitulasi nilai siswa baik dari KBM 75. Dengan demikian proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan

proses dan hasil belajar siswa dan pembelajaran jadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan diatas, peneliti mengemukakan beberapa saran untuk dipertimbangkan dalam meningkatkan proses pembelajaran tematik terpadu yaitu

1. Pada tahap perencanaan pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, hendaknya seorang guru memperhatikan komponen – komponen yang penting dalam penyusunan RPP sesuai dengan kurikulum 2013 agar dapat digunakan menjadi model pembelajaran yang alternatif dan referensi dalam merancang RPP sesuai kurikulum 2013
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, seorang guru hendaknya melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat serta mampu menguasai dan mengkondisikan kelas agar siswa mampu untuk belajar aktif dan proses pembelajaran berjalan dengan maksimal.
3. Penilaian dilakukan untuk mengetahui apakah suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil atau tidak. Apabila seorang guru telah membuat RPP sesuai dengan komponen penyusunnya, serta dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran *Role Playing* akan meningkat.

