

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V
MI MUHAMMADIYAH SUNYALANGU KARANGLEWAS
BANYUMAS**



SKRIPSI

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

IAIN PURWOKERTO

Oleh:

MUFIDATUL KHOERIJAH

NIM. 1323305026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2020**

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V MI MUHAMMADIYAH
SUNYALANGU KARANGLEWAS BANYUMAS**

Mufidatul Khoeriyah
NIM. 1323305026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi bahwa kelas V MI Muhammadiyah Sunyalangu sudah menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang mengkaji tentang penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik kelas V di MI Muhammadiyah Sunyalangu Karanglewes Banyumas.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* Kelas V MI Muhammadiyah Sunyalangu Karanglewes Banyumas?” Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik di MI Muhammadiyah Sunyalangu apakah sudah sesuai dengan langkah-langkah pelaksanaan atautkah belum. Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah diharapkan dapat mengembangkan teori pengajaran, khususnya mengenai implementasi metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan mutu pendidikan dan menambah wacana mengenai pembelajaran tematik.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dimana penulis terjun langsung ke lapangan untuk memperoleh informasi terkait implementasi metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik kelas pembelajaran tematik MI Muhammadiyah Sunyalangu. Adapun objek dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik kelas V. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang digunakan adalah menggunakan teknik analisis model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik sudah sesuai dengan teori yang sudah penulis paparkan pada bab II. Implementasi metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik kelas V MI Muhammadiyah Sunyalangu meliputi perencanaan seperti penyusunan RPP sebelum melakukan pembelajaran, pelaksanaan yaitu penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik, serta evaluasi yang dilakukan oleh guru. Semua rangkaian implementasi metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik sudah berjalan efektif terbukti dengan peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran

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

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	3
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
E. Kajian Pustaka	6
F. Sistematika Pembahasan	8
BAB II METODE PEMBELAJARAN <i>ROLE PLAYING</i> DAN PEMBELAJARAN Tematik	
A. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	10
1. Pengertian Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	10
2. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i>	11
3. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	14
4. Solusi Mengatasi Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	15
B. Pembelajaran TEMATIK	16
1. Pengertian Pembelajaran Tematik	16
2. Karakteristik Mata Pelajaran Tematik	17
3. Kelebihan dan Keterbatasan Pembelajaran Tematik	21
4. Solusi Mengatasi Keterbatasan Pembelajaran Tematik	24

5. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik	24
6. Langkah-langkah Pembelajaran Tematik	25
C. Implementasi Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Pada Pembelajaran Tematik	30
1. Perencanaan Pembelajaran Metode <i>Role Playing</i>	30
2. Pelaksanaan Pembelajaran Metode <i>Role Playing</i>	31
3. Evaluasi Pembelajaran Metode <i>Role Playing</i>	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	35
B. Sumber Data	35
1. Subjek Penelitian	35
2. Objek Penelitian	36
3. Lokasi Penelitian	36
C. Teknik Pengumpulan Data	37
1. Observasi	37
2. Wawancara	38
3. Dokumentasi	40
D. Teknik Analisis Data	40
1. Analisis Sebelum di Lapangan	40
2. Analisis Selama di Lapangan	41
a. <i>Data Reduction</i> (Reduksi Data)	41
b. <i>Data Display</i> (Penyajian Data)	41
c. Verifikasi	42
BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	
A. Penyajian Data	43
1. Gambaran Umum MI Muhammadiyah Sunyalangu	43
a. Lokasi Penelitian	43
b. Profil MI Muhammadiyah Sunyalangu	43
c. Visi dan Misi MI Muhammadiyah Sunyalangu	43
d. Keadaan Guru dan Karyawan	44

e. Keadaan Siswa MI Muhammadiyah Sunyalangu	45
f. Sarana dan Prasarana	46
2. Proses Implementasi Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Muhammadiyah Sunyalangu	47
a. Perencanaan Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Muhammadiyah Sunyalangu	48
b. Implementasi Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Muhammadiyah Sunyalangu	54
c. Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Muhammadiyah Sunyalangu	65
B. Analisis Data	66
1. Analisis Perencanaan	66
2. Analisis Pelaksanaan	67
3. Analisis Evaluasi	68
C. Faktor Pendukung dan Penghambat	70
1. Faktor Pendukung	70
2. Faktor Penghambat	71
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.¹ Dalam proses pembelajaran, guru perlu mempersiapkan metode yang akan digunakan. Akan tetapi, masih banyak guru yang belum menerapkannya. Mereka hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Padahal, sekarang sudah banyak pilihan metode pembelajaran yang dapat menunjang peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Kurang sadarnya guru akan perlunya metode pembelajaran dapat mempengaruhi kelancaran dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan guru tidak mau susah payah menyiapkan metode pembelajaran yang dirasa terlalu membuang-buang waktu. Mereka lebih memilih menerapkan metode ceramah dalam pembelajaran dengan acuan buku modul yang sudah dimiliki oleh peserta didik. Metode pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa/peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa/peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.² Dengan metode pembelajaran *role playing* ini, diharapkan peserta didik mampu menghayati setiap perannya agar dapat menguasai dan memahami materi yang diajarkan.

Metode pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa/peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa/peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini

¹ Syifa S. Mukrimah, *53 Metode Belajar dan Pembelajaran: Plus Aplikasinya*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2014), hlm. 34.

² Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 209.

pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.³ Dengan metode pembelajaran *role playing* ini, diharapkan peserta didik mampu menghayati setiap perannya agar dapat menguasai dan memahami materi yang diajarkan.

Salah satu madrasah yang sudah menerapkan metode Role Playing dalam pembelajaran adalah MI Muhammadiyah Sunyalangu. Afifah Muzayanah, S.Pd.I selaku kepala madrasah mengatakan bahwa metode Role Playing sudah diterapkan di kelas V. Contoh dari penerapan metode Role Playing di MI Muhammadiyah Sunyalangu yaitu pada kelas V di semester genap dalam Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan, subtema 3 Peristiwa Mengisi Kemerdekaan.

Berdasarkan observasi penelitian yang telah dilakukan penulis di MI Muhammadiyah Sunyalangu Karanglewas Banyumas, penulis berminat untuk meneliti implementasi metode *role playing* pada pembelajaran tematik tema 7 sub tema 3 peristiwa mengisi kemerdekaan kelas v karena kebanyakan peserta didik menganggap materi tersebut merupakan salah satu materi yang sulit karena banyak teori-teori keilmuannya. Oleh karena itu, perlu adanya metode yang menarik agar peserta didik mampu memahami materi yang ada pada pembelajaran tematik sub tema 3. Dengan metode tersebut, seluruh peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas dengan cara bermain peran yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, tema tersebut bertepatan dengan waktu penelitian yang dipilih peneliti.

Menurut Kuswati, S.Pd.I selaku guru kelas V mengatakan bahwa salah satu usaha yang dilakukan untuk membuat peserta didik memahami materi adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang menjadikan peserta didik itu lebih aktif daripada gurunya, salah satunya dengan menggunakan metode *role playing* pada tematik tema 7 sub tema 3 karena seluruh peserta didik dapat berpartisipasi aktif serta lebih paham terhadap materi yang diajarkan

³ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 209.

dengan cara peserta didik memerankan secara langsung materi yang diajarkan oleh guru melalui peragaan secara singkat yang sudah dibuat oleh guru.⁴

Menggunakan metode pembelajaran itu sangat penting, karena bukan hanya guru dalam menyampaikan materi saja yang dibutuhkan, tetapi juga pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan juga sangat penting, sebab jika peserta didik tidak paham terhadap materi yang diajarkan indeks pencapaian kompetensi tidak akan tercapai dan pastinya peserta didik juga akan kesulitan dalam menerima materi selanjutnya.

Dalam observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas V, peneliti ingin mengetahui bagaimana implementasi metode *role playing* pada tematik tema 7 sub tema 3 MI Muhammadiyah Sunyalangu Karanglewas Banyumas, yang kemudian akan dituangkan dalam skripsi setelah melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Metode *Role Playing* pada Tematik Tema 7 Sub Tema 3 Peristiwa Mengisi Kemerdekaan Kelas V MI Muhammadiyah Sunyalangu Karanglewas Banyumas”.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dari judul ini maka penulis memandang perlu untuk terlebih dahulu memberikan penjelasan mengenai istilah yang terkandung dalam judul skripsi ini sekaligus beserta penjelasannya.

1. Metode *Role Playing*

Metode pembelajaran merupakan teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik di dalam kelas, baik secara individual ataupun secara kelompok agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik.⁵

Metode *role playing* yaitu cara permainan yang pelaksanaannya berupa peragaan secara singkat oleh warga belajar dengan tekanan utama pada karakteristik/sifat seseorang dengan dasar memerankan cuplikan tingkah

⁴ Hasil Observasi dan wawancara pendahuluan dengan Kuswati, S.Pd.I selaku Guru Kelas V MI Muhammadiyah Sunyalangu Tanggal 7 Januari 2019.

⁵ Tutik Rachmawati & Daryanto, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*, (Yogyakarta: Gava Media, 2015), hlm. 167.

laku dalam situasi tertentu, yang dilanjutkan dengan kegiatan diskusi tentang masalah yang baru diperagakan.⁶

Jadi, yang dimaksud metode *role playing* adalah teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk menyajikan bahan pelajaran kepada siswa/peserta didik dengan memainkan suatu peran dimana orang tersebut seolah-olah menjadi orang yang diperankan tentang suatu topik atau situasi.

2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan peserta didik.⁷ Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid.⁸

Definisi lain menyatakan bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran.⁹

Jadi, yang dimaksud dengan pembelajaran Tematik adalah suatu proses untuk membantu dan melatih peserta didik dalam belajar dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.

3. Implementasi Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik

Implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap.¹⁰

Metode *role playing* adalah teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk menyajikan bahan pelajaran kepada siswa/peserta didik dengan memainkan suatu peran dimana orang tersebut seolah-olah menjadi orang yang diperankan tentang suatu topik atau situasi.

⁶ Tutik Rachmawati & Daryanto, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*, hlm. 170.

⁷ Tutik Rachmawati & Daryanto, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*, hlm. 39.

⁸ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014) hlm. 80.

⁹ Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 147.

¹⁰ E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hlm. 178.

Pembelajaran tematik adalah suatu proses untuk membantu dan melatih peserta didik dalam belajar dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.

Jadi yang dimaksud implementasi metode *role playing* disini adalah penerapan yang berupa tindakan praktis dari metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik yang dapat memberikan efek atau dampak dari suatu pembelajaran.

4. MI Muhammadiyah Sunyalangu

MI Muhammadiyah Sunyalangu adalah sebuah lembaga pendidikan yang pengawasannya berada dalam pengawasan Kementerian Agama Wilayah Kabupaten Banyumas. MI Muhammadiyah Sunyalangu beralamat di Jl. Raya Sunyalangu, Dusun I, Sunyalangu, Karanglewas, Kabupaten Banyummas, Jawa Tengah 53161.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis kemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Implementasi Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Muhammadiyah Sunyalangu Karanglewas Banyumas?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana Implementasi Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 3 Peristiwa Mengisi Kemerdekaan Kelas V MI Muhammadiyah Sunyalangu Karanglewas Banyumas.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi ilmiah dalam rangka memperluas pemahaman tentang implementasi metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik kelas V.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Sekolah

Memberikan gambaran tentang implementasi metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik di madrasah tersebut.

2) Bagi Guru

Meningkatkan motivasi guru untuk selalu menggunakan metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

3) Bagi Mahasiswa PGMI

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam rangka menambah khasanah pengetahuan mengenai implementasi metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik di madrasah ibtidaiyah.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan bagian yang mengungkapkan bagian teori yang relevan dengan masalah penelitian. Kajian pustaka juga merupakan perangkat teoritis untuk mengetahui permasalahan yang dibahas.

Sebelum penulis melakukan penelitian lebih lanjut terlebih dahulu peneliti menelaah beberapa buku, jurnal ilmiah, dan skripsi hasil penelitian terdahulu.

Buku yang penulis kaji diantaranya karya Hamzah B. Uno yang berjudul *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Buku tersebut membahas tentang metode *role playing* yang mencakup tentang sembilan langkah dalam pembelajaran *role playing* yaitu (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.¹¹

¹¹ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hlm. 26

Sedangkan yang berupa jurnal ilmiah antara lain karya Ismawati Alidha Nurhasanah yang berjudul Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya yang dimuat dalam Jurnal Pena Ilmiah Vol 1, No. 1, 2016. Dalam jurnal tersebut dijelaskan bahwa bermain peran merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Role Playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan metode role playing memfasilitasi siswa untuk belajar siswa untuk belajar.¹²

Adapun yang berupa skripsi diantaranya:

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Muhammad Yusuf Bahtiyar (1401411201) yang berjudul “Implementasi Model *Role Playing* Berbantuan Wayang Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS”. Keterkaitan dengan judul ini yaitu sama-sama meneliti tentang metode role playing. Perbedaannya terletak pada fokus dan lokasi penelitian. Saudara Muhammad Yusuf Bahtiyar lebih menekankan pada peningkatan kualitas pembelajaran IPS, sedangkan pada penelitian penulis lebih menekankan pada implementasi metode *role playing* pada pembelajaran tematik, serta lokasi saudara Muhammad Yusuf Bahtiyar berbeda dengan penulis.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Dedi Rizkia Saputra (09108244079) yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten” keterkaitan dengan judul ini yaitu sama-sama meneliti tentang metode pembelajaran *role playing*. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian dan

¹² Ismawati Alidha Nurhasanah, “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya”, Jurnal Pena Ilmiah Vol 1, No. 1, 2016, hlm. 613

lokasi penelitian. Saudara Dedi Rizkia Saputra lebih menekankan pada hasil belajar dengan menggunakan metode *role playing*, sedangkan pada penelitian penulis lebih menekankan pada pemahaman siswa pada pembelajaran tematik dengan menggunakan metode *role playing*, serta lokasi saudara Dedi Rizkia Saputra berbeda dengan penulis.

Ketiga, skripsi yang ditulis oleh Nurul Nafida (1402407007) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Kualitas pembelajaran IPS pada Siswa Kelas VA SD Tambakaji 01”. Keterkaitan dengan judul ini yaitu sama-sama meneliti tentang metode *role playing* (bermain peran). Perbedaannya terletak pada fokus dan lokasi penelitian. Saudari Nurul Nafida lebih menekankan pada peningkatan kualitas pembelajaran IPS, sedangkan pada penelitian penulis lebih menekankan pada implementasi metode *role playing* pada pembelajaran tematik, serta lokasi saudari Nurul Nafida berbeda dengan penulis.

Berdasarkan hasil penelusuran di atas dapat diambil kesimpulan bahwa, meskipun penelitian yang penulis gunakan sama-sama membahas tentang metode *role playing*, namun yang membedakan dengan penelitian yang lain adalah terletak pada fokus penelitiannya. Perbedaannya, penelitian ini membahas tentang implementasi metode *role playing* pada pembelajaran tematik tema 7 sub tema 3 peristiwa mengisi kegiatan kemerdekaan yang dilakukan di MI Muhammadiyah Sunyalangu Karanglewas Banyumas.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran yang menyeluruh terhadap skripsi yang akan dibuat, maka perlu dijelaskan bahwa skripsi terdiri dari tiga bagian, yaitu:

Pada bagian awal skripsi berisi halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota pembimbing, halaman motto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi dan daftar lampiran.

Bagian kedua memuat pokok-pokok permasalahan yang termuat dalam Bab I sampai Bab V.

Bab I berisi Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi Landasan teori yang terdiri dari: metode *role playing* dan pembelajaran tematik yang meliputi: pengertian metode *role playing*, langkah-langkah metode *role playing*, kelebihan dan kekurangan metode *role playing*, pengertian pembelajaran tematik, karakteristik pembelajaran tematik, kelebihan dan keterbatasan pembelajaran tematik, dan implementasi metode *role playing* pada pembelajaran tematik.

Bab III berisi metode penelitian meliputi jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan. Pembahasan hasil penelitian ini berisi: gambaran umum, penyajian data dan analisis data tentang implementasi metode *role playing* pada pembelajaran tematik tema 7 sub tema 3 kelas V MI Muhammadiyah Sunyalangu.

Bab V Penutup, dalam bab ini akan disajikan kesimpulan saran-saran yang merupakan rangkaian dari keseluruhan hasil penelitian secara singkat. Peneliti menyimpulkan dari hasil pembahasan dan memberikan saran agar dalam penelitian serupa selanjutnya lebih berkembang.

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.

IAIN PURWOKERTO

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian mengenai implementasi metode pembelajaran *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik kelas V di MI Muhammadiyah Sunyalangu, penulis dapat menyimpulkan bahwa implementasi metode pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran Tematik kelas V meliputi persiapan seperti penyusunan RPP, pembuatan skenario dan lain-lain sebelum melakukan pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran atau pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* serta melakukan evaluasi pembelajaran. Semua rangkaian penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran tematik sudah berjalan dengan efektif, hal itu dapat dibuktikan pada kegiatan pembelajaran yang dapat berjalan dengan baik, maksimal, siswa terlihat lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* yang dilakukan dalam proses pembelajaran sudah sesuai dengan landasan teori yang telah dikemukakan oleh penulis sebelumnya. Penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran tematik nantinya siswa akan dikondisikan pada situasi tertentu dan membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.

Pada implementasi metode pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran tematik ada sembilan langkah yang perlu dilakukan antara lain yaitu (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan. Di dalam penggunaannya seorang guru harus bisa mengatur waktu dengan baik serta menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* semenarik mungkin agar siswa tidak cepat bosan.

Evaluasi pembelajaran role playing yang dilakukan dalam proses pembelajaran masih ada kekurangan yaitu terkait dengan proses pembelajaran yang memakan banyak waktu sehingga proses pembelajaran kurang maksimal baik dari segi permainan peran yang dilakukan oleh siswa maupun kurangnya materi yang tersampaikan kepada siswa serta kelas yang kurang kondusif.

B. Saran

Dalam meningkatkan kualitas pengajaran di MI Muhammdiyah Sunyalangu terutama berkaitan dengan pembelajaran Tematik, perkenankan penulis memberikan saran-saran kepada:

1. Bagi Pendidik

- a. Pendidik merupakan faktor terpenting dalam keberhasilan pendidikan, oleh karena itu pendidik dapat menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* untuk materi lain dengan mempersiapkan berbagai hal untuk melaksanakan pembelajaran.
- b. Banyaknya waktu yang dibutuhkan dalam penggunaan metode role playing, untuk itu pendidik menugaskan siswa untuk menghafalkan skenario yang telah dibuat minimal satu minggu sebelum proses permainan peran.
- c. Meningkatkan keterampilan dalam menggunakan metode pembelajaran *Role playing* dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- d. Melakukan beberapa penggabungan dari beberapa metode dalam proses pembelajarannya agar meningkatkan kualitas belajar mengajar.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Dalam pembelajaran diharapkan peserta didik untuk lebih aktif.
- b. Dalam pembelajaran peserta didik mampu meningkatkan prestasi belajarnya dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Muhammad & Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras.
- Gintings, Abdorrahman. 2010. *Esensi Praktis: Belajar & Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS: filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasyim, Adelina. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mufarokah, Annisatul. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras.
- Mukrimah, Syifa S. 2014. *53 Metode Belajar dan Pembelajaran: Plus Aplikasinya*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mulyasa, E. 2005. *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2010. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satua Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: PT Bumi aksara.
- N.K. Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rachmawati, Tutik., & Daryanto. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media.

- Roqib, Moh. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam: Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*. Yogyakarta: LkiS Yogyakarta.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Supardan, Dadang. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial: perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Trianto. 2010. *Model pembelajaran Terpadu: Konsep Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wahab, Abdul Aziz. 2012. *Metode dan Model-model Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Zulfa, Umi. 2011. *Metodologi Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Cahaya Ilmu.
- Zuriah, Nurul. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

IAIN PURWOKERTO