

## **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Tematik Terpadu Sekolah Dasar**

**Resti Putri Dewi<sup>1)</sup>, Rifda Eliyasni<sup>2)</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang  
E-mail:<sup>1)</sup>restyputry53@gmail.com, <sup>2)</sup>

### **Abstrak**

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong. Subjek penelitian adalah guru (praktisi) dan 29 orang siswa. Tempat penelitian adalah SD Negeri 39 Pasar Gompong. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada : a) pengamatan RPP siklus I adalah 84,72 % (B), siklus ke II adalah 94,44% (A); b) Pengamatan aspek guru siklus I adalah 78,40% (C), siklus ke II adalah 95,45% (A); c) Pengamatan aspek siswa siklus I adalah 81,81% (C) dan siklus ke II adalah 93,18% (A); d) hasil belajar pada siklus I adalah 66,58 (D) dan siklus ke II adalah 86,35 (B).

**Kata kunci:** Peningkatan pembelajaran tematik terpadu, model *Role playing*

### **Abstract**

The research used was Classroom Action Research (CAR). The purpose of this study was to describe the increase in student learning outcomes in integrated thematic learning using the *Role Playing* learning model in class IV SD Negeri 39 Pasar Gompong. The research subjects were teachers (practitioners) and 29 students. The research location is SD Negeri 39 Pasar Gompong. The results showed an increase in: a) RPP observation of the first cycle was 84.72 (B)%, the second cycle was 94.44% (A); b) Observation aspect of the first cycle teacher is 78.40% (C), the second cycle is 95.45% (A); c) Observation aspects of the student's first cycle is 81.81% (C) and the second cycle is 93.18% (A); d) learning outcomes in the first cycle are 66.58 (D) and the second cycle is 86.35 (B).

**Keywords:** *Integrated thematic learning, Role Playing models.*

### **PENDAHULUAN**

Kurikulum merupakan kumpulan dari dokumen perencanaan yang dijadikan sebagai acuan dalam merancang pembelajaran oleh lembaga pendidikan untuk membelajarkan siswa, sehingga pada akhirnya dapat mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan sesuai dengan Undang – Undang tersebut. Menurut Yunisrul (2018) Kurikulum merupakan inti dari pendidikan, selain berisi rumusan tentang tujuan yang menentukan kemana peserta didik akan dibawa dan diarahkan, juga berisi rumusan tentang isi dan kegiatan belajar, yang akan membekali peserta didik dengan pengetahuan, dan sikap.

Pada saat ini, pemerintah sedang mengusahakan pemerataan pelaksanaan kurikulum 2013 di setiap tingkatan lembaga pendidikan termasuk pada tingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD). Pembaharuan kurikulum pendidikan Indonesia menjadi Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2006 (KTSP). Pada kurikulum 2013 di sekolah dasar, pembelajaran yang diterapkan merupakan pembelajaran tematik. Menurut Majid (2014), pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individu maupun kelompok aktif dalam menggali dan menemukan konsep serta prinsip – prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa

baik secara individu maupun kelompok aktif dalam menggali dan menemukan konsep serta prinsip – prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Selain itu, pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu menggunakan pendekatan tematik yang di dalamnya terdapat beberapa mata pelajaran berdasarkan tema yang dipilih untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa (Rusman, 2011).

Berdasarkan pendapat di atas pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menyatukan beberapa mata pelajaran dalam bentuk tema, yang pada akhirnya siswa dapat menghubungkan materi yang telah diajarkan dengan pemahaman yang telah dimiliki siswa sebelumnya.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang baru dikenal sehingga menyebabkan terjadinya permasalahan – permasalahan dalam menerapkannya, hal ini di buktikan saat peneliti melaksanakan observasi di SD Negeri 39 Pasar Gompong. Banyaknya di temukan masalah – masalah seperti guru yang cenderung melakukan pembelajaran yang monoton, guru belum mampu memotivasi siswa sehingga siswa belum berani untuk mengungkapkan pendapatnya, dan siswa hanya sebagai pendengar saja saat proses pembelajaran, dan masih banyak lagi permasalahan – permasalahan yang terlihat. Berbagai macam permasalahan yang terjadi itu, berdampak pada hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong yang masih rendah.

Berdasarkan permasalahan – permasalahan tersebut perlu diupayakan perbaikan – perbaikan dengan berbagai cara. Salah satunya dengan cara meningkatkan proses pembelajaran ke arah yang lebih baik, yaitu dengan menggunakan berbagai model – model pembelajaran inovatif. Salah satunya model pembelajaran Role Playing. Menggunakan model pembelajaran Role Playing siswa lebih mudah memahami informasi yang diberikan dengan cara menghayati peran dan situasi yang dimainkannya berdasarkan kehidupan nyata.

Menurut Sudjana (2010) mengatakan model pembelajaran Role Playing adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak – pihak yang terdapat pada kehidupan nyata. Adapun keunggulan – keunggulan dari model pembelajaran Role Playing menurut Sudjana (2010 : 116) yaitu: 1) Peran yang ditampilkan peserta didik dengan menarik akan segera mendapat perhatian peserta didik lainnya, 2) Model ini dapat dilakukan baik dalam bentuk kelompok besar maupun kelompok kecil. 3) Dapat membantu peserta didik untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran, 4) Dapat membantu peserta didik untuk menganalisis, dan memahami situasi serta memikirkan masalah yang terjadi dalam bermain peran, 5) Menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik untuk berperan dalam menghadapi masalah. Model pembelajaran Role Playing dapat dijadikan sebagai salah satu variasi model yang dapat digunakan untuk mengajarkan siswa SD kelas IV semester II.

Berdasarkan paparan diatas, maka tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif digunakan karena penelitian ini dilakukan dengan mengamati fenomena yang terjadi di lapangan. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan dengan menghasilkan data deskriptif yang berupa kata – kata tertulis atau lisan dari orang – orang. Pendapat Kunandar (2011) mengatakan bahwa : Pendekatan kualitatif digunakan karena data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang ekspresi siswa yang berkaitan dengan tingkat pemahaman terhadap mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap model belajar baru (afektif), aktifitas siswa mengikuti pelajaran, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya, dapat dianalisis secara kaulitatif.

Pendekatan kuantitatif merupakan penunjang dari pendekatan kualitatif. Seorang ahli menyatakan bahwa, "Pendekatan kuantitatif penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data berupa angka" (Martono, 2011:20). Pendekatan kuantitatif lebih mengutamakan penyajian data berupa angka, karena mengolah hasil akhir dari penelitian yang dilakukan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 39 Pasar Gombang yang merupakan salah satu instansi Sekolah Dasar yang menerapkan Kurikulum 2013. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 39 Pasar Gombang pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena Penelitian Tindakan Kelas ini berlangsung 2 siklus, siklus I yaitu 2x pertemuan, pertemuan pertama tanggal 7 September 2020 dan pertemuan ke 2 tanggal 14 September 2020. Siklus II 1x pertemuan pada tanggal 21 September 2020.

Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gombang. Terdiri dari jumlah siswa sebanyak 29 orang, yang terdiri dari 16 orang siswa laki – laki dan 13 orang siswa perempuan. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah penulis sebagai praktisi dan guru kelas sebagai observer.

Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu sebelum melakukan tindakan. Kegiatan itu dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa saat proses pembelajaran tematik terpadu. Hal pertama yang dilakukan saat mengamati proses pembelajaran yaitu melakukan tanya jawab guru dan siswa tentang proses pembelajaran yang dilaksanakan. Lakukan diskusi dengan guru berkaitan dengan usaha untuk memperbaiki proses pembelajaran tersebut sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan dengan mengacu pada desain PTK yang dirumuskan Suharsimi, Dkk (2008) yang terdiri dari empat tahap yaitu : 1) Perencanaan

Sesuai dengan rumusan masalah, maka penulis membuat perencanaan tindakan yang akan dilakukan. Tindakan itu berupa pembelajaran tematik dengan menggunakan model *Role Playing*.

#### 1. Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus. Pada setiap pertemuan pada penelitian dilaksanakan dengan materi yang berbeda sesuai dengan RPP yang telah disusun. Kegiatan pelaksanaan tersebut berupa kegiatan interaksi antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa.

#### 2. Pengamatan

Pengamatan dilakukan secara terus menerus mulai dari siklus I sampai dengan siklus II. Pengamatan yang dilakukan pada siklus I dapat mempengaruhi penyusunan tindakan pada siklus selanjutnya. Hasil pengamatan ini kemudian didiskusikan dengan guru dan diadakan refleksi untuk perencanaan siklus selanjutnya.

#### 3. Refleksi

Refleksi diartikan sebagai renungan untuk mengkaji apa yang terjadi, dan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan tindakan selanjutnya. Refleksi akan dilakukan setelah tindakan dan pengamatan selesai dilaksanakan. Refleksi dilakukan setiap satu kali setelah tindakan dilakukan.

### Data dan Sumber Data

Data penelitian ini berupa hasil pengamatan observasi dan dokumentasi dari setiap tindakan perbaikan pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gombang. Data tersebut berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan dan hasil belajar yang berupa informasi berikut:

- a. Perencanaan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
- b. Pelaksanaan pembelajaran yang berhubungan dengan perilaku guru dan siswa yang meliputi, interaksi belajar mengajar antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa, dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

- c. Hasil belajar tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkat.

Data diperoleh dari subjek yang diteliti yakni guru dan siswa kelas IV SD Negeri 10 Sapiran Kota Bukittinggi. Sumber data penelitian ini adalah proses pembelajaran tematik terpadu dengan model pembelajaran *Role Playing* pada kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong yang meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), pelaksanaan pembelajaran, dan kegiatan evaluasi pembelajaran.

### **Teknik Analisis Data**

#### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Alat atau instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis. Pada penelitian ini, alat atau instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, soal tes, dan non tes.

#### **2. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang dilakukan pada penelitian ini adalah lembar soal dan lembar observasi. Instrumen tersebut yaitu : Lembar observasi, lembar soal dan lembar pengamatan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Siklus I**

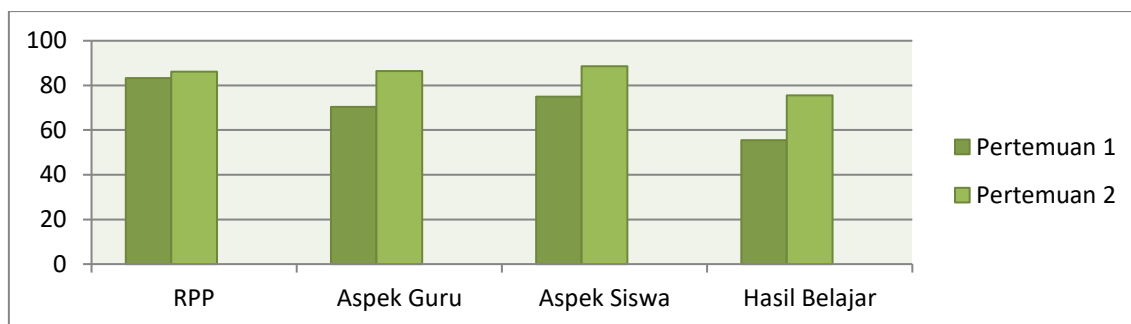
Perencanaan tindakan pada siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada tema 2 selalu berhemat energy subtema 1 sumber energy pembelajaran 1 dan siklus I pertemuan 2 pada tema 2 selalu berhemat energy subtema 2 manfaat energi pembelajaran 1. Pada pembelajaran ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti terlebih dahulu merencanakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), buku sumber belajar, dan media yang akan dipakai.

Pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ada pada kurikulum 2013 yang akan dituangkan kedalam indikator dan kedalam tujuan pembelajaran. Untuk menilai RPP yang peneliti buat, peneliti juga menyediakan lembar observasi pengamatan RPP yang nantinya akan diisi oleh observer.

Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Senin tanggal 7 September 2020 dan siklus I pertemuan 2 dilaksanakan pada hari senin tanggal 14 september 2020. Tema yang diajarkan pada siklus I pertemuan 1 tema selalu berhemat energy subtema sumber energy pembelajaran 1, siklus I pertemuan 2 adalah selalu berhemat energi Subtema manfaat energi pembelajaran 1. Pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 dan 2 diikuti oleh siswa berjumlah 29 orang. Pembelajaran pada siklus I menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sesuai dengan langkah – langkahnya menurut Taufiq dan Muhammadi ( 2012: 177) adalah sebagai berikut: 1) Guru menyusun serta menyiapkan skenario, 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kegiatan berlangsung, 3) Guru membuat kelompok yang berisikan 5 orang siswa, 4) Menjelaskan kompetensi yang hendak dicapai, 5) Memanggil peserta didik untuk menjalankan skenario. 6) Setiap peserta didik berada dikelompoknya sembari melihat peragaan kelompok lain, 7) Setelah semua sudah selesai dilakukan, setiap peserta didik diberi lembar kerja untuk melakukan penilaian atas penampilan tiap-tiap kelompok, 8) Setiap kelompok menyampaikan kesimpulan, 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum, 10) Evaluasi, 11) Penutup

Hasil Pengamatan RPP pada siklus I pertemuan 1 dan 2 yang dilakukan oleh observer terhadap format RPP diperoleh persentase penilaian pertemuan 1 yaitu 83,33% dan pertemuan 2 yaitu 86,11 %. Hasil Pelaksanaan pembelajaran terdiri dari aspek guru dan aspek siswa. Hasil pengamatan terhadap aspek guru, diperoleh persentase penilaian pertemuan 1 yaitu 70,45% dan pertemuan 2 yaitu 86,36%. Hasil pengamatan terhadap aspek siswa, diperoleh persentase penilaian pertemuan 1 yaitu 75% dan pertemuan 2 yaitu

88,63%. Dan hasil belajar siswa siklus I diperoleh persentase penilaian pada pertemuan 1 yaitu 55,46% dan pertemuan 2 yaitu 75,52% .



Dari refleksi pada siklus I, disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran yang diharapkan pada siklus I belum tercapai dengan baik. Dengan demikian, peningkatan hasil pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* peneliti lanjutkan pada siklus II dengan memperhatikan kendala-kendala yang ditemui pada siklus I. Kendala-kendala yang ditemui pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II.

## Siklus II

Perencanaan pelaksanaan tindakan pada siklus II tidak jauh berbeda dengan perencanaan pada siklus I. Pada siklus II membahas tema 2 selalu berhemat energi subtema 3 energi alternatif pembelajaran 1. Sebelum dilaksanakan peneliti merencanakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), buku sumber, dan media pembelajaran yang akan digunakan.

Siklus II dilaksanakan pada hari senin tanggal 21 September pukul 07.30-12.10 WIB. Pelaksanaan dilakukan di kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong, dengan jumlah siswa 29 orang. Pelaksanaan pada siklus II dengan tema 8 daerah tempat tinggal subtema 3 bangga terhadap daerah tempat tinggal pembelajaran 3. Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu ini menggunakan model pembelajaran *Role Playing*

Hasil pengamatan RPP dalam kegiatan pembelajaran siklus II sudah sangat baik dan diperoleh persentase penilaian 94,44%. Hasil pelaksanaan pembelajaran berdasarkan aspek guru pada siklus II adalah 94,45%. Aspek siswa pada siklus II adalah 93,18%. Hasil belajar yang diperoleh pada siklus II adalah 88,22%.

Hasil pengamatan tentang pelaksanaan dan evaluasi siswa pada siklus II ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran tematik terpadu sudah terlaksana dengan baik. Dengan demikian, terjadi peningkatan pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV SD Negeri 39 Pasar Gompong sudah maksimal.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan model pembelajaran *Role Playing* terlihat bahwa guru membuat perencanaan yang dimulai dengan membuat rancangan pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan komponen RPP. Komponen RPP menurut Majid (2014) yaitu :1) mencantumkan identitas, 2) mencantumkan tujuan pembelajaran, 3) mencantumkan materi pembelajaran, 4) mencantumkan model/metode pembelajaran, 5) mencantumkan langkah – langkah kegiatan pembelajaran, 6) mencantumkan media/alat/bahan/sumber belajar, 7) mencantumkan penilaian. Menurut Yunisrul (2017) Keberhasilan pembelajaran tidak terlepas dari persiapan yang harus dilakukan guru sebelum pelaksanaan pembelajaran seperti menentukan model yang digunakan, materi yang akan diajarkan, mengembangkan mata pelajaran, menyampaikan tugas peserta didik, menentukan waktu dan tempat yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari penyusunan perencanaan siklus I, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan untuk perbaikan pembelajaran, yaitu perumusan indikator, perumusan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pemilihan sumber belajar, dan media pembelajaran. Berdasarkan pengamatan terhadap RPP pada siklus I diperoleh persentase penilaian 84,72 %. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran berdasarkan model pembelajaran *Role Playing* berada dalam kriteria baik (B).

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sudah sesuai dengan apa yang telah direncanakan dalam RPP, namun masih belum sepenuhnya terlaksana secara maksimal. Adapun kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I sebagai berikut : peneliti belum menyampaikan kemampuan yang akan dicapai siswa dan belum menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran sehingga siswa belum mengerti kegiatan yang akan dilakukan, siswa selalu bertanya kegiatan apa yang akan dilakukan. Guru belum mampu menguasai kelas karena guru hanya terfokus pada materi yang disampaikan sehingga kondisi kelas ribut dan banyak siswa yang berbicara dengan temannya. Guru belum melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan, guru terlalu lama memberikan waktu pada siswa dalam mengerjakan latihan sehingga waktu yang dibutuhkan tidak cukup. Guru belum mampu melaksanakan langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* sesuai dengan yang diharapkan. Pemanfaatan sumber belajar/media dalam pembelajaran guru lupa menyampaikan pesan yang menarik bagi siswa. Pelibatan peserta didik dalam pembelajaran, guru belum menunjukkan hubungan antar pribadi sehingga masih ada siswa yang belum terlalu diingat oleh peneliti. Siswa belum mampu memperlihatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran, sedangkan pada kurikulum 2013 ini siswalah yang harus aktif dibandingkan guru, guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Siswa belum mampu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing*, sedangkan siswa harus melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing*.

Kekurangan pada pelaksanaan siklus I ini harus diperbaiki pada siklus berikutnya. Peneliti diharapkan mampu membimbing siswa dengan baik, agar siswa bisa melaksanakan pembelajaran dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang disukai baik oleh peserta didik maupun guru, menurut Maier (dalam Iskandar 2017:140). Untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan yang disukai oleh peserta didik, guru hendaknya menerapkan langkah – langkah model pembelajaran *Role Playing* dengan baik.

Persentase penilaian proses pada RPP siklus I pertemuan 1 adalah 83,33%, aktifitas guru siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai 70,45% termasuk ke dalam kategori Kurang, dan aktifitas siswa yaitu 75% termasuk dalam kategori cukup. Dari aspek sikap terlihat cukup, dari aspek pengetahuan diperoleh nilai 55,46 dan dari aspek keterampilan diperoleh nilai 55,17. Sedangkan penilaian proses pada RPP siklus 1 pertemuan 2 adalah 86,11%, aktifitas guru siklus I pertemuan 2 yaitu 86,36%, dan aktifitas siswa diperoleh yaitu 88,63%. Dilihat dari aspek sikap siswa diperoleh nilai baik karena terlihat adanya peningkatan, dari aspek pengetahuan diperoleh nilai 75,52, dan dari aspek keterampilan diperoleh nilai 76,72.

**Tabel 1. Rata – rata hasil penilaian siklus I**

No	Kriteria
1.	RPP 84,72%
2.	Aspek guru 78,40%
3.	Aspek siswa 81,81%
4.	Aspek pengetahuan 66,58%
5.	Aspek keterampilan 65,95%

## **Pembahasan Siklus II**

Berdasarkan perencanaan yang disusun, pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan apa yang telah direncanakan dan mengikuti langkah-langkah dalam model

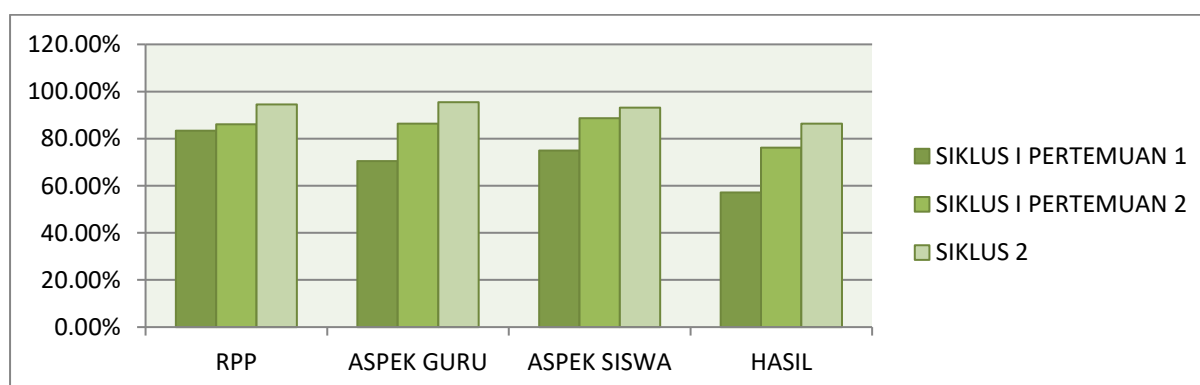
pembelajaran *Role Playing*. Siklus II dilaksanakan 1x pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, ditemukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Penyajian materi dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sudah terlaksana dengan baik sesuai dengan perencanaan yang dibuat.
- 2) Guru telah mampu menguasai kelas dengan baik sehingga siswa dapat belajar dan memahami materi pelajaran dengan baik.
- 3) Guru telah mampu melibatkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran.
- 4) Siswa sudah mengikuti langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* dengan baik sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- 5) Siswa sudah mampu memperlihatkan partisipasi aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran seperti dalam memainkan peran.
- 6) Siswa sudah memberikan respon yang baik terhadap materi yang disampaikan dalam pembelajaran.

Penelitian pada siklus II ini telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* seperti yang dikemukakan oleh Taufik dan muhammadi ( 2012: 177) adalah sebagai berikut: 1) Guru menyusun serta menyiapkan scenario, 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kegiatan berlangsung, 3) Guru membuat kelompok yang berisikan 5 orang siswa, 4) Menjelaskan kompetensi yang hendak dicapai, 5) Memanggil peserta didik untuk menjalankan scenario, 6) Setiap peserta didik berada dikelompoknya sembari melihat peragaan kelompok lain, 7) Setelah semua sudah selesai dilakukan, setiap peserta didik diberi lembar kerja untuk melakukan penilaian atas penampilan tiap-tiap kelompok, 8) Setiap kelompok menyampaikan kesimpulan. Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada siklus II ini sudah terlaksana sesuai dengan apa yang diharapkan.

Pencapaian pada penilaian proses sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada siklus II sudah baik dibandingkan sebelum dilakukan tindakan.

Penilaian RPP pada siklus II yaitu 94,44% pada aspek guru siklus II memperoleh nilai 95,45%, dan dapat dikategorikan Amat baik. Sedangkan pada aspek siswa memperoleh nilai 93,18%, dan dapat dikategorikan Amat baik. Pada aspek sikap pada siklus II sudah bernilai baik, pada aspek pengetahuan siklus II diperoleh nilai 89,65 dan pada aspek keterampilan siklus II didapat nilai 81,90.



**Grafik peningkatan hasil pembelajaran**

## SIMPULAN

Pelaksanaan proses pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* terdiri dari kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, dan kegiatan akhir pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dilaksanakan dengan langkah-

langkah : 1) Guru menyusun serta menyiapkan scenario, 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kegiatan berlangsung, 3) Guru membuat kelompok yang berisikan 5 orang siswa, 4) Menjelaskan kompetensi yang hendak dicapai, 5) Memanggil peserta didik untuk menjalankan scenario, 6) Setiap peserta didik berada dikelompoknya sembari melihat peragaan kelompok lain, 7) Setelah semua sudah selesai dilakukan, setiap peserta didik diberi lembar kerja untuk melakukan penilaian atas penampilan tiap-tiap kelompok, 8) Setiap kelompok menyampaikan kesimpulan. Hasil pengamatan dari pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing* pada RPP siklus I pertemuan 1 yaitu 83,33%, aspek guru pada siklus I pertemuan 1 menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum maksimal persentase yang diperoleh adalah 70,45% . Pada siklus I pertemuan 2 persentase yang diperoleh adalah 86,36 %, sedangkan pada siklus II persentase yang diperoleh adalah 95,45% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil pengamatan dari pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing* aspek siswa pada siklus I pertemuan 1 menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum maksimal persentase yang diperoleh adalah 75% . Pada siklus I pertemuan 2 persentase yang diperoleh adalah 88,63 %, sedangkan pada siklus II persentase yang diperoleh adalah 93,18% dengan kualifikasi sangat baik. Dari hal ini terlihat bahwa ada peningkatan pada tahap pelaksanaan mulai dari siklus I sampai siklus II. Peningkatan proses pada pembelajaran tematik terpadu dilihat dari rancangan RPP yang dibuat guru, pelaksanaan pembelajaran yang dinilai dalam 2 aspek yaitu aspek guru dan aspek siswa, penilaian pada aspek sikap, penilaian pengetahuan, dan penilaian keterampilan dan dipaparkan pada penilaian hasil berikut ini : penilaian hasil siswa pada siklus I pertemuan 1 dengan persentase rekapitulasi nilai siswa adalah 57,04 kemudian meningkat pada siklus I pertemuan 2 dengan persentase rekapitulasi nilai siswa adalah 76,12 dengan kriteria cukup, dan lebih meningkat lagi pada siklus II dengan persentase rekapitulasi nilai siswa adalah 86,35 dengan kriteria baik. Proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing* ini memperoleh hasil rekapitulasi nilai siswa baik dari KBM 75. Dengan demikian proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dan pembelajaran jadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S, dkk. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iskandar, R & Rachmadtullah, Reza. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing Di Kelas Iv Sekolah Dasar. Jurnal ilmiah jurusan guru sekolah dasar. 2(1). 135-144.
- Kunandar. (2011). Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Majid, A. (2014). Pembelajaran Temati Terpadu. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Martono, N. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta : PT RajaGravindo Persada
- Rusman. (2011). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. (2010). Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yunisrul. (2017). Meningkatkan Keterampilan Teknik Kolase dengan Bahan Limbah di Sekolah Dasar Negeri 15 Lakuang Kota Bukittinggi. Ejournal.unp.ac.id e-ISSN 2579-3403, Volume 1, Nomor1
- Purnamasari, J. Yunisrul & Desyandri. (2018). Peningkatan Pembelajaran Tematik Dengan Pendekatan Scientific Di Kelas I Sdn 15 Ulu Gadut Kota Padang. Ejournal.unp.ac.id/student/index.php/pgsd