

**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**

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 Organisasi 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	

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 Sanguwang 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 Sanguwang 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 Sanguwang 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 Sanguwang 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 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

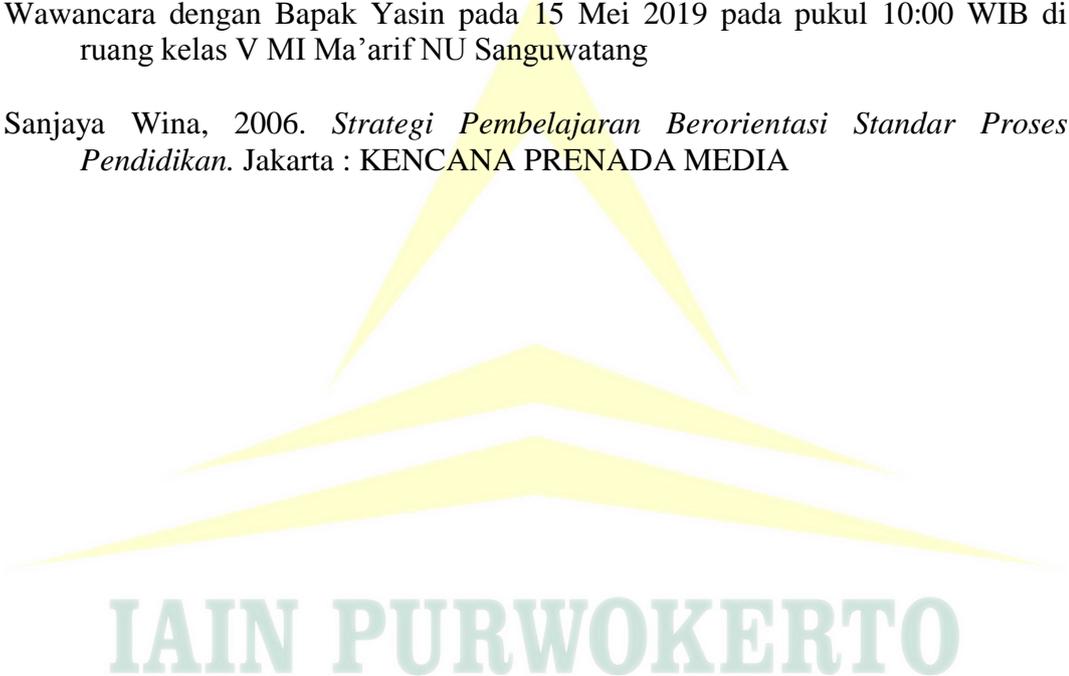
Sunhaji, 2013. *Pembelajaran Tematik-Integratif Pendidikan Agama Islam dengan Sains*. Jogjakarta : STAIN Press

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