PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS III SDN 40 SURABAYO LUBUK BASUNG KAB. AGAM

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :

NOVIA RITA
NIM. 52555

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2016

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Skripsi	:	**Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas III SDN 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam**
NAMA	:	NOVIA RITA
NIM/BP	:	52555 / 2009
JURUSAN	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
FAKULTAS	:	Ilmu Pendidikan (FIP)

Padang, Februari 2016

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Zuraida, M.Pd	**Drs. A r w i n**
NIP. 19511221 197603 2 002	NIP. 19620331 198703 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Muhammadi, S.Pd, M.Si
NIP. 19610906 198602 1 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

Judul Skripsi	:	**Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas III SDN 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam**
NAMA	:	**NOVIA RITA**
NIM/BP	:	**52555 / 2009**
JURUSAN	:	**Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)**
FAKULTAS	:	**Ilmu Pendidikan (FIP)**

Padang, Februari 2016

Tim Penguji

		Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua :	Dra. Zuraida, M.Pd	(.....)
2.	Sekretaris :	Drs. Arwin	(.....)
3.	Anggota :	Drs. Zuardi, M.Si	(.....)
4.	Anggota :	Drs. Nasrul, M.Pd	(.....)
5.	Anggota :	Mansurdin, S.Sn, M. Hum	(.....)

PERSEMBAHAN

بسم الله الرحمن الرحيم

Ku menyadari sepenuhnya apa yang telah
Ku perbuat saat ini, belum mampu
Air mata yang menetes menjadi
Amin ...
Special thank's to :
semoga mendapat rahmat dan hidayah dari yang Maha Kuasa
Allah SWT Amin ...
Terima kasih kepada Kepala Sekolah
Yang telah
Untuk menjadi
selamoko, dalam penyelesaian skripsi awak,
Terima kasih buat my lovely brother's yang memberikan warna-warni dalam hidupku
beberapa bulan ini dan menjadi penyemangat
(Abraham Irwan Ksatria & M. Rizky)
Dimana kita berbagi hari dari hati ke hati setiap hari ...
Namun kesederhanaan adalah kemewahan
Bagi kita dipacu matahari ...
Dimana kita harus terus berlari
Mengejar mimpi yang kita idami
Demi apa yang kita jalani ...
Sesuai dengan ungkapan Khe
Menyatakan bahwa "sukses adalah akibat
Upaya individu serta dukungan dan semangat dari
Ini berarti tanpa kamu semua tidak akan ada artinya
Diriku ini sekali lagi aku ucapkan
Thanks you very much for all
BY : NOVIA RITA

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, 10 Februari 2016
Yang Menyatakan

NOVIA RITA
NIM.52555

ABSTRAK

NOVIA RITA 2016. Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas III SDN 40 Surabayo Lubuk Basung Kab.Agam

Penelitian ini berdasarkan dari ketidaktepatan guru dalam penggunaan dan pemilihan metode dalam belajar di SD Negeri 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam, kemudian guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapat, penilaian yang diberikan guru kurang berfariasi. Ditambah guru belum pernah menggunakan metode bermain peran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Penggunaan metode bermain peran pada siswa Kelas III dalam Pembelajaran Tematik SDN 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dengan jenis PTK, Penelitian dilakukan dua siklus, dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data dan sumber data ini didapat melalui observasi dan tes, prosedur penelitian ini berdasarkan studi pendahuluan, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa SD Negeri 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam.

Hasil penelitian mencakup, RPP dari siklus I ke siklus II juga sudah berjalan dengan baik dengan hasil yang didapat yaitu 85,4 % dengan kualifikasi Baik, sedangkan pada siklus II sudah meningkat menjadi 96% dengan kualifiksi Sangat Baik. Pada aspek Guru perencanaan siklus I yaitu 82,5% dan siklus II meningkat menjadi 86% dengan kualifikasi Baik.Pada aspek siswa perencanaan siklus I yaitu 80%. Pelaksanaan akhir tes kognitif siklus I yaitu 60% dan siklus II meningkat menjadi 100% . Pelaksanaan akhir aspek afektif siklus I yaitu 33,3% dan siklus II meningkat menjadi 86%%. Pelaksanaan akhir aspek psikomotor siklus I yaitu 36% dan siklus II meningkat menjadi 81% Telah terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan pada penelitian tindakan kelas menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **" Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas III SDN 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam"**. Penulisan skripsi ini untuk memenuhi tugas akhir bagi mahasiswa semester IV sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa peran serta dari berbagai pihak dalam memberi dorongan, bantuan, dan dukungan baik moril maupun materil kepada penulis, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, ijinkanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Ibu Dra. Masniladevi, M.Pd selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Rahmatina, M.Pd, selaku Ketua UPP IV Bukittinggi PGSD FIP UNP dan Ibu Dra. Renita, M.Pd selaku sekretaris UPP IV Bukittinggi PGSD FIP UNP yang telah memberikan bimbingan demi penyelesaian skripsi ini .

3. Ibu Dra. Zuraida, M.Pd sebagai Dosen pembimbing I dan Bapak Drs. Arwin sebagai Dosen pembimbing II dengan sabar, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran yang sangat berharga kepada peneliti selama menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Zuardi, M.Si sebagai Tim penguji I, Bapak Drs. Nasrul, M.Pd sebagai Tim penguji II dan Bapak Mansurdin, S.Sn, M.Hum. sebagai Tim penguji III yang telah memberikan masukan untuk kesempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Irawati Syamra, S.Pd, M.MPd sebagai Kepala Sekolah dan majelis Guru SD Negeri 40 Surabayo Kec.Lubuk Basung yang telah memberikan izin serta kemudahan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.
6. Kepada kedua Orang Tua tercinta Ayahanda Hakim dan Ibunda Mayrani yang telah banyak memberikan dukungan moril maupun materil kepada peneliti.
7. Arkhan Habib, ananda tercinta yang selalu menjadi penyemangat dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepada Seluruh Keluarga besarku yang tak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan dan doa untuk penyelesaian skripsi ini.
9. Buat Uni Sil, Uni Fit, Bang Fadli, teman-teman senasib seperjuangan dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu–persatu, telah memberikan dorongan moril dan bantuan hingga selesainya penulisan skripsi ini.

Semoga bimbingan dan bantuan yang telah Bapak/Ibu berikan kepada peneliti menjadi amal ibadah yang diridhoi Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu peneliti mengharapkan masukan dan saran yang membangun dari pembaca. Akhir kata semoga karya ini bermanfaat bagi kita semua.

Bukittinggi, Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR..... ii

DAFTAR ISI.....v

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR BAGAN.....x

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan masalah.....8

C. Tujuan Penelitian 8

D. Manfaat Peneltian.....9

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori 11

1. Pembelajaran Tematik.....11

a. Pengertian Pembelajaran Tematik.....11

b. Manfaat Pembelajaran Tematik 12

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik 12

d. Keuntungan Pembelajaran Tematik 13

e. Penyusunan RPP Tematik.....15

2. Penilaian.....15

a. Pengertian Penilaian.....15

b. Tujuan Penilaian.....16

3. Hasil Belajar.....17
4. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD.....18
a. Pengertian IPS 18
b. Tujuan IPS.....19
c. Ruang Lingkup IPS.....21
5. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD.....22
a. Pengertian IPA 22
b. Tujuan IPA.....23
c. Ruang Lingkup IPA 24
6. Metode Pembelajaran.....24
7. Hakekat Metode Bermain Peran 25
a. Pengertian Metode Bermain Peran 25
b. Tujuan Metode Bermain Peran 26
c. Langkah-langkah Pembelajaran Metode Bermain Peran 28
d. Kelebihan Metode Bermain Peran 30
B. Kerangka Teori.....31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode dan Pendekatan Penelitian 34
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....34
a. Pendekatan Penelitian 34
b. Jenis Penelitian 34
2. Alur Penelitian 36
B. Setting dan Rancangan Penelitian.....38
C. Subjek Penelitian.....38
D. Prosedur Penelitian.....39
a. Studi Pendahuluan.....39
b. Perencanaan.....39
c. Pelaksanaan 40
d. Pengamatan 41

e. Refleksi 41
E. Data dan Sumber Data 42
1. Data Penelitian 42
2. Sumber Data 43
3. Tekhnik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian 43
1) Tekhnik Pengumpulan Data 43
a. Observasi 43
b. Tes 44
2) Instrumen Penelitian 44
a. Lembar Observasi 44
b. Lembar Soal 44
F. Analisis Data 44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 48
1. Hasil Penelitian Siklus I 49
a. Siklus I Pertemuan I 25
1) Tahap Perencanaan.....49
2) Tahap Pelaksanaan 51
3) Tahap Pengamatan 59
4) Refleksi 75
b. Siklus I Pertemuan II 83
1) Tahap Perencanaan.....83
2) Tahap Pelaksanaan 85
3) Tahap Pengamatan 94
4) Refleksi 97
2. Siklus II 104
a. Perencanaan.....104
b. Pelaksanaan 107
c. Pengamatan 115

d. Refleksi 118
B. Pembahasan.....121
1. Siklus I 121
a. Perencanaan.....121
b. Pelaksanaan.....125
c. Hasil Belajar 137
2. Siklus II.....138
a. Perencanaan.....138
b. Pelaksanaan.....139
c. Hasil Belajar 146
BAB V SIMPULAN DAN SARAN
A. Simpulan 151
B. Saran.....152
DAFTAR RUJUKAN

DAFTAR TABEL

Tabel
Halaman

1. Hasil penilaian ujian semester I TA. 2014/2015.....5
2. Hasil penilaian aspek kognitif siklus II.....147

DAFTAR BAGAN

Halaman

1. KerangkaTeori 33
2. Alur Penelitian 37

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I pertemuan I.....155
2. Skenario Pembelajaran siklus I pertemuan I 169
3. Lembar kerja siswa siklus I pertemuan I 170
4. Lembar Penilaian Hasil siklus I pertemuan I 173
5. Hasil Penilaian aspek kognitif siklus I pertemuan I 180
6. Hasil Penilaian spek afektif siklus I pertemuan I 182
7. Hasil Penilaian aspek psikomotor siklus I pertemuan I 185
8. Hasil Pengamatan RPP siklus I pertemuan I 187
9. Hasil Pengamatan aspek guru siklus I pertemuan I 190
10. Hasil Pengamatan aspek siswa siklus I pertemuan I 195
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I pertemuan II 200
12. Skenario Pembelajaran siklus I pertemuan II 222
13. Lembar kerja siswa siklus I pertemuan II 223
14. Lembar Penilaian Hasil siklus I pertemuan II 229
15. Hasil Penilaian aspek kognitif siklus I pertemuan II 231
16. Hasil Penilaian spek afektif siklus I pertemuan II 233
17. Hasil Penilaian aspek psikomotor siklus I pertemuan II 236
18. Hasil Pengamatan RPP siklus I pertemuan II 239
19. Hasil Pengamatan aspek guru siklus I pertemuan II 242
20. Hasil Pengamatan aspek siswa siklus I pertemuan II 248
21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus II 253
22. Skenario Pembelajaran siklus II 275
23. Lembar kerja siswa siklus II 276
24. Lembar Penilaian Hasil siklus II 279
25. Hasil Penilaian aspek kognitif siklus II 285
26. Hasil Penilaian spek afektif siklus II 287
27. Hasil Penilaian aspek psikomotor siklus II.....290
28. Hasil Pengamatan RPP siklus II 292

29. Hasil Pengamatan aspek guru siklus II 295
30. Hasil Pengamatan aspek siswa siklus II 300
31. Dokumentasi 305
32. Surat izin penelitian.....307
33. Surat telah melakukan penelitian 308

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan modal yang paling utama bagi setiap bangsa. Terutama bagi bangsa Indonesia yang sedang dalam tahap pembangunan. Salah satu pembangunannya adalah dalam bidang pendidikan. Karena dalam bidang pendidikan terjadi perbaikan sikap mental, intelektual, dan keterampilan siswa. Oleh karena itu kualitas pendidikan perlu ditingkatkan agar tujuan pendidikan Nasional bisa tercapai. Sebagaimana yang terdapat dalam Undang-Undang No. 20 (dalam Sisdiknas tahun 2003) bahwa:

> Sistem pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur dan memiliki pengetahuan dan keterampilan serta tanggung jawab bermasyarakat dan berbangsa.

Penyelenggaraan pendidikan sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional diharapkan dapat mewujudkan proses berkembangnya kualitas pribadi peserta didik sebagai generasi penerus bangsa di masa depan, yang diyakini akan menjadi faktor determinan bagi tumbuh kembangnya bangsa dan negara Indonesia sepanjang jaman.

Sekolah Dasar (SD) merupakan basis pendidikan awal. Mulyasa (2007:178) menyatakan bahwa “Pendidikan Dasar bertujuan meletakkan dasar-dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan

untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut". Kurikulum di Sekolah Dasar pada umumnya meliputi substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama enam tahun mulai dari kelas I sampai dengan kelas VI.

Alasan pemerintah untuk menerapkan pembelajaran tematik antara lain: 1. pola pikiran anak yang masih holistik artinya usia siswa sekitar 4 – 10 tahun pola pemikirannya masih satu kesatuan, umumnya mereka menjadi berpikir *fragmented* karena pola asuh orang dewasa yang memisah-misahkannya; 2. Usia siswa SD masih bersifat operasional kongkrit menurut Jean Piaget bahwa pada usia tersebut masih butuh alat peraga (media) yang kongkrit (nyata) untuk menjelaskan suatu konsep; 3. saat proses belajar untuk mengenal suatu konsep tentu tidak lepas dari kehidupan yang paling dekat dengan lingkungan siswa oleh karena melalui payung tema yang menarik perhatian siswa ,sang guru dapat membelajarkan beberapa mata pelajaran seperti: Matematika, IPA, IPS, B.Indonesia, Seni Budaya Keterampilan (SBK), PPKn, Agama dan Olahraga. 4. Pembelajaran tematik sudah diperkenalkan sejak siswa duduk dibangku TK oleh karena sangat sinambung sekali ketika siswa kelas 1 sampai 3 SD bahkan siswa 4-6 SD jika memungkinkan waktu dan konsep-konsep yang akan dikaitkan dalam berbagai mata pelajaran menggunakan pembelajaran tematik tersebut. (http://hildakarliuninus.blogspot.co.id/2012/01/pembelajaran-tematik-di-indonesia.html)

Dalam melaksanakan pendidikan, seorang pendidik harus memperhatikan aspek-aspek perkembangan tersebut. Pendidikan yang bermutu sangat tergantung pada kapasitas suatu pendidikan dalam mentrasformasikan peserta didik memperoleh nilai tambah, baik yang bersifat kognitif, afektif maupun psikomotorik. Dari sekian banyak komponen pendidikan, guru merupakan faktor yang sangat penting dalam usaha peningkatan pendidikan.

Oleh karena itu, salah satu upaya dalam membantu terwujudnya tujuan pendidikan adalah dengan penerapan kebijakan pembelajaran. Salah satunya dengan diberlakukannya pendekatan tematik bagi siswa kelas awal Sekolah Dasar. Belajar dengan pendekatan tematik ini lebih banyak menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam belajar dan membuat nak menjadi aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan pembuatan keputusan.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui tema sebagai pemersatu, sebagai pusat perhatian yang dipergunakan untuk memahami gejala dan konsep. Pembelajaran tematik akan lebih menarik dan bermakna bagi anak karena model pembelajaran ini menyajikan tema-tema pembelajaran yang lebih aktual dan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari.

Senada dengan hal tersebut, Depdiknas (2006:5) menjelaskan bahwa "pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik".

Dengan demikian pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam

satu tema/topik pembahasan. Idealnya dalam pembelajaran tematik memberi kesempatan pada siswa untuk beraktifitas, bekerja sama, antusias serta dapat membentuk kelompok belajar, disamping itu pembelajaran tematik akan memberi peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan pada partisipasi/keterlibatan siswa dalam belajar. Pelaksanaan pembelajaran tematik dilakukan sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, dalam proses pembelajaran tematik dikelas I, II, III, guru dapat menerapkan dengan berbagai pendekatan pembelajaran. Menurut Etin (2005:1) "kualitas keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran."

Berdasarkan pengalaman penulis dalam proses pembelajaran tematik di kelas III SDN 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung, penulis melihat kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat terhadap tanggung jawab yang diberikan karena masih kurangnya rasa percaya diri siswa. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan guru dalam mengajar yaitu : (a) guru kurang memahami pembelajaran tematik, (b) guru cenderung menjelaskan materi dengan menggunakan metode konvensial(c) dalam proses pembelajaran guru belum bisa mengembangkan pemikiran siswa akan belajar lebih bermakna. (d) guru belum bisa menciptakan siswa untuk belajar bekerjasama dalam kelompok. (e) guru belum menerapkan model yang sesuai dengan saat melakukan pembelajaran. (f) guru belum bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (g) dalam proses pembelajaran guru masih terfokus pada buku saja.

Permasalahan tersebut berdampak kepada pembelajaran tematik dimana siswa kurang aktif mengemukakan informasi, karena siswa terbiasa menerima materi dari guru, seakan-akan siswa hanya sebagai objek pelajaran dan menyebabkan pembelajaran masih berfokus pada guru sebagai sumber belajar utama.

Hal ini menyebabkan proses pembelajaran terlihat belum bermakna dan hanya terlihat sekedar mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa saja sehingga menyebabkan hasil belajar di kelas III rendah. Seperti yang terlihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1.1

Daftar Nilai Ujian Semester I Kelas III Tahun Ajaran 2014/2015

No	Nama Siswa	Mata Pelajaran							
		IPA				IPS			
		Nilai	KKM	Tuntas	Tdk Tuntas	Nilai	KKM	Tuntas	Tdk Tuntas
1	FE	63	68		√	40	70		√
2	LPS	66	68		√	40	70		√
3	AS	48	68		√	65	70		√
4	WYS	66	68		√	40	70		√
5	AM	71	68	√		70	70	√	
6	AF	76	68	√		83	70	√	
7	AW	55	68		√	47	70		√
8	APA	82	68	√		93	70	√	
9	AR	63	68		√	65	70		√
10	AK	78	68	√		70	70	√	
11	AF	58	68		√	65	70		√
12	DPS	90	68	√		73	70	√	
13	ES	55	68		√	57	70		√
14	EVC	64	68		√	63	70		√
15	FDL	70	68	√		73	70	√	
16	FG	69	68	√		57	70		√
17	FH	65	68		√	60	70		√
18	FA	71	68	√		83	70	√	
19	FP	64	68		√	77	70	√	
20	FEP	86	68	√		70	70	√	

21	HA	74	68	√		40	70		√
Nilai Rata-rata		**68**				**63**			
Nilai Tertinggi		**90**				**93**			
Nilai Terendah		**48**				**40**			

Sumber : Data Sekunder, tahun 2014

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil belajar siswa pada ujian semester I tahun ajaran 2014/2015 masih rendah. Dari 21 orang siswa, yang terdiri dari siswa laki-laki 11 orang dan perempuan 10 orang nilai rata-rata masih rendah sedangkan batas KKM yang diharapkan pada mata pelajaran IPA adalah 68 dan IPS 70. Dari 21 orang siswa, pada mata pelajaran IPA yang tuntas hanya 10 orang, yang tidak tuntas 11 orang, pada mata pelajaran IPS yang tuntas hanya 9 orang, yang tidak tuntas 12 orang.

Untuk mengatasi permasalahan diatas dapat dilakukan dengan berbagai usaha, diantaranya dengan pemilihan metode pembelajaran salah satunya adalah metode bermain peran. Hal pokok yang harus dicapai oleh setiap kegiatan belajar mengajar adalah tercapainya tujuan pembelajaran. Apa pun yang termasuk perangkat program pembelajaran dituntut secara mutlak untuk menunjang tercapainya tujuan.

Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar anak didik di kelas. Salah satu kegiatan yang harus dilakukan guru adalah melakukan pemilihan dan penentuan metode dan bagaimana menerapkan metode yang dipilih tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kegagalan guru mencapai tujuan pembelajaran akan terjadi jika pemilihan dan penentuan metode tidak dilakukan dengan baik dan melakukan pengenalan terhadap karakteristik dari masing-masing metode pembelajaran. Karena itu, guru harus mengetahui kelebihan dan kelemahan dari masing-masing metode dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan di kelas nantinya.

Dari penjelasan tersebut jelaslah bahwa pemilihan metode sangat penting dilakukan oleh guru dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan nantinya. Dalam hal ini penulis memilih metode pembelajaran yang digunakan adalah metode bermain peran. Metode bermain peran tidak terlepas dari fungsinya yang merupakan alat untuk mencapai tujuan dalam mengajar. Sedangkan sejauh yang penulis ketahui di lapangan melalui observasi yang penulis lakukan di SDN 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung , guru jarang sekali menggunakan metode bermain peran khususnya dalam pembelajaran tematik. Pada hal kalau dipergunakan secara tepat, banyak tujuan atau sasaran yang dapat dicapai dalam pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik lebih baik diketahui oleh anak melalui pengalaman mengajar yang langsung, menarik dan berguna dengan mengoptimalkan proses belajar mengajar yang bermakna, melalui suatu metode yang tepat dipergunakan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk mengembangkan pembelajaran tematik dengan menggunakan metode bermain peran ini melalui sebuah penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan**

Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas III di SDN 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung".

B. Rumusan Masalah.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah secara umum adalah "Bagaimana Peningkatan Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas III di SDN 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung"?.

Adapun rumusan masalah secara khusus adalah:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas III SDN 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung."?.
2. Bagaimanakah Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas III SDN 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung."?.
3. Bagaimanakah peningkatan Hasil belajar dalam pembelajaran tematik siswa Kelas III SDN 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung dengan menggunakan metode bermain peran"?.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

   Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Penggunaan metode bermain peran pada siswa Kelas III dalam Pembelajaran Tematik SDN 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung.

2. Tujuan Khusus

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

a. Rencana pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas III SDN 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung.
b. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas III SDN 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung.
c. Hasil belajar dalam pembelajaran tematik siswa Kelas III SDN 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung dengan menggunakan metode bermain peran.

D. Manfaat Penelitian

Penulisan ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis, penulisan ini bermanfaat untuk memberikan sumbangan dan masukan bagi guru untuk menggunakan Metode bermain peran dalam pembelajaran tematik di Kelas III SDN 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam.Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi penulis

   Menambah wawasan dan pengetahuan tentang pelaksanaan pembelajaran tematik SD dengan menggunakan metode bermain peran serta sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1.

2. Bagi guru

Menambah wawasan dan pengetahuan dalam merencanakan dan melaksanaan pembelajaran tematik di SD dengan menerapkan metode bermain peran.

3. Instansi terkait

Sebagai bahan masukan untuk bisa diperkenalkan atau dikembangkan melalui penataran ataupun pelatihan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan metode bermain peran.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Depdiknas (2006:5) menjelaskan bahwa: "pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik". Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tematik ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memperhatikan keterkaitannya dengan mata pelajaran. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok pikiran.

Ujang Sukandi (dalam Trianto 2010:82) mengatakan "pembelajaran tematik sebagai kegiatan mengajar dengan memadukan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema".

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran yang tidak terpisah-pisahkan untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Fokus yang ditempuh siswa saat berusaha memahami isi pembelajaran sejalan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkannya.

b. Manfaat Pembelajaran Tematik

Manfaat pembe[11] tematik menurut Syarifudin (2007:89) adalah "mengurangi tumpang tindih mata pelajaran, siswa dapat melihat hubungan-hubungan yang bermakna, pembelajaran bisa terjadi utuh sehingga akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang tidak terpecah-pecah, serta penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat". Depdiknas dalam Rusman (2010:258) menjelaskan bahwa manfaat pembelajaran tematik adalah :

> (a)Menghubungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran akan terjadi penghematan, karena tumpang tindih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan, b) peserta didik mampu melihat hubungan yang bermakna antar mata pelajaran, c) pelajaran menjadi utuh sehingga peserta didik akan mendapatkan pengertian mengenai proses dan materi yang tidak terpecah-pecah, d) adanya pemanduan antar mata pelajaran maka penguasaan konsep semakin baik dan meningkat.

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Rusman (2010:258) mengatakan bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah

> (a) berpusat kepada siswa, pembelajaran tematik berpusat kepada siswa (student centered). Hal ini sesuai dengan pendekatan modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator. (b) memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa Dengan pengalaman langsung ini , siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal yang lebih abstrak. (c) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. (d) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran. (e) bersifat fleksibel, pembelajaran tematik bersifat fleksibel, dimana guru dapat mengaitkan berbagai mata pelajaran lainnya, (f) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya, (g) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Selanjutnya Nurasma (2009:10) menyatakan "pembelajaran tematik ditandai dengan (a) berpusat kepada anak, (b) memberi pengalaman langsung kepada anak, (c) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, (d) bersifat fleksibel".

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah (a) berpusat kepada siswa (b) memberikan pengalaman langsung, (c) pemisahan pelajaran tidak begitu jelas, (d) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, (e) bersifat fleksibel,(f) hasil pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan,(g) hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.

d. Keuntungan Pembelajaran Tematik

Menurut Nurasma (2009: 11) mengatakan bahwa "keuntungan pembelajaran tematik bagi guru adalah (a) tersedianya waktu lebih banyak untuk pembelajaran (b) hubungan antar pembelajaran dan topik dapat diajarkan secara logis dan alami, (c) belajar merupakan kegiatan kontiniu (bebas) membantu siswa melihat masalah, situasi, atau topik dari berbagai sudut pandang".

Depdiknas (2007:253) mengatakan keuntungan pembelajaran tematik :

> (a) memudahkan pemusatan perhatian pada tema tertentu (b) Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar isi matapelajaran dalam tema yang sama (c) Pemahaman materi matapelajaran lebih mendalam dan berkesan (d) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa (e) Lebih dapat dirasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas (f) Siswa lebih bergairah belajar karena dapat dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam suatu mata pelajaran dan sekaligus dapat mempelajari matapelajaran lain (g) Guru dapat menghemat waktu sebab matapelajaran yang disajikan secara tematik yang dipersiapkan sekaligus, dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, dan waktu selebihnya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan remedial, pemantapan atau pengayaan materi.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan keuntungan pembelajaran tematik adalah (a) tersedianya waktu lebih banyak untuk pembelajaran (b) hubungan antar pembelajaran dan topik dapat diajarkan secara logis dan alami, (c) belajar merupakan kegiatan kontiniu (bebas) membantu siswa melihat masalah, situasi, atau topik dari berbagai sudut pandang, (d) Pemahaman materi

matapelajaran lebih mendalam dan berkesan (e) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa (f) Lebih dapat dirasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas (g) Siswa lebih bergairah belajar karena dapat dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam suatu mata pelajaran dan sekaligus dapat mempelajari matapelajaran lain.

e. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik

Menurut Rusman (2010:266) mengatakan bahwa "komponen pembelajaran tematik: (a) tema atau judul, (b) identitas mata pelajaran, (c) kompetensi meliputi dasar dan indikator yang hendak dicapai, (d) materi pokok beserta uraiannya, (e) strategi pembelajaran, (f) alat dan media yang digunakan, (g) penilaian dan tindak lanjut".

Trianto (2011:204) mengatakan bahwa "komponen rencana pelaksanaan pembelajaran terpadu: (a) identitas mata pelajaran, (b) kompetensi dasar yang hendak dicapai, (c) materi pokok beserta uraiannya, (d) langkah pembelajaran (e) alat media yang digunakan,(f) sumber yang digunakan, (g) penilaian dan tindak lanjut

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap pembelajaran tematik adalah: (a) memilih tema, (b) pemetaan standar

kompetensi dan kompetensi dasar dengan tema, (c) penyusunan silabus, (d) penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran.

2. Penilaian

a. Pengertian

Sudrajat (2005:20) mengatakan bahwa "penilaian adalah kegiatan untuk mengetahui apakah sesuatu yang sudah kita kerjakan berhasil atau belum melalui suatu alat ukur yang dapat berupa tes atau non tes".

Suharsimi (2008:3) juga mengatakan bahwa " penilaian adalah suatu proses pengumpulan data untuk pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai".

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian merupakan proses kegiatan untuk memperoleh informasi, menganalisis dan mengumpulkan data tentang hasil proses pembelajaran peserta didik.

b. Tujuan Penilaian

Suryo Subroto (2005:53) menyatakan bahwa "(1) tujuan dari penilaian adalah memilih siswa yang dapat diterima di sekolah tertentu, (2) memilih siswa yang dapat naik ke kelas atau ke tingkat berikutnya, (3) memilih siswa yang seharusnya mendapat beasiswa, (4) memilih siswa yang sudah berhak meninggalkan sekolah dan sebagainya".

Adi (2009:60) menjelaskan bahwa tujuan penilaian adalah "1) memberikan informasi dan kemajuan hasil belajar siswa secara individu dalam mencapai tujuan pembelajaran, 2) sebagai informasi bagi guru untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa, 3) sebagai informasi kemajuan belajar siswa dan 4) sebagai pengambil keputusan dalam melakukan bimbingan kepada siswa".

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan penilaian adalah untuk melihat siswa sudah mampu menguasai materi atau belum. Jika dilihat dari segi guru, tujuan penilaian adalah untuk mengukur atau melihat sejauh mana keberhasilan materi yang diberikan guru dikuasai oleh siswa, kemudian melakukan tindakan yang akan dilaksanakan setelah melihat hasil pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Dalam kehidupan manusia selalu mengalami proses pembelajaran. Belajar dilakukan manusia secara formal maupun informal. Dalam proses pembelajaran itu akan diperoleh hasil belajar. Setelah proses pembelajaran berlangsung, diharapkan terjadi perubahan tingkah laku baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa dinamakan hasil belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Oemar (2005:21) bahwa "Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan, keterampilan, kesanggupan

menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional dan perubahan jasmani."

Oktaviyanto (2008:1) juga menyatakan bahwa "Hasil belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa hasil kognitif yaitu kemampuan siswa dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis, dan evaluasi."

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan hasil belajar adalah perubahan yang dialami siswa setelah mengikuti pembelajaran yang menyangkut perubahan terhadap kognitif, afektif dan psikomotor siswa mencakup disetiap mata pelajaran di sekolah. Untuk itu guru dituntut memiliki kemampuan dalam melaksanakan pengukuran terhadap hasil belajar siswa. Dalam menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran tidaklah mudah, untuk itu guru diharapkan dapat melaksanakan kegiatan penilaian dengan baik dan tepat.

4. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD

a. Pengertian IPS

IPS seperti halnya IPA, Matematika, Bahasa Indonesia merupakan bidang studi.Dengan demikian IPS sebagai bidang studi memiliki garapan yang dipelajari cukup luas.Bidang garapannya itu meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat.

Menurut Ischak (2000:136) "IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial di

masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan". Selanjutnya Martorella (dalam Etin 2007:14) mengatakan bahwa "pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan dari pada transfer konsep, karena dalam pembelajaran IPS peserta didik diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya".

Di masa akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu materi pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran IPS di SD adalah mata pelajaran yang mempelajari ilmu-ilmu sosial yang berhubungan dengan kehidupan manusia, mendidik, memberi bekal dan melatih sikap, nilai, moral, serta

keterampilan bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

b. Tujuan IPS

Setiap bidang studi yang tercantum dalam kurikulum sekolah, telah dijiwai oleh tujuan yang harus dicapai oleh pelaksanaan proses pembelajaran bidang studi tersebut secara keseluruhan, termasuk bidang studi IPS.

Menurut Nursid (2000:1.10) tujuan pendidikan IPS adalah ”untuk membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara”.

Selanjutnya Depdiknas (2006:575) menjelaskan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

> 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional,

dan global.

Seterusnya Hasan (2005:3) menyatakan "Tujuan esensi pendidikan IPS adalah mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat".

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan tujuan mata pelajaran IPS adalah untuk mendidik , memberi bekal dan kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi peserta didik untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

c. Ruang lingkup IPS

IPS membahas tentang bagaimana manusia berhubungan dengan lingkungan sekitarnya. Ini disebabkan karena manusia tumbuh dan kembang pada lingkungan yang memiliki sistem sosial dan budaya yang berbeda.

Menurut Ischak (2000:1.37) "ruang lingkup IPS adalah hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupannya meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat".

Selanjutnya Depdiknas (2006:575) menjelaskan "ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1) Manusia, tempat, dan lingkungan, 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan, 3) Sistem sosial dan budaya, 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan".

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah mengkaji manusia dan segala aspek yang berhubungan dengan kehidupannya.

5. Hakekat Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar.

a. Pengertian IPA

IPA merupakan pengetahuan tentang alam semesta dengan segala isinya yang membahas gejala-gejala alam berdasarkan hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Powler (dalam Usman, 2006:2) bahwa "IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen".

Menurut Depdiknas (2006:484) menyatakan bahwa "IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang

berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan".

Menurut Fisher (Mohammad, 1987:4) menyatakan IPA adalah "suatu kumpulan pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan metode-metode yang berdasarkan observasi".

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah cara berpikir untuk memperoleh pemahaman tentang alam dan sifat-sifatnya, cara menyelidiki bagaimana fenomena alam dapat dijelaskan, sebagai batang tubuh pengetahuan yang dihasilkan dari keingintahuan orang.

b. Tujuan IPA

Tujuan utama dari pengajaran IPA pada lingkungan SD adalah agar siswa memahami pengertian IPA yang saling berkaitan dengan kehidupan sehari-hari serta memahami lingkungan alam, lingkungan fisik, dan mampu menerapkan metode ilmiah yang sederhana dan bersikap ilmiah dalam memecahkan masalah yang dihadapi dengan menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa.

Menurut Depdiknas (2006:484-485) mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

> (1) memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan keindahan, keteraturan alam ciptaannya. (2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan

> sehari-hari. (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. (4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan. (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. (6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keterangannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan. (7) memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah untuk menumbuhkan kesadaran sejak dini akan pentingnya menjaga, memelihara, dan melestarikan lingkungan alam, dapat meningkatkan keyakinannya akan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, mengembangkan konsep IPA yang bermanfaat dalam kehidupannya sehari-hari, serta sebagai pengetahuan dasar untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

c. Ruang Lingkup IPA

Ruang lingkup IPA adalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan yang ada di lingkungan sekitar, mulai dari fenomena alam sampai gejala terbentuknya suatu benda. Adapun ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI menurut Depdiknas (2006:485) meliputi aspek-aspek berikut :

> (1) makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, hewan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan. (2) benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi cair, padat, dan gas. (3) energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi,

panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana. (4) bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup IPA untuk SD/MI adalah makhluk hidup dan proses kehidupannya, sifat-sifat dan kegunaan benda/materi, energi dan perubahannya, serta bumi dan alam semesta.

6. Metode Pembelajaran

Menurut Abdul (2007:83) "Metode diartikan sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif". Sedangkan menurut Winarno (dalam Suryosubroto, 2002:148) "Metode pengajaran adalah cara-cara pelaksanaan daripada proses pengajaran, atau soal bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada murid-murid di sekolah".

Selanjutnya Hamzah (2009:2) juga mengemukakan bahwa "Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran".

Maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai langkah atau proses dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

7. Hakekat Metode Bermain Peran

a. Pengertian metode bermain peran

Menurut Daryono (2008:138) metode bermain peran (role playing) adalah “Suatu cara yang diterapkan dalam proses belajar mengajar di mana siswa diberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan untuk menjelaskan sikap dan nilai-nilai serta memainkan tingkah laku (peranan) tertentu sebagaimana yang terjadi dalam kehidupan masyarakat”.

Lalu menurut Abu Ahmadi (2005:65) “Metode bermain peran menekankan kenyataan di mana para murid diikutsertakan dalam permainan peranan di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial”. Sedangkan menurut Syaiful (2000:199) “metode bermain peran ialah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik”. Menurut Mel Silberman (2010:40) “ Role playing merupakan salah satu metode yang sangat berguna untuk menggali sikap dan untuk melatih kemampuan”.

Selanjutnya menurut Wina (2009:161) “Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang”.

Maka dapat disimpulkan bahwa bermain peran (role playing)adalah suatu metode pembelajaran dimana siswa berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan untuk melatih keterampilan

dalam pemecahan masalah dan untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep serta melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi berdasarkan pengalaman hidupnya.

b. Tujuan metode bermain peran

Menurut Hamzah (2010:26) bermain peran bertujuan untuk :

> Membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk : (1) menggali perasaanya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Menurut Daryono (2008:138) adapun tujuan-tujuan yang dapat dicapai dengan metode role playing ini antara lain :

> a) untuk membina nilai-nilai tertentu kepada siswa, b) meningkatkan kesadaran dan penghayatan siswa terhadap nilai-nilai, c) untuk membina penghayatan siswa terhadap suatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realitas hidup. Dengan demikian siswa dididik untuk tanggap terhadap lingkungan bukan sebaliknya".

Sedangkan menurut Oemar (2008:199) tujuan bermain peran sesuai dengan jenis belajar adalah sebagai berikut:

> 1) belajar dan berbuat, para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan katerampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif, 2) belajar melalui peniruan (imitasi) para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan

> pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka, 3) belajar melalui balikan.para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan.tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan, 4) belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat membantu siswa dalam mendalami mata pelajaran, mengembangkan ketrampilan, dan sikap dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

c. Langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran

Menurut Hamzah (2010:26) “Prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah yaitu (1) pemanasan, (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (observer), (4)menata panggung, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8)diskusi dan evaluasi kedua, (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan”.

Menurut Abdul (2007:112) perlu dilalui beberapa fase dan kegiatan sebagai berikut:

> 1)Persiapan: a) Persiapan untuk bermain terdiri dari (1) Memilih permasalahan, (2) Mengarahkan peserta didik ;(b)Memilih pemain terdiri dari (1)Pilih pemain sukarela, (2)Pemain dapat mengenali peran yang akan dibawakannya, (3)Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh peserta didik, (4)Pilih beberapa pemain, (5)Pemainnya paling banyak lima pemain, (6)Hindari siswa mwmbawakan peran

yang dekat dengan kehidupan sebenarnya ; c)Mempersiapkan penonton terdiri dari (1)Penonton mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran, (2)Arahkan peserta didik bagaimana seharusnya berperilku ; d)Persiapan para pemain terdiri dari (1)Peserta didik mempersiapkan diri, (2)Setiap pemain harus mengetahui yang akan dilakukannya, (3)Permainan harus lancar, (4)Siapkan tempat dengan baik, (5)Kadang-kadang kelompok kecil bermain peran merupakan cara yang baik untuk bermain peran. 2)Pelaksanaan: a)Upayakan agar singkat, b)Biarkan agar spontanitas menjadi kunci, c)Jangan menilai akting peserta didik, d)Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan, e)Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya: dibimbing dengan pertanyaan, mencari orang lain untuk peran itu, f)Jika pemain tersesat lakukan: rumuskan kembali keadaan dan masalah, simpulkan apa yang sudah dilakukan, hentikan dan arahkan kembali, mulai kembali setelah ada penjelasan singkat, (g) Jika siswa mengganggu: tugasi dengan peran khusus, jangan pedulikan dia, (h)Jangan bolehkan pemirsa mengganggu. 3)Tindak Lanjut : a)Diskusi, b)Melakukan bermain peran kembali

Sedangkan menurut Oemar (2008:215) langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain peran yaitu:

1)Persiapan dan instruksi : a)Guru memiliki situasi/dilema bermain peran, b)Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, c)Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas, d) Guru memberi tahu peran-peran yang akan dimainkan serta memberi instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*. 2) Tindakan dramatik dan diskusi: a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran, b) Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut, c) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. 3) Evaluasi bermain peran : a) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran, b) Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran, c) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut

dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru.

Lalu menurut Suyatno (2009:123) langkah-langkah role playing yaitu:

> a) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, b) menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM, c) guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang, d) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, e) memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, f) setiap siswa duduk di kelompoknya sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan, g) setelah selesai dipentaskan setiap siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, h) setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, i) guru memberikan kesimpulan secara umum, j) evaluasi, k) penutup.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis lebih tertarik untuk menggunakan metode bermain peran berdasarkan pendapat dari Oemar dalam melaksanakan penelitian nantinya. Alasan yaitu pendapat tersebut lebih mudah dipahami penulis dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

d. Kelebihan metode bermain peran

Menurut Daryono (2008:139) terdapat beberapa kelebihan dengan menggunakan metode bermain peran, diantaranya:“(1) siswa dapat berlatih untuk memecahkan suatu problema sosial menurut pendapatnya sendiri, (2) memperkaya siswa dengan pengalaman-pengalaman sosial yang problematis, (3) siswa belajar mengekspresikan

penghayatan mereka mengenai suatu problem di depan umum, (4) mengembangkan nilai dan sikap siswa".

Lalu menurut Abu Ahmadi (2005:82) kelebihan dari metode bermain peran adalah: "(1) memperjelas situasi sosial yang dimaksud, (2) menambah pengalaman tentang situasi sosial tertentu, (3) mendapat pandangan mengenai suatu tindakan dalam suatu situasi sosial dari berbagai sudut".

Sedangkan menurut Roestiyah (1989:78) kelebihan metode bermain peran adalah: "a) memberi kesempatan kepada siswa di dalam menghadapi masalah sosial, menempatkan diri pada tempat orang lain, b) meluaskan pandangan siswa, c) memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain, beserta masalahnya menempatkan diri sendiri di tempat orang lain".

Dapat disimpulkan kelebihan dari metode bermain peran adalah dapat menjadi bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.

B. Kerangka Teori

Peningkatan hasil pembelajaran siswa selalu diupayakan oleh setiap sekolah. Dimana peningkatan tersebut membutuhkan peran dari semua tenaga pendidikan. Terutama peran dari guru yang secara langsung mendidik siswa. Agar hasil pembelajaran dapat meningkat maka guru harus mampu

menggunakan metode pembelajaran dengan tepat. Metode yang tepat dalam proses pembelajaran Tematik di SD salah satunya adalah dengan metode bermain peran. Metode bermain peran adalah suatu cara yang diterapkan dalam proses belajar mengajar di mana siswa diberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan untuk menjelaskan sikap dan nilai-nilai serta memainkan tingkah laku (peranan) tertentu sebagaimana yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

Melalui itu siswa memasuki diri orang lain atau individu lain dan dengan prilaku seperti orang yang diperankannya, siswa akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan motivasinya yang menandai prilakunya. Peranan adalah merupakan serangkaian perasaan, kata- kata, dan tindakan-tindakan terpola dan unik yang telah merupakan kebiasaanseseorang dalam berhubungan dengan orang lain, termasuk berhubungan dengan situasi dan benda- benda.

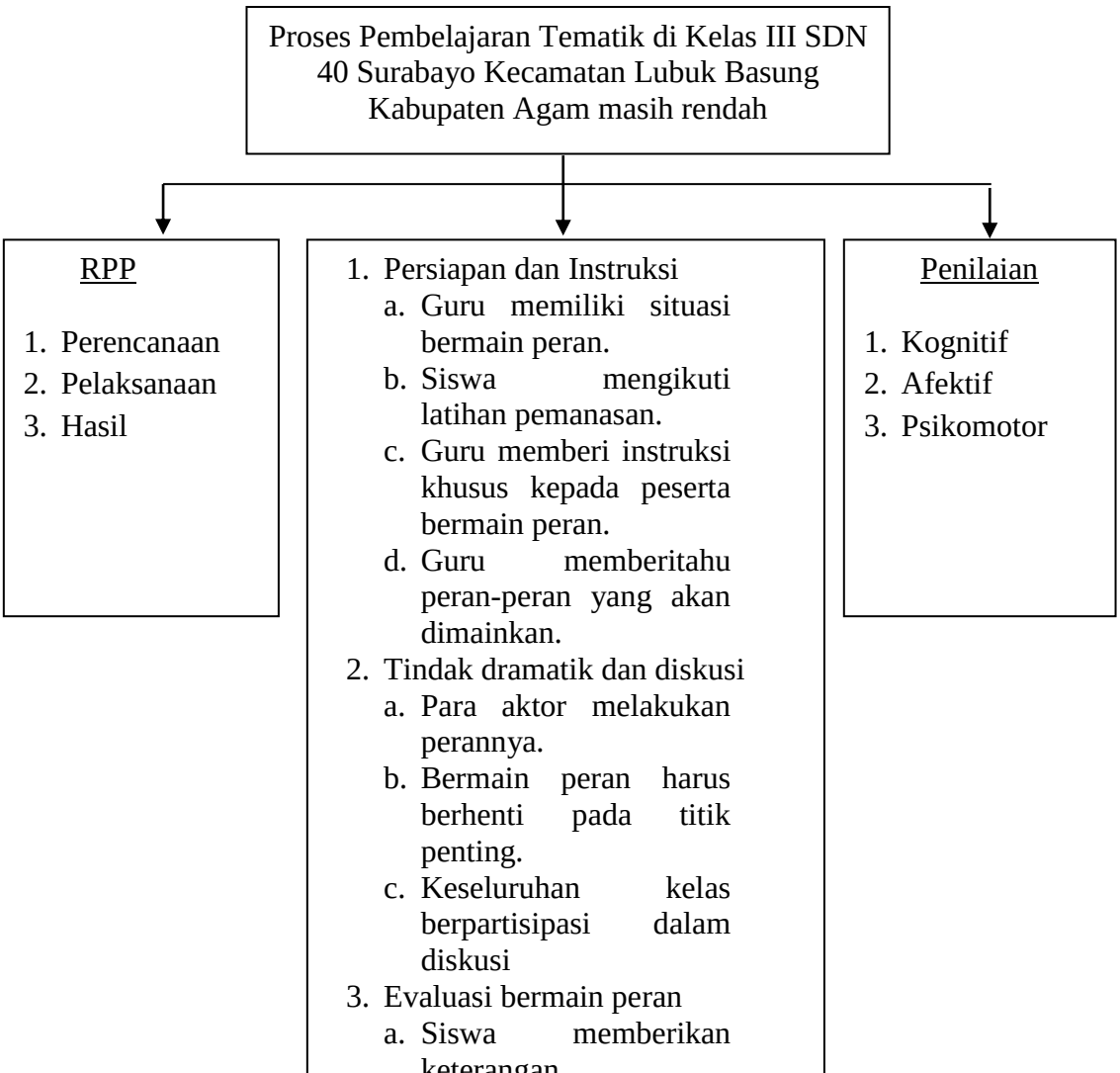
Agar pembelajaran metode bermain peran dapat berjalan dengan baik, guru hendaknya melakukan langkah-langkah metode bermain peran menurut Oemar (2008:215) adalah:

> 1) Persiapan dan Instruksi : a)Guru memiliki situasi bermain peran, b)Siswa mengikuti latihan pemanasan, c) Guru memberi instruksi khusus kepada peserta, d)Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan; 2)Tindakan dramatik dan diskusi : a) Para aktor melakukan perannya, b)Bermain peran harus berhenti pada titik penting, c)Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi ; 3)Evaluasi bermain peran :a)Siswa memberikan keterangan, b)Guru menilai efektifitas dan

keberhasilan, c)Guru membuat bermain peran tersebut kedalam catatan.

Berdasarkan uraian teori yang telah dikemukakan dapat digambarkan seperti bagan berikut ini:

Bagan Kerangka Teori



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rancangan penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran tematik di kelas III SDN 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung, dapat dibuat dengan mengikuti langkah-langkah metode bermain peran, pada siklus I pertemuan I kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran dengan persentase 83,33% kategori Baik,siklus I pertemuan II naik dengan persentase 87,5% kategori Baik, SiklusII pertemuan I APKG dengan persentase 95,83% kategori Sangat Baik.
2. Pelaksanaan pembelajaran tematik siklus I dan II dengan menggunakan metode bermain peran di kelas III SDN 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung telah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan. Pada siklus I pertemuan I pelaksanaan kegiatan guru 80% kategori Baik, siklus I pertemuan II pelaksanaan kegiatan guru 85% kategori Baik, siklus II pertemuan I pelaksanaan kegiatan guru 91,3% kategori Sangat Baik. Sedangkan pelaksanaan kegiatan siswa pada siklus I pertemuan I 78% kategori Cukup, siklus I pertemuaan II 83% kategori Baik, siklus II pertemuan I 90% Sangat Baik.
3. Hasil belajar siswa setelah metode bermain peran dari siklus I dan siklus II yaitu siklus I pertemuan I sebesar 64, siklus I pertemuan II sebesar 71,

siklus II pertemuan I sebesar 82. Dari data tersebut terlihat bahwa nilai siswa tidak tetap, dimana setiap siklus meningkat. Penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran tematik bagi siswa kelas III SDN 40 Surabayo Kecamatan Lubuk Basung telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari terwujudnya hasil belajar tematik yang sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dicantumkan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tenmatik dengan menggunakan metode bermain peran layak dipertimbangkan oleh guru untuk dapat digunakan sebagai referensi dalam memilih metode pembelajaran, sehingga dapat mencobakan dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih berfariasi dengan tujuan agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran.
2. Pelaksanaan pembelajaran tematik menggunakan metode bermain peran baik digunakan agar siswa berani bekerja sama dalam kelompok dan mau mengeluarkan pendapatnya sendiri dalam berdiskusi.
3. Hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran ini meningkat dari sebelumnya, dengan demikian guru hendaknya dapat menerapkan pembelajaran ini agar metode pembelajaran yang digunakan bervariasi dan menarik bagi anak