

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR DENGAN  
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM  
PEMBELAJARAN TEMATIK PADA SISWA  
KELAS 2 SD NEGERI 1 PALAS JAYA  
KABUPATEN LAMPUNG SELATAN**

Oleh

**Leni Maryani**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2018**

## **ABSTRAK**

### **PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR DENGAN MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK PADA SISWA KELAS 2 SD NEGERI 1 PALAS JAYA KABUPATEN LAMPUNG SELATAN**

**OLEH  
LENI MARYANI**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar tematik siswa kelas 2 SD Negeri 1 Palas Jaya melalui penggunaan metode *Role Playing*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan setiap siklusnya, yang terdiri dari tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan teknik nontes dan teknik tes. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar tematik. Persentase aktivitas siswa secara klasikal pada siklus I mendapat katagori “Aktif”, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi “Aktif”. Hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I termasuk dalam katagori “Sedang”, lalu pada siklus II meningkat menjadi “Tinggi”.

Kata kunci: aktivitas, hasil belajar, *role playing*.

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR DENGAN  
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM  
PEMBELAJARAN TEMATIK PADA SISWA  
KELAS 2 SD NEGERI 1 PALAS JAYA  
KABUPATEN LAMPUNG SELATAN**

Oleh

**LENI MARYANI**

**Skripsi**

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
**SARJANA PENDIDIKAN**

Pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2018**

Judul Skripsi : **PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK PADA SISWA KELAS 2 SD NEGERI 1 PALAS JAYA KABUPATEN LAMPUNG SELATAN**

Nama Mahasiswa : *Teni Maryani*

No. Pokok Mahasiswa : 1513069039

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dosen Pembimbing

**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**  
NIP 19600328 198603 2 002

**Dra. Fitria Akhyar, M.Pd.**  
NIP 19560324 198103 2 001

## MENGESAHKAN

### 1. Tim Penguji

Ketua : **Dra. Fitria Akhyar, M.Pd.**

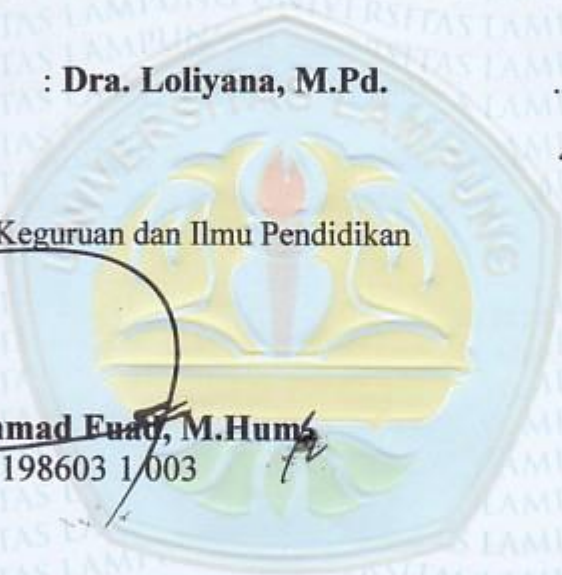


Penguji Utama : **Dra. Loliyana, M.Pd.**



### 2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Dr. H. Muhammad Ebad, M.Hum**  
NIP 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **05 Januari 2018**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Leni Maryani  
NPM : 1513069032  
Program Studi : S-I PGSD dalam Jabatan  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar dengan Menggunakan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Palas Jaya Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018” adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumber dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat, dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup untuk dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Palas Jaya, Januari 2018  
Yang Membuat Pernyataan



Leni Maryani  
NPM 1513069032

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Leni Maryani lahir pada tanggal 14 September 1974. Penulis merupakan putri sulung dari 8 (delapan) bersaudara dari pasangan ibu Jumsiah dan ayah Alm. Muhammad zukri.

Penulis mengawali pendidikan formal di Sd negeri Palas Pasemah pada tahun 1982 sampai 1987. Penulis melanjutkan pendidikan di Mts Palas Aji pada tahun 1988 sampai dengan tahun 1990.

Kemudian pada tahun 1991 hingga 1993 penulis melanjutkan sekolah di MAN 1 Model Bandarlampung. Selanjutnya pada tahun 1998 hingga tahun 2000 penulis melanjutkan pendidikan pada jenjang Diploma II di IAIN Sukarame Bandarlampung. Pada tahun 2015 penulis terdaftar menjadi mahasiswa S-I Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam Jabatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Selama penulis menjadi mahasiswa, penulis juga berprofesi sebagai tenaga pendidik di SDN 1 Palas Jaya.

## PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT dan dengan kerendahan hati karya ini kupersembahkan untuk:

Suamiku dan anak – anakku tercinta yang senantiasa mendukungku dan tak pernah lelah mengingatkanku akan kewajibanku dalam menyelesaikan pendidikan serta memberikan dukungan, motivasi baik spiritual maupun materil dan kasih sayang yang tak henti – hentinga selalu diberikan untukku

Bapak dan ibu dosen yang selalu memberikan bimbingan ilmu yang bermanfaat yang tidak akan terlupakan bagi peneliti.

Sahabat – sahabatku yang selalu memberikan motivasi dan selalu ada dalam keadaan susah dan senang.

Almamatr tercinta “Universitas Lampung”



## **MOTTO**

Seorang guru  
Menggandeng tangan, membuka pikiran,  
Menyentuh hati, membentuk masa depan  
Seorang guru berpengaruh selamanya  
Dia tidak pernah tahu kapan pengaruhnya berakhir  
(Henry Adam)

Mengajar berarti belajar lagi  
(Oliver Wendell Holmes)

## SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar dengan Menggunakan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas 2 SD Negeri 1 Palas Jaya Tahun Pelajaran 2017/2018”

Penulis menyadari dari dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H Muhammad Fuad, M. Hum selaku Dekan FKIP Unila.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Unila.
3. Bapak Drs.Maman Surahman, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD yang telah membantu memberikan sumbangsih untuk membantu kemajuan program studi PGSD tercinta.
4. Ibu Dra. Fitria Akhyar, M. Pd selaku Pembimbing atas jasanya dan pikiran yang diberikan untuk membimbing, memberikan kritik dan saran dengan sabar dan ikhlas disela kesibukannya dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dra. Loliyana, M. Pd selaku Pembahas atas jasanya dan pikiran yang diberikan untuk membimbing, memberikan kritik dan saran dengan sabar dan ikhlas disela kesibukannya dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak/ibu dosen dan staf karyawan PGSD yang telah membantu skripsi ini sampai selesai.
7. Kepala Sekolah beserta rekan dewan guru SD Negeri 1 Palas Jaya Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi.
8. Seluruh rekan-rekan mahasiswa PGSD dalam Jabatan angkatan 2015 yang telah berusaha bersama-sama dari awal hingga akhir.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terimakasih.

Palas Jaya, Januari 2018  
Penulis

Leni Maryani

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>II. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
A. Belajar dan Pembelajaran.....	7
1. Pengertian Belajar .....	7
2. Teori Belajar.....	8
3. Pengertian Pembelajaran.....	11
4. Aktivitas belajar .....	12
5. Pengertian Hasil Belajar.....	13
B. Pembelajaran Tematik SD.....	14
1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	14
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	15
3. Keunggulan Pembelajaran Tematik .....	16
4. Kelemahan Pembelajaran Tematik .....	16
C. Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar .....	17
D. Metode <i>Role Playing</i> .....	18
1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i> .....	18
2. Tujuan Pembelajaran Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> .....	19
3. Langkah-Langkah Metode <i>Role Playing</i> .....	20
4. Kelebihan Metode <i>Role Playing</i> .....	21
5. Kekurangan Metode <i>Role Playing</i> .....	22
6. Manfaat dari Metode <i>Role Playing</i> .....	22
7. Dimensi Metode <i>Role Playing</i> .....	23
8. Penelitian Relevan.....	23
9. Kerangka Pikir .....	25
<b>III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>27</b>
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Setting Penelitian .....	28

C. Alat Pengumpulan Data .....	28
D. Teknik Analisis Data .....	31
E. Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas .....	34
F. Indikator Keberhasilan .....	37
<b>IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
A. Hasil Penelitian .....	38
1. Siklus I .....	38
2. Siklus II.....	46
B. Rekapitulasi.....	53
1. Kinerja Guru Siklus I dan II.....	53
2. Aktivitas Siswa Siklus I dan II.....	53
3. Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I dan II.....	54
C. Pembahasan.....	56
1. Kinerja Guru.....	56
2. Aktivitas Siswa .....	56
3. Hasil Belajar.....	57
<b>V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>59</b>
A. Kesimpulan .....	59
B. Saran.....	59

#### **LAMPIRAN – LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	3
2. Waktu Pelaksanaan PTK.....	28
3. Observasi pada Aktivitas Belajar Siswa .....	29
4. Rubrik Penyekoran Aktivitas Siswa .....	30
5. Kategori Kinerja Guru berdasarkan Perolehan Nilai .....	31
6. Kategori Aktivitas Belajar Siswa berdasarkan Nilai.....	32
7. Kategori Keaktifan Kelas dalam Satuan Persen.....	33
8. Kategori Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	33
9. Kategori Hasil Belajar Kognitif secara Klasikal.....	34
10. Jadwal Pelaksanaan PTK .....	38
11. Observasi Kinerja Guru Siklus I .....	42
12. Aktivitas Siswa pada Siklus I.....	43
13. Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I .....	44
14. Observasi Kinerja Guru Siklus II .....	50
15. Aktivitas Belajar Siswa Siklus II .....	51
16. Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II.....	52
17. Rekapitulasi Kinerja Guru Siklus I dan II.....	53
18. Rata – rata Aktivitas Belajar Siswa.....	54
19. Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif .....	55

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Alur Kerangka Pikir .....	26
2. Alur Siklus Penelitian Tindakan Kelas .....	27
3. Peningkatan Kinerja Guru Siklus I dan II .....	53
4. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I dan II.....	54
5. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siklus I dan II.....	55

## I. PENDAHULUAN

### A. Latarbelakang Masalah

Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mencerdaskan individu merupakan suatu hal yang menjadi kebutuhan dan tidak dapat dipisahkan dari individu itu sendiri. Pendidikan juga merupakan salah satu sarana bagi manusia untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui proses pembelajaran baik secara formal, semi formal maupun nonformal.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang berdemokrasi serta bertanggung jawab.

Mengacu pada sistem pendidikan nasional tersebut, diperlukan kerjasama antar berbagai pihak terkait guna mewujudkannya, tidak hanya melibatkan guru, sekolah, dan siswa, melainkan lebih luas daripada itu. Pendidikan kini bukanlah menjadi tanggung jawab pemerintah dan guru di setiap sekolah saja. Akan tetapi, pendidikan kini sudah menjadi tanggung jawab semua pihak yang terkait mulai dari pemerintah, guru dan masyarakat.

Meskipun telah menjadi tanggung jawab bersama, peran guru dalam pendidikan memang cukup besar. Dimana gurulah yang menjadi aktor utama dalam maju tidaknya kualitas pendidikan di sebuah sekolah. Berhasil atau



tidaknya suatu pembelajaran tergantung pada guru yang menggerakkan. Karena itu, pendidikan di sebuah sekolah haruslah dapat menjadikan siswanya mendapatkan perubahan didalam dirinya, terlebih lagi untuk pendidikan di sekolah dasar yang memang menjadi pondasi pengetahuan yang fundamental bagi jenjang pendidikan berikutnya.

Anak didik di sekolah dasar akan dapat menerima informasi atau pengetahuan dengan baik manakala mereka belajar dalam suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu dalam pembelajaran di sekolah dasar dibutuhkan model yang sesuai dengan karakteristik mereka. Namun pada kenyataannya masih banyak model pembelajaran di sekoah dasar yang disamakan dengan model pembelajaran di sekolah lanjutan yaitu model konvensional. Sehingga anak didik atau siswa kerap merasa bosan dan akhirnya mereka tidak dapat menyerap ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh guru yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Palas Jaya terhadap 22 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 14 siswi perempuan, terlihat siswa yang pasif pada saat proses pembelajaran tematik berlangsung. Hal tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih berorientasi pada guru, dan siswa sebagai pendengar informasi materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga menyebabkan aktivitas belajar siswa rendah. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa kelas 2 pada ulangan yang masih rendah seperti pada tabel berikut:

**Tabel 1. Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa**

<b>KKM</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Nilai</b>	<b>Jumlah siswa</b>	<b>Persentase</b>
70	65	70	12	54.54%
		70	10	45.45%
<b>Jumlah</b>			<b>22</b>	<b>100%</b>

(Sumber: Dokumentasi ulangan harian)

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil dan ketuntasan belajar siswa kelas 2 pada pembelajaran tematik masih rendah. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa dari 22 siswa hanya 10 siswa atau sekitar 45.45% yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan 12 siswa lainnya atau sekitar 54.54% belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Mulyasa (2006:131) menyatakan bahwa pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari seluruh siswa telah mencapai KKM.

Rendahnya hasil belajar siswa tersebut diakibatkan karena siswa masih belum berani bertanya ketika belum paham; siswa masih malu-malu untuk mengungkapkan pendapat; guru belum mampu memotivasi siswa secara optimal dalam pembelajaran.

Masalah pada pembelajaran tematik sebagaimana telah dijelaskan di atas dapat diatasi salah satunya dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran sehingga pengertian atau informasi dapat disampaikan dengan cara lebih konkret atau lebih nyata berdasarkan pengalaman yang diperankan oleh setiap siswa. Metode *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Adanya penggunaan dalam metode *Role Playing* menjadikan siswa sebagai subjek pembelajaran. Sehingga mereka secara aktif harus melakukan praktik-praktik berkomunikasi dengan temannya dalam kondisi tertentu.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperlukan perbaikan kualitas pembelajaran tematik melalui penelitian tindakan kelas dengan penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas 2 SD Negeri 1 Palas Jaya Kabupaten Lampung Selatan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi permasalahan yaitu:

- a. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran sehingga aktivitas belajar cenderung pasif
- b. Hasil belajar siswa masih rendah
- c. Guru masih menggunakan metode konvensional atau ceramah pada kegiatan pembelajaran.
- d. Guru belum menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latarbelakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi pada “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar dengan Menggunakan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas 2 SDN 1 Palas Jaya Kabupaten Lampung Selatan”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penulis merumuskan masalah, yaitu:

- a. Apakah penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan aktivitas belajar kelas 2 SD Negeri 1 Palas Jaya Kabupaten Lampung Selatan?
- b. Apakah penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar kelas 2 SD Negeri 1 Palas Jaya Kabupaten Lampung Selatan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- a. Mengetahui apakah penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik tema aku dan sekolahku dapat meningkatkan aktivitas belajar kelas 2 SD Negeri 1 Palas Jaya Kabupaten Lampung Selatan.
- b. Mengetahui apakah penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik tema aku dan sekolahku dapat meningkatkan hasil belajar kelas 2 SD Negeri 1 Palas Jaya Kabupaten Lampung Selatan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Sebagai pendorong bagi guru untuk dapat menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi agar pembelajaran tidak monoton.

##### 2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Diharapkan dengan digunakannya metode *Role Playing*, aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik tema merawat binatang dan tumbuhan meningkat.

b. Bagi guru

Dapat dijadikan alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

c. Bagi sekolah

Memberikan gambaran dalam rangka meningkatkan kualitas guru dan siswa dalam pembelajaran.

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Belajar dan Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Belajar**

Belajar pada dasarnya adalah kegiatan yang dilakukan oleh semua orang untuk mendapatkan pengetahuan. Setiap individu akan mengalami belajar sepanjang hidupnya sampai individu tersebut meninggal. Seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan dalam dirinya. Robbins dalam Trianto (2011: 15) mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antarsesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru.

Menurut Komalasari (2010: 2) belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal.

Selanjutnya Susanto (2013: 4) belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian, belajar itu bukan sekedar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu, yakni mengalami.

Sedangkan Djamarah (2011: 13) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur yaitu, jiwa dan raga. Gerak raga yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan perubahan lebih lanjut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dalam jangka waktu yang lama, dimana di dalam prosesnya individu melibatkan seluruh jiwa dan raganya untuk mendapatkan perubahan perilaku dalam dirinya. Sehingga seseorang dianggap sudah belajar jika telah terjadi perubahan.

## 2. Teori Belajar

### a. Teori Behaviorisme

Teori Behaviorisme mengemukakan bahwa semua tingkah laku yang baik maupun yang kurang baik merupakan hasil dari proses belajar yang dipengaruhi oleh kejadian-kejadian yang ada di lingkungannya. Dalam proses belajar terdapat dua jenis penguatan yaitu penguatan positif dan penguatan negatif. Untuk membina tingkah laku yang dikehendaki guru harus memberikan penguatan positif sedangkan untuk mengurangi perilaku yang tidak dikehendaki guru menggunakan penguatan negative seperti hukuman.

Menurut Thondike (dalam Yuliani 2009: 39) belajar merupakan perubahan tingkah laku. Ciri yang paling mendasar dari aliran ini adalah bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi adalah berdasarkan paradigma S-R (*Stimulus Respons*) yaitu suatu proses yang memberikan respon tertentu terhadap sesuatu yang datang dari luar.

Proses Stimulus Respon ini terdiri dari beberapa unsur dorongan (*drive*). *Pertama*, seseorang merasakan adanya kebutuhan akan sesuatu dan terdorong untuk memenuhi kebutuhan tersebut. *Kedua*, rangsangan atau *stimulus*. Kepada seseorang diberikan stimulus yang akan menyebabkannya memberikan *respons*. *Ketiga*, adalah respons

dimana seseorang akan memberikan reaksi atau respons terhadap stimulus yang diterimanya dengan melakukan suatu tindakan yang dapat diamati. *Keempat*, unsur penguatan atau *reinforcement*, yang perlu diberikan kepada seseorang agar ia merasakan adanya kebutuhan untuk memberikan respon lagi.

#### **b. Teori Kognitivisme**

Teori kognitivisme memandang bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi dan pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan-tujuan. Menurut aliran ini, belajar merupakan proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat dan menggunakan pengetahuan. Sehingga perilaku yang tampak pada manusia tidak dapat diukur dan diamati tanpa melibatkan proses mental seperti motivasi, kesengajaan, keyakinan dan lain sebagainya. Dalam teori kognitivisme, belajar merupakan transformasi informasi atau ilmu pengetahuan yang ada di lingkungan kemudian disimpan kedalam pikiran-pikiran (*mind*). Belajar terjadi ketika pengetahuan baru diperoleh atau pengetahuan yang sudah ada diubah oleh pengalaman-pengalaman.

Menurut Piaget (dalam Aunurrahman, 2009: 44) perkembangan intelektual melalui empat tahap-tahap berikut: (a) tahap sensori motor (0,0-2,0 tahun), (b) tahap pra-operasional (2,0-7,0 tahun), (c) tahap operasional konkret (7,0-11,0 tahun), dan (d) tahap operasional formal (11 tahun keatas).

Pada tahap sensori motor, anak mengenal lingkungan dengan kemampuan sensorik dan motorik. Anak mengenal lingkungan dengan



penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, dan pergerakannya. Pada tahap pra operasional, anak mengendalikan diri pada persepsi tentang realitas. Ia telah mampu menggunakan simbol, bahasa, konsep sederhana, berpartisipasi, membuat gambar dan menggolong-golongkan. Pada tahap operasi konkret anak dapat mengembangkan pikiran logis. Ia dapat mengikuti penalaran logis, walau kadang memecahkan masalah secara “*trial and error*”. Pada tahap operasi formal, anak dapatberfikir abstrak seperti pada orang dewasa.

### c. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme adalah teori yang menekankan keaktifan siswa untuk membangun atau mengonstruksi pengetahuan dan katermapilannya. Untuk itu, dalam sebuah pembelajaran guru tidak begitu saja memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi siswalah yang harus aktif membangun pengetahuan dalam pikiran mereka sendiri.

Borich dan Tambari (dalam Baharuddin, 2015: 164) mendefinisikan konstruktivisme dalam belajar sebagai sebuah pendekatan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun (mengonstruksi) sedikit demi sedikit makna terhadap apa yang dipelajari dengan membangun hubungan-hubungan secara internal atau keterkaitan antara ide-ide dengan fakta-fakta yang diajarkan. Definisi konstruktivisme dalam belajar tersebut, menekankan belajar hanya terjadi ketika siswa aktif dan struktur kognitif mereka terlibat dalam pengalaman-pengalaman.

Menurut teori ini, dalam pembelajaran di kelas siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya dan bergelut dengan ide-ide. Peran guru dalam pandangan

konstruktivis hanya sebagai mediator dan fasilitator yang memberikan kegiatan yang dapat dijadikan pengalaman belajar bagi siswa serta memonitor dan mengevaluasi kegiatan tersebut dalam setiap pembelajaran.

Berdasarkan ketiga teori di atas, peneliti menerapkan teori kognitivisme dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan teori ini menekankan bahwa pengetahuan akan diperoleh oleh anak apabila mereka dilibatkan pada situasi atau pengalaman langsung. Sehingga anak akan belajar apabila pengetahuan mereka telah diubah ke dalam pengalam- pengalaman.

### **3. Pengertian Pembelajaran**

Individu yang mengalami belajar pasti tidak pernah terlepas dari kata pembelajaran. Hal ini karena, umumnya belajar terjadi ketika ada kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan secara sengaja guna mencapai tujuan yang diharapkan.

Hamzah (2008: 54) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu proses interaksi antar peserta belajar dengan pengajar atau instruktur dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk pencapaian tujuan belajar tertentu

Rusman (2011: 3) pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien.

Komalasari (2010: 3) menjelaskan bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/siswa yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang dilakukan oleh pelaku pembelajar yaitu guru dan siswa pada lingkungan belajar dimana didalam prosesnya terdapat kegiatan merencanakan, melaksanakan, menilai dan mengevaluasi untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditentukan sebelum pembelajaran tersebut dilaksanakan sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah.

#### **4. Aktivitas Belajar**

Proses pembelajaran tidak terlepas dari aktivitas pendidik dan siswanya. Pembelajaran akan berhasil apabila siswa terlibat secara aktif didalamnya, bukan sebaliknya.

Rohani (2010: 8) mengemukakan belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik ialah peserta didik giat-aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja. Sedangkan aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam proses belajar. Ia mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, menguraikan, dan sebagainya.

Suhana (2014: 22), proses aktivitas pembelajaran tersebut harus melibatkan seluruh aspek psikofisis siswa, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Sahaja (2014), mengatakan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa secara sadar dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dapat mengakibatkan perubahan pengetahuan atau kemahiran dalam diri siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan suatu proses yang melibatkan fisik dan psikis seorang individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku. Aktivitas belajar mendorong

kerjasama sama secara keseluruhan pada diri peserta didik. Hal ini karena aktivitas belajar mencakup aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Ketiga aspek tersebut diharapkan dapat berjalan secara seimbang, sehingga tidak hanya unggul pada salah satu aspek saja. Apabila ketiga aspek tersebut dapat berkembang secara seimbang, maka aktivitas belajar akan menjadi lebih bermakna dan bukan hanya sekedar tuntutan bagi peserta didik. Adapun indikator aktivitas belajar yang akan diamati dalam penelitian ini yaitu kemampuan siswa dalam memahami teks drama, kemampuan menghafalkan teks serta kemampuan dalam melakukan penghayatan terhadap peran yang dimainkan.

## **5. Pengertian Hasil Belajar**

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

Menurut Susanto (2013: 6) Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Selaras dengan pendapat Susanto, Rusman (2011: 276) mengemukakan bahwa hasil belajar pada hakikatnya merupakan kompetensi-kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak.

Bloom dalam Sudjana (2011: 22) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkenaan dengan perilaku atau respon, dan ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

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

## **B. Pembelajaran Tematik SD**

### **1. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran pada di Sekolah Dasar pada hakikatnya adalah pemberian informasi yang mendasar atau fundamental bagi individu. Dimana melalui pendidikan dasar anak mulai belajar tentang berbagai macam ilmu pengetahuan. Pembelajaran di kelas 2 pada tema aku dan sekolahku akan lebih bermakna apabila dikemas dalam pembelajaran tematik. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran tematik anak akan diperkenalkan dalam dunia nyata pada saat belajar.

Rusman (2012: 254) mengungkapkan bahwa pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran berdasarkan tema yang dipilih. untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Sedangkan menurut Mamat dalam Prastowo (2013: 125) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam suatu topik pembicaraan yang disebut tema.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan atau menyatukan beberapa matapelajaran sekaligus untuk satu pembelajaran. Sehingga dalam satu kali pembelajaran, setiap siswa akan mendapatkan informasi atau pengetahuan dari beberapa bidang ilmu sekaligus secara bersamaan.

## 2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sama halnya dengan model pembelajaran yang lainnya pembelajaran tematik di sekolah dasar juga memiliki karakteristik atau ciri-cirinya.

Adapun karakteristik dari pembelajaran tematik antara lain yaitu:

- a. Berpusat pada siswa  
Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*).
- b. Memberikan pengalaman langsung  
Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa (*direct experiences*).
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran  
Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.
- e. Bersifat fleksibel  
Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya,
- f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
- g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

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

### 3. Keunggulan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran yang dilakukan di setiap lembaga pendidikan tentunya memiliki beberapa keunggulan. Seperti halnya pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Keunggulan tersebut yaitu:

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia Sekolah Dasar
- b. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa
- c. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- d. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa
- e. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.
- f. Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

### 4. Kelemahan Pembelajaran Tematik

Selain memiliki keunggulan pembelajaran tematik juga memiliki kelemahan dari beberapa aspek seperti yang dikemukakan oleh Prastowo (2013: 152) yaitu:

- a. Aspek guru, untuk menciptakan pembelajaran tematik, guru harus berwawasan luas, memiliki kreatifitas tinggi keterampilan metodologis yang andal, rasa percaya diri yang tinggi, dan berani mengemas dan mengembangkan materi. Secara akademik, guru dituntut untuk terus menggali informasi ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkannya banyak membaca buku agar penguasaan bahan ajar tidak berfokus pada bidang kajian tertentu saja.

- b. Aspek siswa, pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar siswa yang relatif baik karena model pembelajaran tematik menekankan adanya kemampuan analisis, asosiatif, eksploratif, elaboratif.
- c. Aspek sarana dan sumber pembelajaran, pembelajaran tematik membutuhkan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet.
- d. Aspek kurikulum, kurikulum harus luwes dan berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman siswa (bukan pada pencapaian target penyampaian materi). Guru perlu diberi kewenangan dalam mengembangkan materi, metode, dan penilaian keberhasilan pembelajaran siswa
- e. Aspek penilaian, pembelajaran tematik memerlukan cara penilaian yang menyeluruh (komprehensif) yaitu menetapkan keberhasilan belajar siswa dari beberapa bidang kajian (mata pelajaran) terkait yang dipadukan.
- f. Aspek suasana pembelajaran  
Pembelajaran tematik cenderung mengutamakan salah satu bidang kajian dan tenggelamnya bidang kajian lainnya.

Kelemahan-kelemahan tersebut tidak dapat dipungkiri seringkali menjadikan guru enggan untuk melakukan pembelajaran tematik. Sehingga sebagian guru lebih memilih untuk melaksanakan pembelajaran yang tidak memerlukan persiapan yang banyak dan menyita waktu dan tenaga yang mereka miliki.

### **C. Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar**

Pembelajaran akan mendapatkan hasil yang optimal apabila informasi yang akan diberikan disampaikan dengan metode yang tepat, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan dari peserta didik. Metode itu sendiri merupakan cara untuk melakukan atau mencapai sesuatu. Dalam sebuah pembelajaran, metode menjadi bagian yang sangat penting. Hal ini dikarenakan metode memegang peranan penting terhadap hasil belajar anak. Adapun beberapa metode yang dapat kita gunakan dalam pembelajaran seperti yang diungkapkan oleh Hamdayama (2014: 125-229) antara lain yaitu:



1. Metode Eksperimen (percobaan)  
Adalah cara penyajian pelajaran, dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami sendiri sesuatu yang dipelajari.
2. Metode Diskusi  
Adalah cara penyajian pelajaran dimana siswa-siswa dihadapkan pada suatu masalah yang bisa berupa pernyataan atau pertanyaan yang bersifat problematis untuk dibahas dan dipecahkan bersama.
3. Metode Ceramah  
Adalah cara penyajian informasi secara lisan oleh guru.
4. Metode Pemberian Tugas  
Adalah metode dimana guru memberi tugas agar siswa belajar.
5. Metode Role Playing  
Adalah pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain. Pembelajaran menggunakan metode ini, akan menjadikan siswa menjadi lebih aktif mengikuti kegiatan. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran yang menggunakan metode *Role Playing* memerankan suatu tokoh sehingga siswa akan lebih memahami informasi atau materi pelajaran yang disampaikan dengan cara menghayati peran yang dimainkan berdasarkan kehidupan nyata atau realita. Adanya metode *Role Playing* diharapkan siswa dapat menempatkan dirinya pada saat berada dalam masyarakat.

Penelitian ini menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajarannya. Hal ini di sebabkan karena melalui metode *Role Playing* anak akan mendapatkan pengalaman langsung. Sehingga anak akan lebih memahami informasi yang disampaikan guru dalam pembelajaran karena anak dapat memerankan suatu tokoh secara langsung sehingga mereka akan mendapatkan informasi yang lebih nyata dan bukan sekedar informasi yang dibayangkan saja.

#### **D. Model *Role Playing***

##### **1. Pengertian Model *Role Playing***

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

Metode *Role Playing* Menurut Hamdayama (2014: 189) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Sedangkan menurut Husein Achmad (dalam Hidayati, 2004: 93) *Role Playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain. metode *role playing* ditekankan kepada setiap individu siswa dalam memerankan suatu tokoh pada drama yang bersangkutan. Dengan metode *role playing* siswa diharapkan dapat memerankan berbagai figure dan menghayati dalam berbagai situasi. Jika metode *Role Playing* direncanakan dengan baik dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dan bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat orang lain dan mengambil keputusan dalam kerja kelompok.

“Sementara Prastowo (2013: 94) mengatakan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* adalah pembelajaran yang ditujukan agar siswa mampu memahami informasi dengan cara menghayati peran dan situasi yang dimainkannya berdasarkan kehidupan nyata atau realita, dengan harapan siswa dapat menempatkan dirinya pada saat berada dalam masyarakat.

## **2. Tujuan Pembelajaran Menggunakan Model *Role Playing***

Sebuah pembelajaran pasti selalu memiliki tujuan yang ingin dicapai, begitupula dengan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.

Adaun tujuan dari pembelajaran *Role Playing* antara lain, yaitu:

- a. Agar siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaannya;
- b. Agar siswa memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya;
- c. Agar siswa mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi;
- d. Agar siswa mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Penggunaan metode *Role Playing* atau yang dikenal dengan bermain peran dalam sebuah pembelajaran akan menambah pengalaman tersendiri bagi para siswa. Selain menjadikan pembelajaran lebih menarik, *Role Playing* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu tokoh dalam kehidupan. Dengan kata lain, tujuan metode *Role Playing* dalam pembelajaran adalah agar siswa mampu menghayati peran yang mungkin akan mereka alami ketika mereka berada dalam masyarakat.

### **3. Langkah-Langkah Metode *Role Playing***

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkahnya (sintaks) tersendiri, langkah-langkah pembelajaran *role playing* menurut Hamdayama (2014:191) adalah sebagai berikut.

- a. Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
- b. Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- c. Menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini, guru telah membuat dialog sendiri.
- d. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau peran.

- e. Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada scenario bermain peran.
- f. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- g. Pengambilan kesimpulan bermain peran yang telah dilakukan.

Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan *Role Playing* menurut Hamalik (2016: 215) adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyusun serta menyiapkan skenario
- b. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kegiatan berlangsung
- c. Guru membuat kelompok yang berisikan 5 orang siswa
- d. Menjelaskan kompetensi yang hendak dicapai
- e. Memanggil peserta didik untuk menjalankan skenario
- f. Setiap peserta didik berada dikelompoknya sembari melihat peragaan kelompok lain.
- g. Setelah semua sudah selesai dilakukan, setiap peserta didik diberi lembar kerja untuk melakukan penilaian atas penampilan tiap-tiap kelompok.
- h. Setiap kelompok menyampaikan kesimpulan
- i. evaluasi

Berdasarkan kedua langkah bermain *Role Playing* tersebut di atas, peneliti menerapkan langkah bermain *Role Playing* dari Hamalik (2016: 215). Hal ini dikarenakan langkah-langkah bermain *Role Playing* menurut Hamalik (2016: 215) dianggap memiliki langkah-langkah yang lebih lengkap dibandingkan langkah-langkah menurut Hamdayama (2014: 191)

#### **4. Kelebihan Metode *Role Playing***

Setiap metode mempunyai kelebihan maupun kekurangan menurut Hamdayama (2014:191) kelebihan metode *role playing* adalah sebagai berikut.

- a. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.

- b. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- c. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat di gunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- d. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- e. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

### **5. Kekurangan Metode *Role Playing***

Setiap metode mempunyai kelebihan maupun kekurangan menurut Hamdayama (2014:191) kekurangan metode *role playing* adalah sebagai berikut.

- a. Sebagai anak yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
- b. Banyak memakan waktu.
- c. Memerlukan tempat yang luas.
- d. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/ pengamat.

### **6. Manfaat Dari Metode *Role Playing***

Setiap metode pembelajaran mempunyai manfaat menurut Hamdayama (2014:192) adalah sebagai berikut.

- a. Dapat memberikan semacam praktek tersembunyi, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari

- b. Melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
- c. Dapat memberikan kepada murid kesenangan karena metode Role Playing dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa, sambil kita antarkan dunia kita.

### **7. Dimensi Metode *Role Playing***

Sebagai sebuah metode dalam pembelajaran, *Role Playing* memiliki dua dimensi yaitu:

- a. Dimensi pribadi, artinya metode *Role Playing* berusaha membantu siswa menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Melalui metode ini, para siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapi dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas.
- b. Dimensi sosial, artinya metode *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi siswa. Pemecahan masalah tersebut dilakukan secara demokratis, sehingga siswa dilatih pula untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokrasi.

### **8. Penelitian Relevan**

Adapun penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Shara Permata Sani (2014) dengan judul Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas II-A melalui Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Pembelajaran Pkn Tema Sikap Demokratis di SDN Tegalgede 01 Jember Tahun Pelajaran 2013/2014. Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar yang dibuktikan dengan meningkatnya persentase aktivitas siswa pada siklus I 32.8% menjadi 59.6% pada siklus II dan meningkatnya persentase hasil belajar dari 58.2% menjadi 81.6%
2. Penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Fauziah (2012) dengan judul penerapan metode *Role playing* sebagai peningkatan minat dan prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaran (PKn) pada siswa kelas IV Miftahussibyan Welahan Jepara Tahun Pelajaran 2011/2012". Hasil penelitian membuktikan bahwa metode Role Playing dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa yang dibuktikan dengan dari rata-rata hasil belajar siklus I sebesar 80% dari pra siklus 35,3% dan siklus II rata-rata hasil belajar sebesar 93,75% .
3. Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Ismawati Alidha Nurhasanah (2016) dengan judul penerapan metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 50.59 %. Pada siklus II sebesar 76.73% dan siklus III 91.11%. Sedangkan hasil belajar siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya yaitu

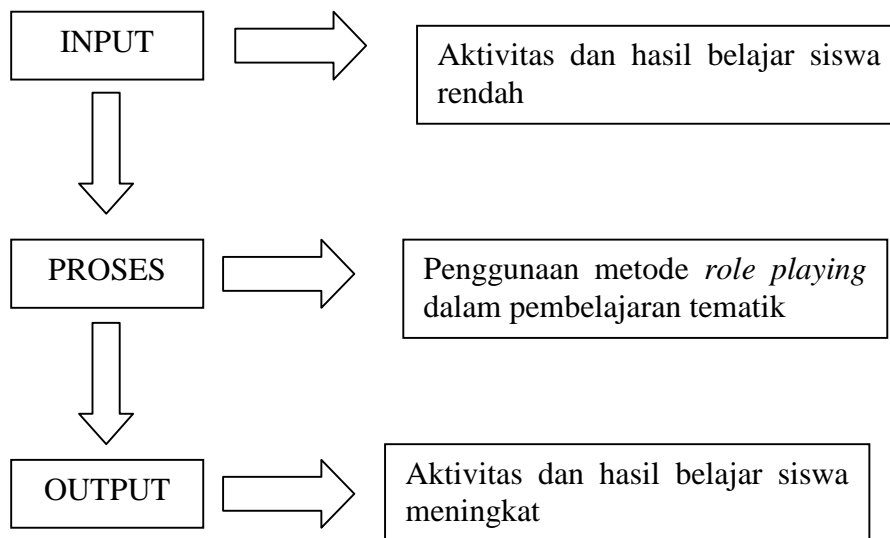
pada siklus I mencapai 26.92%, pada siklus II 57.69% dan pada siklus III mencapai 92.31%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode Role Playing dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa

Penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis memiliki persamaan dengan Shara Permata Sani yaitu penggunaan metode Role Playing untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas 2. Namun penelitian tersebut juga memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan, yaitu mata pelajaran yang digunakan adalah PKn sedangkan peneliti mengambil mata pelajaran tematik. Penelitian Shara Permata Sani dilakukan di SDN Tegalgede 01 Jember Tahun Pelajaran 2013/2014 sedangkan peneliti melakukan penelitian di SDN 1 Palas Jaya Tahun Pelajaran 2017/2018

#### **E. Kerangka Pikir**

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





Gambar 1. Alur Kerangka Pikir

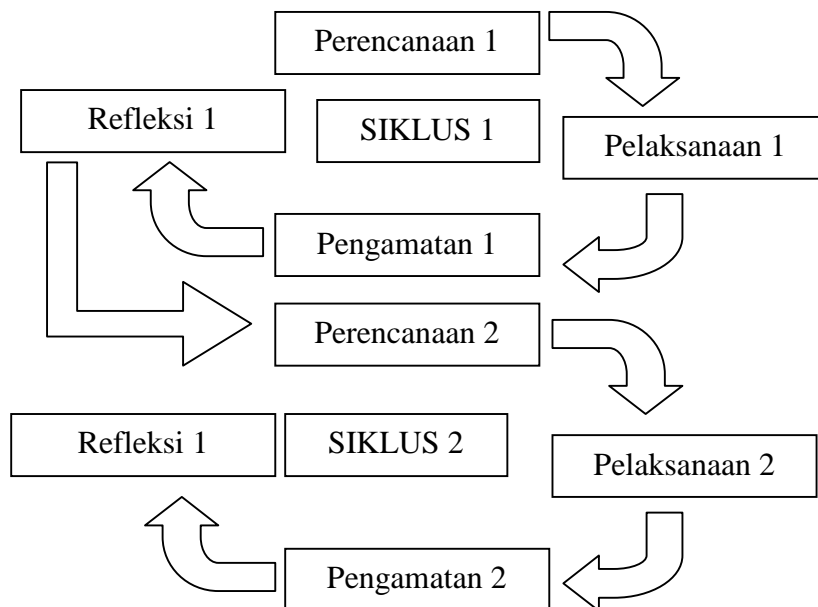
Berdasarkan gambar alur kerangkapiikir dapat dideskrisikan bahwa penggunaan metode *role pleying* yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Kunandar (2011: 44-45) mendefinisikan penelitian tindakan kelas sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelasnya.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dimana didalamnya terdapat langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar yang menggambarkan siklus penelitian tindakan kelas.



Gambar 3.1. Alur Siklus Penelitian Tindakan Kelas  
(Sumber: Adopsi dari Arikunto, 2010: 137)

## B. Setting Penelitian

### a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Palas Jaya yang merupakan salah satu instansi Sekolah Dasar yang menerapkan Kurikulum 2013. Lokasi sekolah ini terletak di Desa Palas Jaya Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan.

### b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018

**Tabel 2. Waktu Pelaksanaan PTK**

No	Siklus	Pertemuan	Hari/tanggal	Waktu
1	I	1	Selasa/ 24 Oktober 2017	07.15 – 10.00
		2	Kamis/ 26 Oktober 2017	07.15 – 10.00
2	II	1	Selasa/ 31 Oktober 2017	07.15 – 10.00
		2	Kamis/ 2 November 2017	07.15 – 10.00

### c. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas II SD Negeri 1 Palas Jaya dengan jumlah siswa 22 orang, yang terdiri dari 8 orang siswa perempuan dan 14 orang siswa laki-laki serta seorang guru/teman sejawat yaitu Epriana Abdul Mutolib.

## C. Alat Pengumpulan Data

Alat atau instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis (Arikunto, 2010: 101). Pada penelitian ini, alat atau instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

## 1. Lembar Observasi

Instrumen ini merupakan alat pengumpul data yang dirancang oleh peneliti dengan berkolaborasi dengan teman sejawat untuk mengumpulkan data kinerja guru dan aktifitas belajar siswa dalam pembelajaran tematik.

### a. Kinerja Guru

Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG) digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan guru dalam melaksanakan praktik mengajar dengan menggunakan media audio visual. Pengamatan dilakukan dengan cara memberikan skor pada lembar observasi yang disediakan.

### b. Lembar observasi aktivitas siswa

Lembar observasi aktivitas belajar siswa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai partisipasi belajar siswa selama pembelajaran. Observasi dilakukan dengan cara memberi tanda check list ( ) pada indikator yang muncul saat pengamatan berlangsung.

Adapun indikator yang diamati disajikan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3. Observasi pada Aktivitas Belajar Siswa**

Nomor	Aspek yang diamati	Indikator	Skor
1	Persiapan belajar	a. Membawa buku pelajaran dan alat tulis b. Masuk ke kelas tepat waktu. c. Berdoa sebelum memula pembelajaran d. Bersikap tenang ketika guru mengabsen seluruh siswa.	1 2 3 4 5
2	Mendengarkan	a. Menyimak penjelasan dan arahan guru. b. Menerima pendapat teman	1 2 3 4 5

		<p>dalam diskusi</p> <p>c. Memperhatikan penjelasan teman dalam memecahkan masalah atau soal.</p> <p>d. Menyimak presentasi atau soal yang dibacakan oleh teman.</p>	
3	Berbicara	<p>a. Menggunakan bahasa yang baik dan santun.</p> <p>b. Mengajukan pertanyaan kepada teman dan guru.</p> <p>c. Berani mengungkapkan pendapat.</p> <p>d. Menjelaskan cara menyelesaikan soal dengan runtun.</p>	1 2 3 4 5
4	Partisipasi	<p>a. Menunjukkan antusiasme dan kegembiraan dalam pembelajaran.</p> <p>b. Aktif dalam kegiatan kelompok.</p> <p>c. Mengikuti pembelajaran sesuai aturan</p> <p>d. Membuat kesimpulan atau mengerjakan soal secara berkelompok maupun individu</p>	1 2 3 4 5

(sumber: Adaptasi Hamalik, 2008: 172-173)

**Tabel 4. Rubrik Penyelesaian Aktivitas Siswa**

Skor	Indikator
5	Jika empat indikator dalam aspek yang diamati dilaksanakan oleh siswa selama proses pembelajaran
4	Jika tiga indikator dalam aspek yang diamati dilaksanakan oleh siswa selama proses pembelajaran
3	Jika dua indikator dalam aspek yang diamati dilaksanakan oleh siswa selama proses pembelajaran
2	Jika satu indikator dalam aspek yang diamati dilaksanakan oleh siswa selama proses pembelajaran
1	Jika tidak ada indikator yang dilaksanakan oleh siswa dalam aspek yang diamati selama proses pembelajaran

(Sumber: adaptasi dari Poerwanti 2008: 5.27)

c. Soal Tes

Instrumen ini digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif serta mengetahui ketercapaian indikator pembelajaran tematik menggunakan model Role Palying. Kegiatan tes yang dilakukan adalah tes yang dilakukan pada setiap akhir siklus pembelajaran. Adapun bentuk soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah pilihan ganda yang berjumlah 10 soal. Hal ini dikarenakan untuk membantu siswa dalam mencari jawaban yang tepat.

#### D. Teknik Analisis Data

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

1. Teknik Analisis Kualitatif

Digunakan untuk menganalisis partisipasi belajar siswa dan kinerja guru yang bersumber dari data observasi.

a. Nilai kinerja guru diperoleh dengan rumus:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N = nilai yang dicari atau diperoleh

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum yang ditentukan

100 = bilangan Tetap

(Sumber: adopsi dari Purwanto, 2013: 112)

**Table 5. Kategori Kinerja Guru berdasarkan Perolehan Nilai**

Nomor	Nilai	Kategori
1	81	Sangat baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup baik
4	21-40	Kurang baik
5	<20	Sangat kurang

(Sumber: adopsi dari Poerwanti, 2008: 7.6)

b. Aktivitas Siswa

- 1) Data aktivitas siswa diperoleh dari pengamatan langsung selama pembelajaran. Nilai aktivitas siswa dihitung menggunakan rumus:

$$Na = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

Na = nilai afektif

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

(Sumber: adaptasi dari Purwanto, 2013:112)

Setelah diperoleh nilai aktivitas belajar siswa, kemudian dikategorikan sesuai dengan kualifikasi hasil observasi sebagai berikut.

**Tabel 6. Katagori Aktivitas Belajar Siswa berdasarkan Nilai**

Nilai	Huruf mutu	Kategori
86-100	A	Sangat Aktif
81-85	A-	
76-80	B+	Aktif
71-75	B	
66-70	B-	
61-65	C+	Cukup
56-60	C	
51-55	C-	
46-50	D+	Kurang
0-45	D	

(Sumber: adaptasi Amirono dan Daryanto, 2016: 279)

- 2) Aktivitas belajar siswa secara klasikal digunakan rumus:

$$Pa = \frac{\Sigma \text{siswa yang aktif}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan :

Pa : Persentase keaktifan siswa secara klasikal

: Menyatakan jumlah

100% : Bilangan tetap

(sumber: Adaptasi dari Aqib 2017: 377)

Persentase aktivitas siswa secara klasikal tersebut, kemudian dikategorikan dalam kriteria persentase keaktifan berikut.

**Tabel 7. Katagori Keaktifan Kelas dalam Satuan Persen**

Nomor	Nilai (%)	Kategori
1	81 – 100	Sangat aktif
2	66 – 80	Aktif
3	51 – 65	Kurang aktif
4	0 – 50	Pasif

(Sumber: adopsi dari Poerwanti, 2008: 7.6)

## 2. Teknik Analisis Kuantitatif

### a. Hasil belajar kognitif secara individual

$$Nk = \frac{SP}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

Nk = nilai kognitif

SP = skor yang diperoleh siswa

SM = skor maksimal

100 = bilangan tetap

(Sumber: adaptasi dari Purwanto, 2013:112).

Hasil belajar kognitif kemudian dikategorikan pada tabel berikut:

**Tabel 8. Kategori Hasil Belajar Kognitif Siswa**

Nilai	Huruf mutu	Kategori
86-100	A	Sangat Tinggi
81-85	A-	
76-80	B+	Tinggi
71-75	B	
66-70	B-	
61-65	C+	Sedang
56-60	C	
51-55	C-	
46-50	D+	Rendah
0-45	D	

(Sumber: adaptasi Amirono dan Daryanto, 2016: 279)

### b. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal

Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa pada ranah kognitif

dapat diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$Pa = \frac{\Sigma \text{siswa yang tinggi}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan :

Pa : Persentase ketuntasan siswa secara klasikal



: Menyatakan jumlah  
 100% : Bilangan tetap  
 (sumber: Adaptasi dari Aqib 2017: 377)

**Table 9. Kategori Hasil Belajar Kognitif secara Klasikal**

Nomor	Nilai (%)	Kategori
1	81 – 100	Sangat Tinggi
2	66 – 80	Tinggi
3	51 – 65	Sedang
4	0 – 50	Rendah

(Sumber: adopsi dari Poerwanti, 2008: 7.6)

### E. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus dilakukan sebanyak dua kali pembelajaran dan melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

#### 1. Siklus I

##### a. Perencanaan

Adapun langkah-langkah perencanaanya adalah sebagai berikut:

- a) Merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui pembelajaran tematik dengan model *Role Playing*
- b) Menyiapkan materi pembelajaran yang diajarkan melalui penerapan pembelajaran tematik dengan model *Role Playing*
- c) Pembuatan perangkat pembelajaran yang diperlukan (pemetaan, silabus, RPP)
- d) Menyiapkan sarana dan prasarana pendukung yang diperlukan dalam pembelajaran seperti spidol, dan media pembelajaran.
- e) Menyusun Lembar Kerja Siswa (LKS).
- f) Menyiapkan instrumen penilaian

##### b. Pelaksanaan

Pada tahap ini merupakan tahap pelaksanaan atau implementasi dari rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

A) Kegiatan awal

- a) Pengondisian kelas (berdoa, mengecek kehadiran siswa, dan menata tempat duduk untuk menertibkan siswa)
- b) Guru menyampaikan apersepsi.
- c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d) Guru memberikan motivasi agar siswa memperhatikan pelajaran dan dapat berpartisipasi dengan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

B) Kegiatan inti

- a. Guru menyusun serta menyiapkan skenario
- b. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kegiatan berlangsung
- c. Guru membuat kelompok yang berisikan 5 orang siswa
- d. Menjelaskan kompetensi yang hendak dicapai
- e. Memanggil peserta didik untuk menjalankan skenario
- f. Setiap peserta didik berada dikelompoknya sembari melihat peragaan kelompok lain.
- g. Setelah semua sudah selesai dilakukan, setiap peserta didik diberi lembar kerja untuk melakukan penilaian atas penampilan tiap-tiap kelompok.
- h. Setiap kelompok menyampaikan kesimpulan

i. evaluasi

C) Kegiatan penutup

- a) Guru memberikan soal tes formatif kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari.
- b) Guru dan siswa membuat penegasan atau kesimpulan dari materi yang baru dibahas.
- c) Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran.
- d) Guru memberikan tindak lanjut dengan memberikan pekerjaan rumah dan menyampaikan rencana kegiatan pada pembelajaran berikutnya.

c. Pengamatan

Pada tahap ini, observer mengamati kegiatan pembelajaran yang berlangsung yang dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Kegiatan observasi dilakukan dalam rangka mengamati partisipasi siswa, hasil belajar afektif, dan hasil belajar psikomotor dengan cara member tanda check list ( ) pada lembar observasi berdasarkan instrumen yang sudah dibuat.

d. Refleksi

Berdasarkan data yang didapat dari hasil observasi selanjutnya dilakukan analisis sebagai bahan kajian pada kegiatan refleksi sebagai berikut.

- a) Peneliti menganalisis hasil pengamatan terhadap hasil belajar siswa. Analisis yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam rangkaian pembelajaran dan keberhasilan siswa dalam menyerap materi yang telah diajarkan menggunakan metode *Role Playing*
- b) Menganalisis keberhasilan dan kekurangan proses pembelajaran berlangsung. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan hasil yang didapat dengan indikator keberhasilan.
- c) Hasil analisis digunakan sebagai bahan kajian untuk merencanakan siklus II.

#### **F. Indikator Keberhasilan**

Keberhasilan penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dapat dilihat dengan indikator berikut:

- 1) Aktivitas belajar siswa meningkat hingga mencapai 75%
- 2) Hasil belajar pada setiap siklusnya meningkat hingga mencapai 75%

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

1. Penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I nilai rata-rata aktivitas belajar siswa adalah 68,72, kemudian pada siklus II mendapat nilai 79,77. Peningkatan nilai rata-rata aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II adalah 11,05. Persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 72,72% (katagori “Aktif”) dan siklus II sebesar 81,81% (katagori “Sangat Aktif”). Persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 9,09%.
2. Penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I adalah 64,54 dan pada siklus II yaitu 79.09. Peningkatan nilai hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II adalah 14,55. Persentase hasil belajar klasikal siswa pada siklus I sebesar 68,18% (katagori “Tinggi”) kemudian pada siklus II sebesar 77,27% (katagori “Sangat Tinggi”), meningkat sebesar 9,09%.

### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sehingga dapat dijadikan sebagai perbaikan dalam proses pembelajaran. Berikut saran dalam penelitian ini.

### 1. **Bagi Siswa**

Diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat pula.

### 2. **Bagi Guru**

Diharapkan guru dapat menggunakan metode *Role Palying* agar siswa lebih antusias dengan pelajaran tematik. Guru sebaiknya juga selalu memberikan apresiasi positif terhadap respon siswa dan memotivasi siswa agar lebih giat belajar.

### 3. **Bagi Sekolah**

Hendaknya sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas para siswa dalam pendidikan. Sekolah juga diharapkan dapat mendukung penggunaan berbagai media dalam pembelajaran, salah satunya menggunakan metode *Role Playing*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andayani. 2009. *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Aqib, Zainal, dkk., 2009. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk Guru SD, SLB, TK*. CV Yrama Widya. Bandung
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta
- Djamaarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta:Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Hamzah, Uno. 2008. *Assesment Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta
- Hidayati. 2004. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. UNY : Yogyakarta
- Ismawati Alidha Nurhasanah. 2016. *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungan*. Diakses dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/viewfile/2992/pdf>
- Kemendikbud. 2013. *Panduan Teknis Penilaian di Sekolah Dasar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar. Jakarta.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembang Profesi Guru*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Lailatul Fauziyah. 2012. *Penerapan Metode Role Playing sebagai Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada Siswa Kelas IV Miftahussibyan Walahan Jepara Tahun 2011/2012 (skripsi)*. Diakses pada tanggal 15 Juni 2017 pukul 09.03 WIB.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Remaja Rosda Karya. Bandung

- Poerwanti, Endang. dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Dirjen Pendidikan Tinggi Depdiknas: Jakarta.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Panduan Lengkap Aplikatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Rohani, Ahmad. 2010. *Pengelolaan Pengajaran Sebuah Pengantar Menjadi Guru Profesional*. Rineka Cipta. Jakarta
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Grup. Jakarta
- Sahaja, Irwan. 2014. *Pengertian Aktivitas Belajar dan Indikatornya*. Diakses dari <http://www.irwansahaja.blogspot.co.id/2014/06/pengertian-aktivitas-belajar-dan.html> pada tanggal 21 Agustus 2017 pukul 16.13 WIB
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- Shara Permata Sani. 2014. *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SDN Tegalgede 01 Jember (Skripsi)*. diakses dari <http://www.unej.ac.id> pada tanggal 31 Agustus 2017 pukul 20.35 WIB
- Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Refika Aditama. Bandung
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana. Jakarta.
- Tim Penyusun. 2003. *Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas. Jakarta.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Yuliani, Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks. Jakarta