

**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-IKHLAS SRONO BANYUWANGI  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**



Oleh:

**Devi Isma Darajat**

**NIM: 084 144 062**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
JANUARI 2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-IKHLAS SRONO BANYUWANGI  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

### SKRIPSI

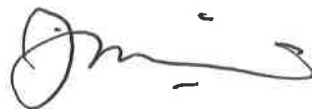
diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Devi Isma Darajat  
NIM: 084 144 062

IAIN JEMBER

Disetujui Pembimbing



Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag.  
NIP: 196806131994022001

**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-IKHLAS SRONO BANYUWANGI  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Kamis

Tanggal : 23 Januari 2020

Tim Penguji,

Ketua,


Sekretaris,

  
Drs. H. Ainur Rafik, M.Ag.  
NIP. 196405051990031005

  
Mochammad Zaka Ardiansyah, M.Pd.I.  
NIP. 198708252015031006

Anggota:

1. Dr. M. Hadi Purnomo, M.Pd.

(  )

2. Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag.

(  )

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

  
  
Dr. M. Mukni'ah, M.Pd.I.  
NIP. 1964051119990320001

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

*Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.<sup>1</sup>*



---

<sup>1</sup> Departemen Agama, *Al Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: JABAL, 2010), 210.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Maha Besar Allah SWT, Segala puji dan syukur kupersembahkan bagi yang Maha Kuasa Alam dan Semesta dengan curahan rahmat yang di berikan. Dengan segenap kasih sayang dan diiringi Doa yang tulus kupersembahkan karya tulis ilmiah ini kepada

1. Almarhum ayah saya yang sudah mendorong saya untuk kuliah hingga sampai saat ini, dan Ibu saya yang sangat saya sayangi, cintai dan hormati.
2. M. Anton Tama adik saya yang sangat saya sayangi, M. Rifqi Badarusman yang selalu mendukung saya, sahabat, teman-teman saya yang sangat saya sayangi karena sudah membantu doa agar skripsi ini segera selesai.
3. Guru-guru dan dosen-dosen yang selalu saya hormati dan saya banggakan.
4. Teman-teman seperjuangan yang selalu mendoakan agar lulus bersamaan.
5. Almamater IAIN Jember yang selalu saya junjung tinggi.

IAIN JEMBER

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat, taufik dan hidayah serta inayah-nya. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan keharibaan junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari jalan kegelapan menuju Addinul Islam, jalan yang terang benderang, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Penggunaan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlash Srono Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020” dengan baik dan lancar.

Penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan serta dorongan bagi penulis dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini.

Ucapan terimakasih tersebut terutama peneliti sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE. MM. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember yang telah memfasilitasi penulis selama proses kegiatan perkuliahan di lembaga ini.
2. Ibu Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Rif'an Humaidi, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mengatur program mata kuliah.
4. Ibu Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan penuh kesabaran, keikhlasan dan ketelatenan di tengah kesibukannya meluangkan waktu memberikan bimbingan kepada penulis.

5. Ibu SitiRuqoiyah, S.Pd.I. dan Ibu Lilik Hariani, S.Pd.I. selaku kepala dan guru di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi yang telah memberi ijin tempat penelitian dan banyak membantu penulis selama melaksanakan penelitian.
6. Segenap dewan guru dan siswa-siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi, tempat penulis melaksanakan penelitian.
7. Semua pihak yang telah membantu selesainya skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya hanya ridha Allah SWT yang dapat membalas atas semuanya, kritik dan saran membangun penulis harapkan, semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Amin.

Jember, Desember 2019

**Devi Isma Darajat**  
NIM: 084 144 062

IAIN JEMBER

## ABSTRAK

**Devi Isma Darajat.** 084 144 062. Penggunaan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020. Desember 2019. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Jember.

Pengajaran yang berpusat pada siswa adalah proses belajar mengajar berdasarkan kebutuhan dan minat siswa. Strategi pengajaran yang berpusat pada siswa dirancang untuk menyediakan system belajar yang fleksibel sesuai dengan kehidupan dan gaya belajar siswa. Metode bermain peran merupakan salah satu pembelajaran yang melatih siswa untuk menghayati peran yang sedang dimainkannya, siswa juga dilatih untuk merasakan peran yang sedang dimainkannya.

Fokus dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana persiapan dan intruksi metode bermain peran pada pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020, (2) bagaimana tindakan dramatic dan diskusi metode bermain peran pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020 dan (3) bagaimana evaluasi metode bermain peran pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan fokus penelitian tersebut penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan persiapan dan intruksi metode bermain peran pada pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020, (2) mendeskripsikan tindakan dramatic dan diskusi metode bermain peran pada pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020 serta (3) mendeskripsikan evaluasi metode bermain peran pada pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menjadi alat utama adalah manusia (*human tools*) dengan melibatkan peneliti sebagai instrumen. Penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020 pada bulan Agustus 2019. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) langkah persiapan dan instruksi, guru memberikan instruksi khusus pada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. (2) Langkah tindakan dramatic dan diskusi, guru lebih focus membimbing siswa yang sedang bermain peran dan siswa terlihat canggung dan malu-malu dalam bermain peran dikarenakan pembelajaran bermain peran seperti ini merupakan hal yang baru bagi mereka. Dan (3) langkah evaluasi bermain peran, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terhadap isi dari cerita bermain peran untuk dapat menimbulkan ide/pendapat, sebaiknya pertanyaan yang diberikan dapat menimbulkan pendapat dari siswa dan siswa dapat mengembangkan jawabannya.



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	<b>1</b>
B. Fokus Penelitian .....	<b>8</b>
C. Tujuan Penelitian .....	<b>8</b>
D. Manfaat Penelitian.....	<b>9</b>
E. Definisi Istilah .....	<b>10</b>
F. Sistematika Pembahasan .....	<b>11</b>
<b>BAB II. KAJIAN KEPUSTAKAAN</b> .....	<b>13</b>
A. Penelitian Terdahulu.....	<b>13</b>
B. Kajian Teori.....	<b>17</b>
1. Pengertian Metode Pembelajaran .....	<b>17</b>
2. Jenis-jenis Metode Pembelajaran.....	<b>18</b>
3. Metode Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ).....	<b>20</b>
4. Pembelajaran Tematik .....	<b>28</b>

<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	33
B. Lokasi Penelitian .....	33
C. Subyek Penelitian .....	34
D. Teknik Pengumpulan Data .....	34
E. Analisis Data .....	37
F. Keabsahan Data .....	39
G. Tahap-tahap Penelitian .....	40
<b>BAB IV. PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>42</b>
A. Gambaran Obyek Penelitian .....	42
1. Identitas MI Al-Ikhlas .....	42
2. Sejarah Singkat MI Al-Ikhlas .....	42
3. Visi dan Misi MI Al-Ikhlas .....	43
4. Struktur Organisasi MI Al-Ikhlas .....	45
5. Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan MI Al-Ikhlas....	45
6. Data Siswa MI Al-Ikhlas .....	47
7. Data Sarana dan Prasarana MI Al-Ikhlas .....	47
8. Sarana Pendukung Belajar Mengajar MI Al-Ikhlas .....	48
B. Penyajian Data Dan Analisis .....	49
C. Pembahasan Temuan .....	73
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>79</b>
A. Kesimpulan .....	79
B. Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

No.	Judul Tabel	Halaman
2.1	Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu.....	16
4.1	Komposisi Tenaga Pendidik MI Al-Ikhlas Srono Banyuwangi Berdasarkan Pendidikan dan Status Kepegawaian.....	46
4.2	Nama, Tempat Tanggal Lahir, Pendidikan dan Jabatan pendidik dan tenaga kependidikan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi.....	46
4.3	Jumlah Siswa MI Al-Ikhlas Srono Banyuwangi Berdasarkan Jenis Kelamin dan kelas pada Tahun Pelajaran 2016/2017, 2017/2018 serta 2019/2020.....	47
4.4	Sarana Pendukung Belajar Mengajar di MI Al-Ikhlas Srono Banyuwangi.....	48
4.5	Temuan Penelitian.....	73



## DAFTAR GAMBAR

No.	Judul Gambar	Halaman
4.1	Struktur Organisasi MI Al-Ikhlas Srono Banyuwangi .....	45
4.2	Gambar cerita yang akan dijadikan permainan peran.....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Matrik Penelitian
- Lampiran 2. Pedoman Penelitian
- Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 4. Transkrip Wawancara
- Lampiran 5. Transkrip Cerita
- Lampiran 6. Dokumentasi
- Lampiran 7. Jurnal Kegiatan Penelitian
- Lampiran 8. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 9. Surat Selesai Penelitian
- Lampiran 10. Biodata Penulis
- Lampiran 11. Surat Pernyataan Keaslian Tulisan



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekuat dalam kehidupan masyarakat.<sup>1</sup> Pendidik merupakan salah satu faktor yang memerlukan perhatian tersendiri dalam pembangunan nasional yaitu usaha mencerdaskan kehidupan bangsa, karena dengan pendidikan akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kualitas pendidikan yang baik dilihat dari output pembelajaran. Dalam undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 disebutkan:

“Tujuan pendidikan nasional 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 dan bertanggung jawab”.<sup>2</sup>

Upaya meningkatkan kualitas belajar mengajar yang berpusak pada mutu pendidikan, terdapat beberapa unsur yang saling berkaitan yang meliputi peserta didik, pendidik, tujuan, isi pendidikan, cara/metode. Proses belajar pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh siswa terlibat secara aktif baik mental, fisik maupun sosial. Oleh karena itu guru dikatakan sebagai penggerak perjalanan belajar dan sebagai fasilitator belajar siswa yang diharapkan

---

<sup>1</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta:PT bumi aksara,2010),79.

<sup>2</sup>Sisdiknas Undang-undang RI 20 tahun 2003 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset,2017),1

mampu membantu memecahkan tingkat kesukaran yang dialami siswa. Pendidik merupakan orang yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pendidikan dengan sasaran peserta didik. Seorang pendidik harus mampu menguasai materi yang akan dijelaskan kepada peserta didiknya sebelum melakukan kegiatan proses pembelajaran alangkah baiknya seorang pendidik membekali diri dengan membuat rencana pembelajaran dan mempelajari apa yang akan disampaikan pada peserta didik pada saat pembelajaran.

Metode pembelajaran memiliki ragam yang banyak, namun tidak semua metode dapat diterapkan pada setiap materi, sehingga diperlukan cara untuk memilihnya agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Di samping itu, pemilihan metode pembelajaran yang akan diterapkan perlu disesuaikan dengan jenis materi, karakteristik siswa serta situasi dan kondisi tempat pembelajaran akan berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas guru dalam memilih metode pembelajaran yang ada sehingga pembelajaran dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar.<sup>3</sup>

Pembelajaran terkait dengan bagaimana membelajarkan siswa atau bagaimana membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan dorongan oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan siswa. Oleh karena itu pembelajaran berupaya menjabarkan nilai-nilai yang terkandung dalam kurikulum dengan menganalisa tujuan pembelajaran dan karakteristik isi bidang studi pendidikan agama yang terkandung dalam kurikulum. Selanjutnya dilakukan kegiatan

---

<sup>3</sup> Saminanto, *Ayo Praktik PTK* (Semarang: Rasail, 2010), 30.

untuk memilih, menerapkan dan mengembangkan cara-cara (metode dan strategi pembelajaran) yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sesuai dengan kondisi yang ada agar kurikulum dapat diaktualisasikan dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup>

Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran, metode pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu, tetapi tidak setiap metode pembelajaran sesuai digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Banyak dijumpai dalam proses pembelajaran guru kaku dengan mempergunakan satu atau dua metode, menterjemahkan metode itu secara sempit dan menerapkan metode di kelas dengan metode yang dibaca, metode pembelajaran merupakan cara untuk menyampaikan, menyajikan, memberi latihan dan memberi contoh pelajaran kepada siswa, dan siswa mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru secara sempurna dengan mempergunakan metode yang dikembangkan dengan dasar pengalamannya, metode-metode dapat dipergunakan secara variatif, dalam artian kata-katanya tidak boleh monoton dalam suatu metode.<sup>5</sup>

Metode bertujuan mengantarkan sebuah pembelajaran ke arah tujuan tertentu yang ideal dengan tepat dan cepat sesuai yang diinginkan. Karenanya terdapat prinsip yang umum dalam memfungsikan metode, yaitu prinsip agar dapat dilaksanakan dalam suasana menyenangkan, menggembirakan penuh

---

<sup>4</sup> Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM* (Semarang: Rasail Media Group, 2011), 10.

<sup>5</sup> Syamsul Ma'arif, *Guru Profesional Harapan dan Kenyataan* (Semarang: Needs Press, 2012), 17.



dorongan dan motivasi sehingga materi pembelajaran itu menjadi lebih mudah untuk diterima siswa. Metode sangat berfungsi dalam menyampaikan materi yang berkenaan dengan dimensi afektif dan psikomotorik, dan ada materi yang berkenaan dengan dimensi afektif, yang kesemuanya itu menghendaki pendekatan metode yang berbeda-beda.

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari dua sisi yang sama pentingnya, yakni sisi proses dan sisi hasil belajar. Proses belajar berkaitan dengan pola perilaku siswa dalam mempelajari bahan pelajaran, sedangkan hasil belajar berkaitan dengan perubahan perilaku yang diperoleh sebagai pengaruh dari proses belajar. Hasil belajar merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan proses belajar. Dengan kata lain, bagaimana seharusnya siswa belajar, akan sangat ditentukan oleh apa hasil yang ingin diperoleh siswa. Manakala kriteria keberhasilan belajar siswa diukur dari seberapa banyak materi pelajaran dapat dikuasai siswa, akan berbeda proses belajar yang dilakukan dengan kriteria keberhasilan ditentukan oleh sejauh mana siswa dapat memanfaatkan potensi otaknya untuk memecahkan suatu persoalan.

Proses pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu sistem. Dengan demikian, keberhasilannya dapat ditentukan oleh berbagai komponen yang membentuk sistem itu sendiri. Apabila dipetakan banyak komponen yang berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar dari mulai komponen yang datang dari dalam yang secara langsung berkaitan dengan proses pembelajaran, sampai pada komponen luar yang tidak langsung berkaitan dengan proses pembelajaran. Di antara sekian banyak komponen yang

berpengaruh itu, komponen guru merupakan ujung tombak yang secara langsung berhubungan dengan siswa sebagai objek dan subjek belajar. Oleh karena itu, berkualitas atau tidaknya proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan dan perilaku guru dalam pengelolaan pembelajaran. Dengan kata lain, guru merupakan faktor penting yang dapat menentukan kualitas pembelajaran.<sup>6</sup>

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang terdiri dari beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Menurut Abdul Majid<sup>7</sup> “Kurikulum merupakan salah satu komponen itu proses pendidikan. Kurikulum SD/MI 2013 menggunakan pendekatan pembelajaran Tematik Terpadu dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran Tematik Terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema”. Dalam pelaksanaannya, pendekatan pembelajaran tematik ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa yang memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Tujuan dari adanya tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran, akan tetapi juga keterkaitannya dengan konsep-konsep dari mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu pembelajaran tematik penting diterapkan di SD karena pada

---

<sup>6</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2009), 2.

<sup>7</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), iv.

umumnya siswa pada tahap ini masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik). Perkembangan fisiknya tidak pernah bisa dipisahkan dengan perkembangan mental, sosial dan emosional.

Proses pembelajaran seringkali terlihat monoton, guru banyak menggunakan metode-metode klasikal seperti ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa cenderung pasif saat proses belajar mengajar berlangsung. Terdapat banyak metode pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk menyalurkan agar siswa aktif saat mengikuti proses pembelajaran, selain itu guru harus memperhatikan keselarasan metode dengan materi yang akan diajarkan. Hal ini akan menghindari kerancuan saat proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran seperti ini yang dibutuhkan siswa sehingga mereka merasa nyaman dengan proses pembelajaran dan mereka merasa antusias saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Metode bermain peran adalah salah satu metode yang bisa membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Bermain peran (*role play*) merupakan suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.<sup>8</sup> Dengan bermain peran siswa lebih berperan aktif dalam belajar, karena dalam bermain peran murid diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Beberapa alasan penggunaan metode bermain peran atau sosiodrama dalam metode pembelajaran adalah memperjelas gambaran suatu peristiwa dari pelajaran yang diberikan, yang di dalamnya menyangkut orang

---

<sup>8</sup> Hisyam Zaini, Bermawiy Munthe dan Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insani Madani, 2008), 98.

banyak dan lebih baik didramatisasikan dari pada hanya diceritakan saja, dimaksudkan untuk melatih anak-anak agar mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial mereka di kelak kemudian hari, dan melatih anak-anak agar mudah bergaul, mempunyai timbang rasa serta kemungkinan pemahaman terhadap orang lain dengan berbagai permasalahannya.

Pengajaran yang berpusat pada siswa adalah proses belajar mengajar berdasarkan kebutuhan dan minat siswa. Strategi pengajaran yang berpusat pada siswa dirancang untuk menyediakan sistem belajar yang fleksibel sesuai dengan kehidupan dan gaya belajar siswa. Lembaga pendidikan dan guru tidak berperan sebagai sentral melainkan hanya sebagai penunjang.<sup>9</sup> Metode bermain peran merupakan salah satu pembelajaran yang melatih siswa untuk menghayati peran yang sedang dimainkannya, siswa juga dilatih untuk merasakan peran yang sedang dimainkannya, misalkan seorang siswa sedang memainkan peran menjadi orang baik maka siswa menjadi tahu perilaku yang mencerminkan tingkah laku baik itu seperti apa.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi penulis tertarik untuk lebih mengkaji lebih dalam tentang penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020.

---

<sup>9</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 201.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka penelitian ini difokuskan pada penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020. Adapun secara terperinci fokus penelitian dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagaimana persiapan dan intruksi metode bermain peran pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020 ?
2. Bagaimana tindakan dramatik dan diskusi metode bermain peran pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020?
3. Bagaimana evaluasi metode bermain peran pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020?

## **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020 dengan perincian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan persiapan dan intruksi metode bermain peran pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020 .

2. Mendeskripsikan tindakan dramatik dan diskusi metode bermain peran pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020 .
3. Mendeskripsikan evaluasi metode bermain peran pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020 .

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis yang diharapkan sesuai dengan permasalahan dengan perincian sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang metode pembelajaran khusus tentang pembelajaran dengan metode bermain peran.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dalam menentukan arah kebijakan yang dapat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya tentang pembelajaran tematik.
- b. Bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mengatasi masalah belajar khususnya pada pembelajaran tematik.

- c. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan tambahan wawasan tentang penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran tematik.

## E. Definisi Istilah

Definisi istilah dijelaskan untuk menghindari salah tafsir dan kesalahpahaman dalam pembahasan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini. Berikut akan dijelaskan beberapa istilah-istilah yang terdapat dalam judul sebagai berikut:

### 1. Metode Bermain Peran

Bermain peran adalah suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa untuk menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Menurut Hamzah B. Uno, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.<sup>10</sup>

Jadi metode bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada siswa dalam bentuk keterlibatan yang dirancang oleh guru dan didramatisasikan, sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan pada materi pelajaran yang dilaksanakan.

---

<sup>10</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 26.

## 2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid.<sup>11</sup> Pembelajaran tematik merupakan salah satu mode pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.<sup>12</sup>

Jadi pembelajaran tematik adalah suatu proses belajar mengajar terpadu yang mengaitkan beberapa pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan dengan tujuan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

### F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disini bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dapat dipahami secara sistematis. Secara keseluruhan penelitian ini terdiri dari lima bab, masing-masing disusun secara rinci dan sistematis sebagai berikut:

Bab satu, memaparkan tentang latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

---

<sup>11</sup> Majid, *Pembelajaran Tematik ...*, 80.

<sup>12</sup> *Ibid.*, 80.



Bab dua, memuat kajian kepustakaan yang memaparkan mengenai penelitian terdahulu dan kajian teori yang terdiri dari tinjauan tentang pembelajaran tematik dan metode pembelajaran bermain peran.

Bab tiga, merupakan metode penelitian yang menjelaskan tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

Bab empat, memaparkan tentang gambaran obyek penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi yang meliputi latar belakang sejarah, visi dan misi, dan tujuan, sistem pembelajarannya, keberadaan guru serta sarana dan prasarana. Penyajian data dan analisis meliputi paparan hasil penelitian dan analisis terkait penggunaan metode pembelajaran bermain peran pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020. Pembahasan hasil penelitian terkait penggunaan metode pembelajaran bermain peran pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi tahun pelajaran 2019/2020 . Bagian ini berisi tentang interpretasi dan penjelasan teori yang diungkap dari lapangan.

Bab lima, adalah penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran. Bagian akhir dari skripsi ini berisikan daftar kepustakaan dan lampiran-lampiran yang berhubungan dan mendukung isi skripsi.

## BAB II

### KAJIAN KEPUSTAKAAN

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilaksanakan oleh Anindya Rahma Puspita (2017) dengan judul “*Modeling dan Role Playing* untuk mengurangi Perilaku *Bullying* pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 21 Surakarta tahun pelajaran 2016/2017”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan *modeling* dan *role playing* untuk mengurangi perilaku *bullying* pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 21 Surakarta tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental dengan menggunakan *single case experimental design* dengan desain A-B. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VIII SMP Negeri 21 Surakarta berjumlah 3 orang peserta didik yang diperoleh dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen observasi perilaku *bullying*. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan antara pengukuran fase *baseline* dan pengukuran fase intervensi tentang perilaku *bullying*. Kesimpulan penelitian ini adalah *modeling* dan *role playing* efektif untuk mengurangi perilaku *bullying* pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 21 Surakarta tahun pelajaran 2016/2017.

Penerapan metode *role playing* dengan media video dalam peningkatan pembelajaran PKn tentang pentingnya harga diri pada siswa Kelas III SDN Mangli Tahun Ajaran 2017/2018. Penelitian ini dilaksanakan oleh Sopiaw Dwi Rahmawati (2018) bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *role playing* dengan media video dalam peningkatan pembelajaran PKn tentang

pentingnya harga diri pada siswa kelas III SDN Mangli, meningkatkan pembelajaran PKn tentang pentingnya harga diri melalui metode *role playing* dengan media video pada siswa kelas III SDN Mangli, dan mendeskripsikan kendala yang ada dalam penerapan tentang metode *role playing* dengan media video dalam peningkatan pembelajaran PKn tentang pentingnya harga diri pada siswa Kelas III SDN Mangli Tahun Ajaran 2017/2018. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode *role playing* dengan media video dapat meningkatkan pembelajaran PKn tentang pentingnya harga diri pada siswa kelas III SDN Mangli tahun ajaran 2017/2018.

Bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri se-Kecamatan Masaran tahun 2017 yang diajar menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dengan yang diajar menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture*, Ardiarti Bangun Wijaya (2018) mengadakan penelitian berjudul “Pengaruh model bermain peran terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri se-Kecamatan Masaran Tahun 2017”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimental. Desain penelitian yang digunakan adalah *control group pretest-posttest*. Hasil penelitian diketahui bahwa kelompok eksperimen memiliki pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran bermain peran

memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri Kecamatan Masaran tahun 2017.

Penelitian lain tentang penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran Tematik dilaksanakan oleh Disma Puput Wahyanti (2018) berjudul “Penggunaan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan apakah metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Bengking Jatinom. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dari nilai rata-rata kelas pada pra siklus sebesar 79,59 belum semua siswa mencapai KKM dan siswa masih kurang perhatian saat pembelajaran. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 83,38 beberapa siswa belum mau memerankan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II jika dilihat nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 84,17 dan disiklus ini siswa sudah mampu memerankan tugas masing-masing dengan baik dan penuh antusias. Dengan demikian maka penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Bengking Jatinom.

Persamaan dan perbedaan penelitian dengan penelitian terdahulu disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu**

Nama Peneliti (Tahun)	Judul	Persamaan	Perbedaan
Puspita (2017)	<i>Modeling dan Role Playing</i> untuk Mengurangi Perilaku <i>Bullying</i> pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 21 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan metode bermain peran</li> <li>2. Menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian terdahulu meneliti pengaruh terhadap perilaku <i>bullying</i>, sedang penelitian ini proses pembelajaran.</li> <li>2. Lokasi penelitian terdahulu di SMP Negeri 21 Surakarta, sedang penelitian ini di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi</li> </ol>
Rahmawati (2018)	Penerapan metode <i>role playing</i> dengan media video dalam peningkatan pembelajaran PKn tentang pentingnya harga diri pada siswa Kelas III SDN Mangli Tahun Ajaran 2017/2018	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif.</li> <li>2. Penggunaan bermain peran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian terdahulu memfokuskan pada pembelajaran PKn, sedang dalam penelitian ini pembelajaran Tematik</li> <li>2. Lokasi penelitian terdahulu di SDN Mangli, sedang penelitian ini di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi</li> </ol>
Wijaya (2018)	Pengaruh model bermain peran terhadap keterampilan bercerita siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan metode bermain peran.</li> <li>2. Menggunakan rancangan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian terdahulu merupakan penelitian kuantitatif, sedang</li> </ol>

Nama Peneliti (Tahun)	Judul	Persamaan	Perbedaan
	Kelas V SD Negeri Se-Kecamatan Masaran Tahun 2017	penelitian tindakan kelas.	dalam penelitian ini penelitian kualitatif. 2. Penelitian terdahulu meneliti materi Bahasa Indonesia, sedang dalam penelitian ini materi tematik
Wahyanti (2018)	Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	1. Menggunakan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. 2. Menggunakan metode bermain peran.	1. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian terdahulu kuantitatif, sedang dalam penelitian ini kualitatif.

## B. Kajian Teori

### 1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.<sup>13</sup> Hal ini berarti bahwa metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar, sedangkan belajar adalah perubahan

<sup>13</sup>Sanjaya, *Penelitian Tindakan ...*, 147.

tingkah laku seseorang dikarenakan interaksi dengan lingkungan dan pengalaman.

Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

## 2. Jenis-jenis Metode Pembelajaran

Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, seseorang guru harus mengetahui berbagai metode. Dengan memiliki pengetahuan mengenai sifat berbagai metode, maka seorang guru akan lebih mudah menetapkan metode yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi. Dalam mengimplementasikan metode pembelajaran tersebut dapat dilaksanakan dengan menggunakan beberapa jenis metode, yaitu:<sup>14</sup>

### a. Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan cara penyajian pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung pada peserta didik.

Metode ini sampai saat ini sering digunakan oleh guru, karena guru belum merasa puas apabila dalam pengelolaan pembelajaran tidak melakukan ceramah.

### b. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang

---

<sup>14</sup>*Ibid.*, 148-159.

suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik yang sebenarnya atau hanya sekedar tiruan. Walaupun dalam proses penyajian demonstrasi peran siswa hanya sekedar memperhatikan, akan tetapi demonstrasi dapat menyajikan bahan pelajaran lebih konkrit.

c. Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan dengan tujuan memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa serta untuk membuat suatu keputusan. Diskusi lebih bersifat bertukar pengalaman untuk menentukan keputusan tertentu secara bersama-sama. Metode diskusi ini banyak menimbulkan keberatan bagi guru karena hasil dan arah pembelajaran sulit diprediksi serta waktu yang diperlukan akan lama, sehingga dengan waktu yang terbatas tidak mungkin dapat menghasilkan suatu keputusan secara tuntas.

d. Metode Simulasi

Metode simulasi merupakan cara penyajian pelajaran dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami konsep, prinsip atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada obyek yang sebenarnya.



### 3. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

#### a. Pengertian

Metode bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pantas.<sup>15</sup> Bermain peran (*role playing*) adalah salah satu metode pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Oleh karena itu, lebih lanjut Hamalik mengemukakan bahwa bentuk pengajaran *role playing* memberikan pada murid seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru. Selain itu *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa tutur.<sup>16</sup>

Menurut Mulyono<sup>17</sup> metode bermain merupakan salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi, yaitu suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Dengan demikian pembelajaran bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan

---

<sup>15</sup> Hamalik, *Proses Belajar...*, 214.

<sup>16</sup> *Ibid.*, 214.

<sup>17</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran, Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global* (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), 44.

masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan sekolah, keluarga maupun perilaku masyarakat sekitar siswa.

Uno menyatakan bahwa “metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah metode yang pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua bahwa bermain peran dapat mendorong murid mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.<sup>18</sup> Metode bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis.

Bermain peran (*role play*) adalah metode pembelajaran sebagai bagian simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.<sup>19</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) adalah metode bermain peran dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada murid dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan

---

<sup>18</sup> Uno, *Model Pembelajaran...*, 25.

<sup>19</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), 161.

didramatisasikan peran tersebut, sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan pada materi pelajaran yang dilaksanakan. Melalui bermain peran ini siswa dapat mengekspresikan perasaannya serta dapat menghargai peran orang lain.

b. Tujuan Metode Bermain Peran

Tujuan penerapan metode bermain peran ini adalah:<sup>20</sup>

- 1) Memberikan pengalaman yang konkret dari apa yang telah dipelajari.
- 2) Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran.
- 3) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial.
- 4) Menyiapkan atau menyediakan dasar-dasar diskusi yang kongkret.
- 5) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa atau siswa menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi di balik suatu keinginan.

c. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran

Setiap metode yang digunakan dalam pembelajaran tentu memiliki keunggulan dan kekurangannya masing-masing. Guru selaku penentu metode yang akan digunakan dalam pembelajaran semestinya paham akan hal ini. Maka dari itu digunakan berbagai variasi metode dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

---

<sup>20</sup> Ismail, *Strategi Pembelajaran*..., 84.

Metode bermain peran sebagai salah satu variasi metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran juga memiliki keunggulan sebagaimana metode lainnya. Adapun kelebihan dan kelemahan dari metode bermain peran ini menurut Djamarah adalah:<sup>21</sup>

1) Kelebihan Metode bermain Peran :

- a) Melatih siswa memahami isi bahan yang didramakan.
- b) Siswa akan terlatih dan berinisiatif untuk kreatif.
- c) Bakat siswa akan terpupuk sehingga dapat memunculkan bakat seni drama.
- d) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya.
- e) Siswa menjadi terbiasa menerima dan membangun tanggung jawab dengan sesamanya.
- f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

2) Kelemahan Metode bermain Peran :

- a) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
- b) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.

---

<sup>21</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Rineka Cipta, 2010), 89.

- c) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- d) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Setiap metode pembelajaran tentunya ada keunggulan dan kelemahan masing-masing. Metode bermain peran juga demikian, menjadi tugas guru untuk selalu mencoba dan berinovasi dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan bersama.

#### d. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Metode bermain peran ini dalam penerapan memiliki beberapa langkah agar metode ini berlangsung dengan baik. Adapun menurut Hamalik langkah-langkah tersebut adalah persiapan dan instruksi, tindakan dramatik dan diskusi serta evaluasi yang akan dijelaskan sebagai berikut.<sup>22</sup>

##### 1) Persiapan dan Instruksi

##### a) Guru memiliki situasi/dilema bermain peran

Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi "Sosiodrama" yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang

---

<sup>22</sup> Hamalik, *Proses Belajar....* 215-217.

keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan kepada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman.

b) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi. Misalnya latihan pantomim.

c) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Apabila siswa telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan/perbuatan ulang pengalaman. Dalam

*briefing*, kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Hal ini diperlukan guna membangun masa lampau dari karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.

- d) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para *audience*. Para *audience* diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati: (1) perasaan individu karakter, (2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi, dan (3) mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter khusus.

## 2) Tindakan Dramatik dan Diskusi

- a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.

- b) Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- c) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespons situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

### 3) Evaluasi Bermain Peran

- a) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.



- b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluatif dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik para siswanya.
- c) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru. Hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

#### **4. Pembelajaran Tematik**

##### **a. Pengertian**

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain, serta proses interaksi dalam penyampaian pengetahuan kepada siswa, sedangkan tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Beberapa pengertian yang disampaikan oleh ahli antara lain menurut Sukandi<sup>23</sup> (2003: 114) pembelajaran tematik pada dasarnya dimaksudkan sebagai kegiatan mengajar dengan memadukan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Sedangkan menurut Trianto<sup>24</sup> pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dengan

<sup>23</sup> Ujang Sukandi, *Belajar Aktif dan Terpadu* (Surabaya: Duta Graha Pustaka, 2003), 114.

<sup>24</sup> Trianto, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik* (Jakarta: PT Prestasi Pustaka Karya, 2009), 245.

demikian pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan cara ini dapat dilakukan dengan mengajarkan beberapa materi pelajaran disajikan tiap pertemuan.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam 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 autentik.<sup>25</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah kegiatan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran ke dalam sebuah tema yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan informasi untuk membentuk pengetahuan yang baru.

#### b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik sebagai pembelajaran terpadu pada prinsipnya menempatkan siswa sebagai pemeran utama, dan guru hanya sebagai fasilitator. Pembelajaran terpadu memiliki berbagai karakteristik sebagai berikut:<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Majid, *Pembelajaran Tematik...*, 80.

<sup>26</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah Dasar* (Jakarta: Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan, 2006), 258.

1) 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.

2) Memberikan pengalaman langsung

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

3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antara mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4) 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 diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5) Bersifat fleksibel

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

6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Suryani,<sup>27</sup> menyatakan bahwa beberapa karakteristik pembelajaran tematik adalah:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- 2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
- 3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- 4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa.
- 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.
- 6) Mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

---

<sup>27</sup> Suryani, *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013* (Bandung: Refika Aditama, 2014), 101.

Disimpulkan dari beberapa keterangan di atas bahwa karakteristik pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan memberikan pengalaman langsung melalui konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar terus menerus guna mencapai hasil belajar yang optimal. Terdapat berbagai macam karakteristik pembelajaran terpadu, salah satunya adalah memberikan pengalaman langsung. Melalui metode bermain peran siswa terjun langsung memainkan perannya dalam sebuah cerita, sehingga konsep pengetahuan yang ada di dalamnya lebih melekat dan lebih mudah dipahaminya.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menjadi alat utama adalah manusia (*human tools*), artinya melibatkan peneliti sendiri sebagai instrumen, dengan memperhatikan kemampuan peneliti dalam hal bertanya, melacak, mengamati, memahami dan mengabstraksikan sebagai alat penting yang tidak dapat diganti dengan cara lain. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data atau instrumen kunci. Dalam penelitian kualitatif peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama, hal itu dilakukan karena jika memanfaatkan alat yang bukan manusia maka sangat tidak mungkin untuk mengadakan penyesuaian terhadap kenyataan-kenyataan yang ada di lapangan. Selain itu hanya manusia yang dapat berhubungan dengan guru dan yang mampu memahami kaitan kenyataan-kenyataan di lapangan.<sup>28</sup>

#### B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi. Pemilihan dan penentuan lokasi tersebut dilatarbelakangi oleh karena di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi sudah benar-benar menggunakan metode bermain peran dan itu sangat menarik untuk diteliti.

---

<sup>28</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2015), 65.

### C. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan *purposive sampling*. Sugiyono menyatakan bahwa *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.<sup>29</sup> Pemilihan sekelompok subjek dalam *purposive sampling*, didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Dengan kata lain unit sampel yang dihubungi disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian. Adapun subyek atau informan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini kepala Madrasah, guru dan siswa.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Wawancara

Informasi yang dijadikan data utama diperoleh dari lapangan, peneliti melakukan teknik wawancara dengan responden serta pihak lain yang terkait dengan data yang dibutuhkan. Wawancara dengan responden dilaksanakan di lokasi Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi.

Kegiatan wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan wawancara mendalam yang diartikan sebagai teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tatap muka langsung dengan informan, dengan maksud mendapatkan gambaran yang lengkap tentang topik yang diteliti. Wawancara ini dilakukan secara intensif dan berulang-

---

<sup>29</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 216.

ulang. Seorang informan berfungsi sebagai pemberi umpan balik terhadap data penelitian dalam rangka *cross check* data.

Adapun pihak yang akan diwawancarai adalah Kepala Madrasah, guru kelas dan semua pihak di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi yang dianggap memahami terkait dengan fokus penelitian, yaitu:

- a. Persiapan dan instruksi metode bermain peran yang meliputi permasalahan dalam bermain peran, latihan-latihan yang dirancang untuk siswa, penjelasan yang diberikan kepada siswa tentang peran-peran yang dimainkan oleh siswa,
  - b. Tindakan dramatik dan diskusi metode bermain peran yang meliputi pelaksanaan peran sepanjang situasi bermain peran, partisipasi seluruh kelas dalam situasi bermain peran,
  - c. Evaluasi metode bermain peran yang meliputi keberhasilan dan hasil yang dicapai dalam bermain peran serta cara-cara meningkatkan efektifitas dalam bermain peran.
2. Observasi

Observasi dilakukan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, tempat, benda, serta rekaman dan gambar. Dalam penelitian ini dilaksanakan dengan teknik *participant observation*, yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup>*Ibid.*, 227.



Peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subyek yang diselidiki. Peneliti menggunakan teknik ini untuk mengamati secara langsung terhadap obyek yang diteliti. Dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak, yaitu:

- a. Persiapan dan instruksi metode bermain peran, peneliti mengamati permasalahan dalam bermain peran, latihan-latihan yang dirancang untuk siswa, penjelasan yang diberikan guru kepada siswa tentang peran-peran yang dimainkan oleh siswa,
  - b. Tindakan dramatik dan diskusi metode bermain peran, peneliti mengamati pelaksanaan peran sepanjang situasi bermain peran, partisipasi seluruh kelas dalam situasi bermain peran,
  - c. Evaluasi metode bermain peran, peneliti mengamati hasil yang dicapai dalam bermain peran serta cara-cara meningkatkan efektifitas dalam bermain peran.
3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data sekunder yang bersifat administratif dan data kegiatan-kegiatan yang terdokumentasi baik di tingkat kelompok maupun di tingkat penyelenggara. Menurut Sugiyono,<sup>31</sup> “Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental

---

<sup>31</sup>*Ibid.*, 240.

dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif”.

Dokumentasi penelitian ini menggunakan data antara lain:

- a. Riwayat pendirian di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi.
- b. Data jumlah siswa.
- c. Data jumlah guru.
- d. Administrasi kegiatan pembelajaran dan praktek fungsional yang relevan dan memperkaya informasi dalam penelitian ini.

#### **E. Analisis Data**

Analisis data penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu:

##### **1. Reduksi Data (*Data Reduction*)**

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.<sup>32</sup> Dalam mereduksi data, semua data lapangan ditulis sekaligus dianalisis, direduksi, dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, sehingga disusun secara sistematis dan lebih mudah di kendalikan.

---

<sup>32</sup>*Ibid.*, 247.

## 2. Penyajian Data (*Data Display*)

Data yang didapat dalam penelitian ini dapat berupa kalimat, kata-kata yang berhubungan dengan fokus penelitian, sehingga sajian data merupakan sekumpulan informasi yang tersusun secara sistematis yang memberikan kemungkinan untuk ditarik kesimpulan. Dengan kata lain, proses penyajian data ini merupakan proses penyusunan informasi secara sistematis dalam rangka memperoleh kesimpulan-kesimpulan sebagai temuan penelitian.

## 3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi (*Conclusion Awing/Verification*)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti 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.<sup>33</sup> Mengacu pada pendapat Miles dan Huberman, bahwa penelitian ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sehingga datanya sampai pada titik jenuh. Proses penelitian ini berbentuk siklus meliputi pengumpulan data, *display* data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

---

<sup>33</sup>*Ibid.*, 252.

## F. Keabsahan Data

Data yang terkumpul dalam penelitian tentang penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi ini perlu dicek atau diperiksa untuk menetapkan keabsahannya (*trustworthiness*). Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang umum digunakan, yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*) dan kepastian (*confirmability*).<sup>34</sup> Dalam penelitian ini pelaksanaan teknik pemeriksaan menggunakan kriteria keterpercayaan (*credibility*).

Kriteria keterpercayaan (*credibility*) ini dipergunakan untuk membuktikan, bahwa data seputar strategi pembelajaran tematik dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di kedua lembaga tersebut yang diperoleh dari beberapa sumber di lapangan benar-benar mengandung nilai kebenaran (*truth value*). Dengan merujuk pada pendapat Lincoln dan Guba,<sup>35</sup> maka untuk mencari taraf keterpercayaan dalam penelitian ini menggunakan cara triangulasi.

Triangulasi merupakan cara yang paling umum digunakan bagi peningkatan validitas data dalam penelitian kualitatif. Dalam pandangan Moleong, triangulasi adalah “teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan

---

<sup>34</sup> Moleong, *Metodologi Penelitian...*, 9-10.

<sup>35</sup> Y.S. Lincoln and Guba E. G, *Naturalistic Inquiry* (Beverly Hill: SAGE Publication. Inc, 1985), 301.

atau sebagai pembandingan keabsahan data”.<sup>36</sup> Dengan cara ini peneliti dapat menarik kesimpulan yang mantap tidak hanya dari satu cara pandang sehingga dapat diterima kebenarannya.

Penerapannya, peneliti membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara, hasil observasi serta data dari dokumentasi yang berkaitan. Dengan demikian apa yang diperoleh dari sumber yang dapat teruji kebenarannya bilamana dibandingkan data yang sejenis yang diperoleh dari sumber lain yang berbeda. Sumber tersebut antara lain: siswa, guru, kepala sekolah. Triangulasi berfungsi untuk mencari data, agar data yang dianalisis tersebut sah dan dapat ditarik kesimpulan dengan benar. Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek baik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda.

#### **G. Tahap-tahap Penelitian**

Peneliti melakukan beberapa tahap dalam melaksanakan penelitian ini yang meliputi tahap pra-lapangan, tahap pekerjaan lapangan dan tahap analisis data dan pelaporan yang dijelaskan sebagai berikut.<sup>37</sup>

##### **1. Tahap Pralapangan**

Pada tahap pralapangan ini, peneliti mulai dari mengajukan judul kepada ketua program studi, kemudian peneliti membuat proposal penelitian setelah judul penelitian disetujui. Peneliti mempersiapkan surat-surat dan kebutuhan lainnya sebelum memasuki lokasi penelitian dan juga peneliti selalu memantau perkembangan yang terjadi di lokasi penelitian.

---

<sup>36</sup>*Ibid.*, 301.

<sup>37</sup>*Ibid.*, 127.

## 2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Setelah mendapat ijin dari kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi, peneliti kemudian mempersiapkan diri untuk memasuki sekolah tersebut demi mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya dalam pengumpulan data. Peneliti terlebih dahulu menjalin keakraban dengan guru dalam berbagai aktivitas, agar peneliti diterima dengan baik dan lebih leluasa dalam memperoleh data yang diharapkan.

## 3. Tahap Analisis Data dan Pelaporan

Tahap ini merupakan tahap akhir dari tahapan penelitian yang peneliti lakukan. Tahap ini dilakukan dengan membuat laporan tertulis dan hasil penelitian yang telah dilakukan. Laporan ini akan ditulis dalam bentuk skripsi.



## BAB IV

### PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

#### A. Gambaran Obyek Penelitian

##### 1. Identitas Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas

- a. Nama Madrasah : Al-Ikhlas
- b. Alamat Madrasah : Dusun Krajan RT/RW 06/006 Desa Bagorejo Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi
- c. Nama Yayasan : LP Ma'arif NU Cabang Banyuwangi
- d. Mulai didirikan Madrasah : 1978
- e. N S M : 111235100034
- f. N P S N : 60716025
- f. Status Tanah/Kepemilikan : Wakaf
- g. Ukuran Luas Tanah : 1250 m<sup>2</sup>
- h. Status Gedung : Permanen (milik sendiri)
- i. Status Madrasah : Terakreditasi B

##### 2. Sejarah Singkat Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas

Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas berada di desa Bagorejo Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi didirikan tahun 1978 di atas tanah wakaf seluas 1250 m<sup>2</sup>. Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas berada di bawah yayasan Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Cabang Banyuwangi berdiri hingga saat ini dipimpin oleh kepala sekolah bernama Siti Ruqoiyah, S.Pd.I. Prestasi yang tercatat dari Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas, yaitu di antaranya pada

tahun ini 2010 memperoleh nilai UAN tertinggi untuk kategori Madrasah Ibtidaiyah, dan keempat untuk kategori SD dan MI se-kabupaten Banyuwangi atas nama Daisin Qoriatu Zahro.

Perkembangan Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas terlihat dari semakin banyaknya peserta didik yang tercatat di madrasah tersebut, yaitu jumlah peserta didik yang meningkat dari tahun pelajaran 2016/2017 sebanyak 164 siswa meningkat menjadi 177 siswa pada tahun pelajaran 2017/2018 dan tentunya diharapkan semakin bertambah di tahun-tahun mendatang.

Kegiatan di Madrasah, selama ini pun tidak jauh dengan visi dan misi madrasah yang diharapkan dapat membantu siswa mengenal dan memahami Al-Quran secara baik dan benar. Kegiatan Jumat bersih diharapkan mampu mengarahkan siswa untuk hidup bersih dan sehat. Pada akhirnya, semua kegiatan di Madrasah diharapkan dapat mewujudkan siswa yang berakhlak terpuji, cerdas, terampil, berdasarkan ajaran Islam yang sebenar-benarnya.

### **3. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas**

Adapun visi dan misi Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi, yaitu:

#### **a. Visi Madrasah**

“Terwujudnya siswa yang berakhlak terpuji, cerdas, terampil, yang berdasarkan ajaran Islam”



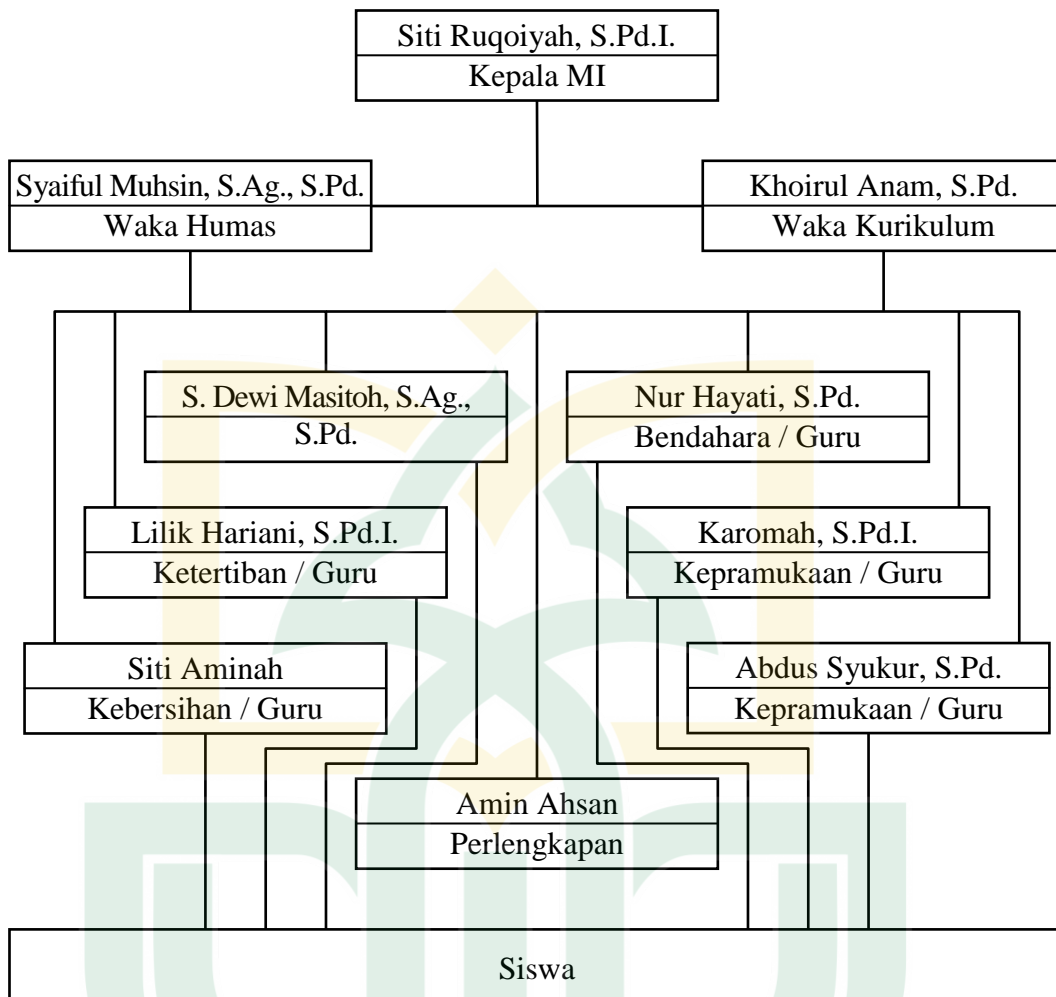
**b. Misi Madrasah**

Dalam rangka mewujudkan Visi madrasah yang telah dicanangkan, maka misi Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan pembelajaran pendidikan agama Islam yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
- 2) Meningkatkan pembelajaran pakemi.
- 3) Mengkondisikan siswa untuk berperilaku Islami.
- 4) Mengembangkan pembelajaran olahraga yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
- 5) Meningkatkan frekuensi latihan pramuka.
- 6) Mengembangkan kerajinan tangan dengan memanfaatkan media yang ada di lingkungan sekitar.
- 7) Menumbuhkembangkan jiwa berketerampilan, baik dalam belajar di madrasah maupun berinteraksi dengan orang lain melalui kegiatan *life skill*.

IAIN JEMBER

#### 4. Struktur Organisasi Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas



Gambar 4.1 Struktur Organisasi Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono

Banyuwangi<sup>38</sup>

#### 5. Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas

Jumlah tenaga pendidik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi sebanyak 11 (sebelas) tenaga dengan berbagai strata pendidikan baik sekolah menengah (SLTA) atau sarjana (S1) serta status

<sup>38</sup> Dokumentasi dalam bentuk tabel dari Madrasah, tanggal 28 Agustus 2019

kepegawaian yang berbeda-beda baik pegawai negeri sipil ataupun guru tetap. Adapun perinciannya disajikan pada Tabel 4.1.<sup>39</sup>

**Tabel 4.1**  
**Komposisi Tenaga Pendidik Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi Berdasarkan Pendidikan dan Status Kepegawaian**

Pendidikan	Status Kepegawaian			Jumlah
	PNS	GT	GTT	
SMP	–	–	–	–
SMA	–	1	–	1
D3	–	–	–	–
S1	1	9	–	10
S2	–	–	–	–
Jumlah	1	10	–	11

Adapun nama-nama, tempat tanggal lahir, pendidikan dan jabatan pendidik dan tenaga kependidikan yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi disajikan pada Tabel 4.2.

**Tabel 4.2**  
**Nama, Tempat Tanggal Lahir, Pendidikan dan Jabatan pendidik dan tenaga kependidikan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi**

No	Nama	Tempat Tanggal Lahir	Pendidikan	Jabatan
1	Siti Ruqoiyah, S. Pd.I.	Banyuwangi, 29 April 1969	SI	Kepala Madrasah
2	Siti Aminah, S.Pd.	Banyuwangi, 4 Januari 1961	S1	Waka Madrasah
3	KhoirulAnam, S.Pd.	Banyuwangi, 1 September 1978	S1	Guru
4	Ali Mansur	Banyuwangi, 2 Juni 1971	SMA	Guru
5	Abd Syukur, S.Pd.	Bojonegoro, 27 Juli 1975	S1	Guru
6	Siti Dewi Masitah, S.Ag, S.Pd.	Banyuwangi, 9 Desember 1972	S1	Guru
7	Syaiful Muhsin, S.Ag, S.Pd.	Banyuwangi, 9 September 1973	S1	Guru
8	Lilik Hariani, S.Pd.I.	Banyuwangi, 17 September 1982	S1	Guru
9	Karomah, S.Pd.I.	Banyuwangi,	S1	Guru

<sup>39</sup> Ibid, 28

		11 Agustus 1981		
10	Amin Ahsan, S.Pd.	Banyuwangi, 7 Juli 1982	S1	Guru
11	Faiqotul Laili, S.Pd.	Banyuwangi, 8 Mei 1996	S1	Guru

## 6. Data Siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas

Jumlah siswa keseluruhan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi pada tahun pelajaran 2016/2017 sebanyak 164 siswa/siswi dengan perbandingan putra 57,9% dan putri 42,1%. Pada tahun pelajaran 2017/2018 siswa/siswi Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi meningkat menjadi 177 siswa/siswi dengan komposisi adalah putra 58,8% dan putri 41,2%. Tahun pelajaran 2018/2019 siswa/siswi Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi tidak mengalami peningkatan tetapi yang terjadi perubahan adalah komposisinya adalah proporsi siswa turun menjadi 55,9%, sedangkan untuk putri meningkat menjadi 44,1%. Adapun secara rinci komposisi siswa laki-laki dan perempuan menurut jenis kelamin, kelas dan tahun pelajaran disajikan pada Tabel 4.3.<sup>40</sup>

**Tabel 4.3**  
**Jumlah Siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi**  
**Berdasarkan Jenis Kelamin dan Kelas pada Tahun Pelajaran 2016/2017,**  
**2017/2018 serta 2019/2020**

Kelas	2016/2017			2017/2018			2019/2020		
	P	L	Jml	P	L	Jml	P	L	Jml
1	20	18	38	14	16	30	15	15	30
2	16	11	27	20	18	38	14	16	30
3	21	8	29	18	10	28	20	18	38
4	12	11	23	22	8	30	18	11	29
5	18	11	29	13	10	23	22	8	30

<sup>40</sup> Ibid, 28

6	8	10	18	17	11	28	10	10	20
Jumlah	95	69	164	104	73	177	99	78	177

## 7. Data Sarana dan Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas

Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki oleh Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi di antaranya adalah:

- a. Luas tanah : 1.250 m<sup>2</sup>
- b. Luas bangunan : 510 m<sup>2</sup>

## 8. Sarana Pendukung Belajar Mengajar Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas

Kondisi sarana pendukung belajar mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi disajikan pada Tabel 4.4.<sup>41</sup>

**Tabel 4.4**  
**Sarana Pendukung Belajar Mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi**

No	Jenis Sarana	Kondisi			Jumlah
		Baik	Rusak Sedang	Rusak Berat	
1	Ruang Belajar	4	1	1	6
2	Ruang Perpustakaan	-	-	1	1
3	Ruang Kantor	-	1	-	1
4	Ruang Guru	-	1	-	1
5	Ruang Laboratorium IPA	-	-	-	-
6	Ruang Laboratorium Bahasa	-	-	-	-
7	Koperasi	-	1	-	-
8	Ruang Ibadah/Masjid	1	-	-	1
9	Ruang UKS	-	1	-	1
10	Aula	-	-	-	-
11	Toilet Guru	-	1	-	1
12	Toilet Siswa	-	1	-	1

<sup>41</sup> Ibid, 28

## **B. Penyajian Data Dan Analisis**

Proses penelitian di lapangan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data antara lain metode observasi, wawancara dan dokumentasi yang diperoleh secara langsung dari lembaga (Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi). Langkah berikutnya adalah menganalisis secara kritis dan tajam dengan harapan akan memperoleh data yang akurat. Penyajian data ini langsung pada fokus penelitian yang menjawab permasalahan-permasalahan yang sudah menjadi fokus penelitian. Adapun data yang digali adalah tentang penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020. Oleh karena itu akan dipaparkan hasil penelitian sesuai dengan fokus penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Deskripsi dan interpretasi hasil studi awal dijadikan acuan dalam menyusun rencana pembelajaran. Namun sebelum tindakan dilakukan harus menyamakan persepsi tentang model pembelajaran yang akan dilakukan dengan guru. Karena guru yang bersangkutan belum pernah menerapkan dan memahami sepenuhnya tentang desain penelitian yang akan dilakukan.

Perencanaan merupakan suatu proses untuk menentukan arah pembelajaran dan mengidentifikasi persyaratan yang diperlukan dengan cara yang efektif dan efisien. Dalam kegiatan belajar kurikulum dan program pengajaran adalah diberikan kebebasan untuk mengembangkan kurikulum yang sudah ditetapkan oleh pemerintah yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah berada. Namun tidak diperbolehkan untuk mengurangi isi

kurikulum yang sudah ditetapkan secara Nasional yang telah dikembangkan oleh pemerintah pusat. Terkait dengan tahap perencanaan tersebut, hal yang harus dipersiapkan oleh guru adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hal ini diperkuat oleh pernyataan dari Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlash Srono Banyuwangi, Ibu Siti Ruqoiyah, S.Pd.I. sebagai berikut:

“Yang perlu dipersiapkan dalam segala bentuk pembelajaran khususnya tematik adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dan RPP sekarang dengan RPP dahulu berbeda, sesuai yang telah diberlakukan oleh pusat. Jadi, dari sekolah pun harus mengikuti dan menyesuaikan aturan tersebut, tetapi sekolah dapat mengembangkannya sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah”.<sup>42</sup>

Pembuatan dan pengembangan RPP ini dilaksanakan pada awal semester dan dilaksanakan oleh guru-guru dengan cara membagi rata sesuai dengan tema pembelajaran. Hal ini juga diperkuat oleh wali kelas III MI Al-Ikhlash Srono Banyuwangi Ibu Lilik Hariani, S.Pd.I. yang menyatakan bahwa:

“Di awal semester kami sudah mulai membuat RPP, dengan cara membagi secara rata sesuai dengan tema yang akan digunakan dalam satu semester, kami membagi tugas, supaya lebih ringan dalam pengerjaannya, kami pun biasanya mengadakan kumpulan kelas paralel seminggu sekali untuk menyiapkan pembelajaran yang sekiranya harus membuat media”.<sup>43</sup>

Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah pembelajaran tematik dengan tema “Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan” dan subtema “pelestarian hewan dan tumbuhan langka” dengan menggunakan metode bermain peran. Kompetensi dasar yang ingin dicapai adalah menerangkan dan mempraktikkan teks arahan/petunjuk tentang

---

<sup>42</sup> Hasil wawancara dengan Kepala MI Al-Ikhlash Srono Banyuwangi Ibu Siti Ruqoiyah, S.Pd.I. tanggal 29 Agustus 2019

<sup>43</sup> Hasil wawancara dengan Wali Kelas III MI Al-Ikhlash Srono Banyuwangi Ibu Lilik Hariani, S.Pd.I. tanggal 29 Agustus 2019

perawatan hewan dan tumbuhan serta daur hidup hewan dan pengembangbiakan tanaman secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian. Pelaksanaan pembelajaran dalam pertemuan pertama ini adalah terdiri dari tiga tahap yaitu tahap awal, tahap inti dan tahap akhir. Dimana dalam tahap inti dilaksanakan langkah-langkah metode bermain peran. Adapun langkah-langkah pembelajaran tematik kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020 sesuai fokus penelitian meliputi : Fokus 1. Persiapan dan intruksi, fokus 2. Tindakan dramatik dan diskusi, fokus 3. Evaluasi metode bermain peran.

Pelaksanaan tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Tahap Awal

Tahap awal ini merupakan tahap pendahuluan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.
- b. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Selanjutnya guru dan siswa menyiapkan kondisi kelas untuk belajar dengan memperhatikan kebersihan ruangan kelas, meminta siswa merapikan meja dan kursi. Selanjutnya guru pun mempersiapkan alat dan bahan yang berhubungan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.



- c. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “pelestarian hewan dan tumbuhan langka”.
- d. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.

## 2. Tahap Inti

Pada tahap inti ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model bermain peran, yaitu : a. persiapan dan instruksi, b. tindak *dramatic* dan diskusi, c. evaluasi bermain peran. Dalam tahap ini guru akan menjelaskan hal-hal yang harus diketahui oleh siswa terutama bagi siswa yang memainkan peran dalam metode ini. Pertama guru akan mengenalkan kepada siswa cerita yang akan diperankan. Guru menjelaskan juga karakter peran yang dimainkan siswa dan dijelaskan juga bahwa siswa yang tidak memainkan peran menjadi pengamat. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi, sebagai berikut:

“Langkah awal biasanya guru memilih masalah yang akan dijadikan tema dalam pembelajaran tematik dengan metode bermain peran, mbak. Dalam hal ini guru merancang skenario yang akan ditampilkan oleh siswa-siswi. Terlebih dahulu guru menjelaskan kepada siswa tentang latar belakang masalah dalam cerita yang akan dijadikan skenario cerita. Setelah memilih siswa-siswi yang menjadi peserta dalam skenario cerita tersebut, guru menjelaskan kepada masing-masing siswa tentang peran yang dilakukan dalam skenario tersebut. Adapun yang dijelaskan, pertama guru mengenalkan siswa pada suatu permasalahan dengan membacakan cerita atau mengajukan pertanyaan pancingan yang membuat siswa memikirkan masalah tersebut, guru dengan siswa membahas karakter pemain dan menentukan siapa yang akan memainkan peran. Ketiga, mbak, guru akan mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu

akan dimainkan. Kemudian siswa yang telah mendapat peran memainkan perannya dan siswa yang tidak memainkan peran diminta sebagai pengamat permainan. Di akhir permainan peran tersebut guru membimbing siswa mengevaluasi hasil permainan peran. Dan selanjutnya, mbak permainan ini akan diulang lagi jika masih terdapat siswa yang belum mengerti atau masih banyak kesalahan dan kemudian dievaluasi lagi”.<sup>44</sup>

Hal senada juga dijelaskan oleh wali kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi, yaitu:

“Kami biasanya menjelaskan tentang apa-apa yang menjadi tahap-tahap dalam permainan peran. Mulai dari teks, pemeran atau aktornya berikut karakter-karakter yang diperankan”.<sup>45</sup>

Studi awal yang dimaksud adalah studi yang bersifat deskriptif tentang pelaksanaan pembelajaran sebelum dilakukan tindakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran yang sebenarnya tentang pembelajaran Tematik di kelas III dan tentang karakter yang dimiliki siswa dalam pembelajaran. Data-data tersebut peneliti dapat setelah melakukan tindakan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi.

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi tentang nilai hasil belajar Tematik siswa di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi diperoleh data bahwa hasil belajar siswa pada saat ulangan dan akhir semester pertama tahun pelajaran 2019/2020 masih tergolong rendah yaitu nilai rata-rata siswa 6, sedangkan menurut Kurikulum 2013 ketuntasan belajar minimal 7. Pembelajaran Tematik di kelas III masih

<sup>44</sup>Hasil wawancara dengan Kepala MI Al-Ikhlas Srono Banyuwangi Ibu Siti Ruqoiyah, S.Pd.I. tanggal 30 Agustus 2019

<sup>45</sup>Hasil wawancara dengan Wali Kelas III MI Al-Ikhlas Srono Banyuwangi Ibu Lilik Hariani, S.Pd.I. tanggal 30 Agustus 2019

kurang memuaskan karena berdasarkan data nilai ulangan yang diperoleh pada saat peneliti melakukan praktek pembelajaran Tematik masih rendah dengan rata-rata 6. Siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi memiliki latar belakang suku, agama, jenis kelamin, dan kemampuan ekonomi yang berbeda. Semua siswa beragama Islam. Orang tua siswa sebagian besar bermata pencaharian sebagai buruh, tetapi ada juga orang tua siswa yang bekerja sebagai pedagang, PNS, TNI dan lain-lain. Ditinjau dari latar belakang ekonomi keluarga, siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono-Banyuwangi berasal dari keluarga dengan ekonomi menengah ke bawah. Perhatian dan dukungan orang tua terhadap perkembangan belajar siswa juga masih kurang. Untuk menindaklanjuti permasalahan tersebut, sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan kualitas proses pembelajaran perlu diadakannya perbaikan pembelajaran yang selama ini dilakukan yaitu dengan penerapan model *role playing*.

Data tentang karakter anak ini diperoleh berdasarkan hasil observasi pengamat terhadap pembelajaran Tematik masih sangat rendah sekali. Ini bisa dilihat dari sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Siswa masih ribut di dalam kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung, kurangnya rasa hormat terhadap guru-guru dan orang yang lebih dewasa. Adapun aspek-aspek yang dapat dinilai pada penilaian karakter anak yaitu : semangat kebangsaan, toleransi, tanggung jawab, kreatif, disiplin.

Sesuai dengan pendapat, dalam rangka memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter, pemerintah telah mengidentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, budaya, dan falsafah bangsa. Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter tersebut, yaitu : 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat/komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, 18) tanggung jawab.<sup>46</sup>

Data observasi yang diperoleh digunakan untuk merefleksi tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Untuk menganalisis data observasi dilakukan pada lembar observasi karakter siswa. Data yang diperoleh tersebut digunakan untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru sehari-hari. Perolehan skor untuk mengamati karakter anak bisa dilihat dari sikap mereka sehari-hari ketika berada di lingkungan sekolah maupun dalam mengikuti pembelajaran. Apabila data yang diperoleh, dari hasil pengamatan terhadap karakter anak kurang dari 80% dan dapat dinyatakan belum tuntas dan dengan kriteria karakter kurang. Oleh sebab itu, perlu dilakukan perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya.

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini melalui tiga tahap, yaitu tahap awal, tahap inti, tahap akhir, sedangkan metode bermain peran

---

<sup>46</sup> Amirullah Syarbini. *Buku Pintar Pendidikan Karakter*. (Jakarta: Prima Pustaka. 2012). 25.

dilaksanakan pada tahap inti, yaitu persiapan dan instruksi, tindak dramatik dan diskusi, evaluasi bermain peran.

Langkah ini diawali dengan guru memilih masalah apa yang akan diperankan dalam bermain peran. Guru merancang skenario bermain peran, sebelum bermain peran dilakukan terlebih dahulu guru sudah mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan oleh siswa dalam bermain peran dan membagikan skenario cerita pada masing-masing siswa. Sebelum bermain peran, siswa harus mengikuti latihan bermain peran, pada tahap ini guru meminta siswa untuk melakukan latihan bermain peran sesuai dengan skenario cerita yang telah dibagikan pada setiap siswa dengan baik dan benar.

Guru memberi instruksi khusus pada peserta bermain peran, pada langkah ini guru memberi tahu kepada siswa latar belakang masalah yang ada dalam skenario cerita dan siswa mendengarkan penjelasan guru dengan serius, Cara terbaik untuk memilih peserta bermain peranan atas dasar sukarela: siswa merasa bebas mendapat perannya. Dalam beberapa hal, pemilihan peran oleh siswa oleh peserta didasarkan atas pengamatannya terhadap situasi kehidupan nyata dan ia menjadikan sebagai situasi bermain peran. Dalam diskusi dengan para pelaku bermain peran tersebut, guru harus memberikan deskripsi yang rinci tentang kepribadian, perasaan dan karakter. Selain itu, guru harus menyediakan ruang khusus dan alat yang akan digunakan dalam bermain peranan tersebut. Guru memberitahu peran-peran apa yang akan dimainkan, pada

tahap ini guru membagi siswa atas tiga kelompok. Setiap kelompok rata-rata berjumlah 5 atau 6 orang dengan skenario yang sama. Setelah guru membagi kelompok barulah guru memberitahu peran-peran apa saja yang akan dimainkan yang ada dalam skenario, kemudian guru menjelaskan bagaimana peranan tokoh sesuai dengan peran yang telah dibagi dan siswa mendengarkan penjelasan guru. Kemudian barulah siswa melaksanakan latihan sesuai dengan peran yang telah ditentukan.

Para aktor melakukan perannya, pada tahap ini guru meminta kelompok pertama memainkan peran sesuai skenario cerita dan siswa yang lain mengamati. Setelah kelompok pertama selesai memainkan perannya guru meminta siswa yang bermain peran memberikan tanggapan tentang perannya. pada umumnya siswa yang bermain peran memberikan tanggapan bahwa mereka belum mampu melakukan perannya sesuai dengan karakter tokoh yang dilakoninya.

Guru meminta siswa yang mengamati memberikan tanggapan tentang peran yang diamatinya. Siswa yang mengamati pada umumnya juga memberikan tanggapan yang sama dengan siswa yang bermain peran yaitu para tokoh belum mampu melakoni karakter tokoh yang ada dalam skenario cerita. Kemudian guru meminta kelompok kedua memainkan peran sesuai dengan skenario cerita dan siswa yang lain mengamati. Setelah kelompok kedua selesai memainkan perannya guru meminta siswa yang bermain peran memberikan tanggapan tentang perannya. Pada umumnya seluruh anggota kelompok kedua memberikan tanggapan

mereka kurang serius melakukan bermain peran karena ada salah satu dari anggota kelompok mereka yang tidak serius dalam bermain peran sehingga mereka tidak bisa bermain dengan konsentrasi. Guru meminta siswa yang mengamati memberikan tanggapan tentang peran yang dilakukan oleh kelompok kedua. Siswa yang mengamati pada umumnya memberikan tanggapan bahwa kelompok kedua kurang serius dalam melakukan bermain peran. siswa yang mengamati diminta membandingkan peran dari kelompok kesatu dan kedua. Kemudian siswa yang mengamati memberikan penjelasan bahwa kelompok kesatu lebih serius dalam bermain peran hanya saja kelompok kesatu kurang bisa memahami karakter dari masing-masing tokoh yang ada dalam skenario cerita.

Guru meminta kelompok ketiga memainkan peran sesuai dengan skenario cerita dan siswa yang lain mengamatinya. Setelah kelompok ketiga selesai bermain peran siswa yang bermain peran diminta memberikan tanggapan tentang perannya, pada umumnya anggota kelompok ketiga memberikan tanggapan bahwa mereka telah memahami karakter dari masing-masing tokoh yang ada dalam skenario cerita hanya saja mereka kurang serius dalam melakukan bermain peran misalnya para anggota setelah melakukan perannya sering senyum-senyum sendiri sehingga membuat suasana bermain peran sedikit terganggu. Siswa yang mengamati memberikan tanggapan yang sama bawa dalam bermain peran

kelompok ketiga sudah memahami karakter tokoh dalam skenario namun kelompok ketiga kurang serius dalam bermain peran.

Bermain peran harus berhenti pada titik penting, langkah ini dilakukan apabila ada sikap atau tingkah laku menyimpang dari anggota bermain peran. Contohnya pada waktu kelompok kedua tampil guru harus memberhentikan bermain peran karena ada anggota kelompok kedua yang berkelahi. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan, setelah bermain peran dilakukan, guru dan siswa bertanya jawab tentang manfaat organisasi sekolah yang telah diperankan. Dan kemudian guru menyuruh siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing untuk melakukan diskusi dalam kelompoknya tentang siapa-siapa saja nama tokoh yang ada dalam skenario serta bagaimana karakter dari masing-masing tokoh.

Tahap evaluasi bermain peran, guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran, setelah diskusi dilakukan masing-masing dari perwakilan kelompok diminta untuk melaporkan hasil diskusinya ke depan kelas dan kemudian memberikan tanggapan tentang hasil diskusi lalu siswa secara klasikal menyimpulkan jawaban yang tepat dari hasil diskusi tersebut. Pada tahap ini guru juga guru juga memberikan penilaian terhadap bermain peran yang telah dilakukan, apakah tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademiknya sesuai dengan yang diharapkan. Guru menilai efektif dan keberhasilan bermain peran, pada tahap ini guru membuat catatan-catatan selama



bermain peran dilakukan serta komentar penilaian dari siswa. Guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan, dalam tahap ini guru memasukkan skenario bermain peran yang telah dilakukan pada buku catatan guru yang bertujuan untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

Adapun langkah-langkah model bermain perannya adalah sebagai berikut:

a. Persiapan dan Instruksi

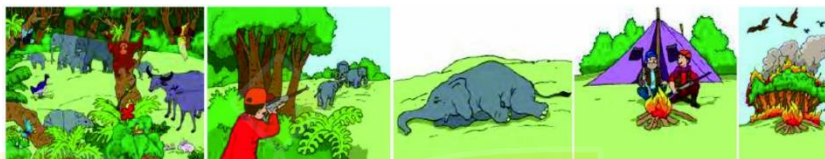
- 1) Pelaksanaan tahap ini, guru memiliki situasi bermain peran, langkah ini diawali dengan guru memilih masalah apa yang akan diperankan dalam bermain peran.
- 2) Guru merancang skenario bermain peran, sebelum bermain peran dilakukan terlebih dahulu guru sudah mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan oleh siswa dalam bermain peran dan membagikan skenario cerita pada masing-masing siswa.
- 3) Sebelum bermain peran, siswa harus mengikuti latihan bermain peran, pada tahap ini guru meminta siswa untuk melakukan latihan bermain peran sesuai dengan skenario cerita yang telah dibagikan pada setiap siswa dengan baik dan benar.
- 4) Guru memberi instruksi khusus pada peserta bermain peran, pada langkah ini guru memberi tahu kepada siswa latar belakang masalah yang ada dalam skenario cerita dan siswa mendengarkan penjelasan guru dengan serius. Cara terbaik untuk memilih peserta

bermain peranan atas dasar sukarela: siswa merasa bebas mendapat perannya.

- 5) Dalam beberapa hal, pemilihan peran oleh siswa oleh peserta didasarkan atas pengamatannya terhadap situasi kehidupan nyata dan ia menjadikan sebagai situasi bermain peran.
- 6) Dalam diskusi dengan peran pelaku bermain peran tersebut, guru harus memberikan deskripsi yang rinci tentang kepribadian, perasaan dan karakter. Selain itu, guru harus menyediakan ruang khusus dan alat yang akan digunakan dalam bermain peranan tersebut.
- 7) Guru memberitahu peran-peran apa yang akan dimainkan, pada tahap ini guru membagi siswa atas tiga kelompok. Setiap kelompok rata-rata berjumlah delapan atau sembilan orang dengan skenario yang sama.
- 8) Setelah guru membagi kelompok barulah guru memberitahu peran-peran apa saja yang akan dimainkan yang ada dalam skenario, kemudian guru menjelaskan bagaimana peranan tokoh sesuai dengan peran yang telah dibagi dan siswa mendengarkan penjelasan guru. Kemudian barulah siswa melaksanakan latihan sesuai dengan peran yang telah ditentukan.

b. Tindakan Dramatik dan Diskusi

- 1) Para aktor melakukan perannya, pada tahap ini guru meminta kelompok pertama memainkan peran sesuai skenario cerita dan siswa yang lain mengamati.



Gambar 4.2 Gambar cerita yang akan dijadikan permainan peran

- 2) Setelah kelompok pertama selesai memainkan perannya guru meminta siswa yang bermain peran memberikan tanggapan tentang perannya. pada umumnya siswa yang bermain peran memberikan tanggapan bahwa mereka belum mampu melakukan perannya sesuai dengan karakter tokoh yang dilakoninya.
- 3) Guru meminta siswa yang mengamati memberikan tanggapan tentang peran yang diamatinya.
- 4) Siswa yang mengamati pada umumnya juga memberikan tanggapan yang sama dengan siswa yang bermain peran yaitu para tokoh belum mampu melakoni karakter tokoh yang ada dalam teks cerita.
- 5) Kemudian guru meminta kelompok dua memainkan peran sesuai dengan teks cerita dan siswa yang lain mengamati. Setelah kelompok kedua selesai memainkan perannya guru meminta siswa yang bermain peran memberikan tanggapan tentang perannya. Pada umumnya seluruh anggota kelompok dua memberikan

tanggapan mereka kurang serius melakukan bermain peran karena ada salah satu dari anggota kelompok mereka yang tidak serius dalam bermain peran sehingga mereka tidak bisa bermain dengan konsentrasi.

- 6) Guru meminta siswa yang mengamati memberikan tanggapan tentang peran yang dilakukan oleh kelompok dua.
- 7) Siswa yang mengamati pada umumnya memberikan tanggapan bahwa kelompok dua kurang serius dalam melakukan bermain peran. Siswa yang mengamati diminta membandingkan peran dari kelompok satu dan dua.
- 8) Kemudian siswa yang mengamati memberikan penjelasan bahwa kelompok satu lebih serius dalam bermain peran hanya saja kelompok satu kurang bisa memahami karakter dari masing-masing tokoh yang ada dalam teks cerita.
- 9) Guru meminta kelompok tiga memainkan peran sesuai dengan teks cerita dan siswa yang lain mengamatinya, setelah kelompok tiga selesai bermain peran siswa yang bermain peran diminta memberikan tanggapan tentang perannya, pada umumnya anggota kelompok tiga memberikan tanggapan bahwa mereka telah memahami karakter dari masing-masing tokoh yang ada dalam teks cerita hanya saja mereka kurang serius dalam melakukan bermain peran misalnya para anggota setelah melakukan perannya sering

senyum-senyum sendiri sehingga membuat suasana bermain peran sedikit terganggu.

10) Siswa yang mengamati memberikan tanggapan yang sama bahwa dalam bermain peran kelompok tiga sudah memahami karakter tokoh dalam teks namun kelompok tiga kurang serius dalam bermain peran.

11) Bermain peran harus berhenti pada titik penting, langkah ini dilakukan apabila ada sikap atau tingkah laku menyimpang dari anggota bermain peran. Contohnya pada waktu kelompok dua tampil guru harus memberhentikan bermain peran karena ada anggota kelompok dua yang berkelahi.

12) Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan, setelah bermain peran dilakukan, guru dan siswa bertanya jawab tentang manfaat organisasi sekolah yang telah diperankan.

13) Dan kemudian guru menyuruh siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing untuk melakukan diskusi dalam kelompoknya tentang siapa-siapa saja nama tokoh yang ada dalam skenario serta bagaimana karakter dari masing-masing tokoh.

#### c. Evaluasi Bermain Peran

1) Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran, setelah diskusi dilakukan masing-masing dari perwakilan kelompok diminta untuk

melaporkan hasil diskusinya ke depan kelas dan kemudian memberikan tanggapan tentang hasil diskusi lalu siswa secara klasikal menyimpulkan jawaban yang tepat dari hasil diskusi tersebut.

- 2) Pada tahap ini guru juga memberikan penilaian terhadap bermain peran yang telah dilakukan, apakah tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademiknya sesuai dengan yang diharapkan.
- 3) Guru menilai kreativitas dan keberhasilan bermain peran, pada tahap ini guru membuat catatan-catatan selama bermain peran dilakukan serta komentar penilaian dari siswa.
- 4) Guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan, dalam tahap ini guru memasukkan skenario bermain peran yang telah dilakukan pada buku catatan guru yang bertujuan untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

### 3. Tahap Akhir

- a. Siswa membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru.
- b. Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya.
- c. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok.
- d. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- e. Menutup pelajaran dengan berdoa dan salam.

Pada pertemuan kedua dan ketiga guru kembali menggunakan metode bermain peran dengan tetap menggunakan tiga tahapan pembelajaran, yaitu tahap awal, tahap inti dan tahap akhir. Adapun tahapan-tahapan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Tahap Awal

Tahap awal ini merupakan tahap pendahuluan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.
- b. Guru dan siswa menyiapkan kondisi kelas untuk belajar dengan memperhatikan kebersihan ruangan kelas, meminta siswa merapikan meja dan kursi. Selanjutnya guru pun mempersiapkan alat dan bahan yang berhubungan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- c. Guru kembali menginformasikan tema yang telah dikemukakan pada pertemuan sebelumnya yaitu tentang "Pelestarian Hewan dan Tumbuhan Langka".
- d. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.

## 2. Tahap Inti

Langkah-langkah model bermain peran kembali dilaksanakan pada pertemuan ini, yaitu a. persiapan dan instruksi, b. tindak *dramatic* dan diskusi, c. evaluasi bermain peran.

### a. Persiapan dan Instruksi

- 1) Guru menjelaskan bahwa sebagian dari tumbuhan dan hewan langka tersebut semakin sulit ditemukan. Jika hal ini terjadi, maka lama-kelamaan tumbuhan dan hewan tersebut akan punah.
- 2) Siswa membaca dan berdiskusi tentang isi teks bacaan. Teks tersebut berisi informasi tentang berbagai hewan dan tumbuhan kebanggaan Indonesia yang jumlahnya semakin hari semakin berkurang. Beberapa faktor penyebab berkurangnya adalah perkembangbiakan yang lama, aktivitas manusia, dan faktor alam. Sebagai warga negara yang baik, kita wajib menjaga lingkungan agar bisa mengurangi dampak negatif dari aktivitas manusia yang merugikan makhluk lainnya.
- 3) Siswa menyusun cerita sesuai gambar yang telah disusunnya. Susunan cerita adalah kondisi hutan yang asri didatangi oleh sekelompok pemburu. Mereka berburu hewan yang ada di hutan, salah satunya gajah. Para pemburu mendirikan tenda dan membuat api unggun dan ditinggali begitu saja, sehingga menimbulkan kebakaran hutan.



- 4) Siswa secara berkelompok menyusun naskah drama berdasarkan cerita pada gambar.
- 5) Guru dan siswa merancang skenario bermain peran, sebelum bermain peran.
- 6) Sebelum bermain peran, siswa harus mengikuti latihan bermain peran, pada tahap ini guru meminta siswa untuk melakukan latihan bermain peran sesuai dengan skenario cerita yang telah disepakati dengan baik dan benar.
- 7) Guru memberi instruksi khusus pada peserta bermain peran, pada langkah ini guru mengingatkan kepada siswa latar belakang masalah yang ada dalam skenario cerita dan siswa mendengarkan penjelasan guru dengan serius. Cara terbaik untuk memilih peserta bermain peran atas dasar sukarela: siswa merasa bebas mendapat perannya.
- 8) Dalam beberapa hal, pemilihan peran oleh siswa oleh peserta didasarkan atas pengamatannya terhadap situasi kehidupan nyata dan ia menjadikan sebagai situasi bermain peran.
- 9) Dalam diskusi dengan peran pelaku bermain peran tersebut, guru harus memberikan deskripsi yang rinci tentang kepribadian, perasaan dan karakter. Selain itu, guru harus menyediakan ruang khusus dan alat yang akan digunakan dalam bermain peranan tersebut.

10) Guru memberitahu peran-peran apa yang akan dimainkan, pada tahap ini guru membagi siswa atas tiga kelompok. Setiap kelompok rata-rata berjumlah delapan atau sembilan orang dengan skenario yang sama.

11) Setelah guru membagi kelompok barulah guru memberitahu peran-peran apa saja yang akan dimainkan yang ada dalam skenario, kemudian guru menjelaskan bagaimana peranan tokoh sesuai dengan peran yang telah dibagi dan siswa mendengarkan penjelasan guru. Kemudian barulah siswa melaksanakan latihan sesuai dengan peran yang telah ditentukan.

b. Tindakan Dramatik dan Diskusi

1) Para aktor melakukan perannya, pada tahap ini guru meminta kelompok pertama memainkan peran sesuai skenario cerita dan siswa yang lain mengamati.

2) Setelah kelompok pertama selesai memainkan perannya guru meminta siswa yang bermain peran memberikan tanggapan tentang perannya. pada umumnya siswa yang bermain peran memberikan tanggapan bahwa mereka belum mampu melakukan perannya sesuai dengan karakter tokoh yang dilakoninya.

3) Guru meminta siswa yang mengamati memberikan tanggapan tentang peran yang diamatinya.

4) Siswa yang mengamati pada umumnya juga memberikan tanggapan yang sama dengan siswa yang bermain peran yaitu para

tokoh belum mampu melakoni karakter tokoh yang ada dalam skenario cerita.

- 5) Kemudian guru meminta kelompok dua memainkan peran sesuai dengan skenario cerita dan siswa yang lain mengamati. Setelah kelompok kedua selesai memainkan perannya guru meminta siswa yang bermain peran memberikan tanggapan tentang perannya.

Pada umumnya seluruh anggota kelompok dua memberikan tanggapan mereka kurang serius melakukan bermain peran karena ada salah satu dari anggota kelompok mereka yang tidak serius dalam bermain peran sehingga mereka tidak bisa bermain dengan konsentrasi.

- 6) Guru meminta siswa yang mengamati memberikan tanggapan tentang peran yang dilakukan oleh kelompok dua.

- 7) Siswa yang mengamati pada umumnya memberikan tanggapan bahwa kelompok dua kurang serius dalam melakukan bermain peran. Siswa yang mengamati diminta membandingkan peran dari kelompok satu dan dua.

- 8) Kemudian siswa yang mengamati memberikan penjelasan bahwa kelompok satu lebih serius dalam bermain peran hanya saja kelompok satu kurang bisa memahami karakter dari masing-masing tokoh yang ada dalam teks cerita.

- 9) Guru meminta kelompok tiga memainkan peran sesuai dengan teks cerita dan siswa yang lain mengamatinya, setelah kelompok tiga

selesai bermain peran siswa yang bermain peran diminta memberikan tanggapan tentang perannya, pada umumnya anggota kelompok tiga memberikan tanggapan bahwa mereka telah memahami karakter dari masing-masing tokoh yang ada dalam teks cerita hanya saja mereka kurang serius dalam melakukan bermain peran misalnya para anggota setelah melakukan perannya sering senyum-senyum sendiri sehingga membuat suasana bermain peran sedikit terganggu.

10) Siswa yang mengamati memberikan tanggapan yang sama bahwa dalam bermain peran kelompok tiga sudah memahami karakter tokoh dalam teks namun kelompok tiga kurang serius dalam bermain peran.

11) Bermain peran harus berhenti pada titik penting, langkah ini dilaksanakan apabila ada sikap atau tingkah laku menyimpang dari anggota bermain peran. Contohnya pada waktu kelompok dua tampil guru harus memberhentikan bermain peran karena ada anggota kelompok dua yang berkelahi.

12) Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan, setelah bermain peran dilakukan, guru dan siswa bertanya jawab tentang manfaat organisasi sekolah yang telah diperankan.

13) Dan kemudian guru menyuruh siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing untuk melakukan diskusi dalam kelompoknya

tentang siapa-siapa saja nama tokoh yang ada dalam teks serta bagaimana karakter dari masing-masing tokoh.

c. Evaluasi Bermain Peran

- 1) Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran, setelah diskusi dilakukan masing-masing dari perwakilan kelompok diminta untuk melaporkan hasil diskusinya ke depan kelas dan kemudian memberikan tanggapan tentang hasil diskusi lalu siswa secara klasikal menyimpulkan jawaban yang tepat dari hasil diskusi tersebut.
- 2) Pada tahap ini guru juga guru juga memberikan penilaian terhadap bermain peran yang telah dilakukan, apakah tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademiknya sesuai dengan yang diharapkan.
- 3) Guru menilai kreativitas dan keberhasilan bermain peran, pada tahap ini guru membuat catatan-catatan selama bermain peran dilakukan serta komentar penilaian dari siswa.
- 4) Guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan, dalam tahap ini guru memasukkan skenario bermain peran yang telah dilakukan pada buku catatan guru yang bertujuan untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

### 3. Tahap Akhir

- a. Siswa membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru.
- b. Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya.
- c. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok.
- d. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- e. Menutup pelajaran dengan berdoa dan salam.

### C. Pembahasan Temuan

Hasil pelaksanaan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model bermain peran dapat dilakukan dengan cukup baik. Sebagian dari langkah pada perencanaan terlaksana sesuai dengan yang diinginkan. Tapi terdapat beberapa langkah yang tidak berjalan dengan baik. Contohnya, pada waktu memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa menjawab pertanyaan dari guru secara serempak. Dan apabila ditunjuk, siswa tetap tidak mau menjawab apa yang ditanya oleh guru. Dalam berdiskusi para siswa pada umumnya belum mengikuti dengan baik dan hal ini ditambah lagi oleh kondisi diskusi mengalami kekurangan waktu, sehingga menyebabkan siswa menjawab apa adanya dan kurang mengena.

Beberapa fenomena ditemukan dalam penelitian ini dan disajikan pada Tabel 4.5 sebagai berikut.<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup> Ibid, 28

**Tabel 4.5**  
**Temuan Penelitian**

No.	Temuan
1.	Pembelajaran belum dilaksanakan secara logis dari hal yang mudah ke hal yang sulit.
2.	Materi ajar belum sesuai dengan bahan yang akan diajarkan.
3.	Cakupan materi belum luas dan belum sesuai dengan alokasi waktu.
4.	Sumber/media pembelajaran belum sesuai dengan karakteristik siswa.
5.	Langkah pembelajaran belum jelas dan belum sesuai alokasi waktu.
6.	Teknik mengajar juga belum sesuai dengan karakteristik siswa.

Beberapa karakteristik yang belum terlaksana di antaranya: (1) pembelajaran belum dilaksanakan secara logis dari hal yang mudah ke hal yang sulit, sebaiknya guru menyampaikan tujuan pembelajaran dari yang mudah sampai ke yang sulit agar siswa mudah untuk mengerti pelajaran yang akan diajarkan: (2) materi ajar belum sesuai dengan bahan yang akan diajarkan, seharusnya pemilihan materi ajar sesuai dengan apa yang akan diajarkan agar siswa tidak bingung dalam memahami materi pelajaran; (3) cakupan materi belum luas dan belum sesuai dengan alokasi waktu, sebaiknya cakupan materi yang diajarkan harus luas agar siswa dapat memahami pelajaran dan juga harus sesuai dengan alokasi waktu agar siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran: (4) sumber/media pembelajaran belum sesuai dengan karakteristik siswa, seharusnya pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Mansur<sup>48</sup> menyatakan “pemilihan sumber/media

<sup>48</sup> Aldi Mansur. *Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2007). 82.

pembelajaran harus sesuai dengan lingkungan siswa karena lingkungan siswa akan berpengaruh terhadap proses belajar: (5) langkah pembelajaran belum jelas dan belum sesuai alokasi waktu sebaiknya langkah dalam setiap pembelajaran harus jelas agar siswa tidak bingung dalam pembelajaran yang akan diajarkan dan juga harus sesuai dengan alokasi waktu agar siswa tidak merasa bosan dalam setiap langkah pembelajaran yang dilakukan hal ini sesuai dengan Hamzah B. Uno<sup>49</sup> menyatakan “waktu mengajar dapat dialokasikan dan dimanfaatkan secara tepat agar siswa tidak merasa bosan; (6) teknik mengajar juga belum sesuai dengan karakteristik siswa sebaiknya teknik mengajar sesuai karakteristik siswa agar pelajaran dapat dengan mudah diterima oleh siswa.

Secara umum sudah berlangsung cukup baik. Pelaksanaan dilaksanakan secara tematik dengan menggunakan metode bermain peran, namun masih ada langkah-langkah yang belum terlaksana. Pada kegiatan awal semua komponen dapat terlaksana dengan baik. Guru mengkondisikan siswa untuk siap-siap memulai pelajaran seperti merapikan meja, kursi dan meminta siswa untuk menyimpan semua benda yang tidak diperlukan dalam pembelajaran. Kemudian sebelum pembelajaran dimulai guru melakukan apersepsi untuk membuka skema siswa terhadap pelajaran yang akan dipelajari. Pada saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa, pertanyaan yang diberikan guru kurang dapat memunculkan ide/pendapat siswa. Untuk ke depannya sebaiknya pertanyaan yang diberikan dapat membuat siswa mengeluarkan pendapat

---

<sup>49</sup> Hamzah B. Uno. *Menjadi Penelitian PTK yang Profesional*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011). 34.



terhadap apa yang diketahuinya. Seperti yang diungkapkan Mulyasa<sup>50</sup> bahwa “pertanyaan perlu disusun secara jelas dan singkat, serta harus memperhitungkan kemampuan berpikir dan perbendaharaan kata yang dikuasai peserta didik”.

Pada langkah persiapan dan instruksi, pada pertemuan pertama ketika membagi siswa ke dalam kelompok guru masih kurang mengorganisasikan fasilitas yang dibutuhkan dalam kelompok dan menjelaskan pentingnya kerjasama dan tanggung jawab dalam kelompok sehingga menyebabkan masih adanya beberapa siswa tidak menerima anggota kelompok yang telah ditentukan, sehingga menimbulkan sedikit kegaduhan dalam kelas karena siswa tidak mengikuti latihan dengan serius. Hal ini berkurang pada saat dilaksanakan pertemuan kedua dan ketiga. Sebaiknya guru dapat mengorganisasikan fasilitas yang dibutuhkan dan instruksi khusus agar siswa tidak membuat kegaduhan di dalam kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik<sup>51</sup> bahwa “guru harus memberikan instruksi khusus pada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan siswa kelas III”.

Pada langkah tindakan dramatik dan diskusi, guru kurang membimbing siswa kelompok pengamat untuk berdiskusi dan menulis komentarnya. Guru lebih fokus membimbing siswa yang sedang bermain peran. Siswa terlihat canggung dan malu-malu dalam bermain peran dikarenakan pembelajaran bermain peran seperti ini merupakan hal yang baru bagi mereka. Untuk ke

---

<sup>50</sup> E. Mulyasa. 2010. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010). 34

<sup>51</sup> Oemar Hamalik. *Proses Belajar....* 215.

depannya guru dapat membimbing siswa lebih baik lagi dalam bermain peran dan berdiskusi untuk menulis komentar yang akan disampaikan. Hal ini sesuai dengan Oemar Hamalik<sup>52</sup> bahwa “keseluruhan kelas harus berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran.”

Pada langkah evaluasi bermain peran, guru kurang memotivasi siswa untuk memberikan tanggapan terhadap hasil dari bermain peran yang telah dilakukan. Sehingga sedikit siswa yang mau memberikan tanggapannya. Siswa harus menyampaikan pendapatnya dan sebaiknya guru dapat memotivasi dan memberikan semangat kepada siswa agar siswa lebih berani menyampaikan komentarnya terhadap hasil dari bermain peran. Selain itu guru juga belum memberikan pertanyaan-pertanyaan terhadap isi dari cerita bermain peran untuk dapat menimbulkan ide/pendapat, sebaiknya pertanyaan yang diberikan dapat menimbulkan pendapat dari siswa dan siswa dapat mengembangkan jawabannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Oemar Hamalik<sup>53</sup> bahwa “siswa harus memberikan keterangan baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran”.

Pada saat kegiatan refleksi, tidak semua siswa yang mau mengemukakan pendapatnya tentang materi yang telah dipelajari. Ini terlihat dari sedikitnya siswa yang menunjuk tangan ketika guru menanyakan kembali materi yang telah dipelajari. Pada kegiatan akhir tidak semua siswa yang ikut menyimpulkan pelajaran, hanya beberapa siswa saja yang terlihat ikut

---

<sup>52</sup> *Ibid.* 215.

<sup>53</sup> *Ibid.* 215.

menyimpulkan pelajaran. Dengan demikian, guru perlu memperhatikan siswa-siswa yang masih terlihat ragu-ragu dan tidak berani mengemukakan pendapatnya di dalam proses pembelajaran.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan metode bermain peran pada Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada langkah persiapan dan instruksi, guru memberikan instruksi khusus pada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan siswa kelas III. Pada tahap ini guru meminta siswa untuk melakukan latihan bermain peran sesuai dengan teks cerita yang telah dibagikan pada setiap siswa dengan baik dan benar.
2. Pada langkah tindakan dramatik dan diskusi, guru lebih fokus membimbing siswa yang sedang bermain peran dan siswa terlihat canggung dan malu-malu dalam bermain peran dikarenakan pembelajaran bermain peran seperti ini merupakan hal yang baru bagi mereka. Keseluruhan siswa kelas III berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan, setelah bermain peran dilakukan, guru dan siswa bertanya jawab tentang isi teks.
3. Pada langkah evaluasi bermain peran, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terhadap isi dari cerita bermain peran untuk dapat menimbulkan ide/pendapat, sebaiknya pertanyaan yang diberikan dapat menimbulkan pendapat dari siswa dan siswa dapat mengembangkan

jawabannya. Guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan, dalam tahap ini guru memasukkan teks bermain peran yang telah dilakukan pada buku catatan guru yang bertujuan untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

## **B. Saran**

1. Bagi guru, disarankan agar membuat rancangan pembelajaran sesuai dengan komponen-komponen perencanaan yang baik. Hal ini dilakukan agar pembelajaran sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa.
2. Disarankan kepada guru hendaknya dalam pelaksanaan pembelajaran tematik dengan menggunakan metode bermain peran memperhatikan 3 tahap pembelajaran tematik dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan ketiga tahap ini akan memudahkan guru mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Kepada guru agar menciptakan suasana belajar yang membuat siswa aktif dan menyenangkan. Hal ini akan membuat siswa belajar dengan lebih semangat dengan menerapkan tahap-tahap pembelajaran tematik dengan menggunakan metode bermain peran sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Agama, Al Qur'an dan Terjemahannya (Bandung: JABAL, 2010)
- Depdiknas. 2006. *Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah Dasar*. Jakarta: Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, S.B. dan A. Zain, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Rineka.
- Sisdiknas Undang-Undang RI 20 tahun 2003 (Bandung: PT Remaja Rosda karya Offset,2017),1
- Hamalik, O. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ismail, SM, 2011. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: Rasail Media Group.
- Lincoln, Y.S. and E.G. Guba. 1985. *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hill: SAGE Publication. Inc.
- Mansur A. 2007 *Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara,
- Ma'arif, S. 2012. *Guru Profesional Harapan dan kenyataan*. Semarang: Needs Press.
- Majid, A. 2017. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L.J. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyono. 2011. *Strategi Pembelajaran, Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Saminanto. 2010. *Ayo Praktik PTK*. Semarang: RaSAIL.
- Sanjaya, W. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukandi, U. 2003. *Belajar Aktif dan Terpadu*. Surabaya: Duta Graha Pustaka.
- Suryani. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Karya.

Uno, H.B. 2008. *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Zaini, H., B. Munthe dan S.A. Aryani. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insani Madani.



## Lampiran 1.

### MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
1. Penggunaan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Tematik Di MI Al-Ikhlash Srono-Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018-2019	1. Metode Bermain Peran  2. Pembelajaran Tematik	1. Persiapan dan instruksi  2. Tindakan dramatik dan diskusi  3. Evaluasi	Ciri-ciri: 1. Tema biasanya hanya berupa topik atau konsep 2. Tidak diperlukan naskah/skenario 3. Pemeran memainkan peran secara spontan Ciri-ciri: 1. Bermain peran secara spontan stlah ditunjuk 2. Lebih berciri ungkapan perolehan 3. Dalam waktu yang relatif lebih pendek atau singkat Ciri-ciri: 1. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa 2. Menambah keyakinan dan kemampuan diri 3. Hasil belajar yang dicapai bermakna 4. Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif)	1. Informan: a. Kepala Madrasah b. Guru Kelas c. Siswa 2. Dokumentasi 3. Kepustakaan	1. Pendekatan Penelitian Kualitatif 2. Penentuan Informan: <i>Purposive Sampling</i> 3. Metode Pengumpulan Data: a. Wawancara b. Observasi c. Dokumentasi 4. Metode Analisis Data: a. Reduksi Data b. Penyajian Data c. Kesimpulan 5. Keabsahan Data: Triangulasi Sumber dan Metode	1. Bagaimana persiapan dan intruksi metode bermain peran pada pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtida'iyah Al-Ikhlash Srono Banyuwangi tahun pelajaran 2018/2019? 2. Bagaimana tindakan dramatik dan diskusi metode bermain peran pada pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtida'iyah Al-Ikhlash Srono Banyuwangi tahun pelajaran 2018/2019? 3. Bagaimana evaluasi metode bermain peran pada pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtida'iyah Al-Ikhlash Srono Banyuwangi tahun pelajaran 2018/2019?



## Lampiran 2.

### PEDOMAN WAWANCARA

Narasumber	Pertanyaan
Guru	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bagaimanakah persiapan yang dilakukan dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode bermain peran?</li><li>2. Penjelasan apa sajakah yang diberikan kepada siswa dalam menyiapkan pembelajaran dengan metode bermain peran?</li><li>3. Sepanjang pelaksanaan bermain peran bagaimanakah peran guru dalam hal ini?</li><li>4. Sampai sejauh manakah pelaksanaan bermain peran ini?</li><li>5. Bagaimanakah peran siswa dalam evaluasi pelaksanaan bermain peran ini?</li><li>6. Bagaimanakah penilaian terhadap keberhasilan metode bermain peran?</li><li>7. Hambatan-hambatan apa sajakah yang terjadi selama pelaksanaan metode bermain peran?</li></ol>



### Lampiran 3.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Satuan Pendidikan** : MI Al-Ikhlas Srono Banyuwangi  
**Kelas / Semester** : III (Tiga) / 1  
**Tema 1** : Perbangbiakan Hewan dan Tumbuhan  
**Sub Tema 3** : Pelestarian Hewan dan Tumbuhan Langka  
**Pembelajaran** : 5  
**Alokasi Waktu** : 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)

### A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya  
KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.  
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.  
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

#### Bahasa Indonesia

#### Kompetensi Dasar (KD)

- 1.1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- 2.2 Memiliki kedisiplinan dan tanggung jawab untuk hidup sehat serta merawat hewan dan tumbuhan melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.
- 3.2 Menguraikan teks arahan/petunjuk tentang perawatan hewan dan tumbuhan, serta daur hidup hewan dan pengembangbiakan tanaman dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa untuk membantu pemahaman.
- 4.2 Menerangkan dan mempraktikkan teks arahan/petunjuk tentang perawatan hewan dan tumbuhan serta daur hidup hewan dan pengembangbiakan tanaman secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa untuk membantu penyajian.

#### Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.2.1 Mengidentifikasi isi teks tentang pelestarian hewan dan tumbuhan langka di Indonesia.
- 4.2.1 Menulis teks tentang arahan melestarikan hewan dan tumbuhan dalam bentuk naskah drama.
- 4.2.2 Menyampaikan teks arahan berupa drama.

## **PPKn**

### **Kompetensi Dasar (KD)**

- 1.1 Menerima keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan beragama, suku bangsa, ciri-ciri fisik, psikis, dan hobi sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah.
- 1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah.
- 2.1 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, kasih sayang, percaya diri, berani mengakui kesalahan, meminta maaf dan memberi maaf di rumah dan sekolah dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru, sebagai perwujudan moral Pancasila.
- 2.2 Menunjukkan perilaku patuh pada tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah sekolah dan masyarakat sekitar.
- 3.2 Mengetahui hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah.
- 4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah.

### **Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.2.1 Mengidentifikasi hak sebagai warga negara.
- 4.2.1 Mengidentifikasi kewajiban sebagai warga negara.
- 4.2.2 Bermain peran tentang kewajiban sebagai warga negara dalam menjaga kelestarian lingkungan.

## **Matematika**

### **Kompetensi Dasar (KD)**

- 1.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- 2.1 Menunjukkan sikap cermat dan teliti, jujur, tertib dan mengikuti aturan, peduli, disiplin waktu serta tidak mudah menyerah dalam mengerjakan tugas.
- 3.1 Memahami sifat-sifat operasi hitung bilangan asli melalui pengamatan pola penjumlahan dan perkalian.
- 4.2 Merumuskan dengan kalimat sendiri, membuat model matematika, dan memilih strategi yang efektif dalam memecahkan masalah nyata sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian bilangan bulat, waktu, panjang, berat benda, dan uang, serta memeriksa kebenaran jawabnya.

### **Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.1.1 Menemukan sifat pembagian sebagai pengurangan berulang.
- 4.2.1 Merumuskan soal cerita dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan pembagian 2.

## **C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Dengan membaca, siswa dapat mengidentifikasi faktor penyebab berkurangnya jumlah tumbuhan dan hewan di Indonesia dengan benar.
- Dengan membaca, siswa dapat mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam memelihara kekayaan alam dengan benar.
- Dengan membaca, siswa dapat menuliskan sikap yang harus dilakukan sebagai warga negara dalam memelihara kekayaan alam dengan benar.
- Dengan membaca, siswa dapat menjawab pertanyaan sesuai isi teks dengan benar.
- Dengan mengamati gambar acak, siswa dapat mengurutkan sehingga menjadi cerita yang runtut.

- Dengan mengamati gambar, siswa dapat menulis cerita sesuai dengan tema gambar.
- Dengan bercerita, siswa dapat menyampaikan hasil cerita yang ditulisnya dengan percaya diri.
- Dengan mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi sifat pembagian dengan benar.
- Dengan mengamati contoh, siswa dapat menyelesaikan pembagian 2 dengan benar.

#### E. MATERI PEMBELAJARAN

- Teks tentang hak dan kewajiban.
- Mengurutkan gambar.
- Menulis cerita.
- Berlatih soal pembagian 2.

#### F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Saintifik* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi / mencoba, mengasosiasi / mengolah informasi, dan mengkomunikasikan)
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

#### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.</li> <li><input type="checkbox"/> Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihanpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li><input type="checkbox"/> Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Pelestarian Hewan dan Tumbuhan Langka".</li> <li><input type="checkbox"/> Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati,menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.</li> </ul>	10 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Guru membuka pelajaran dengan mengingatkan kembali tentang tumbuhan dan hewan langka yang dimiliki Indonesia. Guru menjelaskan bahwa sebagian dari tumbuhan dan hewan langka tersebut semakin sulit ditemukan. Jika hal ini terjadi, maka lama kelamaan tumbuhan dan hewan tersebut akan punah. (<i>Mengkomunikasikan</i>)</li> <li><input type="checkbox"/> Siswa membaca dan berdiskusi tentang isi teks bacaan. Teks tersebut berisi informasi tentang berbagai hewan dan tumbuhan kebanggaan Indonesia yang jumlahnya semakin hari semakin berkurang. Beberapa faktor penyebab berkurangnya adalah</li> </ul>	35 Menit x 30 JP

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>perkembangbiakan yang lama, aktivitas manusia, dan faktor alam. Sebagai warga negara yang baik, kita wajib menjaga lingkungan agar bisa mengurangi dampak negatif dari aktivitas manusia yang merugikan makhluk lainnya. <i>(Mengamati) dan (Mengeksplorasi)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Siswa berlatih menjawab pertanyaan sesuai teks yang dibaca.</li> <li><input type="checkbox"/> Siswa berlatih membaca naskah drama sebagai ajakan untuk siswa lain ikut serta dalam menjaga kelestarian lingkungan. <i>(Mengeksplorasi)</i></li> <li><input type="checkbox"/> Siswa berlatih menyampaikan naskah drama di depan teman-teman. <i>(Mengkomunikasikan)</i></li> <li><input type="checkbox"/> Siswa mengamati gambar acak dan mengurutkan agar menjadi cerita yang runtut. <i>(Mencoba)</i></li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Guru menyusun cerita sesuai gambar yang telah disusunnya. Susunan cerita adalah kondisi hutan yang asri didatangi oleh sekelompok pemburu. Mereka berburu hewan yang ada di hutan, salah satunya gajah. Para pemburu mendirikan tenda dan membuat api unggun dan ditinggali begitu saja, sehingga menimbulkan kebakaran hutan. <i>(Mengeksplorasi)</i></li> <li><input type="checkbox"/> Siswa secara berkelompok menyusun naskah drama berdasarkan cerita pada gambar.</li> <li><input type="checkbox"/> Siswa berlatih bermain peran dan memainkan peran sesuai naskah yang telah disusun oleh guru.</li> <li><input type="checkbox"/> Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pembagian. Guru menunjukkan 12 kelereng. Selanjutnya, kelereng tersebut dilemparkan ke masing-masing kelompok, kelompok yang memegang kelereng maka kelompok tersebut yang maju kedepan dan memerankan peran yang sudah di susun oleh guru.</li> <li><input type="checkbox"/> Siswa berlatih menyelesaikan soal pembagian yang lain dengan cara yang sama beberapa kali. <i>(Mengeksplorasi)</i></li> <li><input type="checkbox"/> Siswa menyimpulkan bersama-sama bahwa pembagian adalah proses pengurangan yang berulang. Jika dibagi dua, maka siswa akan mengambil sebanyak dua kelereng dalam setiap tahap pengambilan.</li> <li><input type="checkbox"/> Siswa berlatih menyelesaikan soal pembagian.</li> </ul>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<input type="checkbox"/> Siswa berlatih membuat soal cerita dari soal pembagian yang diberikan. Siswa meminta teman lainnya menjawab pertanyaan yang sudah dibuat.	
<b>Penutup</b>	<input type="checkbox"/> Siswa membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru. <input type="checkbox"/> Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. <input type="checkbox"/> Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu maupun kelompok. <input type="checkbox"/> Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. <input type="checkbox"/> Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.	10 menit

#### H. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru dan Buku Siswa Tema : ” *Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan*” Kelas III (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015).
- Alat bantu pembagian seperti kelereng dan piring kertas atau biji-bijian dan lainnya yang mudah didapat, gambar-gambar hewan, tumbuhan dll.

#### I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

##### 1. Penilaian Sikap

	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Tanggung jawab				Santun				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Ahmad Rosidi		√				√					√	
2.	Deo Okta A	√				√						√	
3.	Irsa Nurhumairoh		√			√						√	
4.	M. Wahyudi R		√			√					√		
5.	Moch Solihin		√				√				√		
6.	Moch. Farel R.P	√					√			√			
7.	Moh. Ramdani P		√				√					√	
8.	Moh. Septian	√					√				√		

9.	Muh Afif	√				√				√		
10.	Muhammad Lutfi		√			√				√		
11.	Muhammad Yunus	√					√		√			
12.	Naila Hairun Nisak		√			√				√		
13.	Nur Andin	√				√				√		
14.	Nurul Mutmainah		√			√				√		
15.	Radit Desta T.D	√				√				√		
16.	Sitti Nuradifa	√				√			√			
17.	Sobrin		√				√			√		
18.	Teguh Prawira S.J	√				√				√		
19.	Vina Nailatul Izzah	√				√				√		
20.	Sindy Nur Rama		√			√				√		
21.	Murifatul Hasanah		√			√			√			
22.	M. Lutfi	√				√			√			
23.	Siti Nafisa		√			√					√	
24.	Khofifatul Ningsih		√			√					√	
25.	Siti Khumairoh	√				√				√		
26.	Nur Aini	√				√					√	
27.	Wardhatut tholiah		√			√			√			
28.	Achamd Jaelani		√			√				√		

Skor : 1 = Kurang      2 = Cukup      3 = Baik      4 = Sangat Baik

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai

Keterangan:

K (Kurang) : 1. Kurang, 2. Cukup, 3. Baik, 4. Sangat baik

**2. Penilaian Pengetahuan: tes tertulis**

- a. Menjawab pertanyaan tentang hak dan kewajiban menjaga lingkungan.

Skor setiap soal 2.

Benar semua  $2 \times 5 = 10$ .

- b. Menyelesaikan soal pembagian

Skor setiap soal 2.

Benar semua  $2 \times 5 = 10$ .



### 3. Penilaian Keterampilan

#### a. Rubrik Menulis Cerita

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(4)	(3)	(2)	(1)
Penggunaan huruf besar dan tanda baca.	Menggunakan huruf besar di awal kalimat dan nama orang, serta menggunakan tanda titik di akhir kalimat.	Terdapat 1-2 kesalahan dalam menggunakan huruf besar dan tanda titik.	Terdapat lebih dari 2 kesalahan dalam menggunakan huruf besar dan tanda titik.	Tidak satu pun kalimat yang menggunakan huruf besar dan tanda titik
Kesesuaian isi cerita yang ditulis.	Seluruh isi teks yang ditulis sesuai dengan tema cerita.	Setengah atau lebih isi teks yang ditulis sesuai dengan tema cerita.	Kurang dari setengah isi teks yang ditulis sesuai dengan tema cerita.	Semua isi teks belum sesuai.
Penulisan	Penulisan kata sudah tepat.	Terdapat 1-2 kata yang kurang tepat dalam penulisan.	Lebih dari 2 kata yang kurang tepat dalam penulisan.	Semua kata belum tepat dalam penulisan.
Penggunaan kalimat yang efektif.	Semua kata menggunakan kalimat yang efektif.	Terdapat 1-2 kalimat yang menggunakan kalimat kurang efektif.	Terdapat lebih dari 2 kalimat yang menggunakan kalimat kurang efektif.	Semua kalimat menggunakan kalimat kurang efektif



b. Rubrik teks drama

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(4)	(3)	(2)	(1)
Ekspresi	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan isi teks drama	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan isi teks drama, namun kurang konsisten.	Mimik wajah dan gerak tubuh tidak sesuai dengan isi teks drama.	Tanpa ekspresi
Lafal	Teks drama dilafalkan dengan jelas.	Ada 1-2 kata yang kurang tepat pelafalannya.	Lebih dari 2 kata yang kurang tepat pelafalannya.	Hampir semua kata belum tepat pelafalannya.
Intonasi	Intonasi sesuai dengan isi teks drama dan konsisten.	Intonasi sesuai dengan isi teks drama, namun kurang konsisten.	Intonasi tidak sesuai dengan isi teks drama.	Tanpa intonasi.
Volume suara	Volume suara keras dan jelas.	Volume suara jelas.	Volume suara kurang jelas.	Suara sangat pelan dan tidak jelas.

Mengetahui  
Kepala Sekolah,



Guru Kelas III

Siti Ruqoiyah, S.Pd.I  
NIP 1964904292005012003

Lilik Hariani, S.Pd.I

#### Lampiran 4.

### TRANSKRIP WAWANCARA

Pertanyaan	Jawaban	
	Kepala MI Al-Ikhlas Srono	Wali Kelas III MI Al-Ikhlas Srono
1. Bagaimanakah persiapan yang dilakukan dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode bermain peran?	<p>Penerapan pembelajaran tematik di MI Al-Ikhlas menerapkan mulai pembelajaran tahun 2016/2017 dan sebelum menerapkan pembelajaran Tematik SD/MI ini menerapkan KTSP. Akan tetapi pembelajaran tematik yang diajarkan oleh guru kelas ya seperti mbak lihat, pembelajarannya kurang maksimal karena terbatasnya sarana dan prasarana dan guru kelasnya masih mempelajari pembelajaran tematik dan kurangnya sosialisasi dan pelatihan tentang kurikulum 2013. Membuat guru tidak begitu paham akan pembelajaran tematik integratif ini, disamping itu guru yang mengajar pembelajaran tematik terbilang tua sudah mau memasuki pensiun, sehingga guru hanya mengajarkan sepehamnya dan semampunya.</p> <p>Yang perlu dipersiapkan dalam segala bentuk pembelajaran khususnya tematik adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dan RPP sekarang dengan RPP dahulu berbeda, sesuai yang telah diberlakukan oleh pusat. Jadi, dari sekolah pun harus mengikuti dan menyesuaikan aturan tersebut tersebut, tetapi sekolah dapat mengembangkannya sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah.</p> <p>Dalam melaksanakan pembelajaran tematik guru harus memiliki kompetensi keprofesionalan dan memiliki ilmu pengetahuan yang luas, kepribadian</p>	<p>Di awal semester kami sudah mulai membuat RPP, dengan cara membagi secara rata sesuai dengan tema yang akan digunakan dalam satu semester, mbak. Kami membagi tugas, supaya lebih ringan dalam pengerjaannya. Kami pun biasanya mengadakan kumpulan kelas paralel seminggu sekali untuk menyiapkan pembelajaran yang sekiranya harus membuat media.</p>

Pertanyaan	Jawaban	
	Kepala MI Al-Ikhlash Srono	Wali Kelas III MI Al-Ikhlash Srono
	yang bagus sebagai contoh atau tauladan peserta didik, menggunakan metode dan berbagai strategi pembelajaran, guru juga harus menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.	
2. Penjelasan apa sajakah yang diberikan kepada siswa dalam menyiapkan pembelajaran dengan metode bermain peran?	<p>Langkah awal biasanya guru memilih masalah yang akan dijadikan tema dalam pembelajaran tematik dengan metode bermain peran, mbak. Dalam hal ini guru merancang skenario yang akan ditampilkan oleh siswa-siswi. Terlebih dahulu guru menjelaskan kepada siswa tentang latar belakang masalah dalam cerita yang akan dijadikan skenario cerita. Setelah memilih siswa-siswi yang menjadi peserta dalam skenario cerita tersebut, guru menjelaskan kepada masing-masing siswa tentang peran yang dilakukan dalam skenario tersebut.</p> <p>Langkah awal biasanya guru memilih masalah yang akan dijadikan tema dalam pembelajaran tematik dengan metode bermain peran, mbak. Dalam hal ini guru merancang skenario yang akan ditampilkan oleh siswa-siswi. Terlebih dahulu guru menjelaskan kepada siswa tentang latar belakang masalah dalam cerita yang akan dijadikan skenario cerita. Setelah memilih siswa-siswi yang menjadi peserta dalam skenario cerita tersebut, guru menjelaskan kepada masing-masing siswa tentang peran yang dilakukan dalam skenario tersebut. Adapun yang dijelaskan, pertama guru mengenalkan siswa pada suatu permasalahan dengan membacakan cerita atau mengajukan pertanyaan pancingan yang membuat siswa</p>	Kami biasanya menjelaskan tentang apa-apa yang menjadi tahap-tahap dalam permainan peran. Mulai dari skenario, pemeran atau aktornya berikut karakter-karakter yang diperankan.

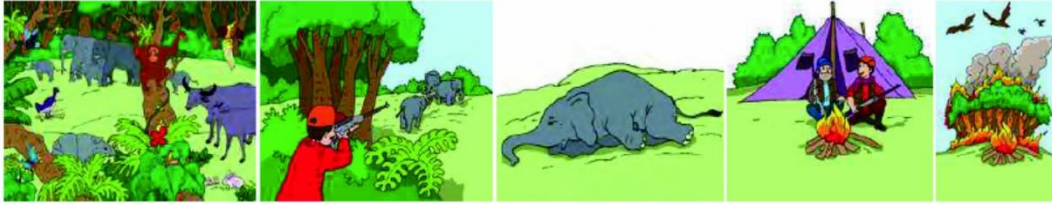
Pertanyaan	Jawaban	
	Kepala MI Al-Ikhlash Srono	Wali Kelas III MI Al-Ikhlash Srono
	<p>memikirkan masalah tersebut, guru dengan siswa membahas karakter pemain dan menentukan siapa yang akan memainkan peran. Ketiga, mbak, guru akan mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Kemudian siswa yang telah mendapat peran memainkan perannya dan siswa yang tidak memainkan peran diminta sebagai pengamat permainan. Di akhir permainan peran tersebut guru membimbing siswa mengevaluasi hasil permainan peran. Dan selanjutnya, mbak permainan ini akan diulang lagi jika masih terdapat siswa yang belum mengerti atau masih banyak kesalahan dan kemudian dievaluasi lagi.</p>	
<p>3. Sepanjang pelaksanaan bermain peran bagaimanakah peran guru dalam hal ini?</p>	<p>Dalam hal ini, mbak, khususnya dalam pelaksanaan bermain peran guru harus bisa menjadi demonstrator atau guru mampu memberi contoh hal-hal baik kepada siswa, misalnya berbicara menggunakan bahasa yang baik. Guru juga harus bisa menjadi pengelola kelas atau guru harus bisa mengatur hal-ha yang ada di kelas mulai dari administrasi sampai dengan tata letak. Guru sebagai mediator atau guru harus mampu menjembatani masalah-masalah yang ada. Selain itu mbak guru juga harus mampu menjadi fasilitator atau guru menyediakan seluruh perangkat pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai (seperti silabus, kurikulum, RPP, bahan evaluasi dan penilaian). Dan masih banyak lagi mbak, antara lain sebagai komunikator, motivator dan inspirator. Dan yang</p>	<p>Fungsi guru sepanjang pelaksanaan bermain peran selain sebagai guru pengajar di kelas juga memfungsikan dirinya sebagai fasilitator dan mediator sekaligus penanggung jawab atas kegiatan pembelajaran di dalam kelas, saya kira.</p>

Pertanyaan	Jawaban	
	Kepala MI Al-Ikhlash Srono	Wali Kelas III MI Al-Ikhlash Srono
	terpenting dari semua itu guru adalah sebagai pendidik.	
4. Sampai sejauh manakah pelaksanaan bermain peran ini?	Bermain peran harus berhenti pada titik penting, langkah ini dilaksanakan apabila ada sikap atau tingkah laku menyimpang dari anggota bermain peran. Contohnya pada waktu kelompok dua tampil guru harus memberhentikan bermain peran karena ada anggota kelompok dua yang berkelahi. Atau sudah dapat diambil kesimpulan atau hal-hal yang bisa disimpulkan.	Menurut saya mbak, pelaksanaan bermain peran akan saya hentikan apabila sudah bisa diambil kesimpulan.
5. Bagaimanakah peran siswa dalam evaluasi pelaksanaan bermain peran ini?	Dalam evaluasi khususnya pada tahap akhir pembelajaran, siswa dalam membuat kesimpulan dibantu dan didampingi guru. Dan refleksi dilaksanakan dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya.	Secara umum siswa kurang begitu aktif dalam, suka bermain dan ramai sendiri saat pembelajaran berlangsung. Hal ini karena siswa laki-laki yang jumlahnya lebih banyak dibandingkan jumlah siswa perempuan. Jadi, pintar-pintarnya mengendalikan kelas supaya mengikuti pembelajaran dengan baik.
6. Bagaimanakah penilaian terhadap keberhasilan metode bermain peran?	Penilaian yang digunakan, mbak, adalah penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses dilakukan oleh guru-guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Penilaian proses yang dilakukan oleh guru-guru berupa pengamatan terhadap kegiatan-kegiatan siswa baik secara individual maupun kelompok. Aspek-aspek yang diamati guru masih terbatas karena kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran masih tampak kurang bervariasi. Dalam penilaian hasil guru-guru menggunakan alat penilaian berupa tes. Tes yang digunakan untuk melaksanakan evaluasi berupa	Kalo evaluasinya ya masih sendiri-sendiri mbak, tiap mata pelajaran di evaluasi sendiri, kalau jadi satu malah bingung menilainya. Kalo sikap itu dinilai pas di rapot aja mbak, guru kan selama satu semester sudah hafal dengan bagaimana siswa di dalam kelas, jadi ya penilaiannya langsung di raport. Kalo portofolio, itu beberapa ada di belakang mbak, dicantolke. Tapi ya itu, udah lama gak dikumpulkan lagi kalau ada tugas-tugas gitu.

Pertanyaan	Jawaban	
	Kepala MI Al-Ikhlash Srono	Wali Kelas III MI Al-Ikhlash Srono
	soal-soal yang dibuat oleh guru itu sendiri. Untuk memudahkan administrasi, penilaian hasil dilakukan pada setiap mata pelajaran secara terpisah. Begitu mbak.	
7. Hambatan-hambatan apa sajakah yang terjadi selama pelaksanaan metode bermain peran?	<p>Kegiatan belajar mengajar di sekolah ini kebanyakan masih menggunakan metode konvensional mbak. Kebanyakan ya masih menggunakan metode ceramah gitu. Untuk pelajaran-pelajaran tertentu, yang materinya bisa digunakan untuk berdiskusi, guru menggunakan metode diskusi. Biasanya setiap guru selesai menyampaikan materi, siswa diberi soal-soal latihan, untuk mengukur sampai dimana siswa memahami materi. Dan di akhir pelajaran diberikan soal-soal lagi.</p> <p>Guru sangat jarang menggunakan media. Karena media pembelajaran yang dimiliki SD ini juga terbatas. Jadi misal guru membutuhkan media pembelajaran, guru harus mengusahakannya sendiri.</p>	Terlalu ribet mbak. Harus menentukan tema, menentukan mata pelajaran apa saja yang mau digabungkan, indikator yang dipilih apa saja. Pembagian waktunya juga bingung, kan beda-beda alokasi waktu antar mata pelajarannya. Dan untuk menyelesaikan misalnya tiga mata pelajaran dengan materi yang tidak sedikit, sangat sulit mbak. Kalau ngejar waktu saja, anak tidak akan mudeng. Tapi kalau ngejar anak mudeng, waktunya yang berantakan mbak.

## Lampiran 5.

### TRANSKRIP CERITA



Di sebuah hutan yang sangat lebat hiduplah berkelompok-kelompok hewan yang hidup rukun dan saling menghargai. Di dalam hutan tersebut hiduplah hewan-hewan gajah, kerbau, badak, monyet, burung dan lain-lain. Dalam suasana ceria tersebut bertanyalah gajah yang mewakili sang raja hutan kepada kerbau,

- Pemeran 1 (Gajah) : “Kerbau tidakkah engkau ingin berjalan-jalan mendampingiku untuk melihat-lihat suasana hutan ini.”
- Pemeran 2 (Kerbau) : “Ok aku ikut mendampingi, tetapi tunggu dulu, aku ingin menyelesaikan makan siangku.”
- Pemeran 1 (Gajah) : “Bukankah engkau tadi sudah terlihat mencari dan mengumpulkan makanan, tetapi mengapa tidak engkau makan.”
- Pemeran 2 (Kerbau) : “Wah, habis mengumpulkan makanan tadi ternyata sudah diambil oleh si monyet yang rakus itu.”
- Pemeran 3 (Monyet) : “Loh, kok malah menyalahkan aku, makananku kan beda dengan makananku, makananku pisang sedang kamu makannya rumput.”
- Pemeran 2 (Kerbau) : “Memang benar makanan kita beda, tapi kamu mengambil rumput itu bukan untuk kamu makan, tetapi untuk alas tidurmu, setelah kamu buat alas tidur aku kan jadi males untuk makan.”
- Pemeran 3 (Monyet) : “Yang males makan kan kamu, kenapa aku yang disalahkan.”
- Pemeran 1 (Gajah) : “Sudahlah perkara makanan jangan jadi persoalan, nanti kan jadi tidak rukun lagi, Oh, ya... kerbau jadi enggak ikut keliling?”

Tanya gajah kepada kerbau.

- Pemeran 2 (Kerbau) : “Oke siap, jadi dong.”

Pada suatu hari datanglah sekelompok pemburu yang bermaksud untuk menangkap hewan-hewan yang ada di hutan untuk dimakan dan juga dijual ke kota. Sekelompok pemburu tersebut mulai mengejar-ngejar hewan yang ada di hutan dan menembaknya. Sebelum para pemburu itu memulai perburuannya mereka mengatur siasat dalam melaksanakan perburuannya.



- Pemeran 4 (Pemburu 1 Iqbal) : “Nanti waktu berburu kita harus mengepung hewan-hewan itu, aku dari barat, kamu Fredi dari selatan, sedang kamu Doni tetap bersembunyi di semak-semak, takutnya ada yang berusaha meloloskan diri.”
- Pemeran 5 (Pemburu 2 Fredi) : “Kapan kita mulai perburuan ini.”
- :
- Pemeran 4 (Pemburu 1 Iqbal) : “Ya sekarang, atau setengah jam lagi menunggu agak gelap.”
- Pemeran 6 (Pemburu 3 Doni) : “ Aku tunggu di semak-semak sini”
- Pemeran 5 (Pemburu 2) : “Oke siap.”

Pemburu mulai beraksi. Banyak korban yang berjatuh dari hewan-hewan yang hidup di hutan tersebut. Salah satunya adalah seekor gajah yang merupakan pemimpin di antara hewan-hewan yang hidup di hutan tersebut. Hewan-hewan yang ada di hutan tersebut sangatlah sedih dengan kematian sang gajah.

- Pemeran 2 (Kerbau) : “Gajah sudah pulang mendahului kita, mengapa yang baik selalu diambil dahulu.”
- Pemeran 3 (Monyet) : “Ya gajah kan pemimpin sudah tentu melindungi hewan-hewan yang dipimpinnya.”
- Pemeran 2 (Kerbau) : “Ya sudah, sekarang tinggal kita mencari pemimpin baru yang akan memimpin kita.”

Saat malam tiba, pemburu-pemburu tersebut masih belum juga pulang ke kota, tetapi mereka bermalam di hutan sambil menyalakan api unggun. Api unggun mereka nyalakan dengan ranting-ranting kering yang mereka peroleh di hutan.

- Pemeran 4 (Pemburu 1) : “Hebat perburuan kita hari ini, meskipun tidak terlalu banyak dapatnya aku puas, karena kita dapat hewan yang besar sekali.”
- Pemeran 5 (Pemburu 2) : “Ya, aku juga senang sekali. Bagaimana hari sudah malam, apakah kita akan pulang sekarang?”
- Pemeran 4 (Pemburu 1) : “Tunggu besok saja, sekarang lebih baik kita berkemah di sini.”
- Pemeran 6 (Pemburu 3) : “Oke, saya nurut saja.”

Tiba saatnya pulang mereka rupanya enggan untuk mematikan api unggun yang mereka nyalakan. Mereka tidak menyadari bahwa saat ini adalah musim kemarau yang panjang dan banyak dedaunan hutan yang kering dan jatuh berserakan di tanah. Daun-daun kering itulah yang menyebabkan api cepat menyala dan membesar serta mengakibatkan kebakaran hutan yang sangat dahsyat. Hewan-hewan berlarian ke sana kemari untuk menyelamatkan diri.



Lampiran 6.

**DOKUMENTASI PENELITIAN**



Memberikan penjelasan tentang yang akan dilaksanakan dalam metode bermain peran kepada salah satu pemeran

IAIN JEMBER



Memperagakan contoh dalam melaksanakan metode bermain peran

IAIN JEMBER



Siswa melaksanakan metode bermain peran di depan kelas

IAIN JEMBER




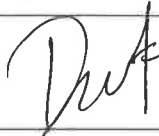



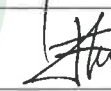


Siswa mendengarkan dan mencatat evaluasi yang diberikan oleh guru/peneliti

IAIN JEMBER



**JURNAL KEGIATAN**  
**PENELITIAN DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-IKHLAS SRONO**  
**BANYUWANGI**  
**TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	Senin, 29 April 2019	Silaturahmi dan observasi awal	
2.	Jum'at, 03 Mei 2019	Memberikan surat izin penelitian kepada kepala Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlash Srono Banyuwangi	
3.	Senin, 15 Juli 2019	Melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlash Srono Banyuwangi	
4.	Rabu, 24 Juli 2019	Melakukan wawancara dengan kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlash Srono Banyuwangi	
5.	Rabu, 17 Juli 2019	Melakukan observasi lanjutan serta dokumentasi pada saat pembelajaran berlangsung dan wawancara dengan guru kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlash Srono Banyuwangi	
6.	Senin, 29 Juli 2019	Melakukan wawancara dengan siswa dan siswi Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlash Srono Banyuwangi	
7.	Kamis, 01 Agustus 2019	Dokumentasi profil, struktur organisasi, data guru dan siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlash Srono Banyuwangi	
8.	Senin, 05 Agustus 2019	Mengurus surat keterangan selesai penelitian	

Jember, 12 Agustus 2019  
 Mengetahui Kepala MI Negeri  
 Al-Ikhlash Srono Banyuwangi  
  
**Siti Ruzqiyah, S.Pd.I**  
 NIP. 1964904292005012003





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136  
Website : [www.http://ftik.iain-jember.ac.id](http://ftik.iain-jember.ac.id) e-mail : [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2669 /In.20/3.a/PP.00.9/05/2019  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

03 Mei 2019

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlās  
Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi

*Assalamualaikum Wr Wb.*

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama : Devi Isma Darajat  
NIM : 084144062  
Semester : X (Sepuluh)  
Jurusan : Pendidikan Islam  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Penggunaan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlās Srono Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018/2019. Selama 7 hari di lingkungan lembaga wewenang Ibu.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala Madrasah
2. Guru
3. Siswa

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr Wb.*

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Mashudi



MADRASAH IBTIDAIYAH

"AL-IKHLAS"

STATUS: TERAKREDITASI

NSM: 111235100034

NPSN: 60716025

Dsn. Krajan RT006/006 Ds. Bagorejo Kec. Srono Kab. Banyuwangi Kode Pos : 68471

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : B. /Mi.AI/VIII/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SITI RUQOYAH, S.Pd.I  
NIP : 196904292005012003  
Jabatan : Kepala Madrasah  
Unit kerja : MI Al-Ikhlas Srono Banyuwangi

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Devi Isma Darajat  
NIM : 084144062  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember  
Jurusan : Pendidikan Islam  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melaksanakan penelitian (riset) mengenai Penggunaan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018/2019 selama 20 (dua puluh) hari dari tanggal 15 Juli 2019 sampai dengan 05 Agustus 2019.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 5 Agustus 2019

Kepala Madrasah



Siti Ruqoyah, S.Pd.I

## IDENTITAS MAHASISWA

Nama : Devi Isma Darajat  
Tempat Tanggal Lahir : Banyuwangi 01 Agustus 1996  
Alamat : Srono, banyuwangi



## RIWAYAT PENDIDIKAN

Sekolah Dasar : MI Roudlotut Tholibin Tegaldlimo  
Sekolah Menengah Pertama : MTS Miftahul Mubtadiin Muncar  
Madrasah Aliyah : MAN 1 Jember  
S1 : Institut Agama Islam Negeri Jember





## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

*Bismillahirrohmanirrohim*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

N a m a : Devi Isma Darajat  
N I M : 084 144 062  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Jurusan : Pendidikan Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : Institut Agama Islam Negeri Jember

dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Penggunaan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Srono Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018/2019” secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk dari sumbernya. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sejujur-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, Desember 2019



Penulis,

Devi Isma Darajat

NIM: 084 144 062