

**MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK PADA PESERTA DIDIK KELAS II
SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

Dewi Asih Sugiyanti



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

MENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK PADA PESERTA DIDIK KELAS II SEKOLAH DASAR

Oleh

Dewi Asih Sugiyanti

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas II SD Negeri 2 Jatibaru. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik melalui penerapan metode *Role Playing* pada peserta didik kelas II SD Negeri 2 Jatibaru. Penelitian tindakan kelas ini, terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Alat pengumpulan data menggunakan instrumen berupa lembar pengamatan peserta didik. Hasil penelitian aktivitas peserta didik siklus I persentase keaktifan peserta didik mencapai 59,09 % peserta didik yang aktif. Pada Siklus II persentase keaktifan peserta didik pada pembelajaran Siklus II mencapai 86,36 %. Peningkatan aktivitas peserta didik dari siklus I ke siklus II yaitu 27,27%. Hasil penelitian hasil belajar peserta didik siklus I terdapat 16 orang peserta didik tuntas

belajar atau 72,73 %. Pada hasil belajar Siklus II terdapat 18 orang peserta didik tuntas belajar atau 81,82 %. Hal ini terdapat peningkatan hasil belajar dari setiap siklusnya. Adapun peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke Siklus II mencapai 9,09%.

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

**MENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN
METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK PADA
PESERTA DIDIK KELAS II SEKOLAH DASAR**

**Oleh
DEWI ASIH SUGIYANTI**

Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi

**MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR MENGGUNAKAN METODE
ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
TEMATIK PADA PESERTA DIDIK KELAS II
SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa

Dewi Asih Sugiyanti

NPM

1513069051

Program Studi

S1 PGSD Dalam Jabatan

Jurusan

Ilmu Pendidikan

Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dosen Pembimbing

Dr. Riswandi, M.Pd.

NIP 19760808 200912 1 001

Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.

NIP 1956005 198303 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Pembimbing

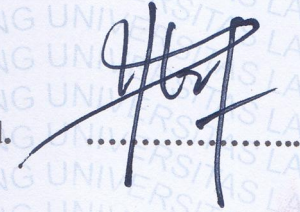
Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing

Drs. Maman Surahman, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 14 November 2019

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : DEWI ASIH SUGIYANTI
NPM : 1513069051
Judul Penelitian : MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR MENGGUNAKAN METODE
ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN
TEMATIK PADA PESERTA DIDIK KELAS II
SEKOLAH DASAR

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi. Adapun bagian – bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain yang telah ditulis sumbernya secara jelas sesuai norma dan kaidah penulisan karya tulis ilmiah dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 14 November 2019
Yang Membuat Pernyataan



Dewi Asih Sugiyanti
NPM 1513069051

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Dewi Asih Sugiyanti lahir di Karang Raja, pada tanggal 7 Juni 1988, sebagai anak ke dua dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Sugiyono dan Ibu Memi Puji Lestari (Alm). Peneliti memulai pendidikan

Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Karang raja kecamatan Merbau mataram tahun 1995 dan lulus pada tahun 2001, kemudian melanjutkan ke SMP Sumbangsih Lampung Selatan tahun 2001 dan lulus tahun 2004, setelah itu peneliti melanjutkan ke SMK Satu Nusa tahun 2004 dan lulus tahun 2007. Kemudian tahun 2015 melanjutkan ke Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar (PGSD) SKGJ (Sarjana Kependidikan Guru Dalam Jabatan) Universitas Lampung

MOTO

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang - orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah

(Thomas Alva Edison)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT, Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua Orang Tuaku, Ayahanda tercinta Sugiyono dan Ibundaku Memi Puji Lestari (Alm) yang selalu mendo'akan dan memberi nasihat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Suamiku tercinta Muhamad Akmaludin Setiawan yang telah memberikan dukungan baik moril dan materi sehingga penulis mendapat kemudahan, atas do'a, harapan, dan kasih sayangmu, penulis mampu menjadikan semua yang kurang menyenangkan menjadi sesuatu yang berharga dan bersejarah.
3. Kedua Putra - Putriku tersayang Daru Akmal El Azzam dan Nirwasita Zahwa Humaira yang selalu sabar dan penuh rasa cinta dan selalu mendo'akan serta memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini dengan baik dan lancar.

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala di sisi Allah SWT, dan semoga Skripsi ini bermanfaat. Aamiin

Bandar Lampung, 14 November 2019
Penulis,

Dewi Asih Sugiyanti

SANWACANA

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah Swt, yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Dengan Meggunakan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Tematik Pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri 2 jatibaru”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung. Enulis telah banyak menerima bimbingan dan saran dari Ibu Dr. Lilik sabdaningtyas, M.Pd., sebagai pembimbing skripsi penulis dan Bapak Drs. Maman Surahman M.Pd., Sebagai Pembahas skripsi penulis. Oleh sebab itu sebagai wujud rasa hormat, penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan setinggi – tingginya.

Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr.Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi S-1 PGSD

Universitas Lampung

5. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf S1 PGSD dalam Jabatan FKIP Universitas Lampung yang telah mendukung dan turut andil dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
6. Kepala SD Negeri 2 Jatibaru, Wahyudi, S.Pd. dan rekan – rekan guru yang telah berusaha membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
7. Ibu Sukarwati, S.Pd., sebagai observer yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi ini
8. Teman – teman seperjuangan yang telah bersama – sama menempuh kuliah selama kurang lebih 4 tahun sangat penulis rasakan kebersamaan yang telah terjalin, semoga kita dapat lulus dengan predikat nilai yang baik. Amin.
9. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt, melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin

Bandar Lampung, 14 November 2019
Peneliti

Dewi Asih Sugiyanti
NPM 1513069051

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikas Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
II. KAJIAN PUSTAKA	8
A. Belajar dan Pembelajaran	8
1. Belajar	8
1.1 Pengertian Belajar.....	8
1.2 Tujuan Belajar.....	9
1.3 Prinsip Belajar	10
1.4 Teori Belajar	11
1.5 Aktivitas Belajar	14
1.6 Hasil Belajar	17
2. Pembelajaran.....	19
2.1 Pengertian Pembelajaran	19
2.2 Tujuan Pembelajaran	20
2.3 Metode Pembelajaran	20

B. Pembelajaran Tematik	23
1. Pengertian Pembelajaran Tematik	23
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik	24
3. Tujuan Pembelajaran Tematik	24
4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik.....	25
C. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	27
1. Pengertian Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	27
2. Tujuan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	28
3. Manfaat Metode <i>Role Playing</i>	29
4. Langkah-Langkah Metode <i>Role Playing</i>	29
5. Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	30
D. Penelitian Yang Relevan.....	31
E. Kerangka Pikir Penelitian	36
F. Hipotesis Tindakan	38
 III. METODE PENELITIAN	 39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Setting Penelitian	39
1. Tempat Penelitian	39
2. Waktu Penelitian.....	40
3. Subjek Penelitian	40
C. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	40
1. Teknik Pengumpulan Data.....	40
1.1 Teknik Observasi	40
1.2 Teknik Tes	42
1.3 Teknik Dokumentasi.....	42
2. Alat Pengumpulan Data	43
2.1 Lembar Observasi	43
2.2 Tes.....	44
D. Teknik Analisis Data.....	44
1. Teknik Analisis Data Kualitatif.....	44
2. Teknik Analisis Data Kuantitatif.....	45

E. Langkah Tindakan Penelitian	46
F. Indikator Keberhasilan.....	50
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Latar Lokasi Sekolah dan Karakteristik Guru	51
1. Sejarah Berdirinya SD Negeri 2 Jatibaru.....	51
2. Visi- Misi dan Tujuan SD Negeri 2 Jatibaru	52
3. Situasi dan Kondisi Sekolah	52
B. Penetapan Kelas dan Waktu Penelitian.....	53
C. Hasil Penelitian	54
1. Pra Siklus	54
2. Siklus I	55
3. Siklus II.....	64
D. Pembahasan.....	71
1. Peningkatan Kinerja pendidik SD Negeri 2 Jatibaru Kecamatan Tanjungbintang Kabupaten Lampung Selatan.....	71
2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II SD Negeri 2 Jatibaru Kecamatan Tanjungbintang Kabupaten Lampung Selatan.....	72
3. Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas II SD Negeri 2 Jatibaru Kecamatan Tanjungbintang Kabupaten Lampung Selatan	74
V. KESIMPULAN DAN SARAN	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik	3
2. Data Aktivitas Belajar Peserta Didik	4
3. Rubrik Penilaian Kinerja Pendidik	45
4. Kategori Nilai Kinerja Pendidik	45
5. Kategori Nilai Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	46
6. Kategori Nilai Hasil Belajar Peserta Didik	46
7. Jadwal Pertemuan (Pembelajaran metode <i>Role Playing</i>) Kelas II SD Negeri 2 Jati Baru	53
8. Data Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 SD Negeri 2 Jatibaru	54
9. Data Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas II SD Negeri 2 Jatibaru.....	54
10. Data Ketuntasan Kinerja Pendidik.....	55
11. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II SD Negeri 2 Jatibaru Pada Siklus I	57
12. Data Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II SD Negeri 2 Jatibaru Pada Siklus I.....	58
13. Data Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas II SD Negeri 2 Jatibaru Siklus I	59
14. Data Indikator Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas II SD Negeri 2 Jatibaru Siklus I.....	60

15. Data Ketuntasan Kinerja Pendidik Siklus II	65
16. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II SD Negeri 2 Jatibaru Pada Siklus II.....	65
17. Data Ketuntasan Kinerja Pendidik Siklus II	67
18. Data Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas II SD Negeri 2 Jatibaru Siklus II.....	68
19. Data Indikator Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas II SD Negeri 2 Jatibaru Siklus II	69
20. Data Persentase Perbandingan Ketuntasan Kinerja Pendidik Siklus I dan Siklus II kelas II SD Negeri 2 Jatibaru.....	71
21. Data Persentase Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pra siklus, Siklus I dan Siklus II Kelas II SD Negeri 2 Jatibaru.....	72
22. Data Persentase Perbandingan Keaktifan Peserta Didik Pra siklus, Siklus I dan Siklus II Kelas II SD Negeri 2 Jatibaru	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Alur Kerangka Pikir	37
2. Bagan Tahapan Siklus Penelitian Tindakan Kelas	47
3. Diagram Batang Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 SD Negeri 2 Jatibaru Pada Siklus I.....	57
4. Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 SD Negeri 2 Jatibaru Pada Siklus I.....	58
5. Diagram Batang Aktifitas Belajar Peserta Didik Kelas 2 SD Negeri 2 Jatibaru Pada Siklus I.....	60
6. Diagram Batang Indikator Aktifitas Belajar Peserta Didik Kelas 2 SD Negeri 2 Jatibaru Pada Siklus I.....	61
7. Diagram Batang Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 SD Negeri 2 Jatibaru Pada Siklus II.....	66
8. Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 SD Negeri2 Jatibaru Pada Siklus II.....	67
9. Diagram Batang Aktifitas Belajar Peserta Didik Kelas 2 SD Negeri 2 Jatibaru Pada Siklus II.....	68
10. Diagram Batang Indikator Aktifitas Belajar Peserta Didik Kelas 2 SD Negeri 2 Jatibaru Pada Siklus II.....	69
11. Diagram Batang Persentase Perbandingan Ketuntasan Kinerja Pendidik Pada Siklus I dan Siklus II SD Negri 2 Jatibaru	72
12. Diagram Batang Persentase Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II Kelas II SD Negeri 2 Jatibaru	73
13. Diagram Batang Persentase Perbandingan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II Kelas II SD Negeri 2 Jatibaru	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Observasi Penilaian Kinerja Pendidik Pada Siklus I.....	88
2. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II SD Negeri 2 Jatibaru pada Siklus I	90
3. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II SD Negeri 2 Jatibaru pada Siklus II.....	91
4. Kisi – Kisi Aktivitas Belajar Peserta Didik	92
5. Lembar Observasi Penilaian Kinerja Pendidik Pada Siklus II.....	94
6. Hasil Penilaian Aktivitas Belajar Siklus I.....	96
7. Hasil Penilaian Aktivitas Siklus II.....	97
8. Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Peserta Didik	98
9. Soal Penentuan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I.....	103
10. Soal Penentuan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II	105
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kurikulum 2013.....	107
12. Foto Kegiatan Penelitian Peserta Didik Kelas II SD Negeri 2 Jatibaru....	127

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 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 peserta didik 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 pendidik, sekolah, dan peserta didik, melainkan lebih luas daripada itu. Pendidikan kini bukanlah menjadi tanggung jawab pemerintah dan pendidik di setiap sekolah saja. Akan tetapi, pendidikan kini sudah menjadi tanggung jawab semua pihak yang terkait mulai dari pemerintah, pendidik dan masyarakat.

Meskipun telah menjadi tanggung jawab bersama, peran pendidik dalam pendidikan memang cukup besar. Dimana pendidiklah yang menjadi aktor utama

dalam maju tidaknya kualitas pendidikan di sebuah sekolah. Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran tergantung pada pendidik yang menggerakkan. Karena itu, pendidikan di sebuah sekolah haruslah dapat menjadikan peserta didiknya mendapatkan perubahan didalam dirinya, terlebih lagi untuk pendidikan di sekolah dasar yang memang menjadi pondasi pengetahuan yang fundamental bagi jenjang pendidikan berikutnya.

Peserta 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 metode yang sesuai dengan karakteristik mereka. Namun pada kenyataannya masih banyak metode pembelajaran di sekolah dasar yang disamakan dengan metode pembelajaran di sekolah lanjutan yaitu metode ceramah. Sehingga anak didik atau peserta didik kerap merasa bosan dan akhirnya mereka tidak dapat menyerap ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh pendidik yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Jatibaru terhadap 22 peserta didik yang terdiri dari 8 peserta didik laki-laki dan 14 siswi perempuan, terlihat peserta didik yang pasif pada saat proses pembelajaran tematik berlangsung. Salah indikator banyaknya peserta didik yang pasif terlihat pada saat pembelajaran berlangsung. Sebagian besar peserta didik tidak seksama mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan dari pendidik sehingga pada saat evaluasi pembelajaran banyak dari peserta didik yang tidak mampu untuk menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan. Hal tersebut disebabkan oleh pembelajaran

yang masih berorientasi pada pendidik, dan peserta didik sebagai pendengar informasi materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik, sehingga menyebabkan aktivitas belajar peserta didik rendah. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik kelas II pada ulangan harian yang masih rendah seperti pada tabel berikut :

Tabel 1. Data Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

KKM	Rata - Rata	Nilai	Jumlah Peserta didik	Persentase(%)	Kriteria
70	65	≤ 70	12	54,54	Belum Tuntas
		≥ 70	10	45,45	Tuntas
Jumlah			22	100.00	

Sumber : (Dokumentasi ulangan harian)

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil dan ketuntasan belajar peserta didik kelas 2 pada pembelajaran tematik masih rendah. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa dari 22 peserta didik hanya 12 peserta didik atau sekitar 54,54% yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan 10 peserta didik lainnya atau sekitar 45,45% sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Menurut Mulyasa (2006:131) menyatakan bahwa “pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari seluruh peserta didik telah mencapai KKM”.

Rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut diakibatkan karena pembelajaran selama yang dilakukan masih kurang dalam menggunakan metode yang berbeda. Berdasarkan hasil pra survei penelitian di SD Negeri 2 Jatibaru, diketahui bahwa sekolah tersebut lebih dominan menggunakan metode yang konvensional yakni menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga membuat peserta didik

merasa bosan dan kurang memiliki minat belajar. Suasana kelas cenderung pasif dan hanya beberapa peserta didik yang bertanya pada pendidik, kemudian dalam proses belajar mengajar pendidik tidak menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga menimbulkan kebosanan dan aktivitas belajar peserta didik dalam belajar rendah, sehingga hasil belajar peserta didik kurang memuaskan. Pasifnya aktivitas peserta didik ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Data Aktivitas Belajar Peserta Didik

No	Kriteria Aktivitas	Jumlah	Persentase (%)
1	Aktif	5	22,73
2	Cukup aktif	6	27,27
3	Kurang Aktif	11	63,64
Jumlah		22	100,00

Sumber : (Dokumentasi pembelajaran harian)

Berdasarkan kondisi yang telah dijelaskan di atas, proses pembelajaran di SD Negeri 2 Jatibaru memiliki aktivitas belajar peserta didik yang dikatakan masih rendah, sehingga membuat hasil belajar peserta didik masih banyak yang dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Masalah pada pembelajaran tematik sebagaimana telah dijelaskan tersebut dapat diatasi salah satunya dengan menggunakan metode *role playing*. Penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran memberikan keuntungan yakni pembelajaran dapat disampaikan dengan cara lebih konkret atau lebih nyata berdasarkan pengalaman yang diperankan oleh setiap peserta didik. Metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik yang dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Adanya penggunaan dalam metode *role playing* menjadikan peserta didik 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 peserta didik kelas II SD Negeri 2 Jatibaru Kabupaten Lampung Selatan.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Aktivitas peserta didik masih rendah
2. Hasil belajar peserta didik masih rendah
3. Pendidik masih menggunakan metode konvensional atau ceramah pada kegiatan pembelajaran.
4. Pendidik belum menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran.
5. Banyak alat peraga yang tersedia rusak
6. Pendidik kurang mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan ini hanya pada aktivitas dan hasil belajar peserta

didik melalui metode pembelajaran *role playing* dalam Pembelajaran Tematik pada peserta didik Kelas 2 SDN 2 Jatibaru

D. Rumusan Masalah

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

1. Apakah penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas 2 SD Negeri 2 Jatibaru Kecamatan Tanjungbintang Kabupaten Lampung Selatan?
2. Apakah penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar kelas 2 SD Negeri 2 Jatibaru Kecamatan Tanjungbintang Kabupaten Lampung Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan aktivitas belajar kelas 2 SD Negeri 2 Jatibaru Kecamatan Tanjungbintang Kabupaten Lampung Selatan
2. Mengetahui penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar kelas 2 Jatibaru Kecamatan Tanjungbintang Kabupaten Lampung Selatan

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis Sebagai pendorong bagi pendidik untuk dapat menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi agar pembelajaran tidak monoton
2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik melalui metode *role playing*

- b. Bagi Pendidik

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan bekerja secara profesional dengan senantiasa melakukan inovasi dan daya kreativitas untuk selalu mencari metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran dan kurikulum yang berlaku.

- c. Bagi kepala sekolah

Ikut memajukan sekolah demi tercapainya proses pembelajaran yang efektif serta meningkatkan mutu pembelajaran

- d. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman dan memperoleh wawasan dalam merumuskan masalah sampai melakukan penelitian sehingga dapat mengetahui proses penelitian yang baik dan benar.

- e. Bagi Peneliti lain

Sebagai sumber informasi dan tambahan referensi bagi peneliti- peneliti lain yang ingin meneliti lebih mendalam mengenai metode *role playing*

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar Dan Pembelajaran

1. Belajar

1.1 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 *Slameto* (2010: 2) “Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

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 Sehingga seseorang dianggap sudah belajar jika telah terjadi perubahan.

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.

1.2 Tujuan Belajar

Merupakan hal yang penting dalam rangka sistem pembelajaran, yakni merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang menjadi titik tolak dalam merancang sistem yang efektif. Menurut Mudjiono (2015: 17) “tujuan belajar merupakan peristiwa sehari-hari disekolah”. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari peserta didik dan dari pendidik. Bagi peserta didik belajar dialami sebagai suatu proses mental dalam menghadapi bahan belajar. Bagi pendidik, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang semua hal. Sedangkan menurut Sardiman dalam Susanto (2013: 40), tujuan pembelajaran adalah “tujuan pendidikan yang ingin dicapai pada tingkat pengajaran”. Sementara itu Jihad dan Haris (2012: 14), berpendapat bahwa

“pencapaian hasil belajar atau kompetensi mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis simpulkan bahwa tujuan dari belajar mempunyai banyak sekali manfaat. Tujuan disini dijadikan sebagai acuan untuk menjalankan suatu program tertentu agar program tersebut dapat berjalan lurus mengikuti arus sesuai dengan apa yang sebelumnya telah ditetapkan.

1.3 Prinsip Belajar

Prinsip belajar adalah landasan berpikir dan landasan berpijak agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik antara pendidik dengan peserta didik. Prinsip ini dijadikan sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi peserta didik dalam upaya mencapai hasil yang diinginkan. Menurut Susanto (2013: 89) prinsip belajar yaitu sebagai berikut:

1. Belajar merupakan bagian dari perkembangan
2. Belajar berlangsung seumur hidup
3. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, lingkungan, kematangan, serta usaha individu secara aktif
4. Belajar mencakup segala semua aspek kehidupan
5. Kegiatan belajar berlangsung di sembarang tempat dan waktu
6. Belajar berlangsung baik dengan pendidik atau tanpa pendidik
7. Belajar yang terencana dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi
8. Perbuatan belajar bervariasi dari yang paling sederhana sampai dengan yang amat kompleks.

Pendapat lain mengenai prinsip – prinsip belajar menurut Dimiyati & Mudjiono (2015:42) prinsip – prinsip belajar ada tujuh prinsip, yaitu :

1. Perhatian dan motivasi
2. Keaktifan
3. Keterlibatan langsung peserta didik berpengalaman
4. Pengulangan

5. Tantangan
6. Balikan dan penguatan
7. Perbedaan individual

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip dalam belajar itu ada beberapa macam yang semuanya bertujuan menumbuhkan semangat kepada peserta didik untuk giat dalam belajar sehingga dalam proses pembelajaran pendidik berhasil dan peserta didik dapat mendapatkan hasil belajar sesuai tujuan belajar.

1.4 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 pendidik harus memberikan penguatan positif sedangkan untuk mengurangi perilaku yang tidak dikehendaki pendidik menggunakan penguatan negative seperti hukuman. Menurut Thronidike dalam Sujiono (2009: 39) mengartikan belajar yakni; “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 fikiran-fikiran (*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 eror*”. Pada tahap operasi formal, anak dapatberfikir abstrak seperti pada orang dewasa.

c. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme adalah teori yang menekankan keaktifan peserta didik untuk membangun atau mengonstruksi pengetahuan dan katemampilannya. Untuk itu, dalam sebuah pembelajaran pendidik tidak begitu saja memberikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi peserta didik lah yang harus aktif membangun pengetahuan dalam pikiran mereka sendiri. Menurut Borich dan Tambari dalam Baharuddin, (2015: 164) mendefinisikan:

Konstruktivisme dalam belajar sebagai sebuah pendekatan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik 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 peserta didik aktif dan struktur kognitif mereka terlibat dalam pengalaman-pengalaman

Berdasarkan ketiga teori di atas, dapat disimpulkan yang mendukung metode pembelajaran *role playing* adalah teori kognitivisme dalam hal ini dikarenakan teori ini menekankan bahwa pengetahuan akan diperoleh oleh anak apabila mereka dilibatkan pada situasi atau pengalaman langsung dalam memerankan tokoh hidup maupun benda mati. Sehingga anak akan belajar apabila pengetahuan mereka telah diubah ke dalam pengalaman-pengalaman. Peran pendidik dalam pandangan konstruktivis hanya sebagai mediator dan fasilitator yang memberikan kegiatan yang dapat dijadikan pengalaman belajar bagi peserta didik serta memonitor dan mengevaluasi kegiatan tersebut dalam setiap pembelajaran

1.5 Aktivitas Belajar

a. Pengertian Aktivitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:12) disebutkan “aktivitas berasal dari kata kerja akademik aktif yang berarti giat, rajin, selalu berusaha bekerja atau belajar dengan sungguh- sungguh supaya mendapat prestasi yang gemilang”. Menurut Anton M. Mulyono (2001 : 26), aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas. Dalam filsafat, aktivitas adalah suatu hubungan khusus manusia dengan dunia, suatu proses yang dalam perjalanannya manusia menghasilkan kembali dan mengalih wujudkan alam, karena ia

membuat dirinya sendiri subyek aktivitas dan gejala- gejala alam objek aktivitas. Dalam psikologi, aktivitas adalah sebuah konsep yang mengandung arti fungsi individu dalam interaksinya dengan sekitarnya. Definisi lain tentang aktivitas yang dikemukakan oleh Tjokroamudjojo (1995 : 2010) sebagai berikut :

”Aktivitas adalah usaha-usaha yang dikemukakan untuk melaksanakan semua rencana dan kebijaksanaan yang telah dirumuskan dan ditetapkan untuk melengkapi segala kebutuhan alat-alat yang diperlukan, siapa yang akan melaksanakan, ditempat mana pelaksanaannya, kapan waktu dimulai dan berakhir, dan bagaimana cara yang harus dilaksanakan.”

Dari beberapa definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa aktivitas adalah melakukan sesuatu baik yang berhubungan dengan jasmani maupun rohani dalam interaksinya dengan sekitarnya

b. Pengertian Aktivitas Belajar

Proses pembelajaran tidak terlepas dari aktivitas pendidik dan peserta didiknya. Pembelajaran akan berhasil apabila peserta didik terlibat secara aktif didalamnya, bukan sebaliknya. Rohani (2010: 8) mengemukakan bahwa;

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.

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

Definisi lain aktivitas belajar menurut Sahaja (2014), mengatakan bahwa aktivitas belajar adalah “kegiatan yang dilakukan peserta didik secara sadar dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dapat mengakibatkan perubahan pengetahuan atau kemahiran dalam diri peserta didik”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan suatu proses yang melibatkan fisik dan psikis seorang individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku. Aktivitas belajar mendorong kerjasama 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, maka aktivitas belajar akan menjadi lebih bermakna dan bukan hanya sekedar tuntutan bagi peserta didik. Dari beberapa teori diatas peneliti mengambil pendapat Rohani(2010: 8) yaitu aktivitas belajar merupakan suatu proses yang melibatkan fisik dan psikis, adapun indikator aktivitas belajar yang akan diamati dalam penelitian ini yaitu kemampuan peserta didik dalam bekerjasama, menjawab pertanyaan, mendengarkan dan mengamati.

1.6 Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada pendidik tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Menurut Susanto (2013: 6) “hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri pendidik, 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”. Sedangkan menurut 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 peserta didik 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 peserta didik terhadap

pengetahuan atau informasi yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu juga, melalui hasil belajar kognitif pendidik dapat mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan.

b. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak lepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Hamalik dalam Herlina (2010: 7) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

1. Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik.
2. Faktor yang berasal dari lingkungan sekolah.
3. Faktor yang berasal dari lingkungan keluarga.
4. Faktor yang berasal dari lingkungan masyarakat

Menurut Susanto (2013: 12) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.
2. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas faktor-faktor menurut peneliti yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan eksternal.

2. Pembelajaran

2.1 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. Menurut 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”. Sedangkan menurut Rusman (2011: 3) “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien.

Selaras dengan kutipan diatas menurut Komalasari (2010: 3) menjelaskan bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/peserta didik 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 pendidik dan peserta didik 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.

2.2 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah perubahan perilaku atau kompetensi yang akan dicapai pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely dalam Anni (2004: 5) tujuan pembelajaran merupakan “deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi”. Sedangkan Menurut Hamalik (2012:76) “tujuan pembelajaran terdiri dari kebutuhan peserta didik, mata pelajaran, dan pendidik”.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah perubahan perilaku yang diharapkan pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

2.3 Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode pembelajaran

Dari segi bahasa metode berasal dari dua kata yaitu “*metha*” yang berarti melalui atau melewati dan “*hodas*” metha berarti melalui dan hodas berarti jalan atau cara. Falah (2010: 9) Dengan demikian metode dapat berarti “suatu cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan” Dalam bahasa arab metode dikenal dengan istilah *at thoriq* (jalan atau cara). Metode adalah cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hamruni (2012: 17) “Penentuan metode yang akan digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran akan sangat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang berlangsung”. Sudjana (2005: 76) berpendapat bahwa metode merupakan

“perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pembelajaran bahasa secara teratur, tidak ada satu bagian yang bertentangan, dan semuanya berdasarkan pada suatu pendekatan tertentu”.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Menurut Fathurrahman pupuh, seperti yang dikutip Muhammad Rohman dan Sofan Amri (2013: 28), menjelaskan bahwa metode secara harfiah berarti “cara dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan sebuah perencanaan yang utuh dan bersistem dalam menyajikan materi pelajaran. Metode pembelajaran dilakukan secara teratur dan bertahap dengan cara yang berbeda-beda untuk mencapai tujuan tertentu dibawah kondisi yang berbeda.

b. Macam – macam Metode Pembelajaran

Proses belajar memerlukan metode-metode khusus yang jelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Metodologi pembelajaran merupakan cara cara dalam melakukan aktivitas antara pendidik dan peserta didik ketika berinteraksi dalam proses belajar. Pendidik perlu mengetahui dan mempelajari metode pengajaran agar dapat menyampaikan materi dan dimengerti dengan baik oleh peserta

didik. Metode pengajaran dipraktekkan pada saat mengajar dan dibuat semenarik mungkin agar peserta didik mendapat pengetahuan dengan efektif dan efisien.

Menurut Sudjana (2005: 77-89) Berikut ini metode metode pengajaran dalam proses belajar: (a) metode tutorial (pengelolaan pembelajaran yang dilakukan melalui proses bimbingan), (b) metode demonstrasi (pengelolaan pembelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan proses, situasi, benda, atau cara kerja), (c) metode debat (meningkatkan kemampuan akademik peserta didik), (d) metode *Role Playing* (cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan), dan (e) metode *problemsolving* (pemecahan masalah)

Selain metode-metode di atas, dikemukakan juga beberapa metode dalam pembelajaran bahasa. Menurut Saksomo dalam Sudrajat (2008: 6) metode-metode dalam pembelajaran bahasa Indonesia antara lain:

(a) metode gramatika-alih bahasa, (b) metode mimikri-memorisasi, (c) metode langsung, metode oral, dan metode alami, (d) metode TPR dalam pembelajaran menyimak dan berbicara, (e) metode diagnostik dalam pembelajaran membaca pemahaman, (f) metode SQ3R dalam pembelajaran membaca, (g) metode APS dan metode WP2S dalam pembelajaran membaca permulaan, serta (h) metode SAS dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan.

Berdasar beberapa metode diatas yang penulis gunakan adalah penelitian 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 pendidik 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.

B. Pembelajaran Tematik

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 II pada tema Tugas sehari - hari akan lebih bermakna apabila dikemas dalam pembelajaran tematik. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran tematik anak akan diperkenalkan dalam dunia nyata pada saat belajar. Menurut Rusman (2011: 254) mengungkapkan bahwa “pembelajaran tematik adalah metodel pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran berdasarkan tema yang dipilih. untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik”. 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 mata pelajaran sekaligus untuk satu pembelajaran. Sehingga dalam satu kali pembelajaran, setiap peserta didik akan mendapatkan informasi atau pengetahuan dari beberapa bidang ilmu sekaligus secara bersamaan

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Setiap pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Begitu halnya dengan pembelajaran tematik. Menurut Rusman (2014: 50) karakteristik pembelajaran tematik antara lain:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar;
2. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik;
3. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama;
4. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya;
5. Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan tanggung terhadap gagasan orang lain.

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

3. Tujuan Pembelajaran Tematik

Sebelum kita mengetahui tujuan pembelajaran tematik, maka kita pelajari dulu tentang tujuan pemberian tema terlebih dahulu. Menurut Trianto (2009: 22) tujuan pembelajaran tema adalah:

1. Menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh
2. Memperkaya perbendaharaan kata anak
3. Mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas.
4. Memudahkan anak untuk memusatkan perhatian pada satu tema.
5. Anak dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai bidang pengembangan.
6. Pemahaman terhadap materi lebih mendalam dan berkesan.
7. Belajar terasa bermanfaat dan bermakna.

8. Anak lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata.
9. Menghemat waktu karena bidang pengembangan disajikan terpadu.

Setelah kita mengetahui tujuan pemberian tema, maka kita dapat mengetahui/memahami tentang tujuan pembelajaran tematik. Tujuan pembelajaran tematik menurut Menurut Trianto (2009: 23) adalah:

1. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
2. Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
3. Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
4. Menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.

4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

4.1 Kelebihan Pembelajaran Tematik

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

1. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia Sekolah Dasar
2. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik
3. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
4. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik
5. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya.

6. Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang

4.2 Kelemahan Pembelajaran Tematik

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

1. Aspek pendidik, untuk menciptakan pembelajaran tematik, pendidik harus berwawasan luas, memiliki kreatifitas tinggi keterampilan metodologis yang andal, rasa percaya diri yang tinggi, dan berani mengemas dan mengembangkan materi. Secara akademik, pendidik dituntu untuk terus menggali informasi ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan banyak membaca buku agar penguasaan bahan ajar tidak berfokus pada bidang kajian tertentu saja.
2. Aspek peserta didik, pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar peserta didik yang relatif baik karena metode pembelajaran tematik menekankan adanya kemampuan analisis, asosiatif, eksploratif, elaboratif.
3. Aspek sarana dan sumber pembelajaran, pembelajaran tematik membutuhkan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet.
4. Aspek kurikulum, kurikulum harus luwes dan berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik (bukan pada pencapaian target penyampaian materi). Pendidik perlu diberi kewenangan dalam mengembangkan materi, metode, dan penilaian keberhasilan pembelajaran peserta didik
5. Aspek penilaian, pembelajaran tematik memerlukan cara penilaian yang menyeluruh (komprehensif) yaitu menetapkan keberhasilan belajar peserta didik dari beberapa bidang kajian (mata pelajaran) terkait yang dipadukan.
6. Aspek suasana pembelajaran pembelajaran tematik cenderung mengutamakan salah satu bidang kajian dan tenggelamnya bidang kajian lainnya.

C. Metode Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Metode *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 peserta didik”. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik 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 peserta didik dalam memerankan suatu tokoh pada drama yang bersangkutan. Dengan metode *Role Playing* peserta didik 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 peserta didik”.

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

2. Tujuan Pembelajaran Menggunakan Metode *Role Playing*

Sebuah pembelajaran pasti selalu memiliki tujuan yang ingin dicapai, begitu pula dengan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Adapun tujuan dari pembelajaran *role playing* antara lain, yaitu:

1. Agar peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaannya
2. Agar peserta didik memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya;
3. Agar peserta didik mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi
4. Agar peserta didik 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 peserta didik. Selain menjadikan pembelajaran lebih menarik, *role playing* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan suatu tokoh dalam kehidupan. Dengan kata lain, tujuan metode *role playing* dalam pembelajaran adalah agar peserta didik mampu menghayati peran yang mungkin akan mereka alami ketika mereka berada dalam masyarakat.

3. Manfaat Metode *Role Playing*

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

1. Dapat memberikan semacam praktek tersembunyi, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.
2. Melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
3. Dapat memberikan kepada murid kesenangan karena metode *role playing* dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia peserta didik. Masuklah ke dunia peserta didik, sambil kita antarkan dunia kita.

4. Langkah – Langkah Metode *Role Playing*

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

1. Memilih masalah, pendidik mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
2. Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
3. Menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini, pendidik telah membuat dialog sendiri.
4. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua peserta didik yang tidak menjadi pemain atau peran.
5. Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada scenario bermain peran.
6. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari peserta didik.
7. Pengambilan kesimpulan bermain peran yang telah dilakukan.

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

1. Pendidik menyusun serta menyiapkan skenario
2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kegiatan berlangsung

3. Pendidik membuat kelompok yang berisikan kurang lebih 5 orang peserta didik
4. Menjelaskan kompetensi yang hendak dicapai
5. Memanggil peserta didik untuk menjalankan skenario
6. Setiap peserta didik berada dikelompoknya sembari melihat peragaan kelompok lain.
7. Setelah semua sudah selesai dilakukan, setiap peserta didik diberi lembar kerja untuk melakukan penilaian atas penampilan tiap-tiap kelompok.
8. Setiap kelompok menyampaikan kesimpulan
9. 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).

5. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

5.1 Kelebihan Metode *Role Playing*

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

1. Melibatkan seluruh peserta didik dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
2. peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
3. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat di gunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
4. Pendidik dapat mengevaluasi pemahaman tiap peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
5. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

5.2 Kelemahan Pembelajaran Metode *Role Playing*

Setiap metode mempunyai kelebihan maupun kekurangan menurut Hamdayama (2014:191) kekurangan metode *Role Playing* adalah sebagai berikut:

1. Sebagai anak yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
2. Banyak memakan waktu.
3. Memerlukan tempat yang luas.
4. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton

D. Penelitian Yang Relevan

Tinjauan terhadap penelitian yang relevan digunakan sebagai panduan dalam menyusun rencana penelitian. Adapun penelitian relevan yang ditinjau dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ismawati Alidha Nurhasanah (2016) dengan judul Penerapan Metode *role playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. Jurnal pedagogi Vol 1 no 1 hal. 611 - 612. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, pada siklus I persentasenya sebesar 26,92%, siklus II 57,69% dan siklus III 92,31%. Maka, penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Hendri Pratama Putra (2018) dengan judul Penerapan metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar peserta didik, jurnal pedagogi Vol.8 no. 6. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* berdampak pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I

persentase ketuntasan aktivitas peserta didik 66,66%% (aktif) dan pada siklus II menjadi 90,00% (aktif). Dengan kriteria ketuntasan minimal hasil belajar peserta didik siklus I 68,96 dengan ketuntasan 66,66%. Dan pada siklus II meningkat menjadi 76,13 dengan ketuntasan 90,00%. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Bagja Sulfemi (2018) dengan judul meningkatkan hasil belajar IPS Kelas 3 SD Negeri Beji 5 dengan metode pembelajaran *Role Playing* dan media audio visual, judul jurnal PIPSI vol. 3 no.2. Hasil pada pembelajaran prasiklus dengan KKM 75 di peroleh rerata kelas 58,25. Peserta didik yang tuntas hanya 7 (17,5%) dan dapat menjawab 10 (25%) sedangkan yang tidak menjawab ada 30 peserta didik atau 75 %. Pada siklus 1 hasil Rata-rata adalah 70,8. yang tuntas sebanyak 23 orang (57,5%) dan hasil pengamatan hanya 25 (62,5%) dapat menjawab. Pada siklus 2 nilai rata-rata kelas sebesar 81,88. Peserta didik yang tuntas dalam pelajaran sebanyak 40 (100%) dan sedangkan hasil pengamatan yang dapat menjawab 40 (40%), sedangkan hasil pengamatan yang dapat menjawab dan tidak dapat menjawab diperoleh 40 orang peserta didik dapat menjawab atau 100 %. Dengan demikian pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dengan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan serta motivasi, materi yang disampaikan oleh pendidik dapat dimengerti, tanggung jawab peserta didik terhadap tugas cukup tinggi, dan membantu peserta didik untuk terlibat aktif di dalam kegiatan pembelajaran.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Esi Suciati (2019) dengan judul Peningkatan Partisipasi dan Hasil belajar IPS melalui metode *Role Playing* pada peserta didik kelas III SDN Kampung Tengah – Puraseda Kabupaten Bogor, judul jurnal E-Journal Skripsi S1 (FKIP) vol.2 no. 3. Hasil persentase partisipasi belajar peserta didik, persentase ketuntasan belajar, dan rata-rata nilai. Target keberhasilan awal persentase partisipasi peserta didik adalah 80% dan persentase ketuntasan hasil belajar 80% dengan rata-rata 70. Pada keadaan awal persentase partisipasi peserta didik adalah 44,11% dan persentase ketuntasan hasil belajar 32,9% dengan rata-rata 60. Pada siklus 1, persentase partisipasi peserta didik adalah 60,29% serta ketuntasan belajar 70,58% dengan rata-rata nilai 69,41. Pada siklus 2 persentase partisipasi peserta didik adalah 81,61% dan persentase ketuntasan belajar 88,23% dengan rata-rata nilai 73,52. Dengan demikian bahwa melalui model pembelajaran bermain peran (*role play*) partisipasi peserta didik dan hasil belajar temaik peserta didik pada materi kerjasama di lingkungan rumah dan sekolah dapat ditingkatkan. Atas temuan penelitian, penulis member saran kepada pendidik guna memperluas wawasan tentang model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Seli Marlina (2018) dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Toleransi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya pada siswa kelas V. Vol 4 no 2. Hasil Penelitian menunjukan bahwa secara umum aktivitas peserta didik kelas V dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mengenai sikap toleransi keragaman suku bangsa dan budaya mengalami perkembangan positif. Hal ini didasarkan pada rata-rata

aktivitas peserta didik pada siklus I yaitu 56% dan pada siklus II meningkat menjadi 90%; dan (2) secara umum peningkatan sikap toleransi keragaman suku bangsa dan budaya peserta didik kelas V dengan menggunakan metode role playing dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mengalami perembangan positif. Hal ini didasarkan pada data N-Gain pada siklus I yaitu 0,38 dan pada siklus II meningkat menjadi 0,58. Adapun data persentase ketuntasan yang diperoleh pada siklus I yaitu 86%, setelah melakukan refleksi dan menindaklanjuti pada siklus II meningkat sangat baik menjadi 100%.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Ketut fina Kristina (2016) dengan judul penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Gi dengan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PKn peserta didik kelas IV SDN 3 Ambengan. Judul Jurnal e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 4 No. 1. Hasil penelitian membuktikan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar PKn peserta didik dari siklus I sampai siklus II. Pada siklus I persentase motivasi belajar PKn peserta didik adalah 67,73 (kategori sedang) dan meningkat pada siklus II menjadi 79,56 (kategori tinggi). Dan hasil belajar PKn peserta didik adalah 53,69% (kategori sangat rendah) dan meningkat pada siklus II menjadi 80,65% (kategori tinggi). Jadi dapat disimpulkan bahwa, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Group Investigation dengan metode Role Playing dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar PKn peserta didik kelas IV semester Genap tahun pelajaran 2015/2016 di SD Negeri 3 Ambengan

7. Penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Agus Basri (2019) dengan judul Meningkatkan Keterampilan berbicara peserta didik kelas V SDN 4 Ambeua Melalui *Metode Role Playing*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol 1 No. 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 66,67% dengan nilai rata-rata 76. Aktivitas mengajar pendidik siklus I 69,44 % dan aktivitas belajar peserta didik siklus I sebesar 66,67% . Pada siklus II ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 95,24% dengan nilai rata-rata 86. aktivitas mengajar pendidik siklus II adalah 94,44% dan aktivitas belajar peserta didik siklus II 83,33% .
8. Penelitian yang dilakukan oleh Firosilia Kristin (2018) dengan judul Meta Analisis pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS SD. Jurnal Refleksi Edukatika, Vol 8 No 2. Hasil penelitian menunjukan bahwa hasil belajar menggunakan metode *role playing* “pembelajaran IPS SD”. Dari penelusuran itu diperoleh 86 artikel tetapi yang relevan hanya 12 artikel dari jurnal. Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis model pembelajaran role playing mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik mulai dari yang terendah 1,65% sampai yang tertinggi 64,32% dengan rata-rata 23,32%.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Roberto Salu Situru (2018) dengan judul Penerapan Metode role playing untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Politik Pada Pelajaran PKn Kelas VI Pada SD Kristen Rantepao 5 Kabupaten Toraja Utara. Elementary Jurnal Vol. 1 No.1. Hasil penelitian menunjukan adanya peningkatan pemahaman politik peserta didik. Hal ini dibuktikan dari

hasil siklus kedua yang menunjukkan nilai rata-rata peserta didik sebesar 85,12.

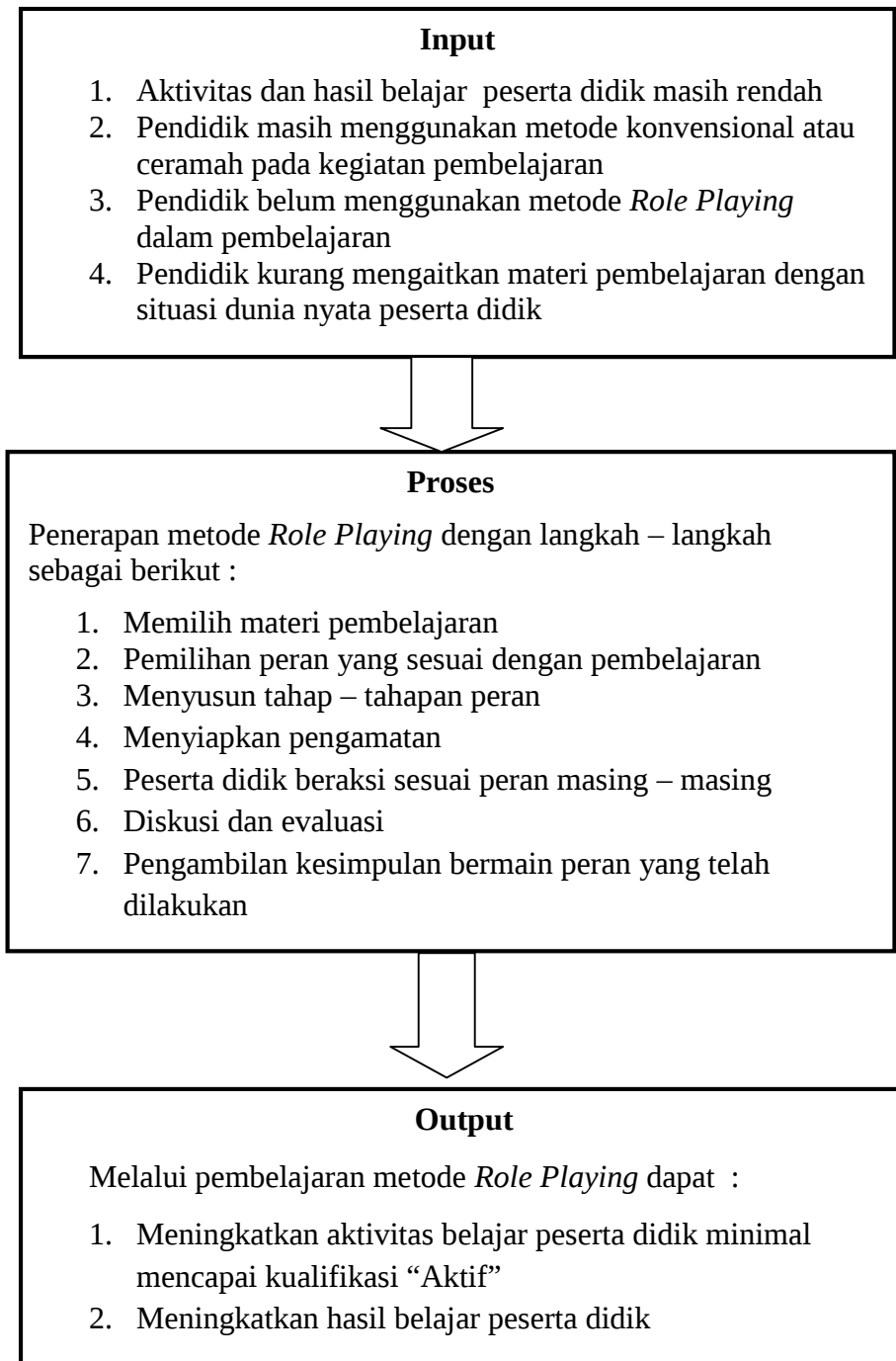
10. Penelitian yang dilakukan oleh Rossi Iskandar (2017) dengan judul Meningkatkan hasil belajar PKn melalui Metode *Role Playing* di Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan pendidik Sekolah Dasar. Vol 1 no. 02 hasil penelitian diperoleh kenaikan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang ditunjukkan dari hasil belajar peserta didik dari pra siklus sampai dengan siklus II. Pada Pra Siklus, nilai rata-rata peserta didik hanya 62 dengan ketuntasan klasikal sebesar 25%. Pada Siklus I, nilai rata-rata peserta didik sebesar 64 dengan ketuntasan klasikal sebesar 27%. Siklus II nilai rata-rata peserta didik sebesar 75 dengan ketuntasan klasikal mencapai 78%.

E. Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir dalam penelitian merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Sugiyono (2013 : 93) mengemukakan bahwa “kerangka pikir merupakan metode konsep konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting”. Rendahnya aktivitas mempengaruhi hasil belajar itu terlihat dari nilai peserta didik yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni 70.

Berdasarkan kajian yang relevan, Metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Output yang diharapkan adalah aktivitas dan hasil belajar peserta didik meningkat dan memenuhi indikator yang telah

ditentukan. Secara sederhana pikir dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Kerangka Pikir

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka diatas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

1. Pembelajaran tematik menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik kelas II SD Negeri 2 Jatibaru Kecamatan Tanjung Bintang Lampung Selatan.
2. Pembelajaran tematik menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SD Negeri 2 Jatibaru Kecamatan Tanjung Bintang Lampung Selatan.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Hopkins Wiriaatmadja (2002:127)

Penelitian Tindakan Kelas mendorong pendidik untuk meningkatkan kinerjanya dengan refleksi, selalu mencoba strategi pembelajaran yang akan melibatkan peserta didiknya dari pembelajaran yang berpusat pada pendidik dan mendorong peserta didiknya untuk discovery, yakni mencari sendiri sampai mampu berdiri mandiri dalam kaitannya dengan ilmu pengetahuan di luar otoritas pendidiknya.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui tentang bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar, khususnya kemampuan memahami dengan cara mengkaji secara reflektif, partisipatif dan kolaboratif terhadap pelaksanaan pembelajaran tematik melalui model pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap aktivitas peserta didik, kondisi kelas serta kendala dan masalah apa yang dihadapi selama berlangsungnya proses pembelajaran di kelas.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Jatibaru Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan, yang merupakan salah satu instansi Sekolah Dasar yang menerapkan Kurikulum 2013. Lokasi sekolah ini terletak di Desa Jatibaru Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) sesuai dengan jadwal pelajaran dan penelitian akan berlangsung samapi indikator yang diinginkan tercapai.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 2 SD Negeri 2 Jatibaru dengan jumlah peserta didik 22 orang, yang terdiri dari 8 orang peserta didik perempuan dan 14 orang peserta didik laki-laki.

C. Teknik dan Alat Pengumpul Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini, perlu menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data yang memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1.1 Teknik Observasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Menurut Sugiyono (2015: 203) “Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar”.

Penggunaan teknik observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan

metode *role playing*. Observasi dilakukan dengan bantuan teman sejawat dan Kepala Sekolah. Pada penelitian ini menggunakan observasi terstruktur. Menurut Sugiyono (2015: 205), observasi terstruktur adalah “observasi yang telah di rancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya”.

a. Teknik Observasi Aktivitas Peserta Didik

Teknik observasi penilaian aktivitas peserta didik ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Aspek yang diamati pada observasi aktivitas belajar peserta didik di ambil dari dimensi fisik dan psikis yaitu membaca, menunjukan, mendengarkan dan mengamati. Lembaran -lembaran observasi tersebut akan terlampir dalam lampiran sesuai dengan kondisi di SD Negeri 2 Jatibaru Kecamatan Tanjungbintang Kabupaten Lampung Selatan. Indikator untuk masing-masing aspek aktivitas belajar peserta didik dikembangkan sebagaimana tertulis pada lampiran 6 halaman 92

Nilai aktivitas peserta didik setiap indikator dapat diperoleh dengan rumus

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

Keterangan:

NP = nilai yang dicari atau diharapkan
 R = Skor yang diperoleh peserta didik
 SM = Skor maksimal ideal yang diamati
 100 = Bilangan tetap

b. Teknik Observasi Kinerja Pendidik

Instrumen Penilaian Kinerja Pendidik (IPKG) digunakan untuk menilai kemampuan pendidik dalam melakukan praktik mengajar dalam pembelajaran. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data kinerja pendidik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan metode.

1.2 Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk melihat dan mengukur hasil belajar, terutama hasil belajar pada ranah kognitif. Pada penelitian ini, tes yang digunakan berupa tes objektif dengan pemilihan butir-butir soal pilihan ganda yang relevan dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah dibuat. Tes terdiri dari tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda yang berjumlah 15 butir soal dengan 3 pilihan jawaban berupa a, b, dan c serta 5 butir soal uraian. Apabila benar semua maka total skor keseluruhan adalah 100 materi yang akan diujikan adalah “Tema 3 Tugasku sehari-hari subtema 1 tugasku sehari-hari dirumah”.

1.3 Teknik Dokumentasi

Teknik pengumpulan data lain yang digunakan adalah dokumentasi. Menurut Arikunto (2014: 201) “dokumentasi, dari asal katanya dokumen yang artinya barang-barang tertulis”. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan penelitian seperti catatan, arsip sekolah, perencanaan pembelajaran. Peneliti menggunakan teknik ini untuk mendapatkan data jumlah peserta didik, dan nilai ulangan harian

genap tahun ajaran 2019/2020 kelas II di SD Negeri 2 Jatibaru Kecamatan Tanjungbintang Kabupaten Lampung Selatan. Kemudian pada pelaksanaan penelitian, penggunaan teknik ini guna mendokumentasikan proses pembelajaran yang dilakukan dan beberapa arsip lain milik sekolah.

2. Alat Pengumpulan Data

2.1 Lembar Observasi

a. Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik

Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas belajar peserta didik pada proses pembelajaran tematik dengan metode pembelajaran *role playing*. Kegiatan observasi dilakukan dengan bantuan teman sejawat dengan cara mengamati aktivitas peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar peserta didik yang diamati meliputi dua dimensi yakni dimensi aktivitas fisik dan aktivitas psikis. Indikator dimensi aktivitas fisik meliputi membaca, dan menunjukkan. Sedangkan indikator aktivitas psikis meliputi mendengarkan, dan mengamati. Adapun kisi kisi mengenai aktivitas belajar peserta didik dapat dilihat pada Lampiran 4 halaman 86

b. Pedoman Observasi Penilaian Kinerja Pendidik

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas selama proses pembelajaran baik yang ditunjukkan oleh pendidik maupun peserta didik sesuai dengan indikator-indikator yang telah ditentukan.

2.2 Tes

Tes ini berfungsi untuk mengetahui sampai sejauh mana pencapaian hasil belajarpeserta didik dalam penguasaan bahan atau materipelajaran. Bahan atau materi pelajaran yang akan dilaksanakan pada pembelajaran tematik pada metode *Role Playing* meliputi bahasa indonesia, matematika, dan ppkn. Adapun mengenai kisi kisi tes untuk melihat pencapaian hasil belajar dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 94.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara diskriptif dengan langkah-langkah reduksi data yaitu kegiatan pemilihan data, penyederhanaan data serta transformasi data kasar hasil catatan lapangan. Penyajian data berupa sekumpulan informasi dalam bentuk tes naratif yang disusun, diatur dan diringkas sehingga mudah dipahami. Hal ini dilakukan secara bertahap kemudian dilakukan penyimpulan dengan cara diskusi bersama mitra kolaborasi.

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data kinerja pendidik berupa ceklis (v) selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan *metode role playing*.

Nilai hasil belajar peserta didik secara individu diperoleh dengan rumus :

$$NK = \frac{TS}{SM} \times 100$$

Keterangan : NK = Nilai kinerja pendidik

TS = Total skor yang diperoleh
 SM = Skor maksimum yang ditentukan
 100 = Bilangan tetap

(Sumber : Aqib,dkk.(2009 ;41)

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data kinerja pendidik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Rubrik Penilaian Kinerja Pendidik

Skor	Kategori	Indikator
3	Baik	Aspek yang diamati dilaksanakan oleh pendidik dengan baik, pendidik melakukan tanpa kesalahan.
2	Cukup	Aspek yang diamati dilaksanakan oleh pendidik dengan cukup baik, pendidik melakukan dengan satu kesalahan.
1	Kurang	Aspek yang diamati dilaksanakan oleh pendidik dengan kurang baik, pendidik melakukan dengan lebih dari tiga kesalahan.

Sumber: Poerwanti (2008: 78)

Tabel 4. Kategori Nilai Kinerja Pendidik

No	Nilai	Kategori
1	70 – 100	Baik
2	60 – 69	Cukup
3	0 – 59	Kurang

Sumber: Poerwanti (2008: 7)

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Analisis kuantitatif adalah bentuk analisis yang berupa angka atau bilangan yang diambil dari data hasil tes. Teknik ini berupa lembar tes yang digunakan pada peserta didik pada setiap akhir pembelajaran untuk mengetahui sampai dimana pencapaian hasil belajar peserta didik dalam penguasaan materi pembelajaran yang telah diberikan. Pada penelitian ini tesdigunakan untuk mengetahui

penguasaan pembelajaran Tema 3 Tugasku sehari-hari subtema 1 tugasku sehari-hari di rumah pada peserta didik SD Negeri 2 Jatibaru. Data Kuantitatif berupa nilai hasil tes akhir peserta didik dianalisis dengan cara berikut :

Nilai hasil belajar peserta didik secara individu diperoleh dengan rumus :

$$NK = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Keterangan:

Nk = Nilai yang dicari atau yang diharapkan

SP = Skor yang diperoleh peserta didik

SM = Skor maksimal ideal yang diamati

100 = Bilangan tetap

Sumber: Purwanto (2008:102)

Tabel 5. Kategori Aktivitas Belajar Peserta didik

No	Nilai	Kategori
1	70 – 100	Aktif
2	60 – 69	Cukup Aktif
3	0 – 59	Kurang Aktif

Sumber: Adopsi dari Poerwanti (2008: 11)

Tabel 6. Kategori Nilai Hasil Belajar Peserta Didik

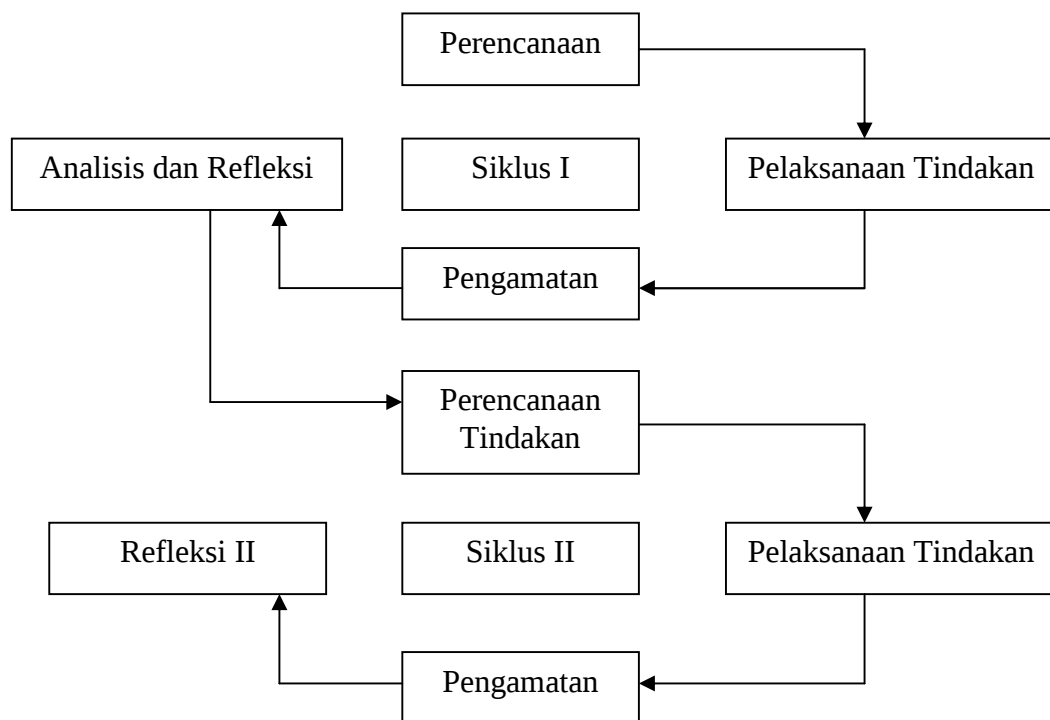
Nilai	Kategori
75 – 100	Baik
50 – 74	Cukup
0 – 49	Kurang

Sumber: Adopsi dari Poerwanti (2008: 7)

E. Langkah Tindakan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari beberapa siklus tergantung pada tingkat pencapaian hasil belajar dan aktivitas peserta didik yang sudah memenuhi standar

KKM.Siklus dilakukan melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.



Gambar. 2 Bagan Tahapan Siklus Penelitian Tindakan Kelas

a. Perencanaan

Adapun langkah-langkah perencanaanya adalah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui pembelajaran tematik dengan model *Role Playing*
- 2) Menyiapkan materi pembelajaran yang diajarkan melalui penerapan pembelajaran tematik dengan model *Role Playing*
- 3) Pembuatan perangkat pembelajaran yang diperlukan (RPP)
- 4) Menyiapkan sarana dan prasarana pendukung yang diperlukan dalam pembelajaran seperti spidol, dan media pembelajaran.

- 5) Menyiapkan tes
- 6) 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:

- Kegiatan Awal
 - a) Pengondisian kelas (berdoa, mengecek kehadiran peserta didik, dan menata tempat duduk untuk menertibkan peserta didik)
 - b) Pendidik menyampaikan apersepsi.
 - c) Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - d) Pendidik memberikan motivasi agar peserta didik memperhatikan pelajaran dan dapat berpartisipasi dengan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- Kegiatan Inti
 - a) Pendidik menyusun serta menyiapkan skenario
 - b) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kegiatan berlangsung
 - c) Pendidik membuat kelompok yang berisikan 4 orang peserta didik
 - 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
- Kegiatan Penutup
 - j) Pendidik memberikan soal tes kepada peserta didik tentang materi yang telah dipelajari.
 - k) Pendidik dan peserta didik membuat penegasan atau kesimpulan dari materi yang baru dibahas.
 - l) Pendidik mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada peserta didik tentang hal-hal yang dirasakan peserta didik, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran.
 - m) Pendidik memberikan tindak lanjut dengan memberikan pekerjaan rumah dan menyampaikan rencana kegiatan pada pembelajaran berikutnya.
- Pengamatan

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

- 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 peserta didik. Analisis yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam rangkaian pembelajaran dan keberhasilan peserta didik 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.

F. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah apabila setelah penerapan metode pembelajaran *Role playing* terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Indikator keberhasilan tindakan dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai baik secara individu maupun nilai rata – rata kelas.

Pembelajaran dengan menerapkan metode *Role playing* berhasil apabila:

1. Apabila $\geq 75\%$ dari jumlah peserta didik mengalami peningkatan aktivitas belajar pada pembelajaran tematik kelas II SD Negeri 2 Jatibaru
2. Keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu mencapai KKM, sekurang kurangnya 75 % dari jumlah peserta didik di kelas tersebut (Mulyana 2002 : 99).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian mengenai penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas II SD Negeri 2 Jatibaru Kabupaten Lampung Selatan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas II SD Negeri 2 Jatibaru Kecamatan Tanjungbintang Kabupaten Lampung Selatan.
2. Penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar kelas II SD Negeri 2 Jatibaru Kecamatan Tanjungbintang Kabupaten Lampung Selatan.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik untuk lebih aktif dalam setiap proses pembelajaran dan dapat bekerja sama dengan sesama teman.

2. Bagi Praktisi Pendidikan (Pendidik) untuk perlu menggunakan pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta membuat perencanaan yang matang dalam setiap pembelajaran yang akan dilakukan.
3. Bagi Kepala Sekolah khususnya untuk memperhatikan fasilitas pembelajara para peserta didik guna membantu para praktisi pendidikan (Pendidik) untuk lebih kreatif dalam pembelajaran kedepannya.
4. Bagi peneliti berikutnya diharapkan peneliti dapat mengembangkan dan melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui penerapan metode pembelajaran *role Playing* di kelas dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Anni, Catharina Tri. 2004. *Psikologi Belajar*. Unnes Press. Semarang.
- Anton, M, Mulyono. 2001. *Aktivitas Belajar*. Bandung: Yrama
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.
- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Prestasi Pustaka. Jakarta
- B. Uno, Hamzah. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.. Jakarta.
- Basri, Muhamad Agus. 2019. Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN 4 Ambeua Melalui Metode *Role Playing*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol 1 no (1).
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta: Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- E. Mulyasa. 2006. *Kurikulum yang di sempurnakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Falah, Ahmad. 2009. *Buku Daros: Materi dan Pembelajaran Fiqih MTs-MA. STAIN*. Kudus.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Psikologi Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo. Bandung.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif*. Ghalia Indonesia. Jakarta.

- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Insan Madani. Yogyakarta.
- Hamzah, B. Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi. Aksara. Jakarta.
- Hidayati. 2004. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Iskandar, Rossi. 2017. Meningkatkan hasil belajar PKn melalui Metode *Role Playing* di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 1 no (02).
- Jihad, Asep & Abdulharis. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Multi. Presindo. Yogyakarta.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung.
- Kristin, Firosilia. 2018. Meta Analisis pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS SD. *Jurnal Refleksi Edukatika*. Vol 8 no (2).
- Kristina, Ketut Fina. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Gi dengan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PKn siswa kelas IV SDN 3 Ambengan. *Jurnal e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 4 no (1).
- Marlia, Seli. 2018. Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Toleransi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Pada Siswa Kelas V. *Jurnal E-Journal Skripsi S1 (FKIP)*. Vol 4 no 2.
- Mulyana, Deddy. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Natawijaya, Rochman. 2005. *Aktivitas Belajar*. Depdiknas. Jakarta.
- Nurhasanah, Ismawati Alidha. 2016. Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*. Vol 1 no(1): hal. 611-612.
- Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar*. Inovatif. Diva Press. Yogyakarta.
- Putra, Hendri Pratama. 2018. Penerapan metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogi*. Vol 8 no (6).
- Riduwan. 2005. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta, Bandung.

- Rohani, Ahmad. 2010. *Pengelolaan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sardiman, A.M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Situru, Roberto Salu. 2018. Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Politik Pada Pelajaran PKn Kelas VI Pada SD Kristen Rantepao 5 Kabupaten Toraja Utara. *Elementary Jurnal*. Vol1 no (1).
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Suciptiati, Esi. 2019. Peningkatan Partisipasi dan Hasil belajar IPS melalui metode *Role Playing* pada siswa kelas III SDN Kampung Tengah – Puraseda Kabupaten Bogor. *Jurnal E-Journal Skripsi S1 (FKIP)*. Vol 2 no (3).
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika Edisi ke-6*. Tarsito. Bandung.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Sinar Baru Algensindo. Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Rafika ADITAMA. Bandung.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks. Jakarta.
- Sulfemi, Wahyu Bagja. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas 3 SD Negeri Beji 5 Dengan Metode Pembelajaran *Role Playing* Dan Media Audio Visual. *Jurnal PIPSI*. Vol 3 no (2).
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Tjokroamidjojo, Bintoro. 1995. *Pengantar Administrasi Pembangunan*. LP3S. Jakarta.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana. Surabaya.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Remaja Rosdakarya. Bandung.