

**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN
TEMATIK SISWA KELAS II SDN 19 BATIPUH
KEC. BATIPUAH SELATAN**

TESIS



Oleh:

**BAHARUDDIN
NIM 19786**

*Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan gelar Magister Pendidikan*

**KONSENTRASI PENDIDIKAN KELAS AWAL SD
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

ABSTRAK

Baharuddin 2013: “Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SDN 19 Batipuh. Kec. Batipuah Selatan”. Tesis. Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini mendeskripsikan bagaimana proses Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SDN 19 Batipuh kec. Batipuah Selatan

Metode bermain peran adalah metode yang dapat memotivasi siswa untuk berkeaktifitas dan berkarya, serta menjadikan siswa mandiri dalam mengekspresikan diri untuk suatu materi yang sedang dipelajari. Metode bermain peran sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Tematik di sekolah dasar karena dengan bermain peran siswa secara langsung memahami, memakna dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diperankannya.

Dari hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode Bermain peran dapat meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik siswa kelas II SDN 19 Batipuh Kec. Batipuah Selatan. Dari Hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh siswa pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh 70 dan pada siklus ke II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 85,3

ABSTRACT

Baharuddin 2013:*“The used role playing method the improve activity and result learn in thematic learning of second grade students SDN 19 Batipuh. Batipuah Selatan distric. Thesis. Post graduated Program University of Padang.*

This research describe how to use process role playing method to improve activity and result of learn in thematic learning of second grade students in SDN 19 Batipuh. Batipuh Selatan district.

Role playing method is a method that can motivate student to be creative and masterpiece. And also make students will be independent in self expression to a matter which is studying. Role playing method serve one's turn in thematic learning at elementary school. Because by role playing, students directly comprehend, meaning and apply values which implied in played the part of matter.

From result of role research analysis data can concluded that by using role play method can improve understanding and result of tematik learning of second grade students in SDN Batipuh. Batipuah Selatan distric from result of evaluation which have been done by students of first cycle averange value wicth obtained are 70% are second cycle improvement experiencing with averange which obtained are 85,3 %.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : *Baharuddin*

N I M : 19786

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Prof. Dr. Azwar Ananda, MA.</u> Pembimbing I	_____	_____
<u>Dr. Isnarmi Moeis, M.Pd., MA.</u> Pembimbing II	_____	_____

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Negeri Padang

Ketua Program Studi/Konsentrasi

Prof. Dr. Mukhaiyar
NIP. 19500612 197603 1 005

Dr. Taufina Taufik, M.Pd.
NIP. 19620504 198803 2 002

PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Prof. Dr. Azwar Ananda, MA.</u> (Ketua)	_____
2.	<u>Dr. Isnarmi Moeis, M.Pd., MA.</u> (Sekretaris)	_____
3.	<u>Dr. Taufina Taufik, M.Pd..</u> (Anggota)	_____
4.	<u>Drs. Yalvema Miaz, M.A., Ph.D</u> (Anggota)	_____
5.	<u>Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.</u> (Anggota)	_____

Mahasiswa

Nama Mahasiswa : ***Baharuddin***
N I M : 19786
Tanggal Ujian : 21 – 2 – 2013

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, berupa tesis dengan judul “ **Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SDN 19 Batipuh Kecamatan Batipuah Selatan**“ adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini muni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari pembimbing tesis.
3. Didalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademi berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Juni 2013

Saya yang menyatakan

Baharuddin
NIM : 19786

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis aturkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan taufik dan hidayah Nya kepada penulis, sehigga telah dapat melaksanakan penelitian lapangan. Shalawat beserta salam buat arwah junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah meninggalkan dua pusaka yankninya Alqu'ran dan Hadist yang menjadi pedoman bagi kita untuk menjalani kehidupan.

Adapun yang menjadi tujuan dari penulisan tesis ini adalah untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan yang harus dipenuhi oleh setiap mahasiswa di Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang .

Selanjutnya ucapan terimakasih tidak lupa pula penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Prof.Dr.Azwar Ananda, M.A sebagai pembimbing I dan Ibu Dr. Isnarmi Moeis, M.Pd, M.A sebagai pembimbing II yang telah menyediakan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Tim penguji tesis Ibu Dr. Taufina Taufik, M.Pd, Bapak Dr.Yalvema Miaz M.A, dan Bapak Dr.Ramalis Hakim, M.Pd yang telah memberikan saran demi kesempurnaan skripsi penulis.
3. Bapak dan Ibu dosen pada jurusan Program Studi Pendidikan Dasar kosentrasi Pendidikan Kelas Awal SD yang telah memberikan sumbangan fikirannya selama perkuliahan demi terwujudnya tesis ini.
4. Ibu Dr. Taufina Taufik , M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Dasar yang telah memfasilitasi peneliti untuk menyelesaikan tesis ini.
5. Bapak Kepala Sekolah SD N 19 Batipuah, Kecamatan Batipuh Selatan serta majelis guru yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
6. Istri tercinta Siti Wahyuni, S.Pd, SD dan buah hatiku Muhammad Iqbal, Fadillah Hijri, Kholil Baswir, dan Miftahul Rizka yang tulus dan ikhlas memberikan dorongan baik moril maupun materil.

7. Teman-teman seperjuangan, baik yang dekat maupun yang jauh yang telah memberikan semangat.

Hanya kepada Allah penulis memohon semoga jasa baik yang telah diberikan dibalas dengan pahala yang setimpal hendaknya, amin ya Rabbal alamin. Penulis menyadari dalam penyusunan ini tidak luput dari segala kekurangan, untuk itu saran yang sifatnya membangun dari pembaca sangat diharapkan. Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih.

Padang, Juni 2013

Penulis

Baharuddin

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teoritik	8
1. Metode Bermain Peran	8
a. Teori Belajar Sosial dalam Metode Bermain Peran	8
b. Metode Bermain Peran	11
c. Keunggulan Bermain Peran	12
d. Tujuan Bermain Peran	13
e. Langkah Proses Pembelajaran Bermain Peran	14
2. Aktivitas Belajar.....	18
a. Pengertian Aktivitas	18
b. Jenis-jenis Aktivitas	19

c. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Kelas Awal SD.....	20
d. Pembelajaran Bermakna	23
3. Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	24
a. Pengertian Pembelajaran Tematik	24
b. Landasan Pembelajaran Tematik	25
c. Kontribusi Pembelajaran Tematik	27
d. Karakteristik Pembelajaran Tematik	29
e. Impikasi Pembelajaran Tematik	31
f. Tahapan dalam Pembelajaran Tematik	33
4. Penilaian dalam Pembelajaran	38
a. Pengertian Penelitian	38
b. Penilaian Pembelajaran Tematik	39
c. Alat Penilaian	40
5. Tujuan Pendidikan	41
a. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	42
b. Pembelajaran Berbicara dalam Bahasa Indonesia	44
c. Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan	47
B. Kerangka Konseptual	47
C. Penelitian yang Relevan	51
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	51
1. Prosedur Penelitian	51
2. Rancangan Tindakan	53
3. Tahap Pelaksanaan Tindakan dan Observasi	54
4. Tahap Pengamatan	55
5. Tahap Refleksi	56
B. Setting Penelitian	52

1. Tempat Penelitian	56
C. Setting Penelitian	56
D. Data dan Sumber data	59
E. Tehnik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	60
F. Analisis Data.....	61
BAB IV. TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Temuan Umum Penelitian	64
B. Temuan Khusus	65
1. Siklus I Pertemuan I	
a. Perencanaan Tindakan Siklus I Pertemuan I.....	65
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan I	66
c. Pengamatan Siklus I Pertetemuan I	84
d. Refleksi Siklus I Pertemuan I	90
2. Siklus I Pertemuan II	
a. Perencanaan Tindakan Siklus I Pertemuan II	90
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan II.....	97
c. Pengamatan Siklus I Pertetemuan II	105
d. Refleksi Siklus I Pertemuan	111
3. Siklus II Pertemuan I.....	118
a. Perancanaan	118
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan I.....	124
c. Pengamatan Siklus II Pertetemuan I	132
d. Refleksi Siklus II Pertemuan I	138
4. Siklus II Pertemuan II	139
a. Perencanaan Tindakan Siklus II Pertemuan II	139
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan II	150
c. Pengamatan Tindakan Siklus II Pertemuan II.....	150
d. Refleksi Siklus II	150
C. Pembahasan	150
1. Pembahasan Siklus I	150

2. Pembahasan Siklus II	152
-------------------------------	-----

BAB V. SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan	155
B. Implikasi.....	155
C. Saran	156

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Penilaian Proses Siklus I.....	112
Tabel 2 Penilaian Tes Akhir Siklus I.....	113
Tabel 3 Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I.....	114
Tabel 4 Penilaian Proses Siklus II.....	146
Tabel 5 Penilaian Hasil Tes Akhir Siklus II.....	148
Tabel 6 Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II	148
Tabel 7 Lembar Penilaian Aspek Afektif	167
Tabel 8 Lembar Observasi Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I	169
Tabel 9 Lembar Penilaian Aspek Psikomotor	174
Tabel 10 Lembar Penilaian Psikomotor Siswa	176
Tabel 11 Lembaran Penilaian Tes Akhir Siklus I	180
Tabel 12 Lembar Penilaian Ketuntasan Belajar Siklus I	181
Tabel 13 Lembar Penilaian Penilaian Proses Aspek Siswa	183
Tabel 14 Lembar Penilaian RPP Guru	184
Tabel 15 Lembar Observasi Aspek Guru	186
Tabel 16 Lembar Penilaian Aspek Afektif.....	189
Tabel 17 Lembar Penilaian Aspek Siswa.....	191
Tabel 18 Lembar Penilaian Aspek Psikomotor.....	196
Tabel 19 Lembar Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran	198
Tabel 20 Lembar Penilaian Tes Akhir	202
Tabel 21 Lembar Aspek Ketuntasan Belajar Siklus I Pertemuan II	203
Tabel 22 Lembar Penilaian Proses Siswa	205
Tabel 23 Lembaran Observasi RPP Guru	206
Tabel 24 Lembar Observasi Aspek Guru	208
Tabel 25 Lembar Penilaian Aspek Afektif Siswa	220
Tabel 26 Lembar Observasi Aspek Siswa Siklus II Pertemuan	222
Tabel 27 Lembar Penilaian Aspek Psikomotor.....	227
Tabel 28 Lembar Penilaian Individu Aspek Psikomotor.....	229

Tabel 29	Lembaran Penilaian Tes Akhir Siklus I	233
Tabel 30	Lembar Aspek Ketuntasan Belajar Siklus II Pertemuan I.....	234
Tabel 31	Lembar Penilaian Proses Siswa.....	236
Tabel 32	Lembaran Observasi RPP Guru.....	237
Tabel 33	Lembar Observasi Aspek Guru Siklus II Pertemuan II	239
Tabel 34	Lembar Penilaian Aspek Afektif Siswa.....	242
Tabel 35	Lembar Observasi Aspek Siswa	244
Tabel 36	Lembar Penilaian Aspek Psikomotor	249
Tabel 37	Lembar Penilaian Individu Aspek Psikomotor.....	251
Tabel 38	Lembaran Penilaian Tes Akhir Siklus II Pertemuan II	255
Tabel 39	Lembar Aspek Ketuntasan Belajar Siklus II Pertemuan II....	256
Tabel 40	Lembar Penilaian Proses Siswa.....	258
Tabel 41	Lembaran Observasi RPP Guru	259
Tabel 42	Lembaran Observasi RPP Guru	261

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Konseptual Penelitian.....	27
Bagan 2. Alur Penelitian Tindakan Kelas.....	54

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Gambar Siswa Terlambat	163
Gambar 2. Gambar Kedisiplinan	216

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Jaringan Tema	157
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	158
Lampiran 3 Lembar Penilaian Aspek Kognitif.....	165
Lampiran 4 Lembar Penilaian Aspek Afektif Siswa	167
Lampiran 5 Lembar Observasi Aspek Siswa.....	169
Lampiran 6 Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Siswa.....	174
Lampiran 7 Lembaran Penilaian Individual Aspek Psikomotor.....	176
Lampiran 8 Lembar Penilaian Hasil Tes	180
Lampiran 9 Lembar Ketuntasan Belajar Siswa	181
Lampiran 10 Lembar Penilaian Proses Siklus I Pertemuan II.....	183
Lampiran 11 Lembar Observasi RPP Guru	184
Lampiran 12 Lembar Observasi Aspek Guru	186
Lampiran 13 Lembar Penilaian Aspek Afektif Siswa	189
Lampiran 14 Lembar Observasi Aspek Siswa	191
Lampiran 15 Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Siswa	196
Lampiran 16 Lembaran Penilaian Individual Aspek Psikomotor	198
Lampiran 17 Lembar Penilaian Hasil Tes	202
Lampiran 18 Lembar Ketuntasan Belajar Siswa	203
Lampiran 19 Lembar Penilaian Proses.....	205
Lampiran 20 Lembar Observasi RPP Guru Siklus II	206
Lampiran 21 Lembar Observasi Aspek Guru.....	208
Lampiran 22 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan I	211
Lampiran 23 Lembar Penilaian Aspek Kognitif.....	218
Lampiran 24 Lembar Penilaian Aspek Afektif Siswa.....	220
Lampiran 25 Lembar Observasi Aspek Siswa.....	222
Lampiran 26 Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Siswa.....	227
Lampiran 27 Lembaran Penilaian Individual Aspek Psikomotor	229
Lampiran 28 Lembar Penilaian Hasil Tes	233

Lampiran 29	Lembar Ketuntasan Belajar Siswa	234
Lampiran 30	Lembar Penilaian Proses Siklus I Pertemuan II.....	236
Lampiran 31	Lembar Observasi RPP Guru.....	237
Lampiran 32	Lembar Observasi Aspek Guru.....	239
Lampiran 33	Lembar Penilaian Aspek Afektif Siswa.....	242
Lampiran 34	Lembar Observasi Aspek Siswa	244
Lampiran 35	Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Siwa	249
Lampiran 36	Lembaran Penilaian Individual Aspek Psikomotor	251
Lampiran 37	Lembar Penilaian Hasil Tes.....	255
Lampiran 38	Lembar Ketuntasan Belajar Siswa.....	256
Lampiran 39	Lembar Penilaian Proses.....	258
Lampiran 40	Lembar Observasi RPP Guru.....	259
Lampiran 41	Lembar Ketuntasan Belajar Siswa	261
Lampiran 42	Lembar Pendukung Lainnya	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif dalam mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Dasar (SD) telah banyak usaha yang dilakukan oleh pemerintahan.

Usaha-usaha tersebut antara lain adalah memberikan pelatihan-pelatihan kepada guru-guru SD dengan berbagai jenis kegiatan, pengadaan buku-buku sumber, penyempurnaan dan pemanfaatan kurikulum, melakukan penyempurnaan sarana dan prasarana sekolah, mengadakan kegiatan-kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG), dan lain-lainnya. Namun usaha-usaha tersebut belum terlaksana sepenuhnya di sekolah dasar karena masih banyaknya guru-guru yang masih mengajar secara konvensional dalam pembelajaran, masih sedikit guru yang melakukan perubahan terhadap sebuah pembelajaran, tidak menggunakan media serta dalam menyajikan materi masih menggunakan metode ceramah.

Menurut Depdikbud (1997:1) usaha tersebut belum berhasil dengan baik dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

(1) masih banyak guru yang mengajar secara klasikal, (2) kebanyakan kegiatan siswa adalah mendengarkan penjelasan guru, (3) mengutamakan menghafal pengetahuan dan rumus-rumus daripada mengembangkan keterampilan dan kemampuan berfikir yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan masa yang akan datang, (4) sedikitnya kesepadanan bahan pengajaran dengan metode dan kemampuan setiap siswa, (5) hasil belajar rendah, kemampuan memecahkan masalah rendah berdasarkan kemampuan dan keterampilan yang diperoleh, dan (6) lingkungan kelas yang bising menyulitkan untuk komunikasi dan belajar yang memerlukan pemikiran.

Berdasarkan kenyataan dan permasalahan yang telah ditemukan di atas, guru juga menemukan permasalahan yang sama pada pembelajaran tematik . Untuk itu dalam proses pembelajaran tematik diperlukan suatu metode yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Kemampuan menguasai metode pembelajaran merupakan syarat utama yang harus di miliki guru, karena kemampuan menguasai dan menggunakan metode yang tepat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa baik keberhasilan dari segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Salah satu metode pembelajaran yang dianggap cocok diterapkan dalam pembelajaran tematik adalah metode bermain peran. Alasan pemilihan metode bermain peran karena pada metode ini menerapkan kemampuan dibidang afektif (sikap) siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan tuntutan pembelajaran tematik yang menginginkan pengembangan sikap siswa baik dilingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Menurut Syaiful (2008:11) "Bermain Peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-

masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*). Terutama yang menyangkut kehidupan siswa.”

Oemar (2003:48) menyatakan “bermain peran adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman, sedangkan manfaat metode bermain peran adalah: untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insani di kalangan siswa dalam kelas”.

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah pembelajaran yang melatih keterampilan dalam pemecahan masalah untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep serta melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi berdasarkan pengalaman hidupnya.

Kenyataannya dalam proses pembelajaran tematik yang peneliti amati di SDN 19 Batipuh guru lebih dominan menggunakan metode ceramah, sedangkan tidak semua materi dapat diajarkan dengan menggunakan metode ceramah, akibatnya pembelajaran yang diberikan guru kurang menarik minat belajar siswa. Tuntutan pembelajaran tematik, guru seharusnya menggunakan metode yang menuntut sikap afektif siswa seperti metode bermain peran. Sedangkan guru jarang menggunakan metode bermain peran sehingga sikap afektif belum tertanam dalam diri siswa. Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pembelajaran tematik menekankan pada pembentukan sikap siswa melalui apa yang dilihat dilingkungan sekolah dan lingkungan sekitar sebagai pengetahuan, melalui peran yang dimainkan siswa dapat merasakan langsung makna

pembelajaran. Salah satu metode yang dianggap cocok untuk pembelajaran ini adalah metode bermain peran. Oemar (2003:48) menjabarkan bahwa: (1) dalam bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi, (2) bermain peran memungkinkan dan memperkenankan siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta peninjauan langsung dalam kelas saat pembelajaran tematik di SD Negeri 19 Batipuh Kecamatan Batipuh Selatan, terbukti bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dominan dengan metode ceramah, sehingga hasil pembelajaran kurang maksimal. Berdasarkan masalah di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “ Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SDN 19 Batipuh Kec. Batipuh Selatan “.

B. Identifikasi Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dapat diidentifikasi dalam pembelajaran tematik sebagai berikut:

1. Guru masih mengajar secara klasikal dan belum melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

2. Siswa masih menghafal pengetahuan dan rumus-rumus dari pada mengembangkan keterampilan sikap dan kemampuan berfikir yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan masa yang akan datang.
3. Belum terbiasanya peserta didik terlibat dalam perannya sebagai pelaku yang terlibat langsung dalam kehidupan sekolah dan masyarakat.
4. Guru harus melakukan perubahan dalam proses belajar dan mengubah menjadi pembelajaran yang meaningful sehingga kebermaknaan pembelajaran dapat terkonstruksi lebih lama.

C. Batasan Masalah.

Berdasarkan berbagai masalah yang dapat diidentifikasi maka dalam penelitian ini masalah-masalah yang akan menjadi fokus penelitian adalah “Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SDN 19 Batipuh Kec. Batipuah Selatan”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, secara umum permasalahannya adalah bagaimana Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SDN 19 Batipuh Kec. Batipuah Selatan dan secara khususnya adalah tentang:

1. Bagaimana proses Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SDN 19 Batipuh kec. Batipuah Selatan ?
2. Bagaimana peningkatan Hasil Belajar dengan menggunakan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SDN 19 Batipuh kec. Batipuah Selatan ?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan aktivitas belajar dalam pembelajaran tematik siswa kelas II SDN 19 Batipuh Kecamatan Batipuah Selatan , secara khususnya adalah:

1. Mendeskripsikan proses Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SDN 19 Batipuh Kec. Batipuah Selatan?
2. Mendeskripsikan peningkatan Hasil Belajar dengan menggunakan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SDN 19 Batipuh Kec. Batipuah Selatan?

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, di antaranya:

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam merancang, melaksanakan, dan menilai hasil belajar tematik dengan metode bermain peran.
2. Bagi siswa, siswa dapat mewujudkan tujuan pembelajaran tematik, siswa dapat menjadi warga negara yang baik (cerdas, rasional, emosional, spritual, dan sosial).
3. Bagi peneliti, meningkatkan pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran tematik dengan metode bermain peran, meningkatkan keterampilan tentang pelaksanaan pembelajaran tematik dengan menggunakan metode bermain peran, meningkatkan keterampilan tentang cara mengevaluasi pembelajaran tematik dengan metode bermain peran.