

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK PADA SISWA KELAS II
DI MI MA'ARIF NU KARANGREJA 2 KECAMATAN KARANGREJA
KABUPATEN PURBALINGGA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh

Ghisti Ratna Khoerunnisa

NIM. 1522405093

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO**

2019

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN
TEMATIK PADA SISWA KELAS II DI MI MA'ARIF NU KARANGREJA 2
KECAMATAN KARANGREJA KABUPATEN PURBALINGGA**

Ghisti Ratna Khoerunnisa

NIM 1522405093

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas II di MI Ma'arif NU Karangreja 2 Kecamatan Karangreja Kabupaten Purbalingga.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian dianalisis dengan metode reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam mengimplementasikan metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik ini ada beberapa langkah yang harus dilakukan, seperti: 1) pemanasan; di sini guru menjelaskan bahwa materi yang akan disampaikan penting untuk dipelajari dan dipahami. Guru juga menggambarkan permasalahan dengan cara membacakan cerita yang akan digunakan untuk bermain peran. 2) memilih peran; guru menunjuk peserta didik yang cocok untuk memerankan peran dalam cerita. 3) menata panggung; guru mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran, seperti kostum, aksesoris, serta merubah kelas menjadi tempat yang sesuai dengan cerita. 4) memilih peserta didik sebagai pengamat; dalam hal ini guru memilih peserta didik yang dianggap mampu memberikan penilaian kepada temannya, biasanya yang dijadikan sebagai pengamat adalah peserta didik yang dianggap memiliki kelebihan di banding teman-temannya. 5) melaksanakan *Role Playing* 6) evaluasi; evaluasi dilakukan untuk menilai apakah dalam bermain peran peserta didik sudah maksimal atau belum. 6) bermain ulang; dilakukan apabila dalam bermain peran yang pertama belum maksimal dan mencapai tujuan, 7) evaluasi kedua; dilakukan apabila dalam pembelajaran melakukan bermain ulang. Dan yang terakhir 8) penarikan kesimpulan tentang bermain peran yang sudah dilakukan agar peserta didik lebih memahami materi pembelajaran.

Kata Kunci : Metode *Role Playing*, Pembelajaran Tematik.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PEDOMAN TRASLITERASI	vii
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Definisi Konseptual.....	3
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
F. Telaah Pustaka.....	7
G. Sistematika Pembahasan	11
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Konsep Dasar Metode <i>Role Playing</i>	12

1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	12
2. Fungsi Metode Role Playing	15
3. Kelebihan Kekurangan Metode Role Playing.....	16
4. Langkah-langkah Implementasi Metode <i>Role Playing</i>	18
B. Konsep Dasar Pembelajaran Tematik	22
1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	22
2. Landasan Pembelajaran Tematik	24
3. Model-model Pembelajaran Tematik.....	27
4. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	30
5. Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik	32
6. Implementasi Pembelajaran Tematik.....	35
7. Kelebihan dan Keterbatasan Pembelajaran Tematik.....	37
C. Karakteristik Peserta Didik Kelas II SD/MI	40
D. Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Tematik.....	42

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	47
B. Setting Penelitian	47
C. Subyek Penelitian.....	48
D. Obyek Penelitian	49
E. Metode Pengumpulan Data.....	49
F. Metode Analisis Data.....	52
G. Tehnik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	55

BAB IV : PENYAJIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum MI Ma'arif NU Karangreja 2	57
1. Sejarah Berdirinya MI Ma'arif NU Karangreja 2	57
2. Letak Geografis MI Ma'arif NU Karangreja 2	58
3. Visi, Misi, dan Tujuan MI Ma'arif NU Karangreja 2	59
4. Struktur Organisasi MI Ma'arif NU Karangreja 2	60
5. Keadaan Guru dan Siswa MI Ma'arif NU Karangreja 2	60
6. Sarana dan Prasarana.....	62

7. Kegiatan Ekstrakurikuler.....	64
8. Kegiatan Belajar Mengajar di MI Ma'arif NU Karangreja 2...	66
B. Penyajian Data	
1. Tujuan Pembelajaran Tematik Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	68
2. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Tematik	69
3. Implementasi Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Tematik di Kelas II.....	71
a. Materi ke I.....	71
b. Materi ke II.....	78
c. Materi ke III	84
d. Materi ke IV	91
C. Analisis Data	
a) Analisis Perencanaan	98
b) Analisis Pelaksanaan	94
c) Analisis Evaluasi.....	96
D. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Dalam Pembelajaran Tematik	
1. Faktor Pendukung	105
2. Faktor Penghambat.....	106

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan	108
B. Saran-saran.....	109
C. Kata Penutup	109

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Guru MI Ma'arif NU Karangreja 2.....	59
Tabel 2 Daftar Jumlah Siswa MI Ma'arif NU Karangreja 2.....	60
Tabel 3 Keadaan Gedung MI Ma'arif NU Karangreja 2	61
Tabel 4 Peralatan dan Inventaris MI Ma'arif NU Karangreja 2	62
Tabel 5 Kegiatan Ekstrakurikuler MI Ma'arif NU Karangreja 2	63

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi
- Lampiran 2 Tabel Hasil Observasi
- Lampiran 3 Tabel Hasil Wawancara
- Lampiran 3 Daftar Penelitian Hasil Wawancara
- Lampiran 4 Daftar Pengumpulan Data Penelitian Hasil Wawancara
- Lampiran 5 Daftar Pengumpulan Data Penelitian Hasil Observasi
- Lampiran 6 Data Penelitian Hasil Dokumentasi
- Lampiran 7 Foto Kegiatan Pembelajaran
- Lampiran 8 Naskah Dialog Untuk Implementasi Metode *Role Playing*
- Lampiran 9 Silabus
- Lampiran 10 RPP
- Lampiran 11 Catatan Lapangan
- Lampiran 12 Jadwal Pelajaran Kelas II MI Ma'arif NU Karangreja 2
- Lampiran 13 Nilai Hasil Pembelajaran Tematik Permateri
- Lampiran 14 Surat Keterangan Penelitian Di Lokasi Penelitian
- Lampiran 15 Blangko Pengajuan Judul Skripsi
- Lampiran 16 Surat Ijin Observasi Pendahuluan
- Lampiran 17 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 18 Surat Permohonan Persetujuan Judul Skripsi
- Lampiran 19 Surat Keterangan Persetujuan Judul Skripsi
- Lampiran 20 Surat Rekomendasi Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 21 Blangko Bimbingan Proposal Skripsi
- Lampiran 22 Berita Acara Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 23 Blangko Pengajuan Seminar Proposal Skripsi

- Lampiran 24 Surat Keterangan Seminar Proposal
- Lampiran 25 Surat Ijin Riset Individual
- Lampiran 26 Blangko Bimbingan Skripsi
- Lampiran 27 Surat Keterangan Lulus Komprehensif
- Lampiran 28 Surat Keterangan Wakaf Perpustakaan
- Lampiran 29 Surat Permohonan Munaqosyah
- Lampiran 30 Berita Acara Sidang Munaqosyah
- Lampiran 31 Sertifikat Bahasa Inggris
- Lampiran 32 Sertifikat Bahasa Arab
- Lampiran 33 Sertifikat BTA PPI
- Lampiran 34 Sertifikat Aplikom
- Lampiran 35 Sertifikat PPL
- Lampiran 36 Sertifikat KKN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan,¹ atau biasa disebut sebagai proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, memahami, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir.

Tujuan pembelajaran sendiri adalah untuk meningkatkan dan mendukung proses belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa unsur kesengajaan dari pihak luar individu yang melakukan proses belajar merupakan ciri utama dari konsep pembelajaran. Di samping itu, ciri lain pembelajaran adalah “adanya interaksi antara peserta didik dan guru dalam rangka mencapai tujuan”. Selain itu, interaksi juga dapat terjadi antara siswa yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik dengan guru, dengan siswa lainnya, media, metode, dan sumber belajar lainnya. Ciri lain pembelajaran adalah adanya komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain.²

Melihat hal di atas, peran seorang guru sangatlah penting dan tidak dapat dipisahkan dalam pelaksanaannya, karena pada dasarnya tugas seorang guru adalah mendidik serta mentransfer ilmu kepada peserta didiknya agar mencapai tujuan pembelajaran. Sekaligus sebagai penentu keberhasilan peserta didiknya dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru terlebih dahulu harus menentukan pendekatan dan memilih metode pembelajaran yang akan digunakan sebelum melakukan proses belajar mengajar agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu hal yang sangat mendasar untuk dipahami seorang guru adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu

¹Nurfuadi, *Profesionalisme Guru*, (Yogyakarta: STAIN Press, 2012), hlm. 17.

²Nurfuadi, *Profesionalisme.....*, hlm. 136.

komponen bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar, yang sama pentingnya dengan komponen-komponen lain dalam seluruh komponen pendidikan.³

Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan bahan pelajaran kepada siswa untuk tercapainya tujuan yang ditetapkan.⁴ Dengan demikian, salah satu keterampilan guru yang memegang peranan penting dalam pembelajaran adalah keterampilan memilih metode yang tepat. Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran. Pemilihan metode ini berkaitan langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pengajaran yang sesuai dengan faktor guru, anak didik, situasi dan kondisi lingkungan belajar, media, fasilitas, sarana serta prasarana sehingga pencapaian tujuan pengajaran dapat diperoleh secara optimal. Dalam memilih metode tersebut guru harus menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan sifat materi yang akan menjadi objek pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan metode yang tepat akan lebih menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih bermakna.

Di dalam dunia pendidikan kita mengenal berbagai macam metode pembelajaran, salah satunya adalah metode *Role Playing*. Guru yang kreatif senantiasa akan mencari metode-metode baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku dengan cara yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. *Role Playing* merupakan salah satu alternative yang dapat ditempuh. Metode ini dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, *Role Playing* diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antarmanusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Melalui *Role Playing*, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusiadengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama mereka dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Belajar pemecahan masalah ini pada dasarnya bertujuan untuk

³Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2013), hlm. 44.

⁴Mastur, *Ragam*....., hlm. 43.

memperoleh kemampuan dan kecakapan kognitif untuk memecahkan masalah secara rasional, lugas, dan tuntas.

Oleh karena itu menjadi sesuatu yang penting bagi pendidik untuk metode pembelajaran yang tepat disetiap materi pembelajaran. Salah satu diantara sekolah yang berusaha melakukan itu adalah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Karangreja 2. Hal ini sebagaimana yang dinyatakan oleh Kepala Madrasah guna memberikan dorongan dan masukan bagi guru agar senantiasa menggunakan metode secara bervariasi dalam pembelajaran. Selain itu, menurut salah satu guru kelas di Madrasah tersebut, beliau senantiasa berusaha menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan, karena kesalahan dalam menerapkan model/metode dapat berpengaruh pada pemahaman materi peserta didik.

Alasan peneliti melakukan penelitian di MI Ma'arif NU Karangreja 2 ini karena MI yang terbilang baru berdiri belum lama ini sudah mampu melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran tematik dengan baik. Di MI Ma'arif NU Karangreja 2 khususnya guru kelas II telah menggunakan metode *Role Playing* dalam menunjang proses belajar mengajar pada pembelajaran tematik guna meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti mengenai "Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas II di MI Ma'arif NU Karangreja 2 Kec. Karangreja Kab. Purbalingga". Peneliti ingin mengetahui bagaimana cara mengajar guru dengan menggunakan metode *Role Playing* ini pada kelas rendah.

B. Definisi Konseptual

1. Implementasi Metode *Role Playing*

a. Implementasi

Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap sempurna. Implementasi bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau

adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas tapi suatu kegiatan yang terencana untuk mencapai tujuan kegiatan.⁵

Dari pengertian di atas yang dimaksudkan implementasi dalam penelitian ini adalah menjelaskan dan menegaskan, menggambarkan dan mempelajari secara terbatas mengenai penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik yang merupakan salah satu pendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran tematik di kelas II MI Ma'arif NU Karangreja 2. Dengan penelitian ini diharapkan terungkap masalah baru, kemudian diadakan tindak lanjut untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

b. Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.⁶ Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan proses belajar mengajar yang telah ditetapkan.

Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Abdurrahman Ginting, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajar pada diri pembelajar.⁷

⁵ Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, (Jakarta: Grasindo, 2002), hlm. 70.

⁶Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hlm. 147.

⁷Abdurrahman Ginting, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2008), hlm. 42.

c. Metode *Role Playing*

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah *Role Playing*, yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode ini juga biasa kita kenal dengan metode bermain peran.

Metode *Role Playing* juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya.⁸

Metode ini sengaja dirancang untuk memecahkan masalah yang diawali dengan kasus, lalu akan ada yang berperan sesuai kasus untuk menyelesaikan masalah tersebut. Biasanya, siswa memainkan peran yang berbeda-beda dalam situasi tertentu dan secara spontan memainkan peran sesuai dengan situasi atau kasus yang diberikan. Melalui kegiatan ini, memungkinkan siswa untuk melakukan analisa dan memecahkan masalah.⁹

Dengan demikian metode *Role Playing* adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat, misalnya bagaimana proses transaksi penukaran uang di bank, dan lain-lain. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan bekerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.¹⁰

2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated intruction*) yang merupakan suatu

⁸Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan.....*, hlm. 237.

⁹Hamzah B. Uno, *Belajar Pendekatan dengan PAIKEM*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2013) hlm. 100.

¹⁰Hamzah B. Uno, *Belajar.....*, hlm. 237.

sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi pada pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Model pembelajaran ini adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan model pembelajaran tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.¹¹

3. MI Ma'arif NU Karangreja 2

Adalah lembaga pendidikan Islam formal tingkat dasar yang berada di bawah naungan Kantor Kementerian Agama Kabupaten Purbalingga, berlokasi di Jalan Karangreja RT 04 RW 01 Kecamatan Karangreja Kabupaten Purbalingga.

Berdasarkan batasan-batasan dan penegasan istilah di atas, maka yang dimaksud dengan judul skripsi ini adalah upaya dan tindakan yang dirancang oleh guru kelas II MI Ma'arif NU Karangreja 2 untuk mendukung proses belajar siswa dalam Pembelajaran Tematik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan “Bagaimanakah Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas II di MI Ma'arif NU Karangreja 2 Kec. Karangreja Kab. Purbalingga?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik kelas II di MI Ma'arif NU Karangreja 2

¹¹Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013), hlm 254.

2. Untuk mendeskripsikan bagaimana proses implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik kelas II di MI Ma'arif NU Karangreja 2

E. Manfaat Penelitian

- a. Sebagai bahan informasi ilmiah bagi guru kelas dalam pemilihan dan penggunaan metode mengajar pada pembelajaran tematik yang tepat sehingga pelaksanaan belajar mengajar sesuai dengan tujuan.
- b. Sebagai bahan renungan dan motivasi bagi guru maupun calon guru dalam usaha meningkatkan pengajaran di kelas.
- c. Memperkaya khasanah pustaka dibidang pengajaran bagi jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.

F. Telaah Pustaka

Kajian pustaka merupakan bagian yang mengungkapkan tentang teori yang relevan dengan masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini masalah yang akan diteliti adalah implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas II di MI Ma'arif NU Karangreja 2 Kecamatan Karangreja Kabupaten Purbalingga.

Berkaitan dengan judul penelitian ini, penulis mencari teori-teori, konsep sebagai bahan yang akan dijadikan kajian pustaka berkenaan dengan objek pembahasan.

Buku-buku yang membahas tentang model pembelajaran sosial, salah satunya dalam bukunya Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M.Pd yang berjudul *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efktif*¹² mengemukakan mengenai model pembelajaran sosial, yang salah satunya adalah metode *Role Playing*. Buku tersebut berisi mengenai prosedur *Role Playing*.

¹² Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*.....hlm. 25-27.

Drs. Syaiful Bahri Djamarah, M.Ag dalam bukunya yang berjudul *Strategi Belajar Mengajar* menyebutkan mengenai kelebihan dan kekurangan metode *Role Playing*.¹³

Selain buku-buku di atas, ada juga beberapa jurnal yang terkait dengan penelitian penulis: *Pertama*, jurnal yang ditulis oleh K.Y Margiati dalam Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan (Universitas Tanjungpura), Januari 2003 dengan judul “Penerapan Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III SD N 05 Muara Ilai Kec. Beduwai Kab. Sanggau”,¹⁴ Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas melalui penerapan pembelajaran tematik dengan menggunakan metode bermain peran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan penelitian tindakan kelas dan metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Subjek penelitian adalah guru dan 23 orang siswa kelas III. Hasil analisis data yang diperoleh melalui observasi dalam proses pembelajaran tematik dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar. *Kedua*, jurnal yang berjudul “Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Sekolah Dasar oleh Roza Novita (e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD Volume 1, Tahun 2014),¹⁵ dalam penelitian ini, terbukti hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan metode *Role Play* dikelas III SDN 20 Tabek Panjang Kecamatan Baso, dapat dilihat bahwa nilai mereka dengan yang awalnya rata-rata 72,6 setelah diterapkannya metode *Role Play* ini nilai rata-rata mereka menjadi 84. Melihat hasil belajar siswa yang meningkat, sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penelitian ini berhasil.

Selanjutnya, beberapa skripsi yang dijadikan rujukan. Penelitian yang temanya hampir sama dengan peneliti penulis adalah penelitian yang berjudul

¹³ Syaiful, *Strategi*.....hlm. 88-90.

¹⁴Jurnal K. Y Margianti, <https://www.neliti.com/id/journals/jurnal-pendidikan-dan-pembelajaran-untan>

¹⁵ Jurnal Roza Novita, dalam ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd

“Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Play*) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di MI GUPPI Pekuncen Bobotsari Purbalingga tahun pelajaran 2010/2011” yang ditulis oleh mahasiswa STAIN Purwokerto yang bernama Ulfah Nur Hidayah (2010). Skripsi ini berisi ingin mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran SKI materi Khalifah Abu Bakar AsSidiq dikelas VI MI GUPPI Pekuncen Bobotsari sebelum dan sesudah diberikan treatment dengan menggunakan metode bermain peran. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode bermain peran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa kelas VI. Perbedaan skripsi penulis dengan skripsi yang dilakukan oleh saudari Ulfah Nur Hidayati (2011) adalah PTK yang menguji metode Bermain Peran (*Role Play*) untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran SKI, sedangkan yang akan penulis bahas adalah menggambarkan, menganalisis, dan menyajikan data sebenarnya di lokasi penelitian dari perencanaan dan penerapan metode Bermain Peran (*Role Play*) dalam pembelajaran Tematik. Sedangkan persamaan kajian penelitian yang dilakukan oleh saudari Ulfah Nur Hidayati (2011) dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama menelaah dan meneliti tentang metode Bermain Peran (*Role Play*).

Aprisikhan Anugrah (2015) dengan Skripsi berjudul “Implementasi Metode Role Play (Bermain Peran) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI Ma’arif NU 1 Kaliwangi Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas”. Skripsi ini berisi ingin mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di MI Ma’arif NU 1 Kaliwangi Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas sebelum dan sesudah diberikan treatment dengan menggunakan metode bermain peran. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode bermain peran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan kegiatan pembelajaran berjalan dengan maksimal, siswa terlihat lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, nilai yang diperoleh siswa memuaskan yaitu rata-rata setiap siswa mendapatkan nilai 80 dan melebihi KKM yang telah ditetapkan

sebelumnya oleh guru yaitu 70. Perbedaan skripsi penulis dengan skripsi yang dilakukan oleh saudari Aprisikhan Anugrah (2015) terletak pada mata pelajaran yang akan menjadi objek kajian dan lokasi penelitian. Perbedaan yang sangat mendasar terletak pada objek kajian yang penulis teliti yaitu pembelajaran Tematik. Sedangkan persamaan skripsi yang penulis bahas dengan skripsi saudari Aprisikhan Anugrah (2015) sama-sama membahas tentang pembelajaran dengan menggunakan metode Bermain Peran (*Role Play*), yaitu dari perencanaan dan penerapan metode Bermain Peran (*Role Play*) dalam pembelajaran.

Skripsi berjudul “Efektifitas Metode *Role Play* dalam Pembelajaran PAI pada Anak Usia pra-Sekolah (Studi kasus di TK ABA Plus Al Firdous, Pandowoharjo, Sleman)” yang ditulis oleh Umi Khoirotun (UIN Sunan Kalijaga, 2012). Dalam pembahasan skripsi ini menitikberatkan pada efektifitas penggunaan metode Bermain Peran (*Role Play*) pada pembelajaran mata pelajaran PAI. Metode Bermain Peran (*Role Play*) cukup efektif dalam pembelajaran PAI karena dapat memancing kreatifitas siswa dan membuat suasana pembelajaran jauh lebih menarik sehingga siswa tidak bosan dan cepat menguasai materi PAI di TK ABA Plus Al Firdous Pandowoharjo, Sleman. Perbedaan skripsi penulis dengan skripsi yang dilakukan oleh saudari Umi Khoirotun (2012) terletak pada mata pelajaran yang akan menjadi objek kajian dan lokasi penelitian. Perbedaan yang sangat mendasar terletak pada objek kajian yang penulis teliti yaitu pembelajaran Tematik, apabila saudari Umi Khoirotun melakukan penelitian untuk tingkat TK sedangkan penulis di tingkat MI.

Dari berbagai penulisan tersebut diatas, penulis tidak menemukan penelitian serupa dengan penelitian yang hendak dilakukan penulis yaitu penelitian dengan judul “Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas II di MI Ma’arif NU Karangreja 2 Kec. Karangreja Kab. Purbalingga”. Oleh karena itu penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mengetahui dan mempermudah dalam penelitian yang dilakukan, maka penulis menyusun sistematika pembahasan ke dalam pokok-pokok bahasan yang dibagi menjadi 5 bab sebagai berikut:

Bab pertama berisi tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, telaah pustaka, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, berisi tentang implementasi metode *Role Playing* pada pembelajaran tematik di kelas II MI Ma'arif NU Karangreja 2 , pada bab ini penulis membagi kedalam tiga sub pembahasan yang masing-masing sub memiliki pembahasan tersendiri, sub pokok bahasan pertama berisi tentang konsep *Metode Pembelajaran*. Sub pokok bahasan kedua berisi tentang konsep *Metode Pembelajaran Role Playing*. Sub ketiga berisi tentang konsep *Pembelajaran Tematik di MI*.

Bab ketiga, berisi tentang penjelasan metode penelitian yang terdiri dari 6 sub pokok bahasan yakni jenis penelitian, setting penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, dokumentasi dan teknik analisis data.

Bab keempat, berisi tentang pembahasan dan hasil Implementasi Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik dikelas II MI Ma'arif NU Karangreja 2, yang terdiri dari tiga sub pokok bahasan yakni gambaran umum tentang MI Ma'arif NU Karangreja 2, penyajian data dan analisis data.

Bab kelima, berisi tentang Penutup yang meliputi kesimpulan, saran-saran dan kata penutup.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data-data dan analisa mengenai implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik kelas II di MI Ma'arif NU Karangreja 2 dapat peneliti simpulkan sebagai berikut :

Sebelum memulai pelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* ini, seperti biasa guru mempersiapkan sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), selain itu guru juga mempersiapkan evaluasi apa yang nantinya akan digunakan untuk menilai apakah metode pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran atau tidak. Untuk mengimplementasikan metode *Role Playing* dalam pembelajaran guru menerapkan beberapa langkah sebelum mengimplementasikannya dalam pembelajaran yaitu berupa pemanasan, pemilihan peran, menata panggung, dan memilih peserta didik sebagai pengamat. Dalam langkah pemanasan disini guru menggambarkan permasalahan sosial dengan memberikan contoh dan dengan membacakan sebuah cerita berdialog yang nantinya digunakan untuk bermain peran. Kemudian guru memilih peran yang sesuai dengan karakter yang ada pada cerita. Setelah memilih peran tersebut, guru kemudian menata panggung dengan cara mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan pada saat bermain seperti kostum dan aksesoris. Setelah itu, hal yang dilakukan guru adalah memilih peserta didik sebagai pengamat yang nantinya bertugas untuk mengamati jalannya bermain peran. Setelah langkah-langkah itu dilaksanakan lalu bermain peran dimulai, lalu dilanjutkan dengan evaluasi. Apabila dalam evaluasi menghasilkan bahwa bermain peran yang pertama belum maksimal, maka bermain ulang ini akan diulang sampai mencapai tujuan pembelajaran. Setelah itu guru bersama peserta didik menarik kesimpulan dari pembelajaran pada hari itu yang dilakukan dengan mimplementasi metode *Role Playing*.

Pada kelas II guru memilih metode ini karena banyaknya materi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang apabila pembelajarannya

dengan menerapkan metode ini peserta didik akan lebih cepat menangkap materi. Oleh karena itu, pembelajaran tematik menggunakan metode *Role Playing* mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, antusias dan bersemangat.

B. Saran-saran

Saran-saran yang peneliti berikan disini hanya sebagai sumbangan pikiran yang dapat untuk dipertimbangkan dari pihak MI Maarif NU Karangreja 2 khususnya guru kelas II dalam pembelajaran tematik. Saran-saran tersebut antara lain :

1. Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan
2. Keberhasilan yang telah tercapai dijadikan sebagai landasan untuk meningkatkan keterampilan dalam mengajar
3. Guru sebaiknya lebih menekankan pada pemahaman peserta didik tentang alur cerita yang akan digunakan untuk bermain peran, sehingga pada pelaksanaan diharapkan peserta didik sudah maksimal dalam bermain peran dan sudah mencapai tujuan pembelajaran tanpa bermain ulang lagi
4. Untuk penelitian selanjutnya, peneliti sarankan untuk dilakukannya uji keberhasilan pembelajaran tematik menggunakan metode *Role Playing* dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya.

C. Penutup

Alhamdulillahirobbil'alamii, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, meskipun masih dalam bentuk yang sangat sederhana dan masih jauh dari sempurna baik isi maupun yang lainnya. Oleh karena itu, saran, kritik, dan bimbingan yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifi, Ahmad . 2017. *Mengembangkan Potensi Melejitkan Kreativitas Guru*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Arifin, Zaenal. 2010. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2012. *Tips Menjadi Kepala Sekolah Profesional*. Jogjakarta: DIVA Press
- B. Uno, Hamzah . 2013. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- B Uno, Hamzah. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Bahri Djamarah, Syaiful, dkk. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Creswell, John W. 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto, dkk. 2014. *Siap Menyongsong Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. Dkk. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Faizi, Mastur. 2013. *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Muri*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Ginting, Abdurrahman. 2008. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Gunawan, Imam. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktek*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hadi, Amirul. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamalik, Oemar . *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartono, Rudi. 2013. *Ragam Model Mengajar Yang Mudah Diterim Murid*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Jurnal K. Y Margiati, <https://www.neliti.com/id/journals/jurnal-pendidikan-dan-pembelajaran-untan>.
- Jurnal Roza Novita, dalam ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd

- L. Sibrman , Melfin. 2014. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Nuansa Cindekia.
- Ma'mur Asmani, Jamal. 2012. *Tips Menjadi Kepala Sekolah Profesional*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Majid, Abdul . 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. 2014. *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Margono. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Meleong, Lexy. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, Andang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Mustofa, Bisri. 2105. *PSIKOLOGI PENDIDIKAN: Pendekatan, Orientasi, dan Perspektif Baru sebagai Landasan Pengembangan Strategi dan Proses Pembelajaran (Teori dan Praktek)*. Yogyakarta: Dua Satria Offset
- Nurfuadi. 2012. *Profesionalisme Guru*. Purwokerto: STAIN Press.
- Roestiyah. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. 2001. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sunhaji. 2013. *Pembelajaran Tematik-Intergratif Pendidikan Agama Islam dengan Sains*. Purwokerto: STAIN Press bekerjasama dengan MITRA MEDIA.
- Sutirna. 2013. *Perkembangan dan pertumbuhan Peserta Didik*. Yogyakarta: Andi Offset.

Trianto, 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: KENCANA.

Usman, Nurdin. *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta: Grasindo.

Wahab, Abdul Aziz. 2009. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.

Zaini, Hisyam. Dkk. 2006. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: PUSTAKA INSAN MADANI.

