

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V
DI MI MA'ARIF NU SANGUWATANG
KECAMATAN KARANG JAMBU
KABUPATEN PURBALINGGA**



SKRIPSI

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

**Oleh :
WAHDIYATUL MUKAROMAH
NIM : 1522405080**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH FAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2019**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wahdiyatul Mukaromah
Nim : 1522405080
Jenjang : S-1
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Purwokerto, 4 Agustus 2019

Saya Yang Menyatakan,



Wahdiyatul Mukaromah
NIM. 1522405080

IAIN PURWOKERTO



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126
Telp. 0281-635624, 628250, Fax : 0281-63653,

PENGESAHAN

Skripsi berjudul
**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V
DI MI MA'ARIF NU SANGUWATANG KECAMATAN KARANG JAMBU
KABUPATEN PURBALINGGA**

Yang disusun oleh Wahdiyatul Mukaromah (NIM. 1522405080) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 30 September 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Penguji I/ Ketua Sidang

Enjang Burhanudin Yusuf, S.S, M.Pd.
NIP. 19840809 201503 1 0 03

Penguji II/ Sekretaris Sidang

Mujibur Rohman, M.S.I.
NIP. 19830925 201503 1 002

Penguji Utama

Rahman Afandi, M.S.I
NIP. 19680803 200501 1 001

Mengetahui,
Dekan,



Dr. H. Sidiqo NS, M.Ag.
NIP. 19710424 199903 1 002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi
Sdri. Wahdiyatul Mukaromah
Lamp : 3 (tiga) Eksempler

Kepada Yth.
Dekan FTIK IAIN

Purwokerto

Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melaksanakan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap peneliti skripsi dari :

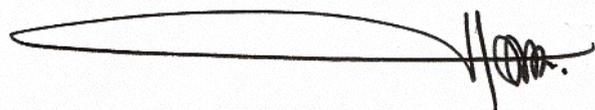
Nama : Wahdiyatul Mukaromah
Nim : 1522405080
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Implementasi Metode *Role Playing* dalam pembelajaran Tematik kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwatang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga.

Dengan ini kami memohon agar skripsi mahasiswabtersebut dapat di munaqosyahkan.

Atas perhatiannya saya ucapkan teimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr Wb

Dosen Pembimbing



Enjang Burhanudin Yusuf, S.S, M.Pd
NIP. 19840809 201503 1 0

IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V DI MI MA'ARIF NU SANGUWATANG KECAMATAN KARANG JAMBU KABUPATEN PURBALINGGA

**WAHDIYATUL MUKAROMAH
1522405080**

Abstrak

Dalam proses pembelajaran guru dan siswa terkadang mempunyai hambatan, salah satunya yaitu dalam pembelajaran yang sedang berlangsung siswa kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dan siswa terkadang jenuh dengan pembelajaran yang monoton, dalam artian guru belum bisa membuat siswa antusias dan aktif dalam pembelajarannya. Hal ini guru harus memberikan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, maka dari itu seorang guru perlu memberikan metode pembelajaran agar siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran.

Rumusan penelitian ini adalah implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwatang Tahun Ajaran 2018/2019. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013 kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwatang kecamatan Karang jambu kabupaten Purbalingga. Manfaat penelitian ini adalah dapat memberi masukan atau informasi (referensi) dan bahan pertimbangan dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran tematik Kurikulum 2013 untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan berupa deskriptif kualitatif yang hanya menggambarkan apa adanya tentang implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwatang. Subjek penelitiannya adalah Kepala Madrasah, Guru dan Siswa kelas V. teknik pengumpulan data berupa Observasi terstruktur, Wawancara terstruktur dan Dokumentasi. Proses analisis dimulai dengan menelaah semua hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan metode analisis data penulis menggunakan tiga tahap yaitu pertama reduksi data, berupa mengelompokkan data-data dalam penelitian. Kedua penyajian data dan terakhir adalah penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini adalah bahwa implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwatang benar-benar di terapkan dan langkah-langkah pembelajarannya sesuai dengan teori yang penulis kemukakan. Dalam penerapan metode *role playing* ini, siswa menjadi aktif, antusias pada saat metode akan di terapkan dan percaya diri di depan kelas.

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

MOTTO

إن الله يحب إذا عمل أحدكم عملاً أن يتقنه
(أخرجه أبو يعلى والطبراني)

“(Sesungguhnya Allah mencintai jika salah satu dari anda melakukan amalan yang menguasainya)”

(dikeluarkan oleh abu ya’la dan tobroni)

(Ust. Enjang Burhanudin Yusuf, S.S, M.Pd)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah,

Puji syukur saya ucapkan kepada-MU Ya Allah SWT, yang telah mempermudah, dan melancarkan setiap urusanku. Dan Engkau yang senantiasa mengasihiku atas berkah dan hidayah-Mu, sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik. Dengan rasa cinta dan kasihku yang tulus, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Khirun dan Almh. Ibu Muniroh. Penulis berterimakasih kepada bapak dan ibu yang selalu mencurahkan kasih sayangnya terhadap penulis. Serta bapak yang selalu menyebutkan namaku dalam setiap doanya. untuk Almh. Ibuku terimakasih atas segala-galanya, kasih-sayangnya, cintanya dan ketulusannya dari melahirkan sampai Ibu tutup usia, Ibu dan Bapak adalah alasan penulis sampai di titik ini.
2. Kakaku Ngizudin dan adikku Torik Ibnu Khusen, serta Mbah perrempuanku Ningsih Purwadi tercinta, terimakasih atas doa dan dukungannya.
3. Teman-teman PGMI B angkatan 2015 yang selalu menyemangati penulis, yang selalu berbag suka dan dukanya selama perkuliahan dan juga teman dalam berjuang.
4. Almamater tercinta IAIN Purwokerto

IAIN PURWOKERTO

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul “Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Ma’arif NU Sanguwatang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga”. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW semoga rahmat dan syafa’atnya sampai pada kita semua.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

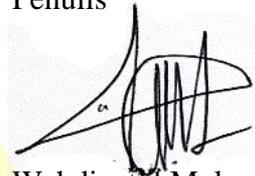
1. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag selaku Rektor Intitut Agama Islam Negeri Purwokerto.
2. Dr. H. Suwito, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Purwokerto
3. H. Siswadi, M.Ag., selaku Keetua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Purwokerto
4. Dwi Priyanto, S.Ag.,M.Pd., selaku Penasehat Akademik PGMI B Angkatan 2015 IAIN Purwokerto.
5. Enjang Burhanudin Yusuf, S.S.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah senantiasa meluangka waktu dan kesempatannya untuk mengarahkan, membimbing dan mengoreksi, memberi saran dan memberi perhatian serta memberi dukungan terhadap penulis.
6. Segenap Dosen dan Karyawan IAIN Purwokerto.
7. Usman Fanani, S.Pd, selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif NU Sanguwatang yang telah memberikan ijin penelitian dari awal sampai akhir sehingga penelelitian ini terselesaikan.
8. Yasin, S.Pd selaku Guru Kelas V MI Ma’arif NU Sanguwatang yang telah membantu dalam proses penelitian, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.

9. Nur Hidayati, S.Pd, dan segenap Dewan Guru dan Karyawan MI Ma'arif NU Sanguwatang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga.
10. Orangtua tercinta Bapak Khirun dan Alm. Muniroh yang senantiasa memberikan dukungan baik moril maupun materil., mereka adalah alasan penulis sampai dititik ini. I Love him Somuch.
11. Kakakku Ngizudin dan adikku Torik Ibnu Khusen dan Mbahku Ningsih Purwadi yang telah mendoakan selalu dan memberi motivasi serta memberikan semangat kepada penulis agar menyelesaikan skripsinya dengan baik
12. Saudara kandung ibukku yang sudah seperti ibuku sendiri Lik Yaminah dan suaminya serta anak-abaknya Lulu Ul jannah dan Fina Fazidatus Silmi yang selalu memberikan semangat terhadap penulis.
13. Sahabatku Fatimatul Khoriyah dan Septi Nur Isnaeni, sahabat yang sudah seperti keluarga sendiri. Terimakasih untuk kalian yang sudah mau berjuang bersama selama ini, kalian yang selalu memberikan motivasi, semangat dan arahan terhadap penulis
14. Sahabatku Anida Ryzqyana, terimakasih atas waktunya sudah mau menjadi temanku sejauh ini sebagai teman kemanapun kita pergi dari awal bertemu sampai mengajukan judul dan wisuda.
15. Teman-teman seperjuangan PGMI B angkatan 2015 yang telah berjuang bersama mengukir kenangan , suka, duka dan kebersamaan selama ini.
16. Sahabat The Qorib, Ema Askhabul Jannah, Aminatul Hasanah, dan Indah Mukaromah, Annisa Nur Baeti dan Anna Sundari yang telah memberikan dukungan dan semangat terhadap penulis.
17. Teman Kos Bu Jhoni, Sholihah Juliana, Puspa Novelia S, Ika Agustin, Dwi Alminatun, terimakasih atas kehidupan bersama selama ini.
18. Sahabat-sahabatku, Heny Safitri, Nilma Urida, Zuhroh Afni Isrina, Nida Nur Arifah dan teman-teman lain yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu.
19. Sahabat-sahabati IRMAS Sanguwatang, yang telah memberikan semangat terhadap penulis dan
20. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Tidak ada yang dapat penulis ungkapkan untuk dapat menyampaikan terima kasih, melainkan hanya do'a. penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini, masih jauh dari segala aspek yang dimiliki oleh penulis, untuk itulah kritik dan saran selalu penulis harapkan dari pembaca guna kesempurnaan. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya.

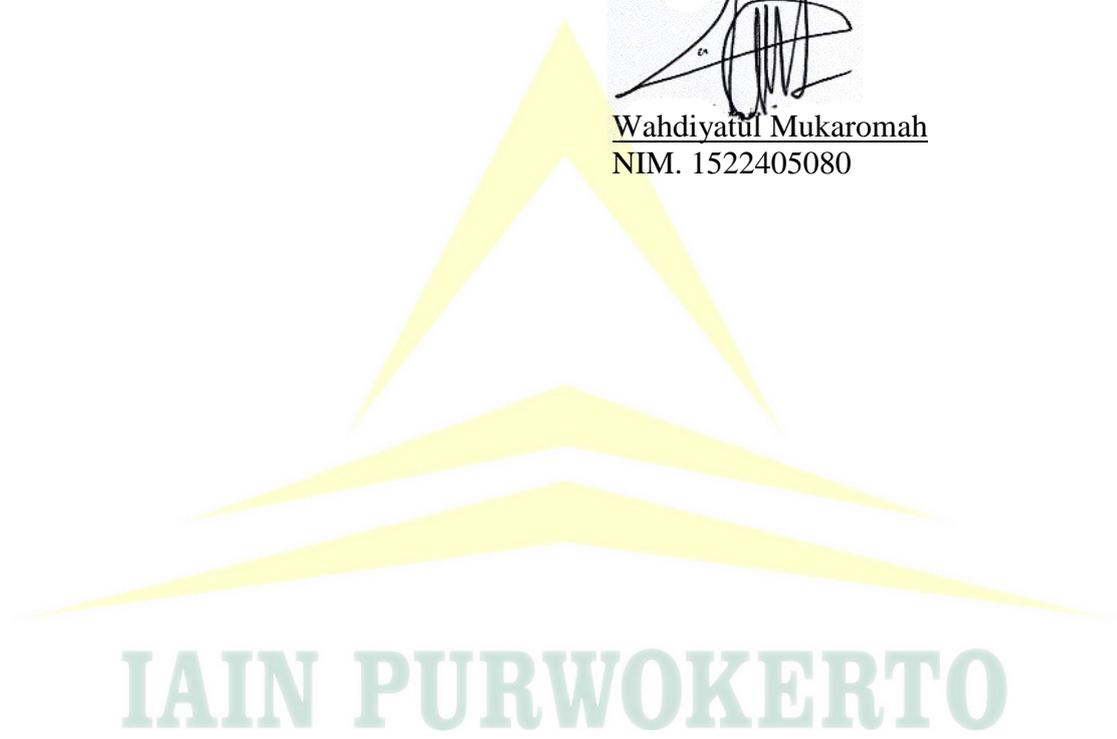
Purwokerto, 4 September 2019

Penulis



Wahdiyatul Mukaromah

NIM. 1522405080



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	4
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Dan Manfaat.....	7
E. Kajian pustaka	8
F. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II LANDASARN TEORI	
A. Implementasi Metode Pembelajaran	11
1. Pengertian Metode Pembelajaran	11
2. Pemilihan Metode Pembelajaran	12
3. Prinsip-Prinsip Penentuan Metode	13
4. Faktor yang Mempengaruhi Pemilihana Metode	14
5. Macam-macam metode pembelajaran	16
B. Pembelajaran <i>Role Playing</i>	19
1. Pengertian Pembelajaran <i>Role Playing</i>	19
2. Langkah-langkah metode pembelajaran <i>Role Playing</i> ...	20
3. Kelebihan dan kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	22

C. Pembelajaran tematik	23
1. Pengertian Pembelajaran Tematik	23
2. Tujuan Pembelajaran Tematik.....	24
3. Landasan Pembelajaran Tematik	24
4. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik Integratif	25
5. Karakteristik Pembelajaran Tematik	26
6. Tahap Plaksanaan Pembelajaran Tematik	27
7. Penilaian Pembelajaran Tematik	30
D. Implementasi Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Tematik.....	31
1. Perencanaan	31
2. Pelaksanaan	32
3. Evaluasi	34
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Lokasi penelitian	35
C. Subjek Penelitian.....	35
D. Objek Penelitian	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum MI Ma'arif NU Sanguwatang.....	43
1. Sejarah Berdirinya MI Ma'arif NU Sanguwatang	43
2. Sejarah Berdirinya MI Ma'arif NU Sanguwatang	43
3. Kurikulum MI Ma'arif NU Sanguwatang.....	44
4. Visi dan Misi MI Ma'arif NU Sanguwatang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga.....	44
5. Struktur Organusasi MI Ma'arif NU Sanguwatang	45
6. Keadaan Guru, Karyawan dan Siswa MI Ma'arif NU Sanguwatang	46
7. Sarana dan Prasarana MI Ma'arif NU Sanguwatang...	47

8. Gambaran Umum Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 di MI Ma'arif NU Sanguwatang	49
B. Penyajian Data tentang Implementasi Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwatang	50
1. Perencanaan Pembelajaran Tematik kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwatang	51
2. Tahap Pelaksanaan	53
3. Evaluasi Pembelajaran Tematik kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwatang	70
C. Analisis Data Implementasi Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwatang	72
1. Analisis Perencanaan	72
2. Analisis Pelaksanaan	73
3. Analisis Evaluasi	75
D. Kelebihan dan Kelemahan Implementasi Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwatang	76
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Struktur Organisasi Komite Madrasah Tahun 2018/2019

Tabel 2 Keadaan Guru dan Karyawan MI Ma'arif NU Sanguwatang

Tabel 3 Data siswa kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang

Tabel 4 Keadaan Sarana dan Prasarana MI Ma'arif NU Sanguwatang

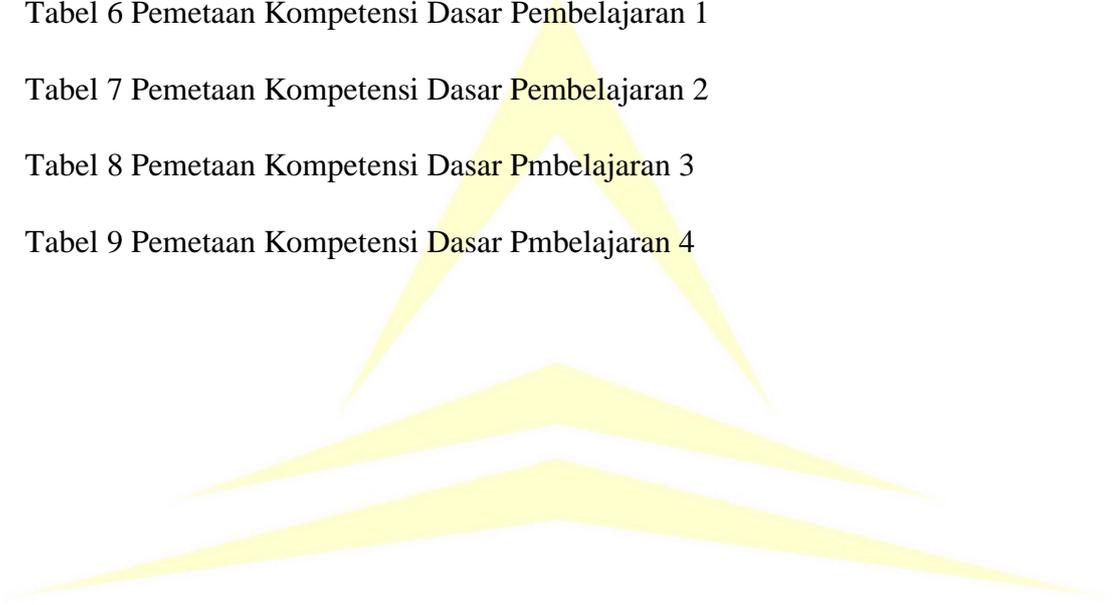
Tabel 5 Hasil observasi kegiatan guru pembelajaran tematik

Tabel 6 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 1

Tabel 7 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 2

Tabel 8 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 3

Tabel 9 Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 4



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
2. Lampiran 2 Naskah Drama Penelitian Pertama
3. Lampiran 3 Naskah Drama Penelitian Kedua
4. Lampiran 4 Pedoman Pencarian Data Penelitian Observasi
5. Lampiran 5 Pedoman Pencarian Data Penelitian Wawancara
6. Lampiran 6 Pedoman Pencarian Data Penelitian Dokumentasi
7. Lampiran 7 Hasil Data Penelitian Observasi
8. Lampiran 8 Hasil Data Penelitian Wawancara
9. Lampiran 9 Hasil Data Penelitian Dokumentasi
10. Lampiran 10 Surat Keterangan Wawancara Dengan Kepala Madrasah
11. Lampiran 11 Surat Keterangan Wawancara Dengan Guru Kelas V
12. Lampiran 10 Surat Izin Observasi Pendahuluan
13. Lampiran 11 Surat Izin Riset Individu
14. Lampiran 12 Surat Keterangan Telah Melakukan Riset
15. Lampiran 13 Surat Keterangan Persetujuan Judul Skripsi
16. Lampiran 14 Surat Keterangan Permohonan Judul Skripsi
17. Lampiran 15 Surat Keterangan Mengikuti Seminar Proposal Skripsi
18. Lampiran 16 Blangko Pengajuan Judul Skripsi
19. Lampiran 17 Blangko Pengajuan Seminar Proposal Skripsi
20. Lampiran 18 Rekomendasi Seminar Proposal Skripsi
21. Lampiran 19 Daftarhadir Seminar Proposal Skripsi
22. Lampiran 20 Surat Keterangan Seminar Proposal Skripsi
23. Lampiran 21 Berita Acara Seminar Proposal Skripsi
24. Lampiran 22 Berita Acara Mengikuti Siding Munaqosyah
25. Lampiran 23 Blangko Bimbingan Proposal Skripsi
26. Lampiran 24 Blangko Bimbingan Skripsi
27. Lampiran 25 Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif
28. Lampiran 26 Surat Rekomendasi Munaqosyah

29. Lampiran 27 Surat Keterangan Wakaf (UPT IAIN Purwokerto)
30. Lampiran 28 Sertifikat Ppl
31. Lampiran 29 Sertifikat Kkn
32. Lampiran 30 Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab
33. Lampiran 31 Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris
34. Lampiran 32 Sertifikat Ujian Bta Ppi
35. Lampiran 33 Sertifikat Computer
36. Lampiran 34 Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya masyarakat dan bangsa.¹ Pendidikan merupakan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal dan informal di sekolah maupun di luar sekolah yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi.²

Tujuan pendidikan nasional menurut undang-undang No 20 Tahun 2003 adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³ Selain itu, pendidikan membuat orang menjadi kritis, dari semula tidak tau menjadi tau, karena manusia itu sendiri mendapatkan pembelajaran dari dalam sekolah atau dari luar sekolah seperti pengalaman-pengalaman yang di dapatkan.

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar. Pembelajaran secara umum di lukiskan Gagne dan Briggs adalah serangkaian kegiatan yang dirancang yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu

¹ Arif Rohman *Memahami Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta : CV. Aswaja Pressindo. 2013), hlm. 10.

² Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*. (Yogyakarta : Teras, 2009), hlm. 5.

³ Moch. Tolchah, *Dinamika Pendidikan Islam Pasca Orde Baru*. (Yogyakarta : LKiS Pelangi Aksara, 2015), hlm. 54.

mempelajari sesuatu kecakapan tertentu.⁴ Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak.⁵ Pembelajaran di sekolah akan berjalan dengan lancar jika ada komunikasi antara guru dan siswa, adanya komunikasi itu untuk memudahkan pembelajaran yang di sampaikan oleh guru.

Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik di sekolah. Guru adalah orang yang berpengalaman dalam bidang profesinya. Dengan keilmuan yang dimilikinya dia dapat menjadikan anak didik menjadi orang yang cerdas.⁶ Menurut Hadari Nawawi dalam bukunya Nurfuadi bahwa pengertian guru dapat dilihat dari dua sisi. Pertama secara sempit, guru adalah ia yang berkewajiban mewujudkan program kelas, yakni orang yang kerjanya mengajar dan memberikan pelajaran di kelas. Sedangkan secara luas diartikan guru adalah orang yang bekerja dalam bidang pendidikan dan pengajaran yang ikut bertanggung jawab dalam membantu anak-anak dalam mencapai kedewasaan masing-masing.⁷ Dalam proses pembelajaran guru dan siswa terkadang mempunyai hambatan baik dalam proses pembelajaran ataupun yang lainnya, salah satunya yaitu dalam pembelajaran yang sedang berlangsung siswa kurang memperhatikan apa yang disampaikan guru dan siswa terkadang jenuh dengan pembelajaran yang monoton, dalam artian guru belum bisa membuat siswa antusias dan aktif dalam pembelajarannya. Hal ini seorang guru harus memberikan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, maka dari itu seorang guru perlu memberikan metode pembelajaran agar siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran.

⁴ Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (Depok : PT Raja Grafindo Persada . 2017), hlm.19- 20.

⁵ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 2014), hlm. 15.

⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 1997), hlm. 126.

⁷ Nurfuadi, *Profesionalisme Guru*, (Purwokerto : STAIN Press, 2012), hlm. 54.

Menurut Pradiwaraga (2007) dalam bukunya Kuswanto menyatakan bahwa Metode pembelajaran adalah prosedur, urutan, langkah-langkah dan cara yang digunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat dikatakan metode pembelajaran yang dilakukan kepada pencapaian tujuan.⁸ tujuan pembelajaran merupakan tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam penggunaan metode pembelajaran guru harus menyesuaikan kondisi kelas dan siswanya, khususnya untuk penyampaian materi terkadang metode pembelajaran harus menyesuaikan dengan materi pembelajarannya. Tak terkecuali dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra pelajaran ataupun antar mata pelajaran.⁹ pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang peneliti lakukan pada Sabtu tanggal 03 November 2018 di MI Ma'arif NU Sanguwatang yang menerapkan metode pembelajaran *role playing* yaitu kelas V pada mata pelajaran tematik, guru kelas yaitu (Yasin, S.Pd.I) telah menggunakan metode pembelajaran *role playing* dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan dan antusias siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Alasan lainnya adalah siswa lebih bersemangat dan antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan metode ini.¹¹

Dari latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang bagaimana implementasi metode *Role Playing*

⁸ Kusnadi, *Metode Pembelajaran Kolaboratif*. (Tasikmalaya : Edu Publisher, 2018) hlm 13

⁹ Sunhaji, *pembelajaran Tematik Integratif*, (Purwokerto : STAIN Press. 2013) hlm 51

¹⁰ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu.....*, hlm 80

¹¹ Observasi Pendahuluan MI Ma'arif NU Sanguwatang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga pada tanggal 3 November 2018.

dalam pembelajaran tematik di kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga.

MI Ma'arif NU Sanguwatang yang penulis teliti ada hal unik yang berbeda dari MI yang lain, bahwa di MI Ma'arif NU Sanguwatang guru mewajibkan siswa dan siswinya untuk mengikuti kegiatan HIMTAQ. Adapun kepanjangan dari HIMTAQ adalah Hari Iman dan Taqwa, Madrasah telah menetapkan setiap hari Jumat sebagai hari iman dan taqwa. Adapun isi dari HIMTAQ adalah dengan istighosah, tahlil dan kultum yang diisi oleh salah satu siswa dan siswi yang di tunjuk oleh guru. Dengan adanya kegiatan ini, Guru dapat membentuk karakter siswa dengan akhlakul karimah dan menanamkan Tauhid di hati.

B. Definisi Operasional

Judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah “Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik V di MI Ma'arif NU Sanguwatang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga”. untuk menghindari kesalah pahaman judul diatas peneliti akan menegaskan pengertian-pengertian yang tercantum dalam judul diatas.

1. Metode Pembelajaran Role Playing

Metode Pembelajaran adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam arti cara yang ditempuh oleh guru dalam menyampaikan bahan pelajaran.¹² hal ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah di tetapkan. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peranan sangat penting. Keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.¹³

¹² Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta : CV.Aswaja Pressindo. 2011), hlm. 44.

¹³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*, (Jakarta : Kencana Prenada Media. 2006), hlm.145.

Role Playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.¹⁴ Sintak dari model pembelajaran ini adalah guru menyiapkan skenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi menunjuk siswa untuk melakoni skenario yang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok, bimbingan kesimpulan dan refleksi.¹⁵

Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana dalam suatu pembelajaran agar mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan simulasi yang diarahkan oleh guru untuk mengkreasi sebuah peristiwa sejarah atau peristiwa aktual lainnya.

2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.¹⁶

3. MI Ma'arif NU Sanguwatang

MI Ma'arif NU Sanguwatang adalah lembaga pendidikan swasta yang berada di bawah naungan Kementerian Agama (Kemenag) yang beralamat di Desa Sanguwatang Rt 02/01 Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga.

¹⁴ Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, hlm. 48.

¹⁵ Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, hlm.242.

¹⁶ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, hlm. 80.

Ada beberapa hal mengenai Madrasah yang penulis teliti di MI Ma'arif NU Sanguwatang yaitu diantaranya : hampir sebagian siswa / siswi MI yang pasif karena bisa dikatakan latar belakang keluarganya yang kurang mampu dari segi sumber daya manusianya. Pembelajaran di MI Ma'arif NU Sanguwatang sudah menggunakan pembelajaran tematik, dengan materi yang begitu banyak dan para orang tua harus membayar buku LKS tersebut dengan latar belakang mereka yang bisa dikatakan kurang mampu. Maka dari itu Madrasah memberikan pembelajaran yang terbaik untuk siswa dan siswinya dari kelas bawah sampai kelas atas dengan menggunakan metode dan media yang bervariasi yang tidak monoton. Sehingga anak-anak akan paham dengan apa yang disampaikan oleh guru.

Selain itu MI Ma'arif NU Sanguwatang selalu mengadakan rutinan setiap hari Jumat yang dilakukan di halaman sekolah dengan siswa menggunakan seragam koko dan muslimah bagi perempuan. Rutinan ini berisi istighosah, tahlil dan doa bersama untuk siswa, guru, orang-orang yang telah tiada. Didalamnya juga terdapat ceramah yang disampaikan oleh guru MI, Hal ini bertujuan menjadikan siswa menjadi siswa mempunyai akhlakul karimah.

Jadi, dari Definisi diatas maka yang dimaksud dalam penelitian ini dengan judul Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam pembelajaran Tematik Kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwatang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga. Adalah suatu penelitian tentang metode yang dilakukan oleh guru kelas dalam pembelajaran tematik kelas V. penyampaian materi mata pelajaran tematik ini dengan melalui permainan peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, memiliki interaksi yang bersifat simulasi (skenario) yang memberikan gambaran secara langsung mengenai keadaan yang sebenarnya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut : “Bagaimana Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik di Kelas V MI Ma’arif NU Sanguwatang?”

D. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Ma’arif NU Sanguwatang kecamatan Karang jambu kabupaten Purbalingga.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

a. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran tematik.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap dapat meningkatkan pemahaman dan siswa akan memperoleh pembelajaran yang berbeda dari biasanya dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik ini siswa akan lebih aktif. Dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran tematik

2) Bagi Guru

Melalui penelitian ini di harapkan dapat memberi masukan sebagai referensi dalam mengembangkan penggunaan metode dan menambah wawasan guru dalam mengajar, serta dapat menerapkan pembelajaran yang membuat siswa aktif melalui metode *role playing*. Sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.

3) Bagi Madrasah

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan kontribusi yang positif terhadap madrasah / sekolah dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwatang.

4) Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap agar dapat menambah pengalaman, wawasan, kemampuan dan keterampilan yang ada dalam diri peneliti serta mampu mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan bagian yang berisi tentang teori yang mendukung terhadap pentingnya dilaksanakan penelitian yang relevan dengan masalah penelitian. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menggunakan beberapa referensi untuk menunjang kajian teori yang berkaitan dengan penelitian yang penulis angkat diantaranya adalah :

Pertama skripsi saudara Tursinah (2011) yang berjudul “Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Pada Pokok Bahasan Drama di Kelas V MI Ma'arif NU 01 Pekuncen Tahun Ajaran 2011//2012” skripsi tersebut memaparkan tentang penelitian tindakan kelas penggunaan metode role playing untuk meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan drama, sedangkan penulis metode role playing dalam pembelajaran tematik. Perbedaan lainnya adalah subjek penelitian, dimana subjek penelitian dari sumber rujukan adalah MI Ma'arif NU 01 Pekuncen sedangkan subjek yang penulis buat adalah MI Ma'arif NU Sanguwatang. Sedangkan persamaan dari skripsi saudara Tursinah adalah metode role playing di kelas V.

Kedua skripsi saudara Fitriyani (2017) yang berjudul “Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing Pada Pembelajaran IPS Kelas III SD N 01

Kotayasa Sumbang Banyumas”. Skripsi tersebut memaparkan tentang penelitian kualitatif penggunaan metode role playing pada pembelajaran IPS. Perbedaan dengan skripsi yang penulis buat adalah subjek penelitian, dimana skripsi Fitriyani subjeknya adalah siswa kelas III SD N 01 Kotayasa Sumbang Banyumas, sedangkan subjek yang penulis buat adalah siswa kelas V MI Ma’arif NU Sanguwatang. Sedangkan persamaan dari saudari Fitriyani adalah sama-sama membahas penggunaan metode role playing dalam pembelajarannya.

Ketiga jurnal karya Ismawati Alida Nurhasanah, Atep Sujana Ali Sudin (UPI Sumedang 2016) yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya”. Dalam pembahasan jurnal ini membahas peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA karena hasil belajar pembelajaran IPA cukup rendah hal ini diakibatkan oleh penggunaan metode ceramah saja pada saat pembelajaran, selain itu pembelajaran tidak melibatkan siswa untuk menjadi aktif, hal tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. perbedaan jurnal dari saudari Ismawati Alida Nurhasanah adalah subjek penelitian dari sumber rujukan SDN Sindang II sedangkan objek penelitian berbeda, objek rujukannya adalah Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya sedangkan objek penulis adalah Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V DI MI Ma’arif NU sanguwatang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga. Persamaan antara jurnal dengan skripsi yang penulis teliti adalah sama-sama meneliti penerapan metode *role playing*.¹⁷

¹⁷ Ismawati Alida Nurhasanah, Atep Sujana Ali Sudin, *Penerapan metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya* “. Jurnal Pena Ilmiah, Vol, 1, No. 1.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan sebuah kerangka atau pola pokok yang menentukan bentuk skripsi. Untuk mempermudah pemahaman hasil penelitian ini, dalam penyusunan laporan hasil penelitian penulis menggunakan sistematika pembahasan, yaitu skripsi ini terdiri dari tiga bagian. Tiga bagian tersebut adalah bagian awal, isi dan akhir. Bagian awal meliputi : halaman judul, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata apengantar, daftar isi, dan daftar tabel. Sedangkan bagian isi terdapat lima bab antara lain :

Bab I berisi pendahuluan yang terdiri dari : Latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi kerangka teori terdiri dari 3 sub bab, yaitu sub bab pertama tentang metode pembelajaran, sub bab kedua berisi tentang pembelajaran *role playing* dan sub bab ketiga tentang pembelajaran tematik.

Bab III berisi tentang metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, subjek dan objek penelitian, metode pengumpulan data dan teknik analisis data yang akan digunakan penulis dalam penelitian.

Bab IV berisi penyajian data dan analisis data yang meliputi : Implementasi metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwatang

Bab V adalah penutup. Yang terdiri dari kesimpulan, saran-saran dan kata penutup.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Implementasi Metode Pembelajaran

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran terdiri dari dua kata, yakni “metode” dan “pembelajaran”. Metode di tinjau dari segi etimologis (bahasa), metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *methodos*. Kata ini berasal dari dua suku kata, yaitu *metha* yang berarti “melewati” atau “melalui”, dan *hodos* yang berarti “jalan” atau “cara”. Oleh karena itu, metode memiliki arti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan.

Dalam bahasa Inggris dikenal dengan *term method* dan *way* yang mempunyai arti metode dan cara. Dalam bahasa Arab, kata metode diungkapkan dalam berbagai kata, seperti *al-thariqoh* (jalan), *al-manhaj* (system) dan *al-wasilah* (washilah atau perantara). Dengan demikian kata Arab yang berarti dekat dengan metode adalah *al-thariqoh*.

Selain itu, menurut Djamaludin dan Abdullah Aly dalam *Kapita Selekta Pendidikan Islam* (1999:114), metode berasal dari kata *meta* yang berarti melalui dan *hodos* yang berarti jalan. Jadi metode adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan.¹⁸

Sedangkan kata pembelajaran berasal dari kata belajar dan mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (*eksternal*) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Jadi pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar. Hakikat pembelajaran secara umum di lukiskan Gagne dan Briggs adalah serangkaian kegiatan yang dirancang yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari sesuatu kecakapan

¹⁸ Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajar Eksakta Pada Murid*. (Jogjakarta : DIVA Press, 2013) Hlm 12-13

tertentu. Oleh sebab itu dalam pembelajaran pemahaman karakteristik internal individu yang belajar menjadi penting. Proses pembelajaran merupakan aspek yang terintegrasi dari proses pendidikan.¹⁹

Sedangkan pembelajaran atau yang kerap disebut dengan istilah pengajaran, secara garis besar merupakan interaksi antar guru dan siswa. Arifin (1978) mendefinisikan bahwa mengajar adalah suatu rangkaian kegiatan penyampaian materi ajar kepada siswa agar dapat menerima, menanggapi, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran tersebut.

Metode pembelajaran merupakan jalan atau cara yang di tempuh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Metode dapat diartikan sebagai cara yang telah teratur an terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud. Orang bisa saja melakukan sesuatu tanpa metode, tetapi hasilnya tidak bisa di presdiksikan. Orang bisa saja melakukan dengan metode, tetapi tidak bisa melakukan sesuatu tanpa tehnik. Ini artinya, metode adalah cara yang akan diimplementasikan dalam tehnik,.

Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁰

2. Pemilihan Metode Pembelajaran

Salah satu kebaikan metode terletak pada ketepatan memilih sesuai dengan tuntutan pembelajaran. Omar Muhammad Al-Toumi (1993) mengatakan bahwa terdapat beberapa ciri dari sebuah metode yang baik untuk pembelajaran. *Pertama*, berpaduannya metode dengan segi tujuan, fasilitas, materi dan pengajarannya dalam sebuah konsep etika yang baik. *Kedua*, bersifat fleksibel, luwes dan memiliki daya sesuai dengan watak siswa dan materi. *Ketiga*, bersifat fungsional dalam menyatukan teori dengan praktik dan mengantarkan siswa pada kemampuan praktid.

¹⁹ Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 19-20.

²⁰ Mastur Faizi, *Ragam Metode*, hlm. 20.

Keempat, tidak mereduksi materi, namun justru mengembangkan materi. *Kelima*, memberikan keluasan kepada siswa untuk menyatakan pendapatnya. *Keenam*, mampu menempatkan guru dalam posisi yang tepat dan terhormat dalam keseluruhan proses pembelajaran.²¹

3. Prinsip-Prinsip Penentuan Metode

Semua metode pembelajaran adalah baik, selama sesuai dengan karakteristik materi dan karakteristik siswa. Siswa yang aktif tidak akan cocok jika diajar dengan metode ceramah, karena mereka akan bosan dan jenuh. Guru juga dapat menggunakan beberapa metode pembelajaran dalam mengoperasionalkan strategi pembelajaran.²² Di bawah ini menunjukkan beberapa prinsip penting pemilihan metode pembelajaran.

a. Prinsip tujuan dan motivasi belajar

Tujuan pembelajaran merupakan factor utama penentu pemilihan metode pembelajaran karena pembelajaran akan bermuara pada tujuan tersebut. Selain tujuan pembelajaran, diperlukan motif dari siswa yang belajar. Motivasi tinggi akan mempengaruhi keseriusan dan keberhasilan dalam belajar. Motivasi ini bisa dari diri siswa (intrinsic) atau dari luar siswa (ekstrinsik) seperti guru dan materi pembelajaran.

b. Prinsip kematangan dan perbedaan individual

Anak adalah pribadi unik dan memiliki gaya belajar yang beragam oleh karena itu, guru perlu memperhatikan pemilihan metode pembelajaran sesuai dengan perbedaan individual serta tingkat kematangan baik psikologis maupun fisiologis dari siswa.

c. Prinsip penyediaan peluang dan pengalaman praktis

Sesuai dengan paradigma *student centered*, guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Pengalaman langsung perlu diberikan kepada siswa agar

²¹ Mastrur Faizi, *Ragam Metode*, hlm. 43.

²² Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran teori dan aplikasi*, (Jogjakarta : AR-RUZZ MEDIA. 2017), hlm. 282.

mereka dari pembelajaran dapat dirasakan sendiri oleh siswa yang belajar.²³

d. Integrasi pemahaman dan pengalaman

Prior knowledge (pengetahuan awal) yang dimiliki oleh siswa merupakan bekal untuk menentukan metode pembelajaran mana yang tepat. Pemahaman dan pengalaman terdahulu akan mempermudah pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

e. Prinsip fungsional

Sesuatu dapat dikatakan sebagai belajar jika ada makna dan manfaat dari apa yang dipelajari. Oleh karena itu, penting memilih metode pembelajaran yang mampu mengantarkan siswa kepada makna dan manfaat belajar.

f. Prinsip menggembirakan

Kesan membosanan dan menjemukan harus dilepaskan pembelajaran. Pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan (*joyful learning*) sesuatu yang menggembirakan akan turut menentynkan keberhasilan dalam belajar, karena siswa tidak perlu mengalami situasi yang tegang dan tertekan dalam belajar.²⁴

4. Faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Metode

Sebagai suatu cara, metode tidaklah berdiri sendiri, tetapi dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Maka itu, siapapun yang menjadi guru harus mengenal dan memahaminya dan mempedomaninya ketika akan melaksanakan pemilihan dan penentuan metode. Tanpa mengindahkan hal ini metode yang dipergunakan tiada arti.²⁵

Dalam pandangan yang sudah diakui kebenarannya mengatakan bahwa setiap metode mempunyai sifat masing-masing, baik mengenai kebaikan-kebaikan maupun mengenai kelemahan-kelemahannya. Winarno surahmad (1990; 97) mengatakan bahwa pemilihan dan penentuan metode dipengaruhi oleh beberapa faktor, sebagai berikut :

²³ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 283.

²⁴ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 284.

²⁵ Syaiful bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar*, hlm. 88.

a. Anak didik

Anak didik adalah manusia berpotensi yang menghajatkan pendidikan. Di sekolah, gurulah yang berkekwajiban untuk mendidiknya. Di ruang kelas guru akan berhadapan dengan sejumlah anak didik dengan latar belakang kehidupan yang berlainan. Status social mereka juga bermacam-macam. Demikian juga halnya mengenai jenis kelamin mereka, ada yang berjenis kelamin laki-laki dan ada yang berjenis kelamin perempuan.

Perbedaan individual anak didik pada aspek biologis, psikologis dan intelektual akan mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode yang mana guru ambil untuk menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dalam situasi dan kondisi yang relative lama demi tercapainya tujuan pengajaran yang telah dirumuskan secara operasional. Jadi kematangan anak didik yang bervariasi mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode pengajaran.

b. Tujuan

Tujuan adalah sasaran yang dituju dari setiap kegiatan belajar mengajar. Tujuan pendidikan dan pengajaran berbagai jenis dan fungsinya. Tujuan pembelajaran dikenal ada dua yaitu TIU (Tujuan Instruksional Umum) dan TIK (Tujuan Instruksional Khusus).

Perumusan tujuan instruksional khusus, misalnya akan mempengaruhi kemampuan yang bagaimana yang terdapat pada diri anak didik. Proses pengajaran pun dipengaruhi. Demikian juga penentuan metode yang harus guru gunakan di kelas. Metode yang guru pilih harus jalan dengan taraf kemampuan yang hendak diisi ke dalam diri setiap anak didik. Artinya, metode yang harus tunduk kepada kehendak tujuan dan bukan sebaliknya. Karena itu, kemampuan yang bagaimana yang dikehendaki oleh tujuan, maka metode harus mendukung sepenuhnya.

c. Situasi

Situasi kegiatan belajar mengajar yang guru ciptakan tidaklah selamanya sama dari hari kehari. Pada suatu waktu boleh jadi guru boleh menciptakan situasi belajar mengajar di dalam terbuka, yaitu diluar ruang sekolah. Maka guru dalam hal ini tentu memilih metode mengajar yang sesuai dengan situasi yang diciptakan itu.²⁶

d. Fasilitas

Fasilitas merupakan hal yang mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode mengajar. Fasilitas adalah kelengkapan yang menunjang belajar anak didik di sekolah. Lengkap tidaknya fasilitas belajar akan mempengaruhi pemilihan metode mengajar.

e. Guru

Setiap guru mempunyai kepribadian berbeda. Seorang guru misal kurang suka berbicara, tetapi seorang guru lain yang suka berbicara. Latar belakang pendidikan guru diakui mempengaruhi kompetensi. Kurangnya penguasaan terhadap berbagai jenis metode menjadi kendala dalam memilih dan menentukan metode. Itulah yang biasanya dirasakan oleh mereka yang bukan berlatar belakang pendidikan guru.²⁷

5. Macam-macam metode pembelajaran

Banyak ragam pilihan metode pembelajaran yang dapat dipilih guru. Berikut ini adalah macam-macam

a. Metode ceramah

Metode ini merupakan metode yang paling banyak digunakan oleh guru. Metode ini adalah cara menyampaikan materi secara lisan satu arah dari guru ke siswa. Pada umumnya siswa pasif menerima penjelasan dari guru. Namun, sampai saat ini ceramah masih

²⁶ Syaiful bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar*, hlm. 89-91.

²⁷ Syaiful bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar*, hlm. 92.

banyak digunakan karena lebih fleksibel dan tidak membutuhkan waktu yang banyak untuk menyampaikan satu materi.²⁸

b. Metode diskusi

Metode ini memungkinkan siswa berkomunikasi tentang materi peelajaran dengan siswa lain atau dengan guru. Metode pembelajaran ini di terapkan pada model pembelajaran kooperatif dan pemecahan masalah. Diskusi bisasanya dilakukan secara berkelompok. Anggota kelompok sebaiknya memiliki keragaman, baik dalam hal kemampuan akademik maupun social. Tujuan dari metode ini adalah meningkatkan motivasi dan memberi rangsangan kepada siswa yang pasif agar menjadi aktif.²⁹

c. Metode Tanya jawab

Metode tanya jawab merupakan metode pembelajaran dimana guru mengajukan pertanyaan dan siswa mwnjawab. Sebelum Tanya jawab dilakukan guru guru tidak memberikan ceramah mengenai materi pelajaran, tetapi memberikan tugas kepada siswa untuk membacamateri pelajaran sebelum pelajarann di kelas.

d. Metode demonstrasi

Metode demonstrasi dilakukan dengan cara memperagakan kejadian, cara kerja alat, atau urutan kegiatan baik secara langsung atau dibantu media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Peragaan dapat dilakukan oleg guru, siswa, atau orang lain yang dianggap dapat memperagakan hal tersebut. Metode demonstrasi bertujuan untuk memperjelas konsep dan proses terjadinya sesuatu karena siswa melihat sendiri proses tersebut.

e. Metode eksperimen

Metode eksperimen dilakukan dengan cara mempraktikan buku resepn yang dapat berupa petunjuk praktikum atau petunjuk dalam

²⁸ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran teor*, hlm. 286.

²⁹ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran teor*, hlm 287.

mengoperasikan alat. metode ini bertujuan untuk membekali siswa dengan metode ilmiah.

f. Metode resitasi (pemberian tugas)

Metode ini banyak digunakan guru dengan cara memberikan tugas yang harus dilakukan siswa, baik selama di kelas maupun di luar kelas. Metode ini memberikan kesempatan belajar bagi siswa di luar kelas. Kesempatan belajar tidak hanya di rumah, namun dapat dilakukan di perpustakaan, masjid, atau lingkungan sekitar yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. pemberian tugas dilakukan untuk memberikan bekal tambahan pengalaman dan pengetahuan kepada siswa. Tugas biasanya dilakukan secara individu maupun kelompok.³⁰

g. Metode karyawisata

Metode karyawisata dilakukan dengan cara mengajak anak-anak keluar kelas untuk dapat memperlihatkan hal-hal atau peristiwa-peristiwa yang ada hubungannya dengan materi pelajaran ada yang menyebut metode ini sebagai metode studi wisata (*study tour*) namun bukan piknik atau tamasya. Siswa tidak hanya bersenang-senang mengunjungi suatu tempat, namun juga ada upaya untuk mempelajari sesuatu dari tempat yang dikunjungi tersebut.³¹

h. Simulasi

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar simulasi dapat diartikan cara penyajian belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya.³²

³⁰ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 289-292.

³¹ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 293.

³² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar*, hlm. 157.

Adapun jenis-jenis Simulasi sebagai berikut :

1) Sosiodrama

Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena social, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter dan lain sebagainya.

2) Psikodrama

Psikodrama adalah metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis. Psikodrama biasanya digunakan untuk terapi, yaitu agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dirinya, menentukan konsep diri, menyatakan reaksi terhadap tekanan-tekanan yang dialaminya.

3) *Role playing*

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa actual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topic yang dapat diangkat untuk *role playing* misalnya seputar pembontakan G 30 S/PKI memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi.³³

B. Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Pembelajaran *Role Playing*

Suatu tehnik penyajian bahan pelajaran dengan mendramakan atau memerankan tingkah laku dalam hubungan social oleh para siswa (sekelompok siswa). Bermain perann lebih menekankan pada kenyataan

³³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar*, hlm.

dimana siswa dilibatkan atau diikuti dalam memainkan peran dalam dramatisasi masalah-masalah hubungan social. Oleh karena itu disebut dramatisasi.³⁴

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa actual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topic yang dapat diangkat untuk *role playing* misalnya seputar pembrontakan G 30 S/PKI memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi.³⁵

Sintak dari pembelajaran ini adalah guru menyiapkan sjenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, menyampaikan kompetensi, menunjuk siswa untuk melakonkan scenario yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas pernyang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok bimbingan kesimpulan dan refleksi.³⁶

2. Langkah-langkah metode pembelajaran *Role Playing*

Kadang-kadang banyak peristiwa psikologis atau social yang sukar bila di jelaskan dengan kata-kata belaka. Maka perlu didramatiskan atau siswa di partisipasikan untuk berperan dalam drama social itu.

Dalam hal ini perlu di gunakan tehnik sosiodrama ialah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan social antar manusia. Atau dengan *Role Playing* dimana siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah social atau psikologis itu. Karena itu kedua tehnik hamper sama, maka dapat digunakan bergantian tidak ada salahnya.

³⁴ Anisatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta : Teras. 2009), hlm. 90-91.

³⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar*, hlm. 159.

³⁶ Ngalmun, *Strategi Pembelajaran dilengkapi dengan 65 Model Pembelajaran*. (Yogyakarta : Prama Ilmu. 2017), hlm. 345.

Guru menggunakan kedua teknik atau metode tersebut dalam proses belajar mengajar memiliki tujuan agar siswa dapat memahami perasaan orang lain, dapat tepa seliro dan toleransi. Kita mengetahui sering terjadinya perselisihan dalam pergaulan hidup antar kita dapat disebabkan karena salah paham, maka dengan *Role Playing* mereka dapat menghayati peran apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Ia bisa belajar watak orang lain, cara bergaul dengan orang lain, dalam situasi itu siswa dapat mengerti dan menerima pendapat orang lain.

Dalam melaksanakan teknik ini agar berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkahnya ialah :

- a. Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan teknik ini, bahwa dengan ini siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan social yang actual ada di masyarakat, maka kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya. Dan siswa yang lain jadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- b. Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
- c. Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bias menceritakan sambil mengatur adegan yang pertama.
- d. Bila ada kesukarelaan dari siswa untuk berperran, harap di tanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya itu. Bila tidak di tunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang di perankan.
- e. Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas-tugas peranannya, menguasai masalahnya pandai bermimik maupun berdialog.

- f. Siswa yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif, disamping melihat dan mendengar mereka harus bisa memberi saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah sociodrama.³⁷
- g. Setelah *Role playing* dilaksanakan selanjutnya adalah melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong apa agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
- h. Merumuskan kesimpulan.³⁸

3. Kelebihan dan kekurangan Metode *Role Playing*

Suatu teknik penyajian bahan pelajaran dengan mendramakan atau memerankan tingkah laku dalam hubungan social oleh para siswa. Bermain peran lebih menekankan pada kenyataan dimana siswa dilibatkan atau diikutkan dalam memainkan peranan dalam dramatisasi masalah-masalah hubungan social. Oleh karena itu keduanya di namakan dramatisasi. Adapun kelebihan dan kekurangannya adalah sebagai berikut :

a. Kelebihan-kelebihan metode *Role Playing*

- 1) Melatih daya ingat dan memberikan penguatan terhadap pemahaman bahan pelajaran. Karena sebagai pemain siswa harus paham, menghayati seluruh cerita, terutama materi yang akan di bawakan.
- 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
- 3) Memupuk bakat-bakat terpendam dari siswa.
- 4) Menumbuhkan kesadaran kerja sama antar teman dengan baik.
- 5) Murid memperoleh kebiasaan menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Terbinanya bahasa lisan murid menjadi bahasa yang mudah di pahami orang lain.

³⁷ Roestiyah DK, *strategi belajar mengajar*, (Jakarta : RIENEKE CIPTA. 1991) hlm. 91-92.

³⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar*, hlm. 160.

b. Kekurangan metode *Role Playing*

- 1) Tidak semua anak bisa aktif dalam pembelajaran, karena tidak semua anak atau bahkan banyak anak yang tidak kebagian peran.
- 2) Banyak memakan waktu baik waktu persiapan ataupun dalam pelaksanaan pertunjukan.
- 3) Memerlukan tempat yang khusus.
- 4) Mengganggu kelas lain.³⁹

C. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran (*integrated instruction*) yang merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistic, bermakna dan autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Pendekatan ini berangkat dari teori pembelajaran yang menolak proses latihan/hafalan (*drill*) sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak.⁴⁰

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topic tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Pada dasarnya pembelajaran tematik diimplementasikan pada kelas awal (kelas 1 sampai dengan kelas 3) sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Implementasi yang demikian mengacu pada pertimbangan bahwa pembelajaran tematik lebih sesuai dengan perkembangan fisik dan psikis anak.⁴¹

³⁹ Anisatul mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 90-91.

⁴⁰ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme*, (Depok : PT Raja Grafindo Persada. 2018), hlm. 254.

⁴¹ Abd. Kadir dan Hanun Asrohah. *Pembelajaran Tematik*. (Jakarta : Rajawali Press. 2015), hlm. 1.

2. Tujuan Pembelajaran Tematik

Penyelenggaraan pendidikan dengan menekankan pada pembelajaran yang memisahkan penyajian antar satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya akan mengakibatkan pengetahuan siswa menjadi tidak utuh, terutama bagi siswa pada pendidikan dasar (Iely Halimah, et.al. 2007:3). Pembelajaran tematik meniadakan batas-batas antara berbagai bidang studi dan menyajikan materi pelajaran dalam bentuk keseluruhan. Disamping itu, pembelajaran tematik juga mempunyai tujuan agar pembelajaran mampu mewujudkan siswa yang memiliki pribadi yang *integrated*, yakni manusia yang sesuai dan selaras hidupnya dengan sekitarnya.⁴²

3. Landasan Pembelajaran Tematik

Landasan Pembelajaran Tematik Mencakup :

a. Landasan filosofis

Dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu: Progresivisme, Konstruktivisme dan Humanisme. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu di tekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural) dan memerlihatkan pengalaman siswa. Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Menurut aliran ini, pengetahuan adalah konstruksi atau bentukan manusia. Aliran humanism melihat siswa dari segi keunikan dan kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya.

b. Landasan Psikologis

Pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi

⁴² Sunhaji, *Pembelajaran Tematik-Integratif Pendidikan Agama Islam dengan Sains*. (Jogjakarta : STAIN Press. 2013), hlm. 51-52.

pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya.

c. Landasan Yuridis

Dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengejaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9). UU No. 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya (Bab V pasal 1-b)

4. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik Integratif

Beberapa prinsip yang berkaitan dengan pembelajaran tematik integrative sebagai berikut :

- a. Pembelajaran integratif memiliki satu tema yang actual, dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dan beberapa mata pelajaran.
- b. Pembelajaran tematik integratif perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian, materi-materi yang dipilih dapat mengungkap tema secara bermakna. Mungkin terjadi, ada materi pengayaan horizontal dalam bentuk contoh aplikasi yang tidak termuat dalam standar isi.
- c. Pembelajaran tematik integratif tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku tetapi sebaliknya pembelajaran tematik integrative harus mendukung pencapaian tujuan utuh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.

- d. Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan dan pengetahuan awal.
 - e. Materi pelajaran yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan. Artinya, materi yang tidak mungkin dipadukan tidak usah dipadukan.⁴³
5. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut :

- a. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

- b. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan kepada suatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik, pemisah antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Focus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini di perlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

⁴³ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, hlm. 87-89.

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (*fleksibel*) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari suatu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan siswa berada.

f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

6. Tahap-tahap Pembelajaran Tematik

a. Tahap Persiapan Pelaksanaan

Sebelum melakukan proses pembelajaran tematik, ada berapa tahapan persiapan pelaksanaan yang mesti di pergunakan oleh guru. Tahapan persiapan pelaksanaan itu meliputi, perencanaan, komoetensi dasar, pengembangan jaringan tema, pengembangan silabus serta penyusunan pelaksanaan pembelajaran.

b. Pemetaan Kompetensi Dasar

Pemetaan ini bertujuan agar dapat memperoleh gambaran yang menyeluruh semua standar kompetensi, termasuk kompetensi dasar serta indicator dari berbagai mata pelajaran yang telah dipadukan sesuai dengan tema yang dipilih. Untuk itulah ada beberapa kegiatan yang mesti dilakukan.

Penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam indicator. Dalam melakukan penjabaran ini ada beberapa hal yang mesti di perhatikan.

- 1) Indikator mesti dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- 2) Indikator mesti dikembangkan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran.
- 3) Dirumuskan dalam kerja operasional yang terukur dan bisa di amati.

c. Menentukan Tema

Untuk menentukan tema ada dua cara. Cara pertama adalah mempelajari standar kompetensi dasar yang termuat dalam masing-

masing mata pelajaran. Cara kedua adalah menetapkan terlebih dahulu tema-tema tematik. Untuk menentukan tema, guru bekerja sama dengan siswa.

d. Prinsip Penentuan Tema

Dalam menentukan tema, ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan, yaitu mengambil materi yang mudah menuju yang sulit, dari sederhana menuju yang kompleks, dari yang konkret menuju yang abstrak dan yang terpenting tema yang dipilih juga disesuaikan dengan minat, bakat dan kemampuan siswa.

e. Menetapkan Jaringan Tema

Agar proses pembelajaran lebih sistematis dan terpadu, buatlah jaringan tema yang bisa menghubungkan kompetensi dasar dan indikator. Jaringan pengetahuan seperti inilah yang akan membuat siswa mudah untuk memahami dan mendalami.

f. Penyusunan Silabus

Beberapa tahapan yang disebutkan sebelumnya bisa menjadi dasar untuk menyusun silabus. Komponen silabus yang terdiri dari standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, pengalaman belajar dan sumber serta penilaian bisa disusun berdasarkan tahapan-tahapan tersebut.

g. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP disusun untuk keperluan guru dalam melakukan proses belajar-mengajar. RPP adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Ada beberapa komponen rencana pembelajaran tematik yakni :

- 1) Identitas sebuah mata pelajaran. Identitas ini bisa meliputi nama mata pelajaran yang akan di padukan, semester, kelas dan banyaknya jam pertemuan yang akan dialokasikan.
- 2) Standar kompetensi.

- 3) Kompetensi dasar.
 - 4) Indikator pencapaian kompetensi.
 - 5) Tujuan pembelajaran.
 - 6) Materi ajar serta beberapa uraian yang perlu dipelajari siswa untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator.
 - 7) Alokasi waktu.
 - 8) Metode pembelajaran yang harus dipakai untuk
 - 9) menyampaikan materi dalam rangka mencapai kompetensi dasar dan indikator. Kegiatan ini berlangsung mulai dari pendahuluan, isi dan penutup.
 - 10) Melakukan penilaian dan tindak lanjut. Pprosedur penilaian yang akan dipakai dan instrumrn apa saja juga perlu di perhatikan.
 - 11) Sumber belajar, alat serta fasilitas yang di gunakan untuk mencapai kompetensi dasar dan sumber bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tematik sesuai dengan koompetensi dasar yang mesti dikuasai.
- h. Tahap Pelaksanaan

Dalam pembelajaran tematik terkadang pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Berikut adalah beberapa langkah tahap pelaksanaan dan pembelajaran tematik.

- 1) Kegiatan pembukaan atau pendahuluan

Guru melakukan kegiatan pembukaan ini untuk menciptakan suasana awal pembelajaran serta memberi informasi awal pembelajaran serta memberi Informasi awal pada siswa tentang materi pelajaran yang akan dipelajari. Kegiatan awal ini bisa pula dilakukan sebagai pemanasan untuk memasuki kegiatan inti. Dalam melakukan pembukaan, guru bisa melakukan berbagai hal yang mampu membangkitkan gairah siswa untuk belajar dan mempunyai konsentrasi yang tinggi,

2) Kegiatan inti

Guru menggabungkan kemampuan siswa dalam membaca, menulis dan berhitung. Kegiatan inti bisa dilakukan dengan berbagai macam strategi agar siswa tidak bosan. Guru bisa melakukan dengan cara *classical*, individual, dan bisa dengan cara kelompok.

3) Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup, guru menyimpulkan beberapa materi yang telah diperbincangkan oleh guru ataupun siswa. Guru memberi inti materi yang telah di perbincangkan oleh guru ataupun siswa. Guru juga bisa memberikan pesan moral pada siswa. Jika melihat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran, guru bisa menyampaikan pada sesi ini. Berilah kritik dan masukan kepada siswa dengan nada yang ramah, santun dan tidak menyinggung perasaan.

7. Penilaian Pembelajaran Tematik

Penilaian pada pembelajaran tematik dilakukan untuk mengetahui lebih jauh, apakah pembelajaran yang telah dilakukan telah memenuhi standar kompetensi dasar dan indikator yang terdapat dalam tiap-tiap mata pelajaran. Proses penilaian tak terpaku pada tema, tapi berjalan secara terpisah sesuai dengan kompetensi dasar, hasil belajar, serta indicator mata pelajaran.

Alat penilaian bisa berupa tes atau nontes. Tes bisa meliputi tes tertulis, tes perbuatan dan tes dengan cara melihat catatan harian perkembangan siswa atau bisa pula dengan hanya berpatokan pada portofolio. Tes tertulis digunakan untuk memenuhi kemampuan menulis siswa, lebih-lebih dalam persoalan tanda baca dan angka.⁴⁴

⁴⁴ Rudi Hartono, *Ragam Model Mengajar Yang Mudah Diterima Murid*, (Yogyakarta DIVA Press, 2013) hlm. 174-181.

D. Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik

Agar pembelajaran tematik lebih mengena dan menarik serta tujuannya dapat tercapai sesuai dengan apa yang diinginkan oleh guru, maka seorang guru perlu melakukan perencanaan, kemudian melakukan pelaksanaan pembelajaran yang telah di rencanakan dan yang terakhir adalah seorang guru harus melakukan evaluasi pembelajaran yang telah di laksanakan.

1. Perencanaan

William H. Newman dalam bukunya *Administrative Action Techniques Of Organization and Management*: Mengemukakan bahwa “Perencanaan adalah menentukan apa yang akan dilakukan. Perencanaan mengandung rangkaian-rangkaian putusan yang luas dan penjelasan-penjelasan dari tujuan, penentuan kebijakan, penentuan program, penentuan metode-metode dan prosedur tertentu dan penentuan kegiatan berdasarkan jadwal sehari-hari.”⁴⁵

Jadi sebelum guru mengajarkan materi pelajaran kepada siswa, guru diharapkan mampu mengetahui kompetensi yang akan dicapai. Oleh karena itu, sebelum guru menerapkan metode-metode pembelajaran dikelas hendaknya guru membuat perencanaan pembelajaran yang meliputi silabus, dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

Komponen-komponen RPP seperti identitas sekolah, identitas mata pelajaran, standar kompetensi, indicator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar.⁴⁶ Sebelum menerapkan metode pembelajaran *role playing* guru harus menyiapkan satu kelompok yang terdiri dari 4-5 anak dengan demikian guru sudah mengetahui catatan tentang kemampuan seluruh siswanya.

Adapun peranan kepala madrasah dalam kegiatan perencanaan yaitu mengecek dan menandatangani RPP (Rencana Pelaksanaan

⁴⁵ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. (Bandung PT Remaja Rosdakarya Offset, 2012) hlm. 15-16.

⁴⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Depok PT Rajagrafinfo Persada. 2018) hlm. 5-7.

Pembelajaran) yang telah di buat oleh guru tematik kelas V hal ini untuk mengetahui sudah sejauh mana guru membuat RPP.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari rencana pelaksanaan pembelajaran.⁴⁷ Pelaksanaan pembelajaran tematik dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dilaksanakan dengan sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang sudah dibuat. Kegiatan dilaksanakan dengan melibatkan anak-anak yang menyenangkan, siswa aktif dan adanya interaksi antara siswa dengan siswa.

Berikut ini adalah pelaksanaan dengan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran tematik dengan menggunakan metode *role playing* , prosedur bermain peran terdiri atas Sembilan langkah yaitu (1) pemanasan (*warning up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua dan (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Langkah pertama, pemanasan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya adalah dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai dengan contoh.

Langkah kedua, memilih pemain (partisipan). Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya.

Langkah ketiga, menata panggung. Hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja

⁴⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, ... hlm. 10

kebutuhan yang perlu diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran.

Langkah keempat, guru menunjuk siswa sebagai pengamat. Namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat disini juga harus terlibat aktif dalam permainan peran.

Langkah kelima, permainan peran dimulai. Permainan peran dilakukan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

Langkah keenam, guru dan siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta pergantian peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

Setelah diskusi dan evaluasi selesai, dilanjutkan ke **Langkah ketujuh**, yaitu permainan peran ulang. Seharusnya pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai skenario.

Dalam diskusi dan evaluasi pada **langkah kedelapan**, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi.

Pada **langkah kesembilan**, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman

tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut.⁴⁸

Dalam kegiatan pelaksanaan ini Kepala Madrasah berperan untuk mengecek serta melihat di kelas V apakah metodenya di terapkan atau tidak. Hal ini untuk melihat kesesuaian antara pelaksanaan dan perencanaan yang telah di buat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

3. Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut di gunakan untuk menentukan alternative yang tepat dalam mengambil keputusan. Evaluasi adalah kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran sudah tercapai.⁴⁹ Evaluasi merupakan komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran.⁵⁰ Evaluasi pendidikan adalah kegiatan atau proses penentuan nilai pendidikan, sehingga dapat diketahui mutu atau hasilnya.⁵¹

Evaluasi pembelajaran tematik dengan menggunakan metode *role playing* dapat dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Evaluasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode *role playing* yaitu dengan menilai gesture tubuh, nada berbicara dan keaktifan siswa. Pada ahir pembelajaran, evaluasi dapat dilakukan untuk menilai aspek pengetahuan, aspek afektif dan aspek psikomotor terhadap siswa dilakukan dengan tes lisan maupun tertulis.

⁴⁸Hamzah B Uno. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*, (Jakarta Bumi Aksara. 2008) hlm. 26-28.

2017) hlm. 2.

⁵⁰ Rohmad, *Pengembangan Instrumen Evaluasi*, hlm. 5.

⁵¹ Anas Sudijono. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : PT Rajagrafindo Perdsada. 1996) hlm. 2.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang akan penulis lakukan adalah penelitian lapangan (*field-research*) dengan metode deskriptif kualitatif yaitu hanya menggambarkan apa adanya tentang implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwatang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI MA'arif NU Sanguwatang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga. Adapun yang menjadi alasan penulis mengambil lokasi ini adalah :

1. MI Ma'arif NU Sanguwatang ini telah menggunakan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran tematik.
2. Dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*, siswa menjadi lebih semangat dan aktif dalam pembelajarannya.
3. Penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana teknik yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan metode pembelajaran *role playing*.
4. Belum pernah ada penelitian sebelumnya mengenai implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik di MI Ma'arif NU Sanguwatang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga.

C. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini merupakan orang yang memberikan informasi kepada peneliti tentang apa yang di perlukan berdasarkan judul yang telah dipilih, maka yang akan penulis jadikan responden adalah :

1. Kepala MI MA'arif NU Sanguwatang

Kepala madrasah merupakan orang yang memiliki tanggung jawab penuh terhadap seluruh kegiatan pembelajaran yang ada di madrasah. Melalui kepala sekolah madrasah ini, peneliti dapat menggali informasi

mengenai bagaimana kebijakan kepala madrasah dan dukungan yang di berikan adanya metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwatang.

2. Guru Kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang

Guru kelas ini, akan peneliti jadikan subjek penelitian guna memperoleh data tentang bagaimana implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik di kelas yang di ampu. Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai Bapak Yasin, S.Pd.I selaku guru kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang

D. Objek Penelitian

Objek penelitian yang ada dalam skripsi ini yaitu Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran tematik di MI Ma'arif NU Sanguwatang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang di tetapkan.

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai *setting*, berbagai *sumber*, dan berbagai *cara*. Bila dilihat dari *setting-nya*, data dapat dikumpulkan pada setting alamiah (*natural setting*), pada laboratorium dengan metode eksperimen, dirumah dengan berbagai responden, pada suatu seminar, diskusi, di jalan dan lain-lain. Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan *sumber primen* dan *sumber sekunder*. Sumber primer adalah sumber data yang *langsung memberikan* data kepada pengumpul data, sumber sekunder merupakan sumber yang *tidak langsung memberikan* data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Selanjutnya bila dilihat dari *segi cara* atau tehnik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data

dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), kuisisioner (angket), dokumentasi dan gabungan keempatnya.

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara mendalam (*in dept interview*) dan dokumentasi.⁵² Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi berasal dari bahasa latin yang berarti memperhatikan dan mengikuti. Memperhatikan dan mengikuti dalam arti mengamati dengan teliti dan sistematis sasaran perilaku yang dituju (Banister, et al, 1994). Cartwright & Cartwright mendefinisikan sebagai suatu proses melihat, mengamati dan mencermati serta merekam perilaku secara sistematis untuk tujuan tertentu. Observasi ialah suatu kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis.⁵³

Adapun macam-macam observasi adalah :

a. Observasi Partisipatif

Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang sedang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya.

b. Observasi terstruktur atau tersamar

Dalam hal ini, peneliti dalam melakukan pengumpulan data menyatakan terstruktur kepada sumber data, bahwa ia sedang melakukan penelitian. Jadi mereka yang diteliti mengetahui sejak awal sampai akhir tentang aktifitas peneliti. Tetapi dalam suatu saat peneliti

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2017), hlm. 104-105.

⁵³ Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. (Jakarta : Salemba Humanika, 2010), hlm. 131.

juga tidak terstruktur atau terstruktur dalam observasi, hal ini untuk menghindari kalau suatu data yang dicari merupakan data yang masih dirahasiakan.

c. Observasi tak berstruktur

Observasi tak terstruktur adalah observasi yang tidak di persiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti tidak menggunakan instrument yang telah baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan.⁵⁴

Dalam hal ini, peneliti menggunakan observasi terstruktur atau terstruktur, karena peneliti dalam mengumpulkan datanya menyatakan dengan terstruktur kepada sumber data bahwa peneliti sedang melakukan penelitian dan peneliti mengunjungi langsung sekolah yang menjadi objek penelitian, yaitu MI Ma'arif NU Sanguwatang untuk mengamati bagaimana implementasi metode pembelajaran *role playing*, kondisi sekolah, guru, siswa kelas V, karyawan, serta sarana dan prasarannya.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara (*Interview*) adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat di konstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.⁵⁵ Wawancara (*interview*) merupakan alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Ciri utama dari wawancara adalah kontak langsung dengan tatap muka antara pencari informasi pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi (*interviewee*). Untuk memperoleh informasi yang tepat dan objektif setiap *interviewer* harus mampu menciptakan hubungan baik dengan *interviewee* atau responden atau mengadakan report ialah situasi psikologis yang menunjukkan bahwa

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2017), hlm. 106-109.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (bandung : Alfabeta, 2015), hlm, 317.

responden bersedia bekerja sama, bersedia menjawab pertanyaan dan memberi informasi sesuai dengan pikiran dan keadaan yang sebenarnya.⁵⁶

Adapun Macam-macam wawancara (*interview*)

a. Wawancara Terstruktur (*structured interview*)

Dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternative jawabannya pun telah diisipkan. Dengan wawancara terstruktur ini pula, pengumpul data, supaya setiap pewawancara mempunyai keterampilan yang samamaka diperlukan training kepada calon pewawancara.

b. Wawancara Semiterstruktur (*semistruktur Interview*)

Wawancara semiterstruktur ini sudah termasuk dalam kategori *in-depth interview*, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur.⁵⁷

c. Wawancara tak berstruktur (*unstructured interview*)

Wawancara tak berstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.⁵⁸

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur, karena sebelum peneliti melakukan wawancara, peneliti telah menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan yang akan di ajukan kepada responden untuk mencari informasi terkait dengan yang akan di teliti dengan cara melakukan wawancara terhadap orang-orang di lingkungan responden seperti guru kelas dan kepala madrasah di MI Ma'arif NU Sanguwatang.

⁵⁶ S. Margono, *Meodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : PT Rineka Cipta. 2004) hlm 165

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2017) hlm 115

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, ... hlm 116

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek. Dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan oleh peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang di tulis dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan.⁵⁹

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life historis*), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain.⁶⁰

Dari penjelasan mengenai dokumentasi diatas, metode dokumentasi menurut penulis adalah bentuk pengumpulan data dengan tulisan, foto, gambar dan sketsa. Teknik dokumentasi ini penulis gunakan untuk memperoleh data tentang sejarah dan perkembangan Madrasah, program Madrasah, Visi dan Misi, keadaan guru dan siswa kelas V serta prestasi yang di peroleh di MI Ma'arif NU Sanguwatang.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang di peroleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan

⁵⁹ Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, hlm. 131.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, hlm. 124.

yang akan di pelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat di ceritakan kepada orang lain.⁶¹

Menurut Miles dan Huberman (1984) mengemukakan bahwa aktiivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh. Hal-hal yang dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data adalah sebagai berikut.⁶²

1. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Kegiatan utama pada setiap penelitian adalah mengupulkan data. Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan behari-hari, mungkin berbulan-bulan, sehingga data yang diperoleh akan banyak. Pada tahap awal peneliti melakukan penjelajahan secara umun terhadap situasi social/objek yang diteliti, semua yang dilihat dan di dengar direkam semua.⁶³

2. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, *memfokuskan* pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti komputer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu.⁶⁴

3. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data di reduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Dalam penelitian kualitatif penyajia data bisa dilakukan *dalam* bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan*, hlm. 334.

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan*, hlm. 337.

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan*, hlm.134.

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* , hlm. 135.

Dengan mendisplay data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.⁶⁵

4. *Concluding Drawing / verification* (verifikasi)

Langkah keempa dalam analisis data kualitatif menurut Mile and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan *awal* yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.⁶⁶

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan yang dapat *berupa* deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remng atau gelap sehingga setelah di teliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.⁶⁷

IAIN PURWOKERTO

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, hlm. 137.

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, hlm. 141-142.

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, hlm. 142.

BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum MI Ma'arif NU Sanguwatang

1. Sejarah Berdirinya MI Ma'arif NU Sanguwatang

Secara historis sebelum di namakan MI Ma'arif NU Sanguwatang sekolah tersebut dikenal sekolah Arab, karena sekolah arab itu istilah sekolah agama yg pengajarannya di sore hari. Sebelum mempunyai gedung sekolah arab ini bertempat di salah satu rumah seseorang yang dituakan di desa Sanguwatang, hingga akhirnya ada seseorang yang mewakafkan tanah untuk di bangun gedung sekolah. Setelah mempunyai gedung sendiri, sekolah tersebut bernama MI Guppi Sanguwatang dan pada Tahun 2006 berganti menjadi MI Ma'arif NU Sanguwatang.

Ma'arif NU Sanguwatang sebagai satu-satunya sekolah yang berada di naungan Kementerian Agama yang terletak di Desa Sanguwatang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga. MI Ma'arif NU Sanguwatang mempunyai banyak pengalaman, prestasi dan juga kelengkapan sarana serta prasarananya. Oleh sebab itulah sudah selayaknya MI Ma'arif NU Sanguwatang menjadi rujukan pertama bagi masyarakat Desa Sanguwatang untuk memasukan anak-anaknya sebagai siswa di MI Ma'arif NU Sanguwatang ini.

Dilihat dari kemajuan prestasi siswanya sekarang ini sangat meningkat di bagian akademik dan non akademik seperti perlombaan yang diadakan oleh kecamatan maupun kabupaten. MI Ma'arif NU Sanguwatang sekarang menempati gedung yang cukup representatif, mempunyai dua bagian gedung yang di tengahi oleh jalan raya Sanguwatang.

2. Letak Geografis MI Ma'arif NU Sanguwatang

MI Ma'arif NU Sanguwatang terletak di wilayah RT 02 RW 01 Desa Sanguwatang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga. Lokasi tersebut sangat strategis karena di samping terletak di tengah-tengah pemukiman padat penduduk juga berada di pinggir jalan raya yang

menghubungkan Sanguwatang dengan Karang Jambu. Secara geografis wilayah desa Sanguwatang terdiri dari dusun-dusun pemukiman penduduk. Sebagai desa berwilayah terluas dan berpenduduk terbanyak ke-3 di Karang Jambu. Desa Sanguwatang memiliki dua Sekolah yaitu Sekolah Dasar N 1 Sanguwatang dan MI Ma'arif NU Sanguwatang. Dalam 2 tahun terakhir ini, jumlah siswa baru rata-rata diatas 25 anak. Hal ini menunjukkan tingkat angka kelahiran dan keminatan di Desa Sanguwatang cukup tinggi.

MI MA'arif NU Sanguwatang terletak diantara dusun-dusun dan di tengah-tengah desa, juga berdekatan dengan fasilitas umum lainnya, seperti berhadapan dengan kantor balai desa Sanguwatang, seratus meter dari pusat perbelanjaan pasar selasa jumat karang jambu, dan bersebrangan dengan lapangan olah raga. Hal ini menjadi kelebihan tersendiri bagi MI Ma'arif NU Sanguwatang.

3. Kurikulum MI Ma'arif NU Sanguwatang

Berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan, MI Ma'arif NU Sanguwatang menggunakan kurikulum gabungan, artinya tidak semua kelas menggunakan kurikulum 2013 (K13), akan tetapi ada juga kelas yang masih menggunakan kurikulum 2006 atau KTSP kelas yang menggunakan kurikulum 2013 adalah kelas 1, kelas 2, kelas 4, dan kelas 5. Sedangkan kelas yang masih menggunakan kurikulum 2006 atau KTSP adalah kelas 3 dan kelas 6.

4. Visi dan Misi MI Ma'arif NU Sanguwatang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga.

- a. Visi MI Ma'arif NU Sanguwatang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga.

Visi MI Ma'arif NU Sanguwatang adalah *“Terwujudnya pendidikan yang berkualitas dan yang berakhlakul karimah”*, yang mempunyai arti : Perolehan prestasi yang unggul dalam bidang akademik maupun non akademik, berakhlak mulia berdasarkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

- b. Misi MI Ma'arif NU Sanguwatang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga.

Untuk mewujudkan visi MI Ma'arif NU Sanguwatang telah ditetapkan misi sebagai berikut.

- 1) Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas dalam pencapaian prestasi akademik dan non akademik
- 2) Menyelenggarakan tata kelola madrasah yang efektif, efisien, transparan dan akuntabel
- 3) Mewujudkan pembelajaran dan pembiasaan dalam mempelajari al-Quran dan menjalankan ajaran Islam
- 4) Mewujudkan karakter islami yang mampu mengaktualisasikan diri dalam masyarakat
- 5) Meningkatkan pengetahuan dan profesionalisme tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan
- 6) Menciptakan suasana kondusif untuk keefektifan seluruh kegiatan sekolah
- 7) Mengoptimalkan program sekolah secara efektif dalam setiap kegiatan yang berorientasi pada semangat keunggulan

5. Struktur Organisasi MI Ma'arif NU Sanguwatang

Tabel 1

Struktur Organisasi Komite Madrasah Tahun 2018/2019

No	Jabatan	Nama
1.	Nara Sumber	Abdul Aziz, S.Pd.I
2.	Ketua Komite	Umar Mansur
3.	Kepala Sekolah	Usman, S.Pd.I
4.	Sekretaris	a. Ridwan b. Nur Hidayati, S.Pd
5.	Bendahara	a. Ma'mur b. Adnan Zumrodi, S.Pd
6.	Anggota Komite	a. Yasin, S.Pd.I b. Suwarni, S.Pd.I c. Eny Rohmah, S.Pd.I

	d. Puji Rahayu, S.Pd.I
	e. Agus Setawan
	f. Zainal Arifin

6. Keadaan Guru, Karyawan dan Siswa MI Ma'arif NU Sanguwatang

a. Daftar Guru dan Karyawan

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, MI Ma'arif NU Sanguwatang mempunyai tenaga pendidik sebanyak 9 orang. Guru 9 orang terdiri dari 6 perempuan dan 3 pria dengan latar belakang yang bervariasi yang sebagian besar adalah lulusan jurusan kependidikan. Untuk jelasnya mengenai gambaran guru dan karyawan di bawah ini merupakan tabel guru dan karyawan sebagai berikut :

Tabel 2

Keadaan Guru dan Karyawan MI Ma'arif NU Sanguwatang

No	Nama Nip	L/P	Tempat tanggal lahir	Ijazah Tahun	Jabatan
1.	Usman, S.Pd.I 19720730 200710 1 002	L	Purbalingga, 12-021972	S1 2007	Kepala Madrasah
2.	Adnan Zumrodi, S.Pd.I	L	Purbalingga, 28-10-1985	S1 2013	Guru Penjas
3.	Munji Amrilah, A.Ma	P	Purbalingga, 27-10-1986	S1 2015	Guru Kelas 1
4.	Puji Rahayu, S.Pd.I 19790124 200710 1 001	P	Banyumas, 24- 01-1979	S1 20012	Guru Kelas II
5.	Mardiyah, S.Pd.I	P	Purbalingga, 04-08-1977	S1 2012	Guru Kelas III
6.	Eni Rohmah, S.Pd.I	P	Purbalingga, 05-04-2969	S1 2009	Guru Kelas IV
7.	Yasin, S.Pd.I	L	Yasin, S.Pd.I	S1 2012	Guru kelas V
8.	Suwarni, S.Pd.I	P	Purbalingga, 01-02-1970	S1 2012	Guru Mapel
9.	Nur Hidayati, Guru kelas V	P	Purbalingga, 03-03-1993	S1 2016	Guru Mapel

b. Data Siswa MI Ma'arif NU Sanguwatang

Jumlah siswa MI Ma'arif NU Sanguwatang Tahun pelajaran 2018/2019 sebanyak 162 siswa dengan rincian, laki-laki 89, Perempuan 73 yang terbagi dalam 6 kelas. Di bawah ini rincian data siswa MI Ma'arif NU Sanguwatang kelas V dapat dilihat pada tabel berikut:

c. Data Siswa Kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang

Tabel 3

Data siswa kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	Abdul Muklis Muaziz	L		
2.	Aji Berkah Pangestu	L		
3.	Alifudin	L		
4.	Andika Lukman	L		
5.	Anisa Ngatoah		P	
6.	Apri Nur Aeni		P	
7.	Arina Zulfa Fariyah		P	
8.	Asep Purnama	L		
9.	Azka Setiawan	L		
10.	Devi Rahmawati		P	
11.	Diyah Ayu Utami		P	
12.	Faqihatul Mujahidah		P	
13.	Fina Fazidatus Silmi		P	
14.	Hamilatun Azizah		P	
15.	Hasanudin	L		
16.	Hilman Hamzah Januar	L		
17.	Idha Hayuna		P	

18.	Ilham Maulana	L		
19.	Khoirul Anwar	L		
20.	Maun Fauzi	L		
21.	Mifarhan Romadhon Hidayat	L		
22.	Saeful Arif	L		
23.	Sitinganah		P	
24.	Ulfatun nisa		P	
	Jumlah	13	11	24

7. Sarana dan Prasarana MI Ma'arif NU Sanguwatang

Keadaan umum sarana dan prasarana pendidikan atau fasilitas yang ada di MI Ma'arif NU Sanguwatang sekarang sudah memadai. Hal ini dapat dilihat dari sarana dan prasarana seperti perpustakaan, ruang UKS dan lain sebagainya. Sarana dan prasarana yang ada di MI Ma'arif NU sebagai penunjang untuk meningkatkan belajar para siswanya, berikut ini adalah tabel sarana dan prasarananya :

IAIN PURWOKERTO

Tabel 4

Keadaan Sarana dan Prasarana MI Ma'arif NU Sanguwatang

No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah dan Keadaan
1.	Tanah	Luas 1.500 M2, Cukup Memada
2.	Gedung <ul style="list-style-type: none"> a. Ruang Belajar b. Ruang Kepala Sekolah c. Ruang Guru d. Ruang Uks e. Tempat Ibadah f. Ruang Perpustakaan g. Kamar Mandi / Wc Siswa h. Lkamr Mandi / Wc Guru i. Dapur j. Gudang k. Tempat Parkir l. Tempat Upacara 	6 Ruang, Baik Tersedia, Belum Memadai Tersedia, Baik Tersedia, Baik Belum Tersedia Tersedia, Baik Tersedia, Baik Tersedia, Baik Tersedia, Baik Tersedia, Kurang Memadai Tersedia, Kurang Memadai Tersedia, Baik Tersedia, Baik
3.	Mebel air <ul style="list-style-type: none"> a. Meja kursi siswa b. Meja kursi guru c. Meja kursi tamu d. Almari buku e. Almari arsip f. Almari piala g. Papan tulis 	Tersedia, memadai Tersedia, memadai Tersedia, memadai Tersedia, memadai Tersedia, memadai Tersedia, memadai Tersedia, memadai
4.	Alat peraga <ul style="list-style-type: none"> a. Pendidikan agama b. Pendidikan kewarganegaraan c. Bahasa Indonesia d. IPA e. Matematika f. IPS g. SBK h. Penjaskes i. Bahasa Jawa 	Tersedia, memadai Tersedia, cukup memadai Tersedia, kurang memadai Tersedia, cukup memadai Tersedia, cukup memadai Tersedia, cukup memadai Tersedia, cukup memadai Tersedia, memadai Tersedia, cukup memadai
5.	Buku <ul style="list-style-type: none"> a. Buku pelajaran <ul style="list-style-type: none"> 1) Pendidikan agama 2) Pkn 3) Bahasa Indonesia 	Tersedia, memadai Tersedia, memadai Tersedia, memadai

	4) IPA 5) Matematika 6) IPS 7) SBK 8) Penjasorkes 9) Bahasa Jawa 10) Bahasa Inggris b. Buku Bacaan 1) Fiksi 2) Non fiksi 3) Referensi 4) Pengayaan	Tersedia, memadai Tersedia, memadai Tersedia, memadai Tersedia, kurang memadai Tersedia, memadai Tersedia, kurang memadai Tersedia, kurang memadai Tersedia, memadai Tersedia, memadai Tersedia, memadai Tersedia, memadai
6.	Sarana Penunjang a. personal computer ATK b. personal computer pembelajaran c. pagar keliling sekolah d. sumber air bersih e. tempat cuci tangan f. jaringan listrik g. jaringan telepon h. jaringan internet	Tersedia, memadai Belum tersedia Tersedia, memadai Tersedia, memadai Tersedia, memadai Tersedia, memadai Tersedia, memadai Tersedia, memadai

8. Gambaran Umum Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 di MI Ma'arif NU Sanguwatang

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tematik, Ma'arif Nu Sanguwatang menggunakan kurikulum 2013 atau K13 yang dilakukan dalam program semester (promes), dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sehingga dapat memudahkan guru dalam menentukan materi yang akan diajarkan. Dalam proses pembelajaran seorang guru mempunyai tugas tidak hanya menyampaikan materi saja akan tetapi mempunyai tugas lain seperti membimbing, memotivasi, dan menjadi fasilitator bagi siswa.

Secara umum pembelajaran tematik di MI Ma'arif NU Sanguwatang menggunakan metode ceramah, tetapi ada sebagian guru yang inisiatif menggunakan berbagai strategi dan metode yang sekiranya cocok dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Contohnya

seperti metode yang penulis akan bahas yaitu implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik.

Berdasarkan hasil observasi awal, pada hari Selasa, 14 Mei 2019 tema yang di pelajari siswa kelas V adalah tema 9 “Benda-Benda di Sekitar Kita”, dengan sub tema 3 “Manusia Dan Benda Di Lingkungannya”, dan masuk dalam pembelajaran 1. Adapun aspek yang sedang dipelajari pada tema 9, subtema 3 dan pembelajaran 1 adalah aspek bahasa Indonesia. Satu jam pembelajaran menyelesaikan pembelajaran dengan aspek yang lainnya.

Sedangkan observasi kedua, pada hari Kamis, 16 Mei 2019 tema yang di pelajari yaitu tema 9 subtema 3 dan pembelajran 2, dengan aspek yang akan di pelajari adalah Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP. Observasi dilakukan dari awal hingga berakhirnya pembelajaran. selanjutnya observasi ketiga dilaksanakan pada hari senin, 20 Mei 2019 dengan tema 9, subtema 3 dan pembelajaran 3 yaitu dengan aspek Bahasa Indonesia, IPS dan PPKN.

Sedangkan pada observasi keempat, yang dilaksanakan pada hari Rabu, 22 Mei tema yang di pelajari siswa kelas V adalah masih sama dengan tema 9, sub tema 3 akan tetapi berbeda pembelajaran, observasi kali ini ada pada pembelajaran 4. Dengan aspek yang sedang di pelajari yaitu aspek PPKN.

B. Penyajian Data tentang Implementasi Metode *Role Playiing* dalam Pembelajaran Tematik di Kelas V MI Ma’arif NU Sanguwatang

Pada Bab ini, penulis akan menyajikan dan menganalisis data mengenai implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Ma’arif NU Sanguwatang. Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi pada tanggal 15 April – 15 Juni 2019 berbagai data telah penulis peroleh. Penyajian data dan analisis data dilakukan secara deskriptif yaitu menggambarkan jalanya proses implementasi metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran tematik. Hasil analisis

tersebut akan menggambarkan sejauh mana kesesuaian praktek metode *role playing* dengan pembelajaran tematik di MI Ma'arif NU Sanguwatang.

Metode pembelajaran *role playing* merupakan suatu pembelajaran aktif dimana siswa memerankan suatu cerita tentang materi pelajaran yang di ajarkan oleh guru, guru memilih sebanyak 5 sampai dengan 6 siswa untuk memerankan tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita, dan guru memilih siswa untuk menjadi pengamat jalannya bermain peran. Setelah memilih siswa untuk bermain selanjutnya guru mengarahkan pembagian peran, mengarahkan bagaimana siswa akan bercerita, dan menceritakan sedikit cerita yang akan dimainkan.

Dalam pembelajaran tematik, metode *role playing* ini, menjadi perhatian siswa untuk memperhatikan apa yang di perankan di depan, sehingga para pemain mengucapkan setiap kata-kata dan para siswa yang memperhatikan mengikuti kata-kata apa yang di ucapkan oleh pemain. Pembelajaran tematik ini di buat semenarik mungkin agar siswa lebih bersemangat, aktif dan memahami apa yang disampaikan oleh guru. dalam bermain peran tersebut nilai-nilai karakter siswa akan memunculkan seperti bekerja sama dalam memainkan dramanya.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang penulis lakukan, dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Ada tiga hal yang penulis kategorikan sebagai implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwatang, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

1. Perencanaan Pembelajaran Tematik kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang

Perencanaan merupakan kegiatan untuk mempersiapkan sesuatu, demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran. salah satu hal yang harus di lakukan ketika seorang guru akan mengajar adalah melakukan perencanaan, yang di maksud perencanaan disini adalah perencanaan guru pembelajaran tematik yaitu bapak Yasin S.Pd.I ketika akan mengajar menggunakan metode *role playing* beliau mempersiapkan hal-hal sebagai berikut.

- a. Waktu pembelajaran tematik kelas V sesuai dengan jadwal pelajaran MI Ma'arif NU Sanguwaatang yaitu rata-rata pembelajaran dilaksanakan pada jam ke-2 yaitu pada jam 09:30 sampai dengan jam 11:45 yang berlokasi di kelas V MI Ma'arif NU Sanguwaatang
- b. Sebelum pembelajaran dimulai Bapak Yasin selaku guru tematik mempersiapkan RPP terkadang beliau mempersiapkan RPP sehari sebelum pembelajaran dimulai, atau terkadang pagi hari jika hari sebelumnya belum sempat membuat RPP.
- c. Mempersiapkan skenario untuk bermain peran jika skenario tersebut belum ada di buku cetak tematik. Apabila sudah tersediapun guru tetap mempersiapkannya.
- d. Menyiapkan materi yang akan diajarkan yaitu tema 9 sub tema 3 pembelajaran 1, pembelajaran 2, pembelajaran 3 dan pembelajaran 4 tentang manusia dan benda di lingkungannya.⁶⁸

Dalam wawancaranya terhadap guru kelas V yaitu bapak Yasin, S.Pd.I mengatakan bahwa setiap kali mengajar beliau selalu mempersiapkan RPP terlebih dahulu, karena RPP sebagai bahan acuan untuk mengajar pembelajaran tematik melalui metode *role playing*. Dan beliau mengatakan bahwa sebelum pembelajaran dimulai guru harus memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. ada beberapa faktor yang perlu di pertimbangkan mengenai pemilihan metode pembelajaran diantaranya adalah tujuan pembelajaram yang ingin di capai. Maksudnya adalah seorang guru harus mempertimbangkan kemampuan akademis siswanya karena dalam pembelajaran tematik terdapat beberapa mata pelajaran dalam satu kali belajar sehingga siswa harus benar-benar faham dengan alurnya. Selanjutnya yang harus di pertimbangkan juga adalah mengenai siswanya baik secara aktif maupun secara kesukarelaan.⁶⁹

⁶⁸ Wawancara dengan Bapak Yasin pada 15 Mei 2019 pada pukul 10:00 WIB di ruang kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang

⁶⁹ Observasi pelaksanaan metode *role playing* dengan Bapak Yasin guru tematik kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang, pada hari Selasa, 14 Mei 2019

Salah satu kegiatan guru tahap dalam perencanaan ini adalah merencanakan materi dalam tema 9 yaitu manusia dan benda di lingkungannya yang akan digunakan sebagai bahan pembelajaran, yang disesuaikan dengan metode pembelajaran yang dipilih yaitu metode *role playing*.

Adapun peranan kepala madrasah dalam tahap perencanaan yaitu mengecek dan menandatangani RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah di buat oleh guru tematik kelas V hal ini untuk mengetahui sudah sejauh mana guru membuat RPP.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, dalam proses pembelajarannya guru mengimplementasikan atau menerapkan metode *role playing*. Pelaksanaan pembelajaran tematik ini menggunakan metode *role playing* yang mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah di susun sebelum pembelajaran di mulai oleh guru kelas sekaligus guru pembelajaran tematik kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang.

Menurut Bapak Yasin selaku wali kelas V mengatakan bahwa beliau selalu memvariasi metode pembelajaran agar tidak monoton, karena dengan menggunakan ceramah saja yang membuat siswa jenuh dan bosan akan tetapi beliau juga menggunakan metode-metode lain seperti *role playing* ini, agar siswa aktif, kreatif dan percaya diri di depan kelas.⁷⁰

Dalam tahap pelaksanaan ini Kepala Madrasah berperan untuk mengecek serta melihat di kelas V apakah metodenya di terapkan atau tidak. Hal ini untuk melihat kesesuaian antara pelaksanaan dan perencanaan yang telah di buat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

⁷⁰ Wawancara dengan Bapak Yasin pada 15 Mei 2019 pada pukul 10:00 WIB di ruang kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang

Pada saat observasi berlangsung penulis mengobservasi kegiatan guru, ketika pembelajaran akan dimulai guru sudah memulai pelajaran dengan baik dibuktikan dengan tabel berikut ini:

Tabel 5
Hasil observasi kegiatan guru pembelajaran tematik⁷¹

No	Interaksi Guru Dalam Mengajar	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
1	Membuka pelajaran dengan salam	√			
2	Memulai pelajaran dengan doa	√			
3	Menyanyikan lagu kebangsaan	√			
4	Mengabsen siswa	√			
5	Menyiapkan media pembelajaran			√	
6	Melakukan penjelasan diawal pembelajaran	√			
7	Mempersilahkan siswa untuk bertanya		√		

Berikut ini akan penulis paparkan mengenai persiapan dan implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013 di kelas V berdasarkan observasi yang penulis lakukan di MI Ma'arif NU Sanguwatang

a. Observasi pertama pada tanggal 14 Mei 2019

1) Persiapan pembelajaran

Dalam pembelajaran tematik di kelas V MI Ma'arif Sanguwatang ini, guru merencanakan pembelajaran terlebih dahulu. Perencanaan di sini adalah guru merencanakan pembelajaran dengan menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rpp ini sebagai acuan guru kelas V dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Sebelum pembelajaran di mulai guru mempersiapkan

⁷¹ Observasi kegiatan guru dengan Bapak Yasin guru tematik kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang pada tanggal 14, 16, 20 dan 22 Mei 2019

materinya terlebih dahulu. Pada pembelajaran kali ini, guru menyampaikan materi tematik tentang tema 9 subtema 3 dan pembelajaran 1 manusia dan benda di lingkungannya. Aspek Bahasa Indonesia dan aspek IPA, materi pada observasi pertama yaitu tentang iklan dengan metode *role playing*. Adapun pemetaan kompetensi dasar tema 9 sub tema 3 pembelajaran 1 adalah sebagai berikut :

Tabel 5
Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 1

Bahasa Indonesia	
Kompetensi Dasar	Penjabaran Kompetensi
4.4 Memperagakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis dan visual.	4.4.1 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik; 4.4.2 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.
IPA	
Kompetensi Dasar	Penjabaran Kompetensi
3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran).	3.9.1 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran) dan 3.9.2 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.

Guru mempersiapkan media dalam proses *role playng* ini, yaitu berupa kertas teks percakapan dan papan nama untuk siswa yang bermain serta papan iklan.

2) Kegiatan awal

Sebelum pembelajaran dimulai, guru melihat situasi kelas, apakah siswa sudah rapi, siap dan tenang untuk mengikuti proses pembelajaran atau belum. Setelah siswa siap guru membuka pembelajaran dengan salam kemudian di lanjutkan dengan doa bersama, guru menyuruh satu siswa untuk memimpin doa. Setelah doa selesai langkah yang dilakukan selanjutnya adalah guru mengecek kehadiran siswa, biasanya guru hanya bertanya siapa saja yang tidak berangkat. Jika ada yang tidak berangkat dan jika ada yang sakit guru bersama siswa mendoakan untuk kesembuhannya.

Selanjutnya guru mengajak siswa bernyanyi lagu kebangsaan dengan lagu satu nusa satu bangsa. Dengan menyanyikan lagu kebangsaan ini, guru memberikan siswa motivasi agar selalu cinta tanah air, selalu tumbuh rasa nasionalisme dan toleransi terhadap semua agama yang ada di Indonesia. Selanjutnya guru mengkondisikan kelas agar siswa menyiapkan diri dan semangat untuk pembelajaran yang akan di lakukan. Setelah itu bapak Yasin menanyakan tentang materi yang akan di pelajari pada tema 9 subtema 3 pembelajaran 1. Siapa yang sering melihat iklan? Coba sebutkan satu iklan yang pernah kalian lihat? Dari pertanyaan itu siswa dapat menjawab pertanyaanya. selanjutnya guru menjelaskan secara singkat apasaja tujuan pembelajaran.

3) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan utama untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan bahan kajian ini.

Seperti yang telah di cantumkan di bab II bahwa dalam metode *role playing* ini ada beberapa langkah-langkah yang harus di lakukan. Sesuai hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dengan bapak Yasin selaku guru kelas V yang mengajarkan pembelajaran tematik. Sebelum metode *role playing* di terapkan pada tahap ini, beliau menjelaskan materi tentang iklan terlebih dahulu. Siswa diarahkan untuk mengamati gambar yang ada di buku cetak tematik, setelah siswa mengamati gambar selanjutnya siswa menjawab pertanyaan yang di tanyakan oleh guru maupun pertanyaan yang ada di buku, seperti “produk apa sajakah dalam iklan tersebut?”, “apa saja yang terdapat dlam iklan tersebut?”, “bagaimana kesimpulan iklan tersebut?”. “bagaimana kesimpulanmu tentang isi teks paparan iklan tersebut “?. Kemudian guru mengarahkan siswa untuk membaca teks bacaan mengenai iklan. Selanjutnya guru menjelaskan mengenai pengertian iklan, tujuan iklan, ciri-ciri iklan. Selanjutnya guru mestimulus daya analisis siswa dengan mengajukan pertanyaan “apa iklan yang pernah kamu lihat”? sebagian siswa menjawab pertanyaan guru. kemudian guru mengarahkan siswanya dalam situasi yang akan di simulasikan oleh siswa pada permainan peran nantinya sesuai dengan skenario yang sudah di buat oleh guru. sekenario dibuat oleh guru berdasarkan kesesuaian dengan materi yang diajarkan kepada siswa. Yang nantinya dimunculkan dalam permainan peran dalam dialog antar pemain.

Selanjutnya, guru menunjuk siapa saja 4 sampai 6 orang siswa untuk bermain peran, terkadang ada siswa yang mau mengusulkan diri untuk ikut bermain tanpa diminta. Kemudian guru dan siswa membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya perannya di depan kelas. Guru memberi tahu dimana siswa akan bermain peran, yaitu di depan kelas di depan teman-temannya yang tidak mengikutinya.

Selanjutnya guru menunjuk beberapa siswa yang tidak ikuti bermain sebagai pegamat. Dengan pembagian pemain adalah sebagai berikut :

- a) Pembaca Cerita di perankan oleh Alifudin
- b) Dayu di perankan oleh Fina Fazidatus Silmi
- c) Edo di perankan oleh Khoerul Anwar
- d) Lani di perankan oleh Arina Zulfa Farikhah
- e) Papan Pengumuman iklan di perankan oleh Sitinganah

Selanjutnya permainan peranpun dimulai, Pada awalnya ada beberapa siswa yang masih bingung memainkan perannya maka dari itu sesuai dengan naskah yang telah di berikan oleh guru, siswa membaca dengan dialog masing-masing terlebih dahulu, membaca dialog ini sebagai acuan kedepan akan seperti apa, jika ada yang masih dibingungkan oleh siswa, siswa boleh bertanya pada guru.

Kemudian setelah pembagian peran dengan membaca skenario siswa memulai bermain peran dengan di pandu oleh guru. Pada permainan peran ini, siswa tetap memakai pakaian sekolah, mereka hanya memainkan peran orang lain sesuai pembagian perannya. Dalam permainan peran ini siswa juga dalam berdialog dengan membaca scenario. Pada permainan peran ini, siswa yang tidak sedang memainkan perannya juga mengikuti dengan penuh perhatian dan terlihat antusias, begitu juga dengan kelompok yang sedang memainkan peran juga terlihat antusias meskipun berdialog dengan membaca skenarionya. Setelah bermain peran ini selesai guru mengevaluasi sedikit dengan kurangnya ekspresi muka dan badan para pemain, mengenai dialog antar siswa sudah bagus.

karena menurut bapak Yasin dirasa kurang sehingga para pemain bermain kembali seperti sebelumnya hanya saja menambahkan ekspresi para pemainnya. Setelah bermain yang kedua terlaksana, selanjutnya guru bersama siswa mengevaluasi

dan mendiskusikan peran-peran yang dilakukan para pemain, disini siswa dan guru menyampaikan usulan perbaikan.

Guru memberikan pertanyaan, “Bagaimana anak-anak bermain perannya tadi? Menyenangkan pak, kata sebagian siswa. Apa yang bisa kalian tangkap dari bermain peran tadi? Salah satu siswa menjawab, ada iklan baris dan iklan kolom pak. Iklan baris, iklan kolom itu apa anak-anak? Beberapa siswa menjawab. Iklan baris yaitu iklan yang berisi informasi yang terdiri dari beberapa baris saja pak. Sedangkan iklan kolom itu iklan yang memanfaatkan bagian kolom dari halaman. Satu iklan berisi dua informasi pak.

Dari serangkaian kegiatan tersebut itu merupakan bagian dari langkah-langkah metode pembelajaran *role playing* yang telah di paparkan pada bab II. Setelah evaluasi atau diskusi di lakukan, selanjutnya adalah melakukan kegiatan penutup.

4) Kegiatan penutup

Kegiatan penutup ini merupakan kegiatan yang memberikan penegasan atau kesimpulan yang di buat oleh guru bersama-sama dengan siswa. Pada kegiatan ini, guru memberikan kesimpulan tentang materi yang telah di sampaikan dan memberikan masukan-masukan terkait dengan penampilan siswa dalam bermain peran. kemudian guru memberikan evaluasi sebagai tolak ukur keberhasilan siswa. Evaluasi dalam pembelajaran ini dilakukan secara lisan. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang akan langsung di jawab oleh siswa. Setelah semua pembelajaran selesai dilakukan, guru menutup pembelajaran dengan salam.⁷²

⁷² Observasi pelaksanaan metode *role playing* dengan Bapak Yasin guru tematik kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang, pada hari Selasa, 14 Mei 2019

b. Observasi kedua pada tanggal 16 Mei 2019

1) Persiapan pembelajaran

Dalam pembelajaran tematik di kelas V MI Ma'arif Sanguwang ini, guru merencanakan pembelajaran terlebih dahulu. Perencanaan di sini adalah guru merencanakan pembelajaran dengan menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rpp ini sebagai acuan guru kelas V dalam melakukan proses pembelajaran.

Sebelum pembelajaran di mulai guru mempersiapkan Sebelum pembelajaran di mulai guru mempersiapkan materinya terlebih dahulu. Pada pembelajaran kali ini, guru menyampaikan materi tematik tentang tema 9 subtema 3 dan pembelajaran 2 manusia dan benda di lingkungannya. Aspek Bahasa Indonesia dan aspek IPA dan SBdP. Adapun pemetaan kompetensi dasar tema 9 sub tema 3 pembelajaran 2 adalah sebagai berikut :

Tabel 6

Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 2

Bahasa Indonesia	
Kompetensi Dasar	Penjabaran Kompetensi
3.4 Menganalisis informasi yang bisa disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik
IPA	
Kompetensi Dasar	Penjabaran Kompetensi
4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari	4.9.1 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.
SBdP	
Kompetensi Dasar	Penjabaran Kompetensi

3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah.	3.3.1 memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah
--	---

2) Kegiatan Awal

Kegiatan awal guru membuka kelas diawali dengan salam, kemudian menanyakan kabar kepada siswa, setelah itu guru bertanya siapa anak yang tidak berangkat kesekolah. Setelah itu guru menunjuk siswa untuk memimpin doa. Setelah doa guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya hal ini untuk memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. Kemudian siswa di minta unruk memeriksa kerapihan diri dan kerapihan kelas agar bisa belajar dengan aman dan nyaman. Setelah itu guru memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang akan di laksanakan. Kemudian guru menjelaskan sedikit tentang materi yang akan disampaikan.

3) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan utama untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan bahan kajian ini.

Seperti pembelajaran sebelumnya ada langkah-langkah pembelajaran yang di gunakan guru dalam pembelajaran tematik. Pada awal pembelajaran guru mengajak siswa untuk mengamati gambar, kemudian sesuai dengan buku cetak, guru bertanya pada siswa , apa nama aelektronik yang di bersihkan siti? Apasaja alat elektronik yang ada di rumahmu? Setelah itu beberapa siswa menjawab pertanyaan dari guru tfungsi alat elektronik yang ada pada buku guru tersebut. Kemudian siswa di minta oleh guru untuk membaca tulisan pada awal pembelajaran, dengan satu persatu siswa membacanya. Setelah membaca siswa ajak untuk mengamati gambbar pada buku cetak. Setelah itu dengan metode ceramah, guru menjelaskan mengenai alat elektronik tersebut setelah itu guru bertanya apa fungsi alat-alat elektronik tersebut

bagi industri periklanan. Selanjutnya siswa terdiam belum bisa menjawab pertanyaan yang guru ajukan, selanjutnya guru memancing siswa untuk menjawab pertanyaannya. Hal ini siswa guru melatih rasa ingin tahu dan agar siswa kritis terhadap materi. Selanjutnya guru menjelaskan lebih detail mengenai fungsi alat elektronik.

Selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk berdiskusi, sebelum berdiskusi siswa diminta untuk membaca teks narasi pada buku cetak tematik. Kemudian siswa mengamati gambar makanan dan minuman. Setelah itu siswa mengidentifikasi makanan dan minuman termasuk zat tunggal dan zat campuran, kemudian siswa menyebutkan dan menjelaskan. Selanjutnya guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, kelompok yang di buat oleh guru adalah kelompok dengan bangku depan dan belakang. Setiap kelompok dimintai mencari apa itu zat tunggal dan zat campuran, siswa juga dimintai contoh zat yang termasuk zat tunggal, campuran zat heterogen dan zat homogen. Selanjutnya siswa mempresentasikan hasilnya di depan kelas di depan kelompok lain. Kelompok lain di minta untuk menambahkan jawabannya. Setelah ada beberapa kelompok yang maju di ahir pembelajaran guru mengkonfirmasi jawaban siswa dan hasil diskusi di kumpulkan kepada guru.

4) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan ini merupakan tahap ahir dari pembelajarann tematik pembelajran 2. Sebelum guru mengahiri proses pembelajaran. guru menarik kesimpulan tentang materi yang telah di sampaikan oleh guru. kemudian guru memberikan evaluasi sebagai tolak ukur pemahaman siswa, sejauh mana siswa sudah paham dengan materi pembelajaran. evaluasi dilakukan secara lisan, yaitu dengan guru memberi pertanyaan yang akan langsung dijawab oleh siswa. Sebelum pembelajarannya di tutup guru

memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang terkait. Selanjutnya guru menutup pembelajaran dengan salam.⁷³

c. Observasi ketigapada tanggal 20 Mei 2019

1) Persiapan pembelajaran

Dalam pembelajaran tematik di kelas V MI Ma'arif Sanguwang ini, guru merencanakan pembelajaran terlebih dahulu. Perencanaan di sini adalah guru merencanakan pembelajaran dengan menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rpp ini sebagai acuan guru kelas V dalam melakukan proses pembelajaran.

Sebelum pembelajaran di mulai guru mempersiapkan Sebelum pembelajaran di mulai guru mempersiapkan materinya terlebih dahulu. Pada pembelajaran kali ini, guru menyampaikan materi tematik tentang tema 9 subtema 3 dan pembelajaran 3 manusia dan benda di lingkungannya. Aspek Bahasa Indonesia, PPKn, dan aspek IPS. Adapun pemetaan kompetensi dasar tema 9 sub tema 3 pembelajaran 3 adalah sebagai berikut :

Tabel 7

Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 3

Bahasa Indonesia	
Kompetensi Dasar	Penjabaran Kompetensi
3.4 menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik;
PPKN	
Kompetensi Dasar	Penjabaran Kompetensi
3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk	3.4.1Menggali manfaat persatuan dan kesatuan

⁷³ Observasi pelaksanaan metode *role playing* dengan Bapak Yasin guru tematik kelas V MI Ma'arif NU Sanguwang, pada hari Kamis, 16 Mei 2019

membangun kerukunan hidup. 4.4 Menyajikan hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.	untuk membangun kerukunan hidup; dan 4.1 Menyajikan hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan
IPS	
Kompetensi Dasar	Penjabaran Kompetensi
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang social dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuana bangsa.	4.3.1 enyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai Negara kepulauan /maritime dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi;

2) Kegiatan Awal

Kegiatan awal guru membuka kelas diawali dengan salam, kemudian menanyakan kabar kepada siswa, setelah itu guru bertanya siapa anak yang tidak berangkat kesekolah. Setelah itu guru menunjuk siswa untuk memimpin doa. Setelah doa guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu Tanah Air, dengan lagu tanah air ini guru dapat memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. Selanjutnya siswa diminta untuk melihat kebersihan kelas dan kerapian diri untuk mempersiapkan dalam pembelajaran. selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang tujuan dari pembelajaran yang akan berlangsung. Kemudian guru mempersilahkan siswa jika ada yang mau bertanya.

3) Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti ini, guru meminta siswa untuk mengamati gambar, kemudian siswa menjelaskan apa yang ada di gambar tersebut. Siswa menuliskan jawabannya di satu lembar kertas. Setelah itu guru dan siswa membahas bersama-sama hal yang terdapat di gambar. Selanjutnya guru meminta siswa membaca teks materi dengan lantang, satu persatu sesuai dengan tunjuk tangan siswa. Setelah siswa memahami jenis iklan dan isinya kemudian siswa mengidentifikasi jenis iklan dalam gambar kemudian menuliskannya di buku siswa.

Selanjutnya guru mengajak siswa untuk berdiskusi, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Kelompoknya berupa bangku depan dan bangku belakang. Siswa di minta untuk mendiskusikan peristiwa-peristiwa yang tidak mengindahkan persatuan dan kesatuan yang terjadi di masyarakat. Hasil diskusi tersebut siswa menuliskan di kertas yang telah guru siapkan, kemudian siswa presentasikan di depan teman sekelas. Setelah itu guru memberikan penjelasan mengenai peristiwa yang mengindahkan persatuan dan kesatuan.

Selanjutnya siswa diminta untuk membaca teks materi tentang persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. Setelah siswa membaca bagian terahir sebelum pembelajaran ditutup guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai teks materi yang telah di baca oleh siswa.

4) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan ini merupakan tahap ahir dari pembelajarann tematik pembelajran 3. Sebelum guru mengahiri proses pembelajaran. guru menarik kesimpulan tentang materi yang telah di sampaikan oleh guru. kemudian guru memberikan evaluasi sebagai tolak ukur pemahaman siswa, sejauh mana siswa sudah paham dengan materi pembelajaran. evaluasi dilakukan secara

lisan, yaitu dengan guru memberi pertanyaan yang akan langsung dijawab oleh siswa. Selanjutnya guru menutup pembelajaran dengan salam.⁷⁴

d. Observasi keempat pada tanggal 22 Mei 2019

1) Persiapan pembelajaran

Dalam pembelajaran tematik di kelas V MI Ma'arif Sanguwang ini, guru merencanakan pembelajaran terlebih dahulu. Perencanaan di sini adalah guru merencanakan pembelajaran dengan menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rpp ini sebagai acuan guru kelas V dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

Sebelum pembelajaran di mulai guru mempersiapkan materinya terlebih dahulu. Pada pembelajaran kali ini, guru menyampaikan materi tematik tentang tema 9 subtema 3 dan pembelajaran 4 manusia dan benda di lingkungannya. Aspek Bahasa Indonesia, Aspek PPKN dan aspek IPS. Akan tetapi materi untuk implementasi metode *role playing* ini adalah aspek PPKN tentang persatuan dan kesatuan. Kemudian setelah pembelajaran selesai guru memilih 4 sampai 5 orang anak untuk bermain peran di depan kelas. Selain itu, guru juga mempersiapkan alat bantu dalam proses *role playing* ini, yaitu berupa buku tematik kelas V untuk membaca naskahnya. Adapun pemetaan kompetensi dasar tema 9 sub tema 3 pembelajaran 3 adalah sebagai berikut :

Tabel 8

Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 4

Bahasa Indonesia	
Kompetensi Dasar	Penjabaran Kompetensi
3.3 Menganalisis informasi yang	3.1 menganalisis informasi

⁷⁴ Observasi pelaksanaan metode *role playing* dengan Bapak Yasin guru tematik kelas V MI Ma'arif NU Sanguwang, pada hari Senin, 20 Mei 2019

disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik;
PPKN	
Kompetensi Dasar	Penjabaran Kompetensi
3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.	3.4.1 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup. 3.4.2 Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan
IPS	
Kompetensi Dasar	Penjabaran Kompetensi
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat di bidang social dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	3.3.1 Interaksi sosial budaya Sosialisasi/ enkulturasi Pembangunan sosial budaya Pembangunan ekonomi.

2) Kegiatan awal

Sebelum pembelajaran dimulai, guru melihat situasi kelas, apakah siswa sudah rapi, siap dan tenang untuk mengikuti proses pembelajaran atau belum. Guru memperingatkan siswa yang berbicara sendiri dengan teman sebangkunya. Setelah siswa siap guru membuka pembelajaran dengan salam, langkah yang dilakukan selanjutnya adalah guru mengecek kehadiran siswa, biasanya guru hanya bertanya siapa saja yang tidak berangkat. Jika ada yang tidak berangkat dan jika ada yang sakit guru bersama siswa mendoakan untuk kesembuhannya.

Selanjutnya guru mengajak siswa bernyanyi lagu kebangsaan dengan lagu Indonesia pusaka. Dengan menyanyikan

lagu kebangsaan ini, guru memberikan siswa motivasi agar selalu cinta tanah air, selalu tumbuh rasa nasionalisme dan toleransi terhadap semua agama yang ada di Indonesia. Selanjutnya guru mengkondisikan kelas agar siswa menyiapkan diri dan semangat untuk pembelajaran yang akan di lakukan. Setelah itu bapak Yasin menanyakan tentang materi yang akan di pelajari pada tema 9 subtema 3 pembelajaran 4. Hari ini kita akan belajar pembelajaran berapa anak-anak? Selanjutnya guru menjelaskan secara singkat apasaja yang akan di pelajari pada hari itu. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajarannya.

3) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan utama untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan bahan kajian ini. Sebelum guru dan siswa melakukan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik ini, guru membahas atau menjelaskan tentang aspek bahasa Indonesia terlebih dahulu mengenai iklan. Kemudian guru menyampaikan materi tentang kesatuan dan persatuan.

Seperti yang telah di cantumkan di bab II bahwa dalam metode *role playing* ini ada beberapa langkah-langkah yang harus di lakukan. Sesuai hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dengan bapak Yasin selaku guru kelas V yang mengajarkan pembelajaran tematik. Sebelum metode *role playing* di terapkan pada tahap ini, beliau menjelaskan materi tentang persatuan dan kesatuan terlebih dahulu. Siswa diarahkan untuk membaca nyaring materi yang ada di buku cetak tematik, selanjutnya guru menjelaskan tentang persatuan dan kesatuan. Kemudian guru mengarahkan siswanya dalam situasi yang akan di simulasikan oleh siswa pada permainan peran yang nantinya sesuai dengan

scenario yang sudah terdapat dalam buku cetak tematik. Senario ini telah ada di buku cetak tematik, jadi guru hanya menunjukan dan menjelaskan tentang bagaimana scenario tersebut.

Selanjutnya, guru menunjuk siswa, 4 sampai 6 orang untuk bermain peran, terkadang juga ada siswa yang mau mengusulkan ikut bermain tanpa diminta. Kemudian guru dan siswa membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya perannya. Guru memberi tahu dimana siswa akan bermain peran, yaitu di depan kelas di depan teman-temannya yang tidak mengikutinya. Selanjutnya guru menunjuk beberapa siswa yang tidak ikuti bermain sebagai pegamat. Adapun pembagian pemain dengan judul kesombongan membawa petaka adalah sebagai berikut :

- a) Pembaca Cerita di perankan oleh Alifudin
- b) Siti di perankan oleh Sitinganah
- c) Leni di perankan oleh Anisa Ngatoah
- d) Udin di perankan oleh Azka Setiawan
- e) Beni di perankan oleh Mifarhan Romadhon Hidayat
- f) Dayu di Perankan oleh Diyah Ayu Utami

Selanjutnya setelah pembagian peran dengan membaca skenario siswa memulai bermain peran dengan di pandu oleh guru. Pada permainan peran ini, siswa tetap memakai pakaian sekolah, mereka hanya memainkan peran orang lain sesuai pembagian perannya. Dalam permainan peran ini siswa dalam berdialog dengan membaca scenario yang ada dalam buku cetak tematik. Pada permainan ini, siswa yang tidak sedang memainkan perannya juga mengikuti dengan penuh perhatian dan terlihat antusias, begitu juga dengan kelompok yang sedang memainkan peran juga terlihat antusias meskipun berdialog dengan membawa skenarionya. Setelah bermain peran ini selesai guru mengevaluasi

sedikit mengenai nada dan intonasi dalam berbicara dan mengenai gesture tubuh pemain antar siswa itu sudah bagus.

Selanjutnya bermain peran kembali dimainkan oleh para pemain, siswa bermain kembali seperti sebelumnya hanya saja menambahkan intonasi nada suaranya. Pada permainan ini siswa diberi waktu selama 10 menit. Setelah bermain yang kedua terlaksana, selanjutnya guru bersama siswa mengevaluasi dan mendiskusikan peran-peran yang dilakukan para pemain, disini siswa dan guru menyampaikan usulan perbaikan.

Guru memberikan pertanyaan, “Bagaimana anak-anak bermain perannya tadi kemarin sudah bermain, apakah hari ini lebih menyenangkan? Menyenangkan pak, kata sebagian siswa. Apa yang bisa kalian tangkap dari bermain peran tadi? “Beni serakah pak ingin menang sendiri”, Beni egois pak tidak mau kalah”, Beni sombong pak” Jawaban beberapa siswa

Dari serangkaian kegiatan tersebut itu merupakan bagian dari langkah-langkah metode pembelajaran *role playing* yang telah di paparkan pada bab II. Setelah evaluasi atau diskusi dilakukan, selanjutnya adalah melakukan kegiatan penutup.

4) Kegiatan penutup

Pada tahap ini merupakan tahap akhir dari pembelajaran *role playing* dengan materi persatuan dan kesatuan, sebelum guru mengakhiri proses pembelajaran ini, guru menarik kesimpulan tentang materi yang telah di sampaikan dan memberikan masukan-masukan terkait dengan penampilan siswa dalam bermain peran serta guru memberikan pemahaman apabila ada yang salah dalam jawaban siswa harus di benarkan. kemudian guru memberikan evaluasi sebagai tolak ukur keberhasilan siswa. Evaluasi dilakukan secara lisan. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang akan langsung di jawab oleh siswa. Sebelum pembelajaran di tutup guru mempersilahkan siswa untuk bertanya. Setelah semua

pembelajaran selesai dilakukan, guru menutup pembelajaran dengan doa.⁷⁵

3. Evaluasi Pembelajaran Tematik kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang

Evaluasi disini merupakan evaluasi untuk mengumpulkan informasi tentang pengetahuan siswa. Evaluasi merupakan hal yang harus dilakukan oleh seorang guru, karena untuk mengetahui pencapaian siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat menangkap pembelajaran serta dapat dijadikan tolak ukur akan keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan guru kepada siswa.

Dengan adanya evaluasi dapat diketahui tujuan pembelajaran telah tercapai atau belum. Dalam pembelajaran tematik ini, untuk mengukur pencapaian kompetensi inti yaitu berupa penilaian ulangan harian, ulangan tengah semester dan ulangan ahir semester. Penilaian disini dilakukan dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru setelah pembelajaran selesai hal ini untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penilaian dapat berupa soal pertanyaan yang telah dipersiapkan oleh guru dalam suatu tema pembelajaran.

Pada evaluasi guru menggunakan evaluasi secara langsung dan berupa pertanyaan secara lisan yang kemudian langsung dijawab oleh siswa. Evaluasi pada tanggal 14 Mei 2019 dengan materi tema 9 subtema 3 dan pembelajaran 1 dalam aspek bahasa Indonesia tentang iklan. Dilakukan secara lisan dengan soalnya yaitu : a. ada berapa jenis iklan?, b. jelaskan yang disebut iklan kolom? c. jelaskan yang disebut iklan baris? d. sebutkan ciri-ciri iklan yang baik?

Pada evaluasi tanggal 16 Mei 2019 dengan materi tema 9 subtema 3 dan pembelajaran 2 dengan aspek Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP. Dilakukan secara lisan dengan pertanyaan, "Apa saja yang telah dipelajari

⁷⁵ Observasi pelaksanaan metode *role playing* dengan Bapak Yasin guru tematik kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang, pada hari Rabu, 22 Mei 2019

dari kegiatan hari ini?”, “Apa yang akan dilakukan untuk menghargai perbedaan di sekitar?”

Selanjutnya pada evaluasi tanggal 20 Mei 2019 dengan tema 9 subtema 3 dan pembelajaran 3 dalam aspek Bahasa Indonesia, IPS, dan PPKN. Dengan soal yang di ajukan oleh guru adalah “Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? “Apa yang akan dilakukan untuk menghargai perbedaan di sekitar?”

Pada evaluasi tanggal 22 Mei 2019 dengan materi tema 9 subtema 3 dan pembelajaran 4 dalam aspek PPKN tentang persatuan dan kesatuan dengan soal sebagai berikut : a. pelajaran apa yang kalian ambil dari cerita persatuan dan kesatuan tersebut?, b. bagaimanakan sifat dan sikap beni? c. apakah sifatnya boleh ditiru?

Pada saat guru memberikan soal kepada siswa, siswa langsung menjawab satu persatu terlihat sebagian siswanya aktif dan bersemangat tetapi ada beberapa siswa yang kurang aktif hal tersebut dikarenakan siswa dikenal sebagai anak yang pendiam dan malu-malu. Akan tetapi disini guru selalu mendorong siswa yang kupaif atau siswa yang pendiam agar menjadi aktif dan dapat menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru.

Dengan pembelajaran dengan metode *role playing* ini, pembelajaran lebih semangat dan menjadikan siswa antusias mengikuti pelajaran. terbukti dengan siswa berkomunikasi menjadi lebih aktif dan lebih percaya diri karena tampil di depan kelas.

C. Analisis Data Implementasi Metode *Role Playiing* dalam Pembelajaran Tematik di Kelas V MI Ma’arif NU Sanguwatang

Analisis data merupakan kegiatan mencari dan menyusun secara sistematis data yang di peroleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan lain sehingga dapat mudah dipahami. Dalam menganalisis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, penulis memakai teknik analisis data deskriptif. Adapun proses analisis ini meliputi analisis perencanaan, analisis pelaksanaan dan analisis evaluasi.

Dari beberapa kali observasi, penulis dapat menganalisis terhadap data yang diperoleh dari penelitian terkait implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwatang dengan tema 9 subtema 3 pembelajaran 1 materi iklan dengan aspek Bahasa Indonesia, tema 9 subtema 3 pembelajaran 2 aspek Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP, tema 9 subtema 3 pembelajaran 3 dengan aspek Bahasa Indonesia, IPS, PPKn dan tema 9 subtema 3 pembelajaran 4 materi persatuan dan kesatuan aspek PPKn adalah sebagai berikut :

1. Analisis Perencanaan

Perencanaan merupakan kegiatan untuk mempersiapkan sesuatu, demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran dengan upaya-upaya yang dilaksanakan secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan.

Dari observasi yang dilakukan oleh penulis, perencanaan atau persiapan yang dilakukan oleh guru kelas dengan pembelajaran tematik antara lain mempersiapkan waktu dan tempat pembelajaran, RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) berikut dengan isi RPP ada tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar dan program evaluasi.

Dalam menyiapkan materi pembelajaran tematik kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang guru mempersiapkan buku cetak tematik, dan referensi buku lain serta yang berkaitan dengan subtema dan pembelajarannya seperti naskah drama, dan papan nama. karena guru mempertimbangkan kemampuan akademis siswanya. Dalam pembelajaran tematik terdapat beberapa mata pelajaran dalam satu kali belajar sehingga siswa harus benar-benar faham dengan alurnya. Selanjutnya yang harus di pertimbangkan juga adalah mengenai siswanya baik secara aktif maupun secara kesukarelaan.

2. Analisis Pelaksanaan

Hal yang terpenting sebelum mengajar adalah guru mempersiapkan suatu materi pembelajaran, selain itu guru juga harus menguasai materi yang akan diajarkan. Tanpa penguasaan materi guru tidak akan bisa

menyampaikan materi tersebut. Materi yang akan di sampaikan adalah tema 9 subtema 3 pembelajaran 1 tentang iklan aspek bahasa Indonesia, pembelajaran dua, pembelajaran 3 dan pembelajaran 4 tentang persatuan dan kesatuan aspek PPKN.

Dalam penelitian pertama pada hari Selasa, 14 Mei 2019, topik yang digunakan sebagai bahan bacaan dan pelaksanaan metode *role playing* adalah materi iklan dan macam-macamnya. Kemudian penelitian yang kedua pada hari Kamis, 16 Mei 2019 dengan materi iklan media cetak, zat campuran dan tunggal, tari kreasi daerah. Selanjutnya penelitian ke tiga dilaksanakan pada hari Senin, 20 Mei 2019 dengan materi iklan media cetak, persatuan dan kesatuan, peran ekonomi. Kemudian penelitian terakhir dilakukan pada hari Rabu, 22 Mei 2019 dengan materi persatuan dan kesatuan. Ketika pembelajaran sedang berlangsung penulis mengobservasi kegiatan yang dilakukan guru selama proses kegiatan pembelajaran. karena kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran itu sangat penting, yang nantinya implementasi metodenya dapat berjalan dengan baik dan lancar. Kriterianya dalam mengelola kelas antara lain seperti guru memberi salam, guru memimpin doa, guru melakukan presensi dan guru memberikan motivasi kepada siswa diawal pembelajaran.⁷⁶

Dalam empat kali observasi di kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang, guru tidak sepenuhnya menggunakan metode *role playing* adapun yang menggunakan metode *role playing* pada observasi pertama dan keempat. Observasi ke dua dan ketiga tidak menggunakan metode tersebut, melainkan menggunakan metode ceramah dan metode diskusi.

Dalam melaksanakan pembelajaran ada langkah-langkah yang harus di tempuh terkait dengan implementasi metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran tematik kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwatang sesuai dengan landasan teori pada bab II. Seperti dalam

⁷⁶ Observasi kegiatan guru dengan Bapak Yasin guru tematik kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang, pada tanggal 14, 16, 20 dan 22 Mei 2019.

bukunya Hamzah B Uno yang berjudul model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif. Dalam buku tersebut terdapat sembilan langkah harus dilakukan untuk mengimplementasikan metode pembelajaran *role playing* diantaranya ada pemanasan, memilih pemain atau partisipan, menata panggung, guru menunjuk siswa sebagai pengamat, permainan peran dimulai, guru dan siswa mendiskusikan permainan dan mengevaluasi peran-peran yang dilakukan, permainan peran ulang, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas dan yang terakhir adalah siswa diajak berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik di sekolah pada observasi pertama dan observasi keempat guru sudah menerapkan metode yang sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hamzah B Uno. Hanya saja ada perbedaan pada langkah ke tiga yaitu menata panggung, beliau hanya mengarahkan siswanya untuk bermain di depan kelas yang sudah tersedia.

Dalam metode ini siswa bertanggung jawab akan tokoh yang diperankannya. Siswa mendengarkan dan membaca cerita skenarionya dengan baik sehingga dapat menghayati setiap intonasi dan gestur tubuh. Kondisi kelas juga terlihat ramai, artinya siswa aktif dan terlihat senang mengikuti pembelajaran, juga menumbuhkan kesadaran kerja sama antar siswa dan siswa juga terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.⁷⁷

Dari analisis yang penulis peroleh pada observasi di kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang dapat disimpulkan bahwa dalam empat kali penulis melakukan observasi, guru tidak semuanya menggunakan metode *role playing*, hanya dalam observasi pertama dan keempat guru menggunakan metode *role playing*, akan tetapi hal ini berdampak positif dalam pembelajaran tematik, karena dengan metode ini siswa menjadi

⁷⁷ Observasi kegiatan guru dengan Bapak Yasin guru tematik kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang, pada tanggal 14 Mei dan 22 Mei 2019

lebih aktif mengikuti pembelajaran, siswa lebih semangat dan juga siswa terlatih untuk berkreasi.

3. Analisis Evaluasi

Sebenarnya seorang guru dalam menerapkan sebuah metode pembelajaran tidak diukur dari nilainya saja, tetapi juga mengacu pada kriteria evaluasi dalam mengimplementasikan metode pembelajaran, seperti membuat laporan tentang kegiatan belajar yang baru saja di laksanakan, hal ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan dan menjadi bahan perbaikan dalam kegiatan belajar mengajar berikutnya.

Untuk evaluasi tahap ini sebenarnya di lakukan dengan teknik tes dan non tes. Untuk tehnik tes guru menggunakan beberapa pertanyaan lisan yang sudah dipersiapkan oleh guru, hal ini untuk mengukur kemampuan pemahaman siswa terhadap materi yang telah di pelajari. Sedangkan untuk non tes guru melihat performa atau sikap siswa berupa keaktifan, semangat, antusias dan kemampuan berinteraksi dengan guru dan siswa yang lain.

Guru kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang sudah melaksanakan evaluasi metode pembelajaran *role playing*, yaitu dengan menyimpulkan bersama-sama apa yang telah di pelajari dan guru juga mereview jalannya peran yang dilakukan oleh beberapa siswa. Evaluasi yang dilakukan guru diakhir pembelajaran memberikan soal kepada siswa sesuai dengan apa yang disampaikan dan maksud dari apa yang di mainkan peranannya.

D. Kelebihan dan Kelemahan Implementasi Metode *Role Playiing* dalam Pembelajaran Tematik di Kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang

1. Kelebihan dalam Implementasi Metode *Role Playiing* dalam Pembelajaran Tematik MI Ma'arif NU Sanguwatang diantaranya sebagai berikut :
 - a. Sudah tersedia buku-buku sumber belajar serta referensi lain yang berkaitan dengan mata pelajaran tematik kurikulum 2013
 - b. Siswa aktif, dan berantusias ketika metodenya akan di terapkan.
 - c. Siswa sangat bersemangat ketika bermain peran di depan kelas.

- d. Siswa juga terlatih untuk berinisiatif.
2. Kelemahan dalam Implementasi Metode *Role Playiing* dalam Pembelajaran Tematik MI Ma'arif NU Sanguwatang diantaranya sebagai berikut :
 - a. Tidak semua anak bisa memainkan perannya, karena banyak anak yang tidak kebagian perannya, meskipun anak yang tidak ikut bermain peran mereka sebagai pengamat.
 - b. Banyak memakan waktu, karena bisa melaksanakan dua kali bermain peran.
 - c. Dalam bermain peran, semua siswa membaca teks naskah cerita.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah penulis melakukan penelitian mengenai implementasi metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwatang, penulis melakukan pengumpulan data, penyajian data, dan analisis data, maka yang terakhir adalah mengambil kesimpulan. Berdasarkan penyajian data dan analisis pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan bahwa implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang dengan kurikulum 2013 meliputi tiga tahap pembelajaran yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Dari keempat observasi yang peneliti lakukan, metode yang digunakan dalam pembelajaran tematik tidak hanya metode *role playing* tetapi guru juga menggunakan metode ceramah dan diskusi. Pada observasi pertama dan keempat guru menggunakan metode *role playing* dan pada observasi kedua dan ketiga guru menggunakan metode ceramah dan diskusi. Materi yang menjadi bahan pembelajaran tematik dalam penelitian pertama yaitu tema 9, subtema 3, pembelajaran 1 dengan aspek bahasa Indonesia, dan dalam penelitian kedua yaitu tema 9, subtema 3, pembelajaran 2 dengan aspek Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP, tema 9 subtema 3 pembelajaran 3 dengan aspek Bahasa Indonesia, IPS, PPKN dan tema 9 subtema 3 pembelajaran 4 dengan aspek PPKN.

Sebelum metode *role playing* di terapkan guru melakukan perencanaan atau persiapan seperti mempersiapkan waktu pembelajaran tematik dengan jadwal pelajaran kemudian sebelum pembelajaran dimulai guru menyusun RPP yang berisi berbagai rangkaian kegiatan yang akan di laksanakan saat proses pembelajaran termasuk tujuan pembelajarannya. Kemudian guru mempersiapkan skenario untuk bermain peran, selanjutnya guru menyiapkan materi yang akan di ajarkan. kemudian setelah perencanaan telah dilakukan guru, selanjutnya adalah pelaksanaan metode *role playing* dengan

menggunakan sembilan langkah-langkah yang telah ada. Hal yang terpenting dalam pelaksanaan pembelajaran guru melakukan empat tahapan pembelajaran yaitu persiapan pembelajaran, kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran dan terahir adalah kegiatan penutup. Setelah rangkaian pelaksanaan terlaksana selanjutnya guru melakukan evaluasi pembelajaran. dalam implementasi metode *role playing* pada pembelajaran tematik ini sudah berjalan dengan baik, karena siswa sudah terlihat aktif, antusias, semangat dan percaya diri untuk tampil di depan kelas.

B. Saran

Setelah dilakukan penelitian, terdapat beberapa saran yang penulis dapat sampaikan berdasarkan penelitian yang dilakukan terkait penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwatang dengan kurikulum 2013, penerapan metode *role playing dalam* pembelajaran tematik ini, sudah berjalan dengan baik, namun alangkah baiknya jika beberapa hal dapat dioptimalkan lagi, hal ini dapat dirangkum dalam saran penulis kepada beberap pihak antara lain :

1. Untuk Guru

- a. Guru sebaiknya merancang perangkat pembelajaran tematik menggunakan metode *role playing* dengan sebaik-baiknya seperti rencana pelaksanaan pembelajaran dan buku tematik.
- b. Sebaiknya guru harus selalu memberi motivasi kepada siswa yang terlihat tidak begitu semangat dan siswa yang pendiam atau siswa yang kurang aktif, agar siswa tersebut dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat dan aktif dalam pembelajaran.
- c. Guru dapat meningkatkan keterampilan dalam emnggunakan metode pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajarannya agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Dalam pembelajaran diharapka siswa yang tidak aktif untuk lebih aktif lagi dan untuk siswa yang aktif dapat membantu siswa yang kurang aktif agar menjadi aktif dan semangat dalam pembelajaran.

- b. Dalam pembelajaran siswa mampu mampu meningkatkan prestasi belajar dengan maksimal.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengadakan penelitian yang sama mengenai metode *role playing* akan tetapi dengan subjek yang berbeda.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas nikmat, petunjuk, rahmat, hidayah dan ridhonya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberi semangat dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada bapak Enjang Burhanudin Yusuf, S.S, M.Pd yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. semoga senantiasa Allah menerima amal kebaikan serta senantiasa diberikan kesehatan.

Namun demikian dalam keadaan terbatas ilmu pengetahuan dan wawasan yang penulis miliki, penulis menyadari bahwa banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. oleh karena itu, penulis sangat mengharap kritik dan saran demi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini, dan mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacanya. Aammiinn.

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

- B Uno Hamzah. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Djamarah Bahri Syaiful dan Aswan Zain, 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Faizi Mastur, 2013. *Ragam Merode Mengajarkan Eksakta Pada Murid*. Jogjakarta : DIVA Press
- Hartono Rudi, 2013. *Ragam Model Mengajar Yang Mudah Diterima Murid*, Yogyakarta : DIVA Press
- Herdiansyah Haris, 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-ilmu Sosial..* Jakarta : Salemba Humanika
- Ismawati Alida Nurhasanah, Atep Sujana Ali Sudin, *Penerapan metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya “* . Jurnal Pena Ilmiah, Vol, 1, No. 1.
- Jamil Suprihatiningrum, 2017. *Strategi Pembelajaran teori dan apalikasi*. Jogjakarta : AR-RUZZ MEDIA
- Kadir Abd. dan Hanun Asrohah. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Rajawali Press.
- Karwono dan Heni Mularsih, 2017. *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok : PT Raja Grafindo
- Kusnadi, 2018. *Metode Pembelajaran Kolaboratif*. Tasikmalaya : Edu Publisher
- Majid Abdul, 2012 *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset,
- Majid Abdul, 2014 *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Maunah, Binti. 2009. *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta : Teras.
- Mufarokah Anisatul, 2009. *Strategi Belajar Mengajar*, Yogyakarta : Teras.

- Mularsih, Heni dan Karwono. 2017. *Belajar dan pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok : PT Raja Grafindo Persada
- Ngalimun, 2017. *Strategi Pembelajaran dilengkapi dengan 65 Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Prama Ilmu
- Ngalimun, 2011. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta : CV. Aswaja Pressindo.
- NK Roestiyah, 1991. *strategi belajar mengajar*. Jakarta : RIENEKE CIPTA
- Nurfuadi, 2012. *Profesionalisme Guru*. Purwokerto : STAIN Press
- Observasi pelaksanaan metode *role playing* dengan Bapak Yasin guru tematik kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang, pada hari Senin, 20 Mei 2019
- Observasi pelaksanaan metode *role playing* dengan Bapak Yasin guru tematik kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang, pada hari Selasa, 14 Mei 2019
- Observasi pelaksanaan metode *role playing* dengan Bapak Yasin guru tematik kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang, pada hari Kamis, 16 Mei 2019
- Observasi pelaksanaan metode *role playing* dengan Bapak Yasin guru tematik kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang, pada hari Rabu, 22 Mei 2019
- Observasi Pendahuluan MI Ma'arif NU Sanguwatang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga pada tanggal 3 November 2018.
- Rohmad, 2017. *Pengembangan Instrumen Evaluasi dan Penelitian*. Yogyakarta : Kalimedia
- Rohman, Arif. 2013. *Memahami Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : CV. Aswaja Pressindo
- Rusman, 2018. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok PT Rajagrafindo Persada
- Rusman, 2018. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme*. Depok : PT Raja Grafindo Persada
- Margono S., 2004. *Meodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Sudijono Anas. 1996 *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : PT Rajagrafindo Perdsada
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta,

Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Sunhaji, 2013. *Pembelajaran Tematik Integratif*, Purwokerto : STAIN Press

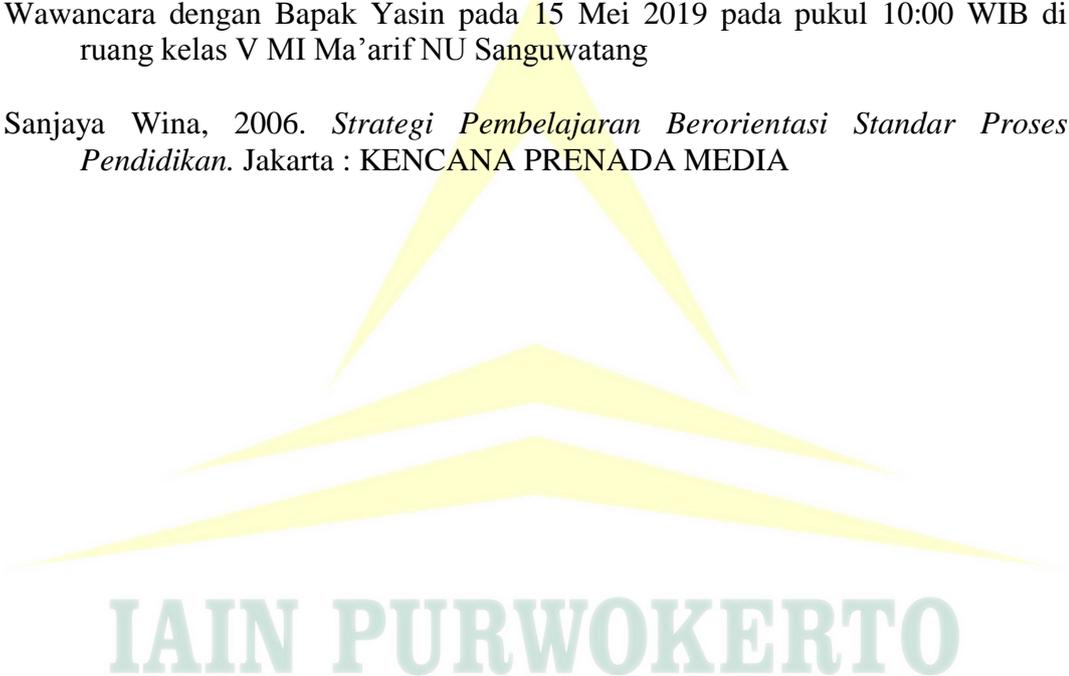
Sunhaji, 2013. *Pembelajaran Tematik-Integratif Pendidikan Agama Islam dengan Sains*. Jogjakarta : STAIN Press

Djamarah bahri Syaiful dan Aswan Zain, 2002. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : PT RIENKA CIPTA

Tolchah, Moch. 2015. *Dinamika Pendidikan Islam Pasca Orde Baru*. Yogyakarta : LKiS Pelangi Aksara.

Wawancara dengan Bapak Yasin pada 15 Mei 2019 pada pukul 10:00 WIB di ruang kelas V MI Ma'arif NU Sanguwatang

Sanjaya Wina, 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : KENCANA PRENADA MEDIA



IAIN PURWOKERTO