

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN  
TEMATIK TERPADU MENGGUNAKAN MODEL *ROLEPLAYING*  
DI KELAS IV SD NEGERI 04 TIMBULUN  
KABUPATEN SOLOK SELATAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai salah satu persyaratan memperoleh  
gelar sarjana pendidikan srata satu (S1)*



Oleh:

MELLA INDRIANI

NIM.16129446

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

2021

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

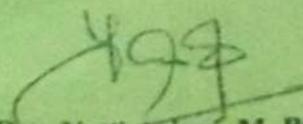
**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN  
TEMATIK TERPADU MENGGUNAKAN MODEL *ROLEPLAYING*  
DI KELAS IV SD NEGERI 04 TIMBULUN  
KABUPATEN SOLOK SELATAN**

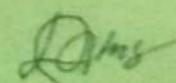
Nama : Mella Indriani  
NIM : 16129446  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2021

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Disetujui,  
Dosen Pembimbing

  
Dra. Yetti Ariani, M. Pd  
NIP. 19601202 198803 2 001

  
Dra. Farida S, M.Si  
NIP. 19600401 198703 2 002

## 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 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu  
Menggunakan Model *Roleplaying* Di Kelas IV SD Negeri 04  
Timbulun Kabupaten Solok Selatan

Nama : Mella Indriani

NIM/BP : 16129446/2016

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

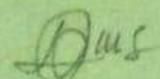
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2021

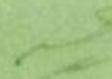
Nama

Tanda Tangan

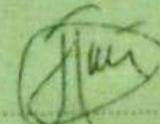
1. Ketua : Dra. Farida S, M.Si



2. Anggota : Dra. Zuryanty, M.Pd



3. Anggota : Dra. Hamimah, M.Pd



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Mella Indriani

NIM/BP : 16129446/2016

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik  
Terpadu Menggunakan Model *Roleplaying* Di Kelas IV SD  
Negeri 04 Timbulun Kabupaten Solok Selatan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar merupakan karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang ditulis atau di terbitkan dalam skripsi ini kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim.

Bukittinggi, Maret 2021

Yang menyatakan



Mella Indriani

## ABSTRAK

**Mella Indriani, 2021: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Roleplaying di Kelas IV SD Negeri 04 Timbulun Kabupaten Solok Selatan**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar siswa yang rendah, dalam penyusunan perencanaan pembelajaran, kegiatan yang disusun guru belum sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan saat proses pembelajaran, pembelajaran kurang menggunakan model pembelajaran yang dapat membangkitkan keaktifan siswa salah satunya belum menggunakan model pembelajaran bermain peran sehingga pada pembelajaran masih terkesan konvensional, dan penilaian dalam pembelajaran cenderung kepada pengetahuan sedangkan untuk sikap dan keterampilan kurang terlihat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* di Kelas IV SD Negeri 04 Timbulun.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I terdiri dari 2 pertemuan, dan siklus II terdiri dari 1 pertemuan. Di setiap siklus tersebut meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 04 Timbulun dengan jumlah 20 orang siswa.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada : a) RPP siklus I dengan rata-rata 86,11% (baik) dan siklus II 94,44% (Sangat baik), b) Pelaksanaan pada aspek guru siklus I dengan rata-rata 82,95% (baik) dan siklus II 93,18% (Sangat baik), sedangkan pelaksanaan pada aspek siswa siklus I dengan rata-rata 82,95% (baik), dan siklus II 93,18% (Sangat baik), c) Penilaian terhadap siswa pada siklus I diperoleh dengan rata-rata 73,12 (B-) dan siklus II dengan rata-rata 82,03 (B). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran *Roleplaying* dapat meningkatkan hasil belajar tematik terpadu pada siswa.

**Kata Kunci:** Roleplaying, Model Pembelajaran, Hasil Belajar

## KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga 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 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Roleplaying* Di Kelas IV SD Negeri 04 Timbulun Kabupaten Solok Selatan”**

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti banyak memperoleh bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku koordinator UPP IV Bukittinggi PGSD FIP UNP beserta Bapak dan Ibu staf pengajar.
3. Ibu Dra. Farida S, M.Si selaku dosen pembimbing yang dengan sabar, tulus, dan ikhlas telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran yang sangat berharga kepada peneliti.
4. Ibu Dra. Zuryanty, M.Pd dan Ibu Dra. Hamimah, M.Pd selaku dosen penguji I dan II skripsi yang telah memberikan ilmu, arahan kritikan dan saran yang berharga untuk kesempurnaan skripsi ini

5. Ibu Nurmanelly, S.Pd selaku kepala SD Negeri 04 Timbulun , Ibu Dini Novrania,S.Pd selaku guru kelas IV SD Negeri 04 Timbulun dan semua guru dan staff SD Negeri 04 Timbulun.
6. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi dan nasehat. Mama (Rita), Ayah (Arianto) dan Adik (Rifqi).
7. Teman seperjuangan 16 BKT 07 yang selalu memberikan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua teman-teman BP 16 yang telah memberikan dukungan dan bantuannya selama ini.

Peneliti mengirimkan doa kepada Allah SWT semoga bantuan yang telah diberikan memperoleh balasan yang berlipat ganda dari-Nya. Peneliti menyadari tiada manusia yang sempurna, oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan dari pembaca. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Bukittinggi, Maret 2021

Mella Indriani

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	
HALAMAN PENGESAHAN.....	
SURAT PERNYATAAN.....	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
DAFTAR BAGAN.....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Teori.....	9
1. Hakikat Hasil Belajar.....	9
2. Pembelajaran Tematik Terpadu.....	10
4. Model Pembelajaran <i>Roleplaying</i> .....	18
5. Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Roleplaying</i> .....	23
<b>B. Kerangka Teori.....</b>	<b>26</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>29</b>
A. Setting Penelitian.....	29
1. Tempat Penelitian.....	29
2. Subjek Penelitian.....	30

3. Waktu.....	30
B. Rancangan Penelitian .....	30
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	30
2. Alur Penelitian.....	32
3. Prosedur Penelitian .....	34
C. Data dan Sumber Data.....	37
1. Data Penelitian.....	37
2. Sumber Data.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	39
1. Teknik Pengumpulan Data.....	39
2. Instrumen Penelitian .....	40
E. Analisis Data.....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
A. HASIL PENELITIAN.....	44
1. Siklus I Pertemuan 1 .....	44
2. Siklus I Pertemuan 2 .....	70
3. Siklus II.....	96
B. PEMBAHASAN.....	120
1. Siklus I Pertemuan 1 .....	120
2. Siklus I Pertemuan 2 .....	128
3. Siklus II.....	137
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>141</b>
A. Simpulan.....	141
B. Saran.....	142
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>144</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

### **Siklus I Pertemuan 1**

Lampiran 1. Pemetaan Kompetensi Dasar.....	147
Lampiran 2.RPP.....	148
Lampiran 3. Bahan Ajar.....	157
Lampiran 4.Media Pembelajaran.....	159
Lampiran 5.Lembar Kerja Peserta Didik.....	160
Lampiran 6.Soal Evaluasi.....	162
Lampiran 7. Kunci Jawaban Soal Evaluasi.....	165
Lampiran 8.Penilaian.....	166
Lampiran 9. Kisi-Kisi Soal Evaluasi.....	169
Lampiran 10. Hasil Pengamatan RPP.....	176
Lampiran 11. Hasil Pengamatan Aspek Guru.....	179
Lampiran 12. Hasil Pengamatan Aspek Siswa.....	186
Lampiran 13.Hasil Penilaian Sikap.....	193
Lampiran 14. Hasil Penilaian Pengetahuan (LKPd dan Evaluasi).....	194
Lampiran 15. Rekapitulasi Penilaian Pengetahuan.....	195
Lampiran 16. Hasil Penilaian Keterampilan.....	196
Lampiran 17.Rekapitulasi Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan.....	197

### **Siklus I Pertemuan 2**

Lampiran 18. Pemetaan Kompetensi Dasar.....	198
Lampiran 19. RPP.....	199
Lampiran 20. Bahan Ajar.....	208
Lampiran 21. Media Pembelajaran.....	210
Lampiran 22. Lembar Kerja Peserta Didik.....	212
Lampiran 23. Soal Evaluasi.....	214

Lampiran 24. Kunci Jawaban Soal Evaluasi.....	218
Lampiran 25. Penilaian.....	219
Lampiran 26. Kisi-kisi Soal.....	222
Lampiran 27. Hasil Pengamatan RPP.....	231
Lampiran 28. Hasil Pengamatan Aspek Guru.....	234
Lampiran 29. Hasil Pengamatan Aspek Siswa.....	241
Lampiran 30. Hasil Penilaian Sikap.....	248
Lampiran 31. Hasil Penilaian Pengetahuan (LKPd dan Evaluasi).....	249
Lampiran 32. Rekapitulasi Penilaian Pengetahuan.....	250
Lampiran 33. Hasil Penilaian Keterampilan.....	251
Lampiran 34. Rekapitulasi Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan.....	252
<b>Siklus II</b>	
Lampiran 35. Pemetaan Kompetensi Dasar.....	253
Lampiran 36. RPP.....	254
Lampiran 37. Bahan Ajar.....	263
Lampiran 37. Media Pembelajaran.....	265
Lampiran 38. Lembar Kerja Peserta Didik.....	266
Lampiran 39. Soal evaluasi.....	268
Lampiran 40. Kunci Jawaban Soal Evaluasi.....	271
Lampiran 41. Penilaian.....	272
Lampiran 42. Kisi-kisi Soal.....	275
Lampiran 43. Hasil Pengamatan RPP.....	283
Lampiran 44. Hasil Pengamatan Aspek Guru.....	286
Lampiran 45. Hasil Pengamatan Aspek Siswa.....	293
Lampiran 46. Hasil Penilaian Sikap.....	300
Lampiran 47. Hasil Penilaian Pengetahuan (LKPd dan Evaluasi).....	301
Lampiran 48. Rekapitulasi Penilaian Pengetahuan.....	302

Lampiran 49. Hasil Penilaian Keterampilan.....	303
Lampiran 50. Lembar Rekapitulasi Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan.....	304
Lampiran 51. Rekapitulasi Hasil Pengamatan RPP Siklus I.....	305
Lampiran 52. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I.....	306
Lampiran 53. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I.....	307
Lampiran 54. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	308
Lampiran 55. Rekapitulasi Hasil Pengamatan RPP.....	310
Lampiran 56. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aspek Guru.....	311
Lampiran 57. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aspek Siswa.....	312
Lampiran 58. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa.....	313
Lampiran 59. Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Siswa.....	314
Lampiran 60. Data Hasil Nilai Siswa Tema 1 ST 1.....	315
Lampiran 61. Dokumentasi Nilai.....	317
Lampiran 62. Dokumentasi Foto.....	349
Lampiran 63. Surat Keterangan Kegiatan Belajar Mengajar Tatap Muka.....	354
Lampiran 64. Surat Izin Penelitian.....	355
Lampiran 65. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	356

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 1. Kerangka Teori.....	28
Bagan 2. Alur Penelitian.....	33

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Kurikulum menjadi pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan disekolah. Menurut UU No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19 kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan-bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan. Pengembangan Kurikulum 2013 ini merupakan langkah selanjutnya dari pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Morelent, 2015).

Dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 ada beberapa hal yang harus dipunyai oleh seorang guru seperti (a) memiliki keinginan yang kuat untuk mengimplementasikan Kurikulum 2013, (b) pemahaman yang mendalam tentang Kurikulum 2013, (c) keterampilan menganalisis keterkaitan antara Standar Kompetensi Kelulusan, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Buku Guru, dan Buku Siswa, (d) keterampilan menyusun Rencana Program Pembelajaran, (e) keterampilan mengajar dengan menerapkan pendekatan Scientific secara benar, (f) keterampilan mengajar dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran berbasis penemuan, (g) keterampilan melaksanakan penilaian autentik dengan benar dan (h)

memiliki keterampilan berkomunikasi lisan dan tulis dengan runtut, benar, dan santun. Seorang guru perlu memahami dan menguasai aspek aspek kesiapan di atas agar dapat mengimplementasikan kurikulum 2013 (Kemendikbud dalam Zuryanty, 2019).

Pada Kurikulum 2013 pembelajarannya menggunakan pendekatan tematik terpadu yang merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra pembelajaran ataupun antar mata pelajaran (Desyandri, Muhammadi, et al., 2019). Pembelajaran tematik terpadu ini dianggap mampu dalam memperbaiki proses pembelajaran di dalam kurikulum 2013.

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Menurut Poerwadarminta mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran agar dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik (Iasha, 2018).

Dalam proses pembelajaran tematik terpadu, guru perlu memperhatikan beberapa hal yang meliputi: 1) guru harus merencanakan pembelajaran dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dimana kegiatan pembelajaran disusun harus sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru pada pembelajaran. fungsi rencana pelaksanaan

pembelajaran ini adalah sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan secara efektif dan efisien. 2) guru seharusnya menghadapkan siswa pada permasalahan yang sering ditemui dalam kehidupan / lingkungan nyata peserta didik karena dengan demikian pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik. 3) guru seharusnya mampu dalam mengorganisasikan siswa untuk belajar seperti membentuk kelompok belajar. 4) guru seharusnya dapat membimbing siswa untuk mengumpulkan suatu informasi yang nyata baik secara individu maupun kelompok, 5) dan guru harus terampil dalam memilih media, model dan metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat terlibat aktif dan pembelajaran akan menjadi bermakna serta menyenangkan bagi siswa. (Agasi, Desyandri, & Farida, 2018)

Berdasarkan hasil dari observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 04 Timbulun yang dilakukan pada tanggal 10 Agustus 2020, dan 11 Agustus 2020. Hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV di SD Negeri 04 Timbulun beliau mengatakan tidak pernah menggunakan RPP saat melaksanakan proses pembelajaran, RPP hanya untuk melengkapi administrasi dan hanya digunakan ketika ada pemeriksaan di sekolah.

Dalam pelaksanaan pembelajaran didalam kelas yang telah peneliti amati selama 2 hari dalam kondisi covid19 bahwa pembelajaran masih didominasi oleh guru, guru terus menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, selanjutnya peneliti juga menemukan bahwa kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran terlihat dari guru yang tidak memberikan kesempatan pada

siswa untuk berdiskusi dan bekerja didalam kelompok. Selain itu tidak adanya motivasi dalam diri siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, siswa cenderung merasa seperti tidak memiliki tanggung jawab terhadap tugasnya sehingga pengerjaan suatu latihan soal atau LKPD berlangsung sangat lama. Tampak dalam pembelajaran bahwa siswa cenderung cuek dan tidak peduli dengan teman sesama seperti siswa yang mengerti tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru tidak mau membantu temannya untuk menjelaskan materi yang belum dimengerti. Kemudian, seperti yang peneliti amati guru hanya terfokus kepada siswa yang aktif saja sehingga siswa yang lain tidak mendapatkan kesempatan untuk menjawab, bertanya atau menyampaikan pendapatnya.

Masalah tersebut menimbulkan dampak pada aktivitas belajar siswa seperti siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kegiatan pembelajaran membuat siswa menjadi jenuh karena pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah.

Hal ini tentu saja berdampak pada hasil belajar siswa itu sendiri. Seperti yang dikatakan oleh guru tersebut bahwa hasil belajar siswa pada saat penilaian hasil belajar tergolong masih rendah. Pada lampiran 60 (Hal 315) dapat kita lihat bahwa pencapaian hasil belajar siswa banyak yang belum memenuhi standar ketuntasan, masih ada siswa yang mendapatkan nilai dibawah KBM yang ditetapkan oleh guru kelas yaitu 75. Hasil belajar yang baik dapat di lihat dari seberapa besar anak memahami pelajaran yang disampaikan dan seberapa besar minat anak terhadap pelajaran. Sudjana (2016) menyatakan, Hasil belajar adalah

kemampuan- kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Untuk mengatasi permasalahan di atas guru dapat memilih model pembelajaran yang tepat. Di antara model yang dapat diandalkan oleh seorang guru adalah model pembelajaran kooperatif. Rusman (2011) menyatakan pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi yang menuntut adanya kerjasama dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Peneliti menemukan bahwa di SD Negeri 04 Timbulun belum pernah menggunakan model Kooperatif tipe *Roleplaying* ini pada proses pembelajaran. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk menggunakan Model kooperatif tipe *Roleplaying* ini.

Model pembelajaran *Roleplaying* adalah suatu model pembelajaran yang membantu siswa untuk menemukan jati dirinya di dunia sosial melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan para peserta didik, melalui roleplaying peserta didik bisa belajar bagaimana menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain (Uno, 2011).

Kelebihan dari model pembelajaran *Roleplaying* menurut Djamarah dan Zain adalah : 1) Memberikan kesan yang kuat dan lama terhadap ingatan siswa; 2) Menarik bagi siswa, sehingga menjadikan kelas menjadi antusias dan dinamis; 3)

Membangkitkan semangat dalam diri siswa serta menumbuhkan kebersamaan; 4) Siswa bisa terjun langsung dalam memerankan sesuatu yang hendak di bahas dalam kegiatan belajar.

Dalam penerapan model pembelajaran *Roleplaying* ini, siswa bisa terlibat secara aktif di dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga materi yang akan disampaikan akan dipahami dengan mudah oleh siswa, selain itu model pembelajaran *Roleplaying* ini juga mudah diterapkan di dalam kelas dan bisa mempermudah guru maupun siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, peneliti tertarik melakukan Penelitian yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Roleplaying* Di Kelas IV SD Negeri 04 Timbulun Kabupaten Solok Selatan”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah dalam Penelitian ini secara umum yaitu bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Roleplaying* Di Kelas IV SD Negeri 04 Timbulun Kabupaten Solok Selatan. Rumusan masalah tersebut dapat dijabarkan secara khusus sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Roleplaying* di kelas IV SD Negeri 04 Timbulun Kabupaten Solok Selatan?

2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Roleplaying* di kelas IV SD Negeri 04 Timbulun Kabupaten Solok Selatan?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *Roleplaying* di kelas IV SD Negeri 04 Timbulun Kabupaten Solok Selatan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini secara umum adalah mendeskripsikan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *roleplaying* di kelas IV SD Negeri 04 Timbulun. Sedangkan secara khusus adalah untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* di kelas IV SD Negeri 04 Timbulun.
2. Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* di kelas IV SD Negeri 04 Timbulun.
3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* di kelas IV SD Negeri 04 Timbulun.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Secara teoritis, hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk meningkatkan pembelajaran tematik di SD menggunakan model pembelajaran *roleplaying*. Secara praktis, hasil Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, untuk menyumbangkan pemikiran dan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan tentang penerapan pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* serta sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan pengetahuan dalam melaksanakan proses pembelajaran tematik terpadu dan memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Hasil Belajar**

###### **a. Pengertian Hasil belajar**

Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk menentukan keberhasilan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Setiap keberhasilan diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa. Hasil belajar dapat diartikan sebagai sebuah prestasi dari apa yang telah dilakukan.

Menurut Sudjana (2016) hasil belajar merupakan ukuran prestasi siswa terhadap hasil-hasil belajar yang telah dicapai siswa dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Sedangkan menurut Hamalik (2015) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, perubahan dalam setiap kebiasaan keterampilan, timbulnya pertanyaan baru, kesanggupan menghargai, emosional, perkembangan sifat sosial dan pertumbuhan jasmani.

Susanto(2013) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar pada siswa dapat diketahui oleh guru terhadap nilai yang diperoleh dan sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang didapat baik itu berupa perubahan-perubahan setelah adanya perlakuan ataupun aktivitas belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang diajarkan.

### **b. Penilaian Autentik**

Penilaian hasil belajar dalam kurikulum 2013 mengacu kepada Permendikbud nomor 66 tahun 2013 tentang standar penilaian pendidikan. Salah satu penekanan dalam kurikulum 2013 ada penilaian autentik. Berdasarkan pendapat Rusman (2015) menyatakan penilaian autentik adalah suatu proses evaluasi yang dilakukan dalam pembelajaran untuk mengukur kinerja, prestasi, motivasi dan sikap-sikap peserta didik. Dalam rangka melaksanakan penilaian autentik, terdapat tiga penilaian yaitu:

- 1) Penilaian sikap, untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap dari aspek peserta didik. Teknik penilaian sikap: observasi, penilaian diri, penilaian antarteman dan jurnal catatan guru.
- 2) Penilaian pengetahuan, untuk mengukur tingkat pencapaian atau penguasaan peserta didik dalam aspek pengetahuan. Teknik penilaian pengetahuan: tes tulis, tes lisan dan penugasan.
- 3) Penilaian keterampilan, untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi keterampilan peserta didik. Teknik penilaian keterampilan: penelitian kinerja, penilaian proyek dan penilaian portofolio.

## **2. Pembelajaran Tematik Terpadu**

### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu**

Menurut Majid (2014) Tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema yang mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan sebuah pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Tarmili

(2016) juga mengemukakan pendapatnya bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran yang berasal dari beberapa standar kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran. Maka, dalam pelaksanaan antar mata pelajaran IPA, IPS, PPKn, Matematika, Bahasa Indonesia dan lainnya tidak terpisah-pisah lagi melainkan terdapat keterkaitan dan keterpaduan yang menjadi satu kesatuan. Dengan demikian, pembelajaran tematik adalah suatu model pembelajaran terpadu yang menggunakan suatu tema yang spesifik sebagai pengikat untuk mengaitkan berbagai konsep, ide, gagasan, nilai, keterampilan dan sikap baik dalam satu atau beberapa mata pelajaran yang dilaksanakan secara spontan ataupun direncanakan dengan berbagai aktivitas pengalaman dalam belajar, baik itu didalam maupun diluar kelas sehingga dapat memberikan peserta didik sebuah pengalaman belajar yang bermakna.(Yuli & Indrawati, 2020)

Ada 3 landasan dalam pembelajaran tematik terpadu menurut Trianto (2013) yaitu landasan filosofis, landasan psikologis dan yuridis. Secara filosofis bahwa anak didik mempunyai kemampuan untuk melakukan perubahan secara signifikan dalam kehidupannya walaupun bersifat evolusionis, karena lingkungan hidup anak didik merupakan sebuah dunia yang terus berproses secara evolusionis.

Dalam amanat kurikulum 2013, model pembelajaran tematik merupakan suatu model implementasi kurikulum yang harus diaplikasikan. Dari pembelajaran tematik ini peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung sehingga peserta didik dapat menerima, menyimpan dan menerapkan konsep yang telah dipelajari dengan mudah. Pembelajaran tematik terpadu bersifat kolaboratif.

Pembelajaran kolaboratif menurut Sato ialah pembelajaran yang dilakukan didalam kelompok, tetapi tujuannya bukan untuk mencapai kesatuan yang didapat melalui kegiatan kelompok. Peserta didik didalam kelompok didorong untuk menemukan beragam pemikiran atau pendapat yang diutarakan setiap individu didalam kelompok. Pembelajaran akan terjadi dari hasil keberagaman atau perbedaan (Rasib, 2016).

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang menggabungkan beberapa materi pembelajaran dari satu atau beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik terpadu menggunakan suatu tema yang spesifik sebagai pengikat untuk menghubungkan berbagai konsep dalam satu atau beberapa mata pelajaran.

#### **b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu**

Pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik yang membedakan pembelajaran tematik terpadu dengan pembelajaran lainnya. Menurut Daryanto (2014) mengemukakan karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu: (1) Berpusat pada anak; (2) Memberikan pengalaman langsung pada anak; (3) Pemisahan antar muatan pembelajaran tidak begitu jelas; (4) Menyajikan konsep dari berbagai pelajaran; (5) bersifat luwes; (6) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat.

Depdiknas (2006) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik terpadu memiliki beberapa ciri khas antara lain: (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 terpadu bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik; (3) kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar akan bertahan lebih lama; (4) membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik; (5) menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui di lingkungan; (6) mengembangkan keterampilan sosial peserta didik seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik pembelajaran terpadu adalah penggabungan berbagai macam konsep ataupun bidang studi menjadi kesatuan yang holistik, berpusat pada peserta didik, memberi pengalaman langsung sehingga pembelajaran bermakna, mengedepankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga suasana kelas menjadikan peserta didik aktif dan partisipatif.

### **c. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu**

Tujuan pembelajaran tematik terpadu ialah untuk memberikan sebuah pengalaman langsung bagi peserta didik agar pembelajaran yang ditempuh menjadi lebih bermakna. Dikatakan bermakna karena pembelajaran tematik terpadu akan membuat peserta didik dapat memahami materi atau konsep yang sedang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan mengaitkannya dengan materi atau konsep lain yang mereka pahami. Pembelajaran tematik terpadu akan memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami dan mendalami

konsep materi yang tergabung didalam tema serta menumbuhkan semangat belajar karena materi nya merupakan materi yang nyata dan bermakna bagi peserta didik.

Menurut Unifa (2014) tujuan pembelajaran tematik terpadu ialah sebagai berikut: (1) Mudah memusatkan perhatian pada suatu tema atau topik tertentu; (2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pembelajaran dalam tema sama; (3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam; (4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik; (5) Lebih semangat belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata; (6) Lebih merasakan manfaat dan dan makna belajar; (7) Guru dapat menghemat waktu; (8) Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Majid (2014) juga mengemukakan pendapatnya mengenai tujuan pembelajaran tematik terpadu sebagai berikut: (1) memberikan pengalaman dan kegiatan belajar yang relevan dengan tingkat perkembangannya; (2) menyesuaikan kegiatan belajar dengan minat dan kebutuhan anak; (3) memberikan kebermaknaan dalam pembelajaran sehingga hasilnya dapat bertahan lama; (4) mengembangkan keterampilan berpikir anak dalam proses pembelajaran; (5)menyesuaikan pembelajaran dengan lingkungan (pragmatis); (6) mengembangkan keterampilan sosial anak.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, pembelajaran tematik terpadu bertujuan untuk member pengalaman langsung kepada peserta didik dengan

memadukan berbagai macam konsep atau materi yang memiliki kesesuaian sehingga pembelajaran yang diperoleh akan menjadi bermakna.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik Terpadu**

Pembelajaran tematik terpadu dalam penerapannya memiliki beberapa kelebihan. Adapun kelebihan pembelajaran tematik terpadu menurut Trianto (2010) antara lain sebagai berikut: (1) Pengalaman dan kegiatan belajar peserta didik relevan dengan tingkat perkembangannya; (2) Kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik; (3) Kegiatan belajar bermakna bagi peserta didik, sehingga hasilnya dapat bertahan lama; (4) Keterampilan berpikir peserta didik berkembang dalam proses pembelajaran terpadu; (5) Kegiatan belajar mengajar bersifat pragmatis sesuai lingkungan peserta didik; (6) Keterampilan sosial peserta didik berkembang dalam proses pembelajaran terpadu, keterampilan sosial ini antara lain: kerja sama, komunikasi, dan mau mendengarkan pendapat orang lain.

Dengan pembelajaran temaitik, akan memberikan banyak keuntungan, yaitu; (1) peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu, (2) peserta didik mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama, (3) pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan, (4) kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik, (5) peserta didik mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas, (6) peserta didik lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam

situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam suatu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain, dan (7) guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan. Setiap anak memiliki cara tersendiri dalam menginterpretasikan dan beradaptasi dengan lingkungannya (teori perkembangan kognitif) (Sukerti, Marhaeni, & Suarni, 2015).

Selain kelebihan yang dimiliki, menurut Indrawati (2010), pembelajaran tematik juga memiliki keterbatasan atau kekurangan, terutama dalam pelaksanaannya, yaitu pada perencanaan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut guru untuk melakukan evaluasi proses, dan tidak hanya evaluasi dampak pembelajaran langsung saja.

### **3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

#### **a. Defenisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah suatu rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih.

Selanjutnya menurut Majid (2014), rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan telah dijabarkan dalam silabus.

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.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa RPP merupakan suatu rencana kegiatan yang dibuat untuk satu kali pertemuan agar tujuan pembelajaran bisa tercapai

#### **b. Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Komponen RPP kurikulum 2013 diatur dalam kemendikbud No.65 Tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan madrsyah, yakni harus mencakup hal-hal antara lain: (1) Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan, (2) Tema/subtema, (3) Kelas/semester, (4) Materi pokok, (5) Alokasi waktu, (6) Kompetensi inti (KI), (7) Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, (8) Tujuan pembelajaran, (9) Materi pembelajaran, (10) Metode pembelajaran, (11) Media Pembelajaran, alat dan sumber pembelajaran, (12) Langkah-langkah kegiatan pembelajaran, mencakup: pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup, dan (13) Penilaian hasil pembelajaran.

#### **4. Model Pembelajaran *Roleplaying***

##### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Roleplaying***

Trianto (2010) menyebutkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang akan digunakan sebagai pedoman didalam merencanakan pembelajaran dikelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan dari pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas (Afandi, 2013).

Afandi (2013) juga mengemukakan pendapatnya bahwa model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran. Maka dari pendapat para ahli diatas, model pembelajaran merupakan pola atau suatu perencanaan yang paling penting untuk menyusun suatu pembelajaran, baik strateginya, medianya dan dalam mengornisasikan peserta didik.

Menurut Isjoni (2011) pembelajaran Kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Pembelajaran Kooperatif adalah strategi belajar dengan sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang dibentuk berdasarkan tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam penyelesaian tugas kelompoknya, setiap peserta didik diharuskan untuk saling bekerjasama dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Apabila

satu anggota belum menguasai materi pelajaran maka dapat dikatakan bahwa proses belajar tersebut belum tuntas (Suparmi, 2012).

Sesuai dengan uraian diatas, maka pembelajaran Kooperatif adalah model pembelajaran dimana peserta didik akan belajar didalam kelompok secara bersama-sama dan saling membantu untuk mempelajari materi pelajaran guna memperoleh hasil belajar yang optimal dan dapat memupuk kebersamaan anatar anggota kelompok.

Model pembelajaran *Roleplaying* adalah suatu model pembelajaran yang membantu siswa untuk menemukan jati dirinya di dunia sosial melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan para peserta didik, melalui roleplaying peserta didik bisa belajar bagaimana menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain (Uno, 2011).

Hadfield juga mengatakan bahwa model pembelajaran roleplaying merupakan salah satu permainan gerak yang didalamnya terdapat aturan, tujuan dan sekaligus melibatkan unsur bahagia. Dalam bermain peran siswa mesti diarahkan pada situasi tertentu seakan-akan berada di luar kelas, meskipun kenyataannya pada saat pembelajaran berlangsung terjadi di dalam kelas. Selain itu, model pembelajaran *Roleplaying* tak jarang dimaksudkan sebagai salah satu bentuk bentuk aktifitas dimana peserta didik membayangkan dirinya seakan-akan berada di luar kelas dan berperan sebagai orang lain.

Model pembelajaran *Roleplaying* adalah suatu cara yang digunakan guru untuk membuat siswa bisa menguasai materi yang diajarkan oleh guru dengan cara mengembangkan imajinasi dan penghayatan dari para peserta didik dengan cara memerankan berbagai tokoh baik itu tokoh hidup maupun benda mati (Taufik & Muhammadi, 2011)

Pada model pembelajaran bermain peran, titik fokusnya terletak pada keterlibatan emosional serta pengamatan indera ke dalam situasi permasalahan nyata yang dihadapi. Melalui model bermain peran ini, diharapkan para siswa bisa: 1) mengeksplorasi perasaannya; 2) mendapatkan wawasan tentang nilai, sikap dan persepsinya; 3) mengembangkan sikap serta keterampilan dalam memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi; dan 4) mengeksplorasi inti dari masalah yang diperankan melalui berbagai teknik/cara.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Roleplaying* adalah model 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 bisa memasuki diri-diri orang lain dengan perilaku seperti orang yang diperankannya.

#### **b. Tujuan Model Pembelajaran *Roleplaying***

Sebuah pembelajaran pasti selalu memiliki tujuan yang ingin dicapai, begitupula dengan model pembelajaran. Tujuan penggunaan model pembelajaran

*Roleplaying* adalah untuk mengenalkan peran – peran dalam dunia nyata kepada siswa (Sudjana,2010). Sedangkan menurut (Uno,2011) mengatakan tujuan dari model pembelajaran *Roleplaying* 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 *Roleplaying* dalam pembelajaran adalah agar siswa mampu menghayati peran yang mungkin akan mereka alami ketika mereka berada dalam masyarakat. Penggunaan model *Roleplaying* atau yang dikenal dengan bermain peran dalam sebuah pembelajaran akan menambah pengalaman tersendiri bagi para siswa.

### **c. Langkah-Langkah Model Roleplaying**

Uno (2011: 26-28) mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi: “1) Pemanasan; 2) Memilih pemain; 3) Menata panggung; 4) Menyiapkan pengamat; 5) Pemeranan; 6) Diskusi dan evaluasi; 7) Pemeranan ulang; 8) Diskusi dan evaluasi tahap dua dan 9) Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan”

Selanjutnya langkah-langkah model pembelajaran *Roleplaying* menurut Taufik & Muhammadi (2011) yaitu:

- 1) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan;
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario;
- 3) Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang;
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai;
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokan

skenario yang sudah dipersiapkan; 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan; 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan; 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya; 9) Guru memberi kesimpulan secara umum; 10) Evaluasi; 11) Penutup.

Dari beberapa langkah-langkah model pembelajaran *Roleplaying* diatas penulis mengambil langkah-langkah yang dikemukakan oleh Uno (2011) karena lebih mudah untuk diterapkan.

#### **d. Kelebihan Model Roleplaying**

Kelebihan dari model pembelajaran *Roleplaying* menurut Djamarah dan Zain adalah 1) memberikan kesan yang kuat dan lama terhadap ingatan peserta didik; 2) menarik bagi peserta didik, sehingga menjadikan kelas menjadi antusias dan dinamis; 3) membangkitkan semangat dalam diri peserta didik serta menumbuhkan kebersamaan; dan 4) siswa bisa terjun langsung dalam memerankan sesuatu yang hendak di bahas dalam kegiatan belajar.

Adapun menurut Sudjana (2010) keunggulan Model pembelajaran *Roleplaying* 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.

Dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keunggulan model pembelajaran *Roleplaying* adalah siswa menjadi 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.

## **5. Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Roleplaying***

Sebelum pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan dengan menggunakan model kooperatif pembelajaran *Roleplaying* diperlukan perencanaan pembelajaran yang matang. Pembelajaran tematik terpadu diawali dengan membuat pemetaan kompetensi dasar yang ada dalam tema. Guru harus mampu mengembangkan indikator, dalam setiap subtema yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan bertujuan untuk melihat hubungan serta keterkaitan antara mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran lainnya. Selanjutnya guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Kegiatan pembelajaran tematik terpadu yang menerapkan model pembelajaran *Roleplaying* sangat efektif dalam pembelajaran tematik terpadu, karena dengan menggunakan model ini siswa akan dihadapkan pada suatu masalah yang dekat dengan lingkungan siswa itu sendiri dengan bermain peran. Pembelajaran akan bermakna dan siswa mampu memecahkan masalah tersebut

dengan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dan mencari pengetahuan lain yang diperlukan. Pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* mampu meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, menumbuhkan kreatifitas siswa dalam bermain peran, menumbuhkan sikap saling bekerjasama dalam kelompok dan menumbuhkan sikap percaya diri siswa.

Mencapai upaya tersebut, maka pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan model pembelajaran *Roleplaying* pada Penelitian yang dirancang dengan merujuk pada pendapat Uno (2011). Penelitian untuk siklus I dilakukan pada tema 1 (Indahnya Kebersamaan) dengan subtema 2 (Kebersamaan dalam Keberagaman) pada pembelajaran 4 dan pembelajaran 6. Penelitian untuk siklus II dilakukan pada tema 2 (Indahnya Kebersamaan) dengan subtema 3 (Bersyukur atas Keberagaman) pada pembelajaran 6.

#### **a. Perencanaan**

Menyusun perencanaan pembelajaran, langkah pertama yang harus dilakukan oleh guru adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Adapun yang perlu dilakukan dalam menyusun RPP yaitu dengan menuliskan: (a) Identitas RPP, (b) Kompetensi Inti, (c) kompetensi dasar dan Indikator, (d) Tujuan pembelajaran, (e) Materi pembelajaran, (f) Pendekatan, Metode dan Model pembelajaran, (g) Sumber belajar, (h) Langkah-langkah kegiatan pembelajaran, (i) Penilaian. Selanjutnya guru menyiapkan Bahan Kuis, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) serta media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

#### **b. Pelaksanaan**

Hal yang harus dilaksanakan pada pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Roleplaying* dengan langkah-langkah adalah:

- 1) Pemanasan, disini guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari dan guru mulai memancing imajinasi dari siswa.
- 2) Memilih pemain, guru dan siswa membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkan karakter tersebut.
- 3) Menata panggung, guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan
- 4) Menyiapkan pengamat, guru menunjuk beberapa orang siswa sebagai pengamat dan pengamat juga harus terlibat aktif dalam permainan peran
- 5) Pemeranan, permainan peran dimulai dengan spontan, pada awalnya akan banyak siswa yang kebingungan dalam memainkan perannya bahkan tidak sesuai dengan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu keluar jalur guru dapat menghentikannya untuk masuk kelangkah berikutnya.
- 6) Diskusi dan evaluasi, dengan bimbingan guru, siswa melakukan diskusi tentang permainan peran tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.
- 7) Pemeranan ulang, setelah melakukan diskusi dan evaluasi guru kembali meminta siswa untuk melakukan pemeranan ulang. Pada

pemeranan ulang ini siswa akan lebih baik dari sebelumnya karna sudah bisa memahami peran masing-masing sesuai dengan skenario

- 8) Diskusi dan evaluasi tahap dua, pemahaman diskusi dan evaluasi yang kedua ini lebih diarahkan pada realitas
- 9) Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan kesimpulan.

## **B. Kerangka Teori**

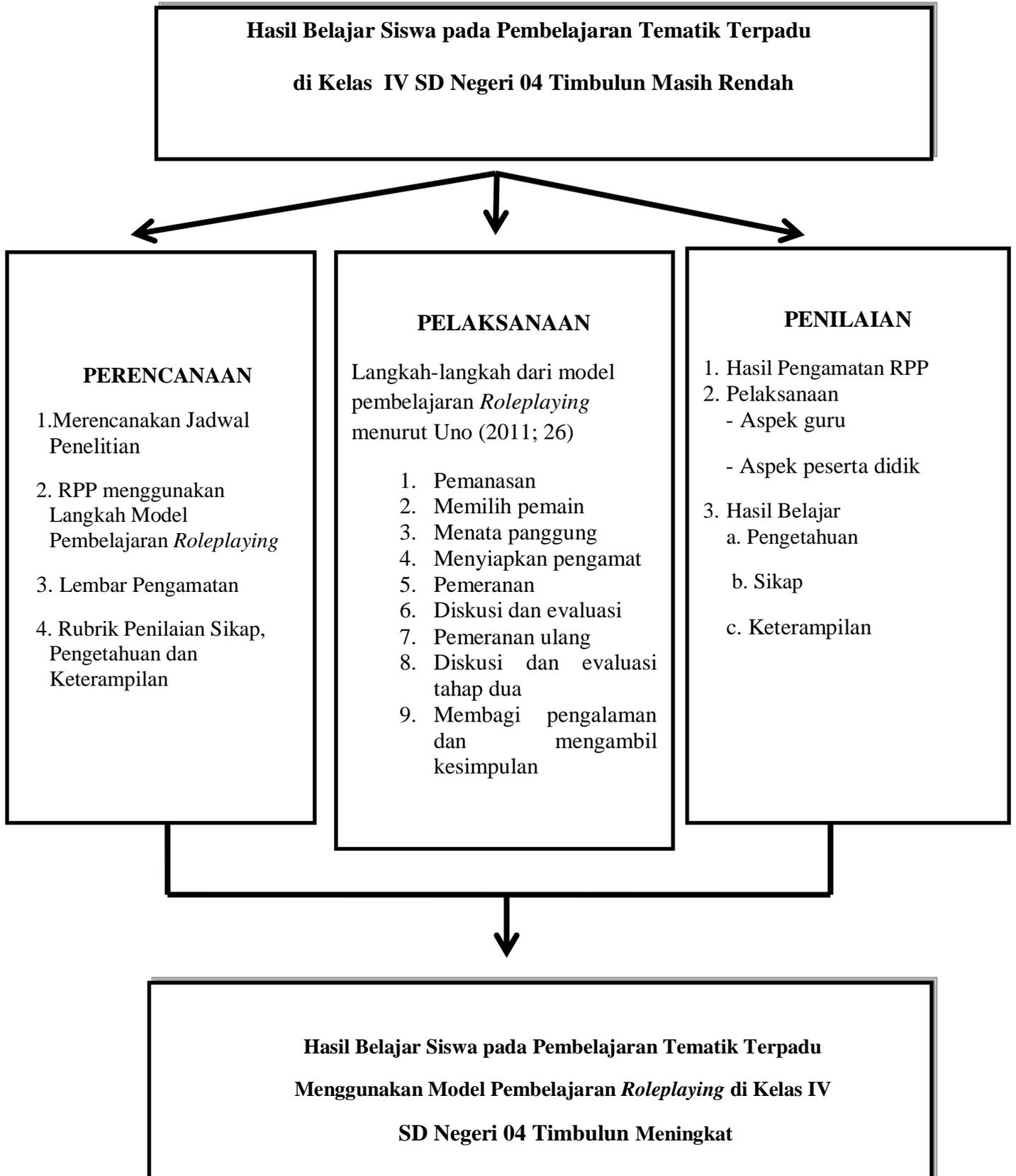
Pembelajaran bermakna bagi peserta didik apabila guru mampu menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, pembelajaran merupakan proses pendewasaan kematangan berpikir peserta didik yang dilaksanakan secara terarah dan terencana. Pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila guru mampu menggunakan strategi, pendekatan maupun model pembelajaran.

Dalam pembelajaran tematik terpadu melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik terpadu, peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang dipahaminya.

Dalam pelaksanaan, guru harus memilih model pembelajaran yang tepat yaitu salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Roleplaying*, dengan pemilihan model yang sesuai dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran. Dengan penerapan model pembelajaran

*Roleplaying* ini, siswa dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran secara bermain peran dan berkelompok. Ketepatan penggunaan langkah-langkah model dalam pembelajaran tematik sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah menurut Uno (2011) langkah-langkahnya adalah : 1) Pemanasan; 2) Memilih pemain; 3) Menata panggung; 4) Menyiapkan pengamat; 5) Pemeranan; 6) Diskusi dan evaluasi; 7) Pemeranan ulang; 8) Diskusi dan evaluasi tahap dua dan 9) Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan. Setelah itu guru melakukan penilaian hasil pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *Roleplaying*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut:

### **Bagan 1. Kerangka Teori**



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini dipaparkan simpulan dan saran yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* di SD Negeri 04 Timbulun. Simpulan dan saran peneliti sajikan sebagai berikut.

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perencanaan pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* di SD Negeri 04 Timbulun dalam bentuk RPP mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Komponen-komponen yang terdapat pada rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu: identitas mata pelajaran, perumusan Indikator, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi ajar, pengorganisasian materi ajar, model pembelajaran sesuai dengan langkah pembelajaran model pembelajaran *Roleplaying*, skenario pembelajaran, rancangan penilaian autentik dan tampilan RPP. Hasil penilaian RPP siklus I adalah rata-rata 86,11% (B) dengan kriteria baik. Dan semakin meningkat pada siklus II, yaitu 94,44% (SB) dengan kriteria sangat baik.
2. Pelaksanaan pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* di kelas IV

SD Negeri 04 Timbulun mengalami peningkatan ditinjau dari aspek guru dan aspek siswa. Pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti (sesuai dengan langkah 1 - 9 model pembelajaran *Roleplaying*) dan kegiatan akhir (penutup). Hasil pengamatan berdasarkan aktivitas guru pada siklus I menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan persentase nilai rata-rata yang diperoleh adalah 82,95% (B) dengan kriteria baik. Dan lebih meningkat lagi pada siklus II dengan persentase nilai 93,18% (SB) dengan kriteria sangat baik. Sedangkan pada aktivitas siswa pada siklus I dengan persentase nilai rata-rata yang diperoleh adalah 82,95% (B) dengan kriteria baik. Dan lebih meningkat lagi pada siklus II dengan persentase nilai 93,18% (SB) dengan kriteria sangat baik.

3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* di kelas IV SD Negeri 04 Timbulun pada siklus I diperoleh persentase nilai rata-rata, yaitu 73,12 dengan kualifikasi C+, dan semakin meningkat pada siklus II, yaitu 82,03 dengan kualifikasi B. Dengan demikian, model pembelajaran *Roleplaying* dapat meningkatkan hasil belajar tematik terpadu.

## **B. Saran**

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

1. Dalam membuat RPP guru hendaknya menyesuaikan dengan langkah-langkah model pembelajaran *Roleplaying*.
2. Dalam melaksanakan pembelajaran sebaiknya guru menyesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Roleplaying*.
3. Pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* layak dipertimbangkan oleh guru terutama di tingkat SD untuk menjadi referensi dalam memilih model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar

## DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, M. (2013). *Model dan Metode pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agasi, D., Desyandri, D., & Farida. (2018). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar The Effect of Cooperative Learning Model Type Articulation to Students Learning Outcome in Elementary School, 6, 0–7.
- Arifin, Z. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baswori, & Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2014a). *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- . (2014b). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Desyandri, D., Muhammadi, M., Mansurdin, M., & Fahmi, R. (2019). Development Of Integrated Thematic Teaching Material Used Discovery Learning Model In Grade V Elementary School, 7(1), 16–22.
- Elsa, W (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Roleplaying Mata Pelajaran IPS Kelas V Min 3 Aceh Besar
- Fathurrahman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Hikmah, Y. A. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Bermain peran (Roleplaying) Pada Mata Pelajaran IPS kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017
- Hamalik, O. (2010). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- . (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

- Hamdayama, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Iasha, V. (2018). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Pendekatan Scientific di Sekolah Dasar, 2(1).
- Isjoni. (2011). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isma, A. N., Atep, S., Ali, S. (2016). Penerapan Metode Roleplaying untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan MakhluK Hidup dan Lingkungannya.
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Kadir. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kemendikbud. (2014). *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- . (2014). *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kunandar. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- . (2014). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Martono, N. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- Muslich, M. (2012). *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Morelent, Y. (2015). *Pengaruh Penerapan Kurikulum 2013 Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Negeri 05 Percobaan Pintu Kabun Bukittinggi,2*, 141–152.
- Prastowo, A. (2015). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi urikulum 2013 untuk SD/MI*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rasib, A. (2016). Pendekatan Kolaboratif Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 21 Kuala Mandor B.
- Rofiq, N. (2010). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam, 1–14.

- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- . (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Satori, Djam'an dan Komariah, Aan. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata. 2008 . *Metodelogi Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Taufik, T., & Muhammadi. (2011). *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Padang : SUKABINA Press.
- Trianto.2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*.Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Uno, B. Hamzah (2011). *MODEL PEMBELAJARAN : Menciptakan proses belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zuryanty, dkk. 2019. Kesiapan Guru Mengimplementasikan Kurikulum 2013 Studi Pada Sekolah Dasar Pilotting. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran SD*, 3(1), 26-33.