

**ANALISIS PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN)
DALAM MEMOTIVASI SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 9
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 4 DI KELAS IV MINU JATIREJOYOSO
KEPANJEN**

SKRIPSI



Oleh:

Addina Silmy Al Ulya
17140123

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Desember, 2022

**ANALISIS PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN)
DALAM MEMOTIVASI SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 9
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 4 DI KELAS IV MINU JATIREJOYOSO**

KEPANJEN

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Addina Silmy Al Ulya
17140123

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Desember, 2022

HALAMAN PERSETUJUAN

ANALISIS PENERAPAN METODE ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN)
DALAM MEMOTIVASI SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA
9 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 4 DI KELAS IV MINU JATIREJOYOSO
KEPANJEN

SKRIPSI

Oleh:

Addina Silmy Al Ulya

NIM. 17140123

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP. 197608032006041001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS PENERAPAN METODE ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN)
DALAM MEMOTIVASI SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 9
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 4 DI KELAS IV MINU JATIREJOYOSO

KEPANJEN

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:
Addina Silmy Al Ulya (17140123)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 9 Desember 2022 dan dinyatakan

LULUS/TIDAK LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu (S-1)
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Dr. Muhammad Walid, M.A
197308232000031002



Sekretaris Sidang
Dr. H. Ahmad Sholeh, M. Ag
19760803 200604 1 001



Pembimbing
Dr. H. Ahmad Sholeh, M. Ag
19760803 200604 1 001



Penguji Utama
Ahmad Abtokhi, M.Pd
197610032003121004



Mengesahkan,
Dean Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
DIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan nikmat dan rahmat-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Sholawat serta salam saya haturkan kepada Rasulullah SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Karya ini saya persembahkan kepada:

Kedua Orang Tua Saya

Bapak Toha Fauzi dan Ibu Siti Nurjannah yang tercinta senantiasa mendoakan, mendidik, menasihati, mencurahkan kasih sayang dan memberikan segala pengorbanan baik moral maupun finansial.

Suami dan Anak Saya

Muhammad Firdaus, S.Pd dan Daniyal Ammar Az Zain yang senantiasa mendukung saya dalam kondisi apapun, yang selalu menghibur dan membahagiakan saya di setiap waktu.

Segenap Keluarga dan Saudara Saya

Alfyan Ahmad Bill Haqqi dan Ghanis Syahida Aulia yang senantiasa mendukung dan memberi semangat sehingga saya bisa sampai di tahap ini.

Pembimbing dan Para Dosen

Bapak Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag yang telah membimbing dari awal sampai akhir penelitian dengan penuh ketulusan, kesabaran, dan semangat sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan juga para dosen yang telah memberikan ilmunya kepada kami dengan ikhlas dan senang hati. Semoga bermanfaat untuk kami.

HALAMAN MOTTO

سِرُّ السَّعَادَةِ فِي ثَلَاثَةِ أَشْيَاءَ: الصَّبْرُ وَ الشُّكْرُ وَ الْإِخْلَاصُ

“Rahasia kebahagiaan itu ada dalam tiga hal:
bersabar, bersyukur dan ikhlas.”

PEMBIMBING

Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 5 Desember 2022

Hal: Skripsi Addina Silmy Al Ulya

Lam: 4 (Empat) eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Addina Silmy Al Ulya

NIM : 17140123

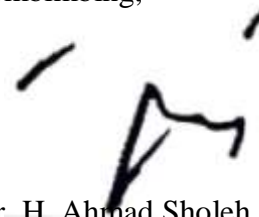
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di Kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 197608032006041001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Addina Silmy AL Ulya

NIM : 17140123

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Analisis Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 Di Kelas IV MINU Jatrejoyoso Kepanjen

menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 5 Desember 2022
Yang membuat pernyataan,



Addina Silmy Al Ulya
Addina Silmy Al Ulya
NIM. 17140123

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, yang telah melimpahkan rahmat, inayah serta karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di kelas 4 MINU Jatirejoyoso” dapat terselesaikan dengan baik, walaupun perlu adanya tambahan dan sumbangan ide maupun pikiran demi sempurnanya skripsi ini.

Tak lupa shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari jaman kegelapan menuju jaman terang bendeang seperti saat ini. Suatu kebahagiaan dan kebanggaan terbesar dalam perjalanan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S. Pd), sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian skripsi ini. Dengan itu penulis mengucapkan beribu-ribu terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan secara langsung maupun tidak langsung, ucapan terimakasih penulis haturkan kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. Bintoro Widodo, M. Kes selaku Ketua Program Studi dan Maryam Faizah, M.Pd.I selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
4. Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah mencurahkan semua pikiran dan meluangkan waktunya, serta mengarahkan dan membimbing sehingga skripsi ini selesai dengan baik.

5. Maryam Faizah, M.Pd.I selaku Dosen wali saya selama menempuh pendidikan sarjana, yang senantiasa membimbing dan memberikan arahan kepada saya dari awala pendidikan sampai akhir pendidikan.
6. Kepala Madrasah beserta dewan guru di MINU Jatirejoyoso Kepanjen yang telah meluangkan waktu dan izin untuk melakukan penelitian.
7. Siswa-siswi kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen yang telah membantu dengan senang hati dalam proses penelitian.
8. Kedua orang tua saya Bapak Toha Fauzi dan Ibu Siti Nurjannah yang senantiasa mendoakan dan berkorban baik moral maupun finansial, sehingga sampai pada titik akhir skripsi ini.
9. Suami saya Muhammad Firdaus dan anak saya Daniyal Ammar Az Zain, yang senantiasa mendukung dan membantu proses pengerjaan skripsi ini hingga selesai dengan baik.
10. Kedua saudara kandung saya Alfyan Ahmad Bill Haqqi dan Ghanis Syahida Aulia yang selalu support dalam segala hal dan menjaga anak saya ketika mengerjakan skripsi.
11. Saudara dan saudariku alumni 2017 Pondok Pesantren Annur 2 Al-Murtadlo yang bersama-sama berjuang meneruskan cita serta saling memberi dukungan dan semangat dalam setiap langkah.
12. Teman-teman se permainan Ria Qodir, Ica, Sylvi, Luluk, Atika, Nana, Anis dan Agnis yang selalu berjuang dan saling mengingatkan dalam hal kebaikan.
13. Semua teman-teman PGMI dan FARMASI angkatan 2017 yang telah berjuang bersama dalam menempuh perjalanan selama studi S1.

14. Teman-teman kampung mulai zaman MI hingga sekarang Santia, Fitri, Nabila, Widia, Puput dan Ulul yang selalu menghibur ketika penat dalam pengerjaan tugas akhir ini.
15. Semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu sehingga laporan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan semoga berbagai bantuan yang telah diberikan dapat menjadi amal kebaikan yang diridhoi Allah SWT.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi pemikiran untuk perkembangan pengetahuan baik bagi peneliti maupun untuk pihak lain yang berkepentingan.

Malang, 24 November 2022

Addina Silmy Al Ulya
NIM. 17140123

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no.158 tahun 1987 dan no.0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

أ	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	kha	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	'
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal panjang

Vokal (A) Panjang = â

Vokal (I) Panjang = î

Vokal (U) Panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

إي = î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN SAMPUL DALAM	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	13
1) Kajian Teori Metode Role Playing	13
2) Kajian Motivasi Belajar	20
3) Kajian Tentang Tematik	29
B. Kerangka Berfikir	33

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	35
B. Kehadiran Peneliti	36
C. Lokasi Penelitian	36
D. Data Dan Sumber Data	37
E. Teknik Pengumpulan Data	38
F. Analisis Data	39
G. Keabsahan Data	41
H. Prosedur Penelitian	42

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Dan Latar Penelitian	43
1) Identitas Sekolah	43
2) Lokasi Sekolah	43
3) Data Pelengkap Sekolah	44
4) Visi dan Misi Sekolah	44
5) Struktur Lembaga	45
B. Paparan Data	46
1) Proses Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 Di Kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen	46
a) Perencanaan Pembelajaran	46
b) Pelaksanaan Pembelajaran	49
c) Evaluasi Pembelajaran	54
2) Hasil Dari Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 Di Kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen	61

3) Faktor Pendukung Dan Penghambat Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 Di Kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen	63
--	----

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Proses Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 Di Kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen	65
a) Perencanaan Pembelajaran	65
b) Pelaksanaan Pembelajaran	67
c) Evaluasi Pembelajaran	75
B. Hasil Dari Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 Di Kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen.....	79
C. Faktor Pendukung Dan Penghambat Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 Di Kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen	81

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan	83
B. Saran	85

DAFTAR PUSTAKA	86
----------------------	----

LAMPIRAN-LAMPIRAN	88
-------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Rubrik Penilaian	55
Tabel 4.2 Nilai Evaluasi Siswa Kelas IV MINU Jatirejoyoso Ke-1	57
Tabel 4.3 Nilai Evaluasi Siswa Kelas IV MINU Jatirejoyoso Ke-2	58
Tabel 4.4 Nilai Evaluasi Siswa Kelas IV MINU Jatirejoyoso Ke-3	59
Tabel 4.5 Total Nilai Evaluasi Siswa Kelas IV MINU Jatirejoyoso	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	34
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	89
Lampiran 2 Surat Telah Melaksanakan Penelitian	90
Lampiran 3 Surat Bukti Konsultasi	91
Lampiran 4 Profil Sekolah	92
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	94
Lampiran 6 Skenario Role Playing	101
Lampiran 7 Dokumentasi	102
Lampiran 8 Transkrip Observasi	104
Lampiran 9 Angket Motivasi Belajar.....	106
Lampiran 10 Transkrip Wawancara	108
Lampiran 11 Biodata Mahasiswa	112

ABSTRAK

Al Ulya, Addina Silmy. 2022. *Analisis Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 Di Kelas IV MINU Jatirejoyoso Kapanjen.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi Dr. H.Ahmad Sholeh, M.Ag

Pendidikan adalah suatu interaksi antara guru dan siswa yang mana guru memberikan ilmu baru untuk siswa. Pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah sekarang menggunakan Kurikulum 2013 yang membutuhkan guru profesional dan kreatifitas dalam pembelajaran. Kurikulum 2013 menggunakan buku tematik yang mana guru harus melakukan beberapa metode, model, dan strategi dalam pembelajaran supaya siswa tidak bosan. Dalam sekolah masih ada saja permasalahan siswa dalam pembelajaran seperti kurang semangat, pasif, pemalu, dan kurang percaya diri. Untuk mengatasi hal itu guru harus mencoba beberapa metode dalam pembelajaran seperti metode *Role Playing* (Bermain Peran) guna memotivasi siswa dalam sebuah proses pembelajaran supaya tidak pernah merasa bosan dan jenuh ketika pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini bertujuan untuk memotivasi siswa pada pembelajaran tematik dengan penerapan metode role playing. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian kualitatif deskriptif. Karena penelitian ini dilakukan untuk mampu menggambarkan atau mendeskripsikan sebuah fenomena, situasi atau keadaan secara akurat dan sistematis.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa 1) Penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik tema 9 subtema 1 pembelajaran 4 dilakukan dengan mempersiapkan materi pembelajaran, dan rancangan pembelajaran (RPP). Pelaksanaan dilakukan dengan 3 tahap, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Evaluasi yang dilakukan dengan non-tes yaitu dengan cara mengamati secara langsung kegiatan bermain peran kelas IV dan memberikan penilaian. 2) Hasil dari penerapan metode role playing dapat diketahui dengan melihat perubahan sikap dan tingkah laku siswa ketika pembelajaran tematik di kelas IV dan dibuktikan dengan hasil angket motivasi belajar bahwa siswa lebih semangat dan meningkat dalam proses pembelajaran tematik. 3) Faktor pendukung dari penerapan metode role playing yaitu guru dan sarana prasarana. Adapun faktor penghambatnya yaitu siswa.

Kata Kunci: Metode Role Playing, Motivasi, Pembelajaran Tematik

ABSTRACT

Al Ulya, Addina Silmy. 2022. *Analysis of the Application of the Role Playing Method in Motivating Students in Thematic Learning Theme 9 Sub-theme 1 Learning 4 in Class IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen.* Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor Dr. H.Ahmad Sholeh, M.Ag

Education is an interaction between teachers and students in which teachers provide new knowledge to students. Education at Madrasah Ibtidaiyah now uses the 2013 Curriculum which requires professional teachers and creativity in learning. The 2013 curriculum uses thematic books in which the teacher has to carry out several methods, models and strategies in learning so that students don't get bored. In schools there are still students' problems in learning such as lack of enthusiasm, passivity, shyness, and lack of confidence. To overcome this the teacher must try several methods in learning such as the *Role Playing* to motivate students in a learning process so they never feel bored and bored when learning takes place.

This study aims to motivate students in thematic learning by applying the role playing method. In this study using a qualitative approach. The type of research used is descriptive qualitative research. Because this research was conducted to be able to describe or describe a phenomenon, situation or situation accurately and systematically.

The results of the study show that 1) The application of the role playing method in motivating students in thematic learning theme 9 subtheme 1 learning 4 is carried out by preparing learning materials and learning designs (RPP). Implementation is carried out in 3 stages, namely opening activities, core activities and closing activities. The evaluation was carried out by non-test, namely by observing directly the role playing activities of class IV and providing an assessment. 2) The results of applying the role playing method can be seen by looking at changes in students' attitudes and behavior when learning thematic in class IV and it is proven by the results of the learning motivation questionnaire that students are more enthusiastic and improve in the thematic learning process. 3) The supporting factors for the application of the role playing method are teachers and infrastructure. The inhibiting factor is students.

Keywords: Role Playing Method, Motivation, Thematic Learning

المخلص

العليا ، أ لدينا سلمي . ٢٠٢٢ . تحليل تطبيق أسلوب لعب الأدوار في تحفيز الطلاب في موضوع التعلم الموضوعي ٩ الموضوع الفرعي ١ التعلم ٤ في الفصل الرابع في مدرسة ابتدائية نهضة العلماء جاتيرجويوسو كبانجن . فرضية. برنامج دراسة إعداد معلم المدرسة الابتدائية. كلية التربية وتدريب المعلمين. الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. مشرف الرسائل د. الحاج. أحمد صالح ، الماجستير في الدين

التعليم هو تفاعل بين المعلمين والطلاب يقدم فيه المعلمون معرفة جديدة للطلاب. يستخدم التعليم في مدرسة ابتدائية الآن منهج ٢٠١٣ الذي يتطلب مدرسين محترفين وإبداعاً في التعلم. يستخدم منهج ٢٠١٣ الكتب الموضوعية حيث يتعين على المعلم تنفيذ العديد من الأساليب والنماذج والاستراتيجيات في التعلم حتى لا يشعر الطلاب بالملل. في المدارس لا تزال هناك مشاكل الطلاب في التعلم مثل قلة الحماس والسلبية والخجل وانعدام الثقة. للتغلب على هذا ، يجب على المعلم تجربة عدة طرق في التعلم مثل لعب الأدوار لتحفيز الطلاب في عملية التعلم حتى لا يشعرون بالملل والملل عند حدوث التعلم.

تهدف هذه الدراسة إلى تحفيز الطلاب في التعلم الموضوعي من خلال تطبيق طريقة لعب الأدوار. في هذه الدراسة باستخدام نهج نوعي. نوع البحث المستخدم هو بحث نوعي وصفي. لأن هذا البحث تم إجراؤه ليكون قادرًا على وصف أو وصف ظاهرة أو موقف أو موقف بشكل دقيق ومنهجي

تظهر نتائج الدراسة أن (١) تطبيق طريقة لعب الأدوار في تحفيز الطلاب في موضوع التعلم الموضوعي ٩ الموضوع الفرعي ١ التعلم ٤ يتم من خلال إعداد المواد التعليمية وتصميمات التعلم (RPP). يتم التنفيذ في ٣ مراحل ، وهي الأنشطة الافتتاحية والأنشطة الأساسية والأنشطة الختامية. تم إجراء التقييم بدون اختبار ، أي من خلال الملاحظة المباشرة لأنشطة لعب الأدوار في الفئة الرابعة وتقديم تقييم. (٢) يمكن رؤية نتائج تطبيق طريقة لعب الأدوار من خلال النظر في التغييرات في مواقف الطلاب وسلوكهم عند تعلم موضوعي في الفصل الرابع ، وثبتت نتائج استبيان تحفيز التعلم أن الطلاب أكثر حماسة وتحسنًا في عملية التعلم الموضوعي. (٣) العوامل الداعمة لتطبيق أسلوب لعب الأدوار هي المعلمين والبنية التحتية. العامل المثبط هو الطلاب

الكلمات المفتاحية: طريقة لعب الأدوار ، التحفيز ، التعلم الموضوعي

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Allah SWT telah menciptakan alam semesta beserta isinya dengan begitu sempurna yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Alam semesta tersebut di huni oleh makhluk hidup yang salah satunya yaitu manusia yang dikenal dengan makhluk sosial. Maksud dari makhluk sosial adalah makhluk yang selalu membutuhkan pertolongan orang lain dan tidak dapat terlepas dari kegiatan belajar. Kegiatan belajar dapat dilakukan dari mana saja seperti lingkungan sekitar, rumah dan sekolah. Lebih tepatnya makhluk sosial belajar atau menuntun ilmu di sekolah atau di pesantren. Dalam suatu sekolah ada pendidik dan ada yang di didik yang mana mereka saling berinteraksi dan belajar. Definisi belajar yaitu suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya (Ahdar Jamaluddin, 2019:7). Menurut Skinner, belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlaku secara progresif.

Rangkaian dalam belajar tidak lepas dari proses pembelajaran yang disebut pendidikan, yang mana Pendidikan adalah sebuah rangkaian pembelajaran yang membuat siswa mengerti, faham, serta dapat menciptakan manusia semakin kritis dalam berpikir. Pendidikan digunakan

seperti salah satu cara yang teratur untuk mendapatkan tingkatan kehidupan yang lebih baik. Pendidikan juga merupakan proses pengubahan tingkah laku dan sikap seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pembelajaran atau latihan. Dengan adanya pendidikan dapat mendewasakan karena pendidikan memberikan dampak yang positif, juga dapat memberantas buta huruf yang akan memberikan keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya (Haryanto,2012). Hal tersebut ditegaskan dalam UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 yaitu Pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara (UURI No.20 th 2003).

Pendidikan menurut Prof. H. Mahmud Yunus dan Martinus Jan Langeveld adalah suatu usaha secara sengaja untuk mempengaruhi dan membantu anak secara perlahan dengan tujuan meningkatkan ilmu pengetahuan, jasmani dan akhlak untuk mencapai tujuan dan cita-cita yang paling tinggi (kumpulan definisi,2015). Selain itu pendidikan juga upaya menolong anak untuk dapat melakukan tugas hidupnya secara mandiri dan bertanggung jawab. Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi masyarakat, demi maju mundurnya bangsa bergantung pada pendidikan yang ada di masyarakat. Pendidikan akan memberikan dampak positif bagi para generasi muda dan juga pendidikan akan menyiapkan

generasi yang baik dan bagus bagi Negaranya. Maka dari itu para pendidik harus membutuhkan keuletan dan kesabaran didalam mengajarnya.

Bapak pendidikan Nasional yaitu Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa pendidikan tersebut merupakan sebuah tuntutan dalam hidup tumbuhnya anak, adapun maksud dari pendidikan yaitu menuntun segala kodrat yang ada pada anak tersebut agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan (Haryanto, 2012). Dalam Undang Undang Dasar 1945 pasal 31 Ayat (1) menyatakan bahwa “ Setiap warga Negara berhak mendapatkan Pendidikan”, dan Ayat (2) menyatakan “Setiap warga Negara wajib mengikuti Pendidikan Dasar dan pemerintah wajib membiayai”. Hal tersebut juga dipertegas dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 6 Ayat (1) yang menyatakan bahwa “Setiap warga Negara yang berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti Pendidikan Dasar (MPR RI, UUD 1945). Dari penjelasan diatas didapatkan kesimpulan bahwa jenjang Pendidikan Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah merupakan jenjang formal yang harus atau wajib ditempuh oleh seluruh warga Negara, karena Pendidikan akan terus berjenjang sampai menengah atas bahkan sampai perguruan tinggi.

Pendidikan zaman sekarang sudah semakin modern dan lebih maju, dengan modernnya pendidikan di Indonesia maka kurikulum yang sedang berjalan juga semakin maju. Kurikulum yang sedang berjalan sekarang yaitu kurikulum merdeka, tapi tidak semua sekolah sudah menerapkan kurikulum tersebut. Beberapa sekolah masih ada yang menerapkan

Kurikulum 2013 yang mana masih menggunakan buku Tematik. Tematik adalah sebuah pembelajaran dimana seluruh mata pelajaran akan digabungkan menjadi satu, yang ditegaskan oleh Mulyasa (2005:170) bahwa Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran yang bermakna serta pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sesuai dengan Abdul Majid (2014:87) yaitu pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa mata pelajaran yang berbeda dengan tujuan siswa akan belajar lebih bermakna dan baik. Tema merupakan pokok pikiran atau gagasan utama dalam pembicaraan atau dalam suatu materi. Dalam tema terdiri atas sub tema yang akan dipelajari selama 1 minggu dan sub pembelajaran yang akan dipelajari untuk 1 hari 1 pembelajaran.

Mendidik menggunakan Kurikulum 2013 (K13) memerlukan guru yang lebih kreatif, aktif serta mampu dalam membuat rancangan di setiap pembelajaran. Melaksanakan pembelajaran atau mengajar di MI atau SD membutuhkan guru yang profesional untuk membantu proses pembelajaran. Guru yang professional mengedepankan mutu dan akan menghasilkan lulusan yang bermutu pula, dalam rangka turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa peranan guru sangat penting sekali untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berakhakul mulia (Bambang, 2017:13).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), definisi guru adalah “orang yang pekerjaannya mengajar” (DEPDIKNAS, 2001:288).

Guru adalah pendidik professional yang sesuai dengan UU No. 14 Tahun 2005 bab 1 pasal 1 tentang Guru dan Dosen, dijelaskan bahwa guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi pada jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah (UURI, 2005). Guru profesional adalah guru yang memiliki komponen tertentu sesuai dengan persyaratan yang dituntut oleh profesi keguruan. Sedangkan profesionalisme guru adalah kemampuan guru untuk melakukan tugas pokoknya sebagai pendidik dan pengajar meliputi kemampuan merencanakan, melakukan, dan melaksanakan evaluasi pembelajaran. Guru professional juga memiliki empat kompetensi guru yang telah ditetapkan dalam UURI No. 14 Tahun 2005 yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, professional, dan sosial. Guru dapat diartikan sebagai seorang pendidik yang memiliki tanggung jawab dalam segala perkembangan potensi siswa, baik potensi afektif, psikomotorik, ataupun kognitifnya.

Dari penjelasan di atas didapatkan kesimpulan bahwa guru professional itu merupakan seseorang yang bertanggung jawab dalam mendidik siswa baik pelajaran, sikap, perilaku, kemampuan (*skill*) dan emosional. Guru juga harus kreatif dalam proses pembelajaran supaya proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, seperti menggunakan beberapa metode dan model dalam setiap pertemuan pembelajaran.

Meskipun dalam proses pembelajaran di kelas sudah menggunakan metode dan model, terkadang masih saja tidak berjalan lancar karena adanya beberapa faktor permasalahan yang ada, seperti siswa yang suka

jail, ramai waktu pelajaran, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, dll. Hal seperti itu dapat terjadi mungkin karena kurangnya motivasi dan kurang semangat pada siswa dalam hal belajar. Masalah seperti itu seharusnya lebih diperhatikan lagi oleh guru kelasnya, karena guru kelas yang lebih mengetahui sikap, watak siswa ketika dikelas. Peran orang tua juga sangat dibutuhkan ketika dirumah, terutama saat belajar dirumah ataupun kegiatan yang lain. Orang tua dan guru merupakan pemberi motivasi dan semangat untuk siswa menjadi lebih giat dalam belajar. Selain memotivasi dengan kata-kata, guru juga harus memotivasi dalam hal belajar seperti memberikan materi dan di perkuat dengan tugas dan memberikan reward, atau juga bisa dengan menggunakan metode yang lebih menyenangkan seperti metode Role Playing yang mana siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran dengan bermain.

Metode role playing memang jarang terdengar di telinga bahkan jarang sekali di gunakan oleh pihak sekolah, namun Role Playing sebenarnya juga bisa membuat siswa lebih aktif dan percaya diri terhadap apa yang dimiliki siswa. Tidak menutup kemungkinan Role Playing masih dapat dilakukan di zaman sekarang, seperti penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lain guna mendorong siswa untuk belajar lebih giat dan menjadikan semangat. Adapun penelitian terdahulu beserta penjabarannya dibawah ini:

1. Hasil penelitian dari Disma Puput Wahyanti pada tahun 2018 yang berjudul Penggunaan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, Skripsi,

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Kesimpulan yang didapat dari penelitian tersebut bahwa penggunaan metode Role Playing pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Bengking. Dapat dibuktikan dengan kenaikan pencapaian KKM, pada pra siklus nilai sebesar 79,59 kemudian dilakukan siklus 1 menjadi 83,38 dan pada siklus 2 menjadi 84,17.

2. Hasil penelitian dari Arna Saskia pada tahun 2020 yang berjudul Penerapan Strategi Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi, Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Hasil dari penelitian tersebut bahwa dengan menggunakan strategi pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan siklus yang dilakukan. Pada pra siklus nilai keaktifan hanya 2,3, setelah dilakukan siklus 1 menjadi 3,1 (mendekati cukup aktif), pada siklus 2 menjadi 4,2 yang mana siswa cukup aktif 3 siswa, aktif 20 siswa dan sangat aktif 2 siswa.
3. Hasil penelitian dari Dian Cahya Ningrum pada tahun 2020 dengan judul Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Kota Gajah Lampung Tengah, Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung. Dari hasil penelitian membuktikan bahwa Pembelajaran dengan metode Role

Playing dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan rata-rata nilai yang dicapai 75%, tingkat ketuntasan 80%. Dengan model ini dapat membantu guru untuk dijadikan alternatif lain jika terjadi masalah dalam pembelajaran.

Dalam metode Role Playing (Bermain Peran) memiliki beberapa kelemahan, salah satunya yaitu membutuhkan waktu yang lama. Oleh karena itu metode ini memang jarang digunakan di kelas, jadi tidak semua guru menggunakan metode ini dan tidak semua mata pelajaran dapat dipraktekkan dengan metode ini (Djuminingin, 2017:21). Tapi metode ini sebenarnya membantu siswa untuk melatih kepercayaan dirinya, melatih bahasa yang digunakan terutama Bahasa Indonesia yang sering digunakan ketika di sekolah maupun di luar sekolah. Dengan adanya Role Playing siswa bisa belajar kerja sama dan melatih dirinya untuk percaya diri dengan memainkan peran sebagai orang lain atau memerankan watak orang lain didepan kelas.

Berdasarkan hasil observasi pertama yang dilakukan pada hari Rabu, 1 Desember 2021 di kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen, pembelajaran tematik di kelas IV, guru sudah melibatkan siswa dalam proses belajar namun tidak banyak siswa yang ikut serta aktif dalam belajar sehingga terlihat hanya beberapa siswa saja yang aktif. Proses belajar cenderung guru yang menjelaskan materi yang ada di buku dengan metode ceramah dan tanya jawab, siswa hanya menyimak dan menulis apa yang dijelaskan kemudian siswa mengerjakan tugas yang sudah diberikan oleh guru dan dibahas secara bersama. Menurut peneliti itu sedikit kurang efektif karena guru kurang kreatif dalam proses pembelajaran dan guru

tidak mengetahui siswa yang faham dan yang belum faham.

Dari observasi pertama terdapat hasil wawancara antara peneliti dengan guru yaitu:

Dalam kelas IV siswa berjumlah 25 siswa, sudah sesuai dengan ketentuan kementerian bahwa maksimal jumlah dalam kelas ada 25. Tetapi dari sekian siswa ada beberapa yang jaim, suka membikin gaduh, dari siswa tersebut mengecoh ke teman lainnya untuk mengalihkan kefokusannya dalam belajar. Guru kelas sudah memperingatkan atas hal-hal tersebut supaya lebih berkurang, selalu menasihati para siswanya. (Ibu Kristianah, guru kelas IV)

Dalam suatu proses belajar terutama di jenjang dasar seperti di MINU Jatirejoyoso harus selalu dipantau semua kegiatan siswa, karena Madrasah Ibtidaiyah merupakan pendidikan dasar yang mengajarkan berbagai sikap, perilaku, emosional dan ilmu yang akan diterapkan sekarang bahkan sampai dewasa nanti. Dalam proses belajar membutuhkan waktu, tenaga dan pikiran supaya hasilnya maksimal dengan cara guru harus kreatif, aktif dan siswa harus aktif, kritis. Jika salah satu tidak mendukung maka proses dan hasil belajar akan tidak maksimal, jadi antara guru dan siswa harus saling support.

Adapun sedikit wawancara atau percakapan dengan siswa terkait pembelajaran tematik yaitu:

“Siswa senang ketika berada di sekolah, tetapi ketika pembelajaran terkadang membosankan. Ada beberapa mata pelajaran yang mereka sukai dan ada yang tidak disukai, begitu juga terkadang kurang fokus karena temannya ramai atau mengganggu konsentrasinya. Mereka senang jika ada model pembelajaran yang baru sehingga mereka sangat semangat untuk proses pembelajaran selanjutnya”.

Siswa akan merasa senang jika guru lebih sering menggunakan metode metode lain, sehingga pembelajaran lebih efektif dan tidak

membosankan, siswa nyaman dan semangat dalam belajar. Oleh karena itu guru harus menjadi contoh dan memberikan yang terbaik, siswa juga harus belajar dengan tekun dan semangat, sehingga suasana belajar akan lebih menyenangkan. Melihat betapa pentingnya belajar maka siswa perlu belajar mandiri dan menerima masukan dari guru atau orang tua sebagai motivasi guna menjadi siswa yang lebih baik. Dengan penjelasan diatas maka diperlukan penelitian yang berjudul Analisis Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di Kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, Peneliti merumuskan beberapa fokus penelitian berdasarkan konteks diatas sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan metode Role Playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di kelas IV?
2. Apa hasil dari penerapan metode Role Playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di kelas IV?
3. Apa faktor pendukung dan penghambat dari penerapan metode role playing?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang diharapkan tercapai oleh peneliti berdasarkan pada rumusan masalah di atas sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses penerapan Metode Role Playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran Tematik di kelas IV
2. Untuk menjelaskan hasil dari penerapan metode Role Playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran Tematik di kelas IV
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambatnya dari penerapan role playing

D. Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

a. Secara teoritis

- 1) Untuk menambah wawasan dan ilmu baru untuk seluruh pembaca, mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Bapak/Ibu Guru di sekolah.
- 2) Dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan peneliti lain yang memiliki variable sama.

b. Secara praktis

1. Bagi Guru

Dapat meningkatkan kualitas belajar dan membuat proses belajar lebih

menarik lagi sehingga siswa senang dalam mengikuti pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Membuat suasana baru yang membuat siswa senang dan tertarik ketika proses pembelajaran. Serta mendapat pengalaman belajar yang bervariasi sehingga meningkatkan motivasi belajar dan melatih rasa percaya diri.

3. Bagi Sekolah

Menambah pengetahuan bagi para guru supaya bisa meningkatkan kualitas belajar tentang metode yang digunakan dan memberikan kontribusi yang positif terhadap perbaikan pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar.

4. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebuah referensi atau bacaan yang sekiranya berhubungan dengan Role Playing di Madrasah Ibtidaiyah

5. Bagi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dapat digunakan sebagai dokumentasi atau bahan kajian di perpustakaan, terkhusus pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Kajian Teori Metode Role Playing

1. Metode

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer metode memiliki arti cara kerja yang sistematis untuk mempermudah suatu kegiatan dalam mencapai tujuannya (Depdiknas, 2008:952). Sedangkan dalam metodologi pengajaran agama islam metode adalah cara, seni dalam mengajar. Para ahli mendefinisikan metode dengan berbagai pengertian antara lain: Purwadaminta (1983:27) menjelaskan bahwa metode merupakan cara yang terpicik dan teratur dengan baik untuk mencapai suatu maksud.

Adapun metode adalah cara yang dapat digunakan untuk menerapkan suatu rencana yang telah dirancang dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga metode dapat diartikan sebagai cara untuk melakukan sesuatu, tetapi cara yang digunakan mungkin baik dan mungkin kurang baik. Baik atau tidak baiknya metode juga tergantung faktor yang menyertai seperti situasi dan kondisi saat pelaksanaan metode tersebut.

Dari kalimat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa metode

merupakan cara untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang sesuai dan sudah dirumuskan oleh pendidik. Oleh karena itu pendidik perlu memahami, mengetahui dan mempraktekkan beberapa metode dalam mengajar. Metode hanya sebagai alat bantu pendidik dalam mengajar dan bukan sebagai tujuan, sehingga metode mengandung keterlibatan dalam proses pelaksanaannya yang sistematis dan kondisional.

Metode yang digunakan pendidik akan menentukan suksesnya pekerjaan guru dalam suatu pembelajaran. Metode juga berkaitan dengan teknik sebagai bagian dari strategi pengajaran. Metode dalam pengajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan yang baik, sehingga guru harus memilih dan menentukan metode yang tepat. Jika ada salah dalam memilih metode maka tujuan pengajaran akan tidak tercapai.

Selain itu pendidik juga harus menguasai dan mengetahui beberapa metode yang harus dipraktekkan kepada siswa secara baik dan tepat. Jadi pendidik tidak hanya menguasai dan mengetahui metode secara teoritis tetapi juga harus dipraktekkan.

2. Pengertian Role Playing

Role playing adalah metode bermain peran. Bermain peran merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang menarik, yang mana siswa ikut andil berkreasi dalam kegiatan tersebut. Bermain juga merupakan salah satu sarana untuk belajar bagi para siswa. Dengan belajar bermain peran, siswa akan merasa senang karena mendapat

kegiatan baru. Siswa akan melatih dirinya untuk menyelidiki permasalahan dan memperkaya pengalaman, baik pengalaman pada dirinya, orang lain maupun pada lingkungan sekitarnya.

Menurut Kokom Komalasari (2018:80) role playing adalah suatu metode yang membutuhkan pengembangan berfikir imajinasi dan penghayatan dalam diri siswa, juga harus bisa menguasai pokok bahan pelajaran. Dalam memerankan tokoh hidup atau tokoh mati, siswa harus menguasai pelajaran dan membutuhkan pengembangan imajinasi, penghayatan untuk mencapai hasil yang baik. Bermain ini membutuhkan lebih dari satu orang, tergantung cerita yang diperankan.

Jenis simulasi yang umum digunakan untuk suatu pendidikan sosial dan hubungan sesama manusia biasanya menggunakan metode role playing. Simulasi memiliki arti *simulation* yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya meniru perbuatan yang sifatnya pura-pura, tujuan dari simulasi yaitu menanamkan pembahasan dari pengalaman dalam proses simulasi (Triyo Supriyanto, 2006:131). Menurut Arief Sadirman (2018:77) Simulasi dapat meningkatkan kreatifitas dan keterampilan tertentu dengan cara melakukan sesuatu yang tidak nyata. Unsur permainan dan simulasi pada Role Playing menggabungkan suatu setting, aturan, pemain, tujuan, dan penyajiannya.

Metode role playing dikategorikan sebagai konsep metode yang berumpun pada metode perilaku yang dapat diterapkan dalam kegiatan

pengembangan belajar. Adapaun karakteristik role playing adalah dapat memecahkan suatu masalah atau tugas secara kongkrit, berurutan dan bisa diamati.

Bermain peran juga dikenal sebagai permainan pura-puran, fantasi, atau permainan simbolik. Menurut Jean Piaget (2002:33), awal mula bermain peran dapat menjadi bukti dari perilaku seorang anak. Dia menyatakan bahwa bermain peran ditandai dengan menerapkan cerita ke objek dan mengulangi perilaku menyenangkan yang akan mereka ingat.

3. Kelebihan dan Kekurangan Role Playing

Metode Role Playing memiliki kelebihan yaitu harus melibatkan semua siswa untuk berpartisipasi, siswa memiliki kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama. Selain itu siswa bisa belajar dan melatih bicara dengan bahasa yang baik dan benar. (Djuminingin, 2017:20) Selain itu, kelebihan metode ini adalah, sebagai berikut:

- 1) Siswa menjadi tertarik pada pembelajaran, sehingga siswa menjadi antusias
- 2) Siswa dapat berperan seperti orang lain, sehingga dapat menghargai perasaan orang lain
- 3) Siswa dapat berpikir dan bertindak kreatif.
- 4) Siswa lebih bertanggung jawab atas peran yang diperoleh

- 5) Bahasa yang digunakan lebih baik dan mudah di pahami oleh orang lain
- 6) Pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan nyata
- 7) Dapat mengekspresikan peran dengan bebas sesuai kemampuannya
- 8) Berkesan dalam ingatan siswa secara kuat dan tahan lama, karena merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan untuk di ingat
- 9) meningkatkan rasa semangat dan menumbuhkan rasa kebersamaan sosial yang tinggi.

Sedangkan kelemahan dalam penggunaan metode role playing menurut Djuminigin (2017:21) adalah sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup panjang
- 2) Kondisi kelas harus memadai dan kondusif supaya pembelajaran dapat berjalan dengan baik
- 3) Hanya bisa digunakan dalam beberapa mata pelajaran saja
- 4) Siswa masih merasa malu untuk melakukan perannya
- 5) Jika siswa tidak siap maka skenario tidak akan berjalan dengan baik

4. Langkah-langkah Pembelajaran Role Playing

Berikut langkah-langkah penerapan metode role playing menurut Miftakhul Huda (2017:67):

- 1) Guru membuat dan menyiapkan skenario drama

- 2) Guru menyuruh siswa untuk mempelajari skenario yang telah di bagi sebelum pembelajaran
 - 3) Siswa dibentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa oleh guru
 - 4) Menjelaskan tujuan yang ingin di capai dan diberi lembar kerja untuk menilai dan menulis hasil penampilan temannya
 - 5) Siswa dipanggil ke depan kelas untuk memperagakan skenario yang sudah diberikan
 - 6) Semua siswa mengamati dan memberikan komentar atau kesimpulan terhadap kelompok yang tampil
 - 7) Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
 - 8) Guru mengevaluasi dan menjelaskan kesimpulan secara umum
5. Perencanaan Penggunaan Metode Role Playing

Adapun langkah penggunaan metode role playing supaya dapat berjalan dengan efektif, menurut Mulyono (2018:37) sebagai berikut:

a. Persiapan

Mempersiapkan tema cerita yang akan dipilih sesuai dengan situasi hubungan sosial yang akan diperagakan. Pada persiapan ini juga menjelaskan terkait peran yang akan dimainkan, tata cara dan pelaksanaan bermain dan tugas sebagai pemeran.

b. Penentuan pelaku atau pemeran

Setelah menjelaskan tema cerita bermain peran kepada siswa,

maka diadakan penentuan pemain peran dan menjelaskan bagaimana dalam melakukan peran tersebut. Pemeran juga diberikan contoh sederhana dalam melakukan bermain peran supaya mentalnya siap.

c. Pemain bermain peran

Para pemain bermain dan mengekspresikan peranan yang sudah di imajinasikan sesuai daya tangkap siswa.

d. Diskusi

Diskusi dilakukan dibawah pimpinan guru yang diikuti oleh seluruh siswa. Para pemain dihentikan dan dipersilahkan duduk kembali guna mengikuti diskusi. Yang dibahas dalam diskusi tingkah laku dalam hubungan pemain peran dengan tema cerita sehingga menimbulkan suatu perbincangan yang berupa komentar, tanggapan atau kesimpulan.

e. Ulangan permainan

Setelah melakukan diskusi ada ulangan permainan atau permainan ulang guna memperhatikan saran, kesimpulan atau pendapat yang diperoleh dari diskusi.

6. Penilaian Metode Role Playing

Metode Role Playing memiliki tujuan untuk membantu siswa dalam menemukan jati dirinya dengan memecahkan masalah dalam kelompok di dunia sosial. Maksudnya dengan melakukan bermain peran siswa dapat belajar dalam menggunakan konsep peran, yang mana peran pada setiap orang pasti berbeda. sehingga siswa akan

memikirkan peran pada dirinya dan peran orang lain.

Dalam proses bermain peran dapat memberikan banyak manfaat dalam kehidupan seperti memecahkan masalah dalam mata pelajaran dengan berbagai cara, dapat mengembangkan keterampilan, mendapat pengalaman dan pemahaman, membantu inspirasi dalam berfikir yang berpengaruh pada nilai, sikap dan persepsinya.

Menurut Istarani dan Ridwan (2014:31) penilaian metode role playing dapat dilihat dari tercapainya indikator-indikator berikut:

- a. Mengetahui perasaan orang
- b. Memiliki rasa tanggung jawab
- c. Menghargai pendapat orang lain
- d. Membuat keputusan dalam kelompok
- e. Menyesuaikan diri dengan kelompok
- f. Meningkatkan hubungan sosial
- g. Mengenali sikap dan nilai
- h. Mengatasi atau mengoreksi sikap yang salah

2. Kajian Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Motivasi adalah suatu dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan, seperti yang telah diucapkan oleh Sartain

dalam buku *Psychology Understanding of Human Behavior* yaitu suatu pernyataan yang kompleks dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku atau perbuatan ke suatu tujuan (Titik Endang Lestari, 2020:4). Segala sesuatu yang dilakukan oleh manusia dalam hal baik atau buruk selalu ada motivasinya. Begitu juga dalam hal belajar, adanya motivasi sangat penting bagi para pelajar.

Terkadang di sekolah sering ada siswa yang membolos, malas, gaduh di kelas, tidak menyenangkan dan lain sebagainya. Hal demikian ini menandakan bahwa guru kurang berhasil dalam memotivasi siswa untuk mendorong belajar dengan pikiran dan tenaganya.

Motivasi menurut Djamarah dalam buku Endang Titik Lestari (2020:6) yaitu suatu perubahan energi di dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi dan belajar memiliki keterkaitan yang erat, belajar dapat merubah tingkah laku secara relatif permanen, hasil dari kerja yang sering terjadi berdasarkan tujuan untuk mencapai tujuan tersebut dengan secara potensial.

Jadi motivasi belajar memiliki hubungan yang erat dengan motif yaitu munculnya keinginan belajar seseorang yang terdorong dari dalam diri atau luar diri. Adapun usaha yang dilakukan secara sadar untuk mengarahkan, mengerakkan atau menjaga tingkah laku untuk melakukan sesuatu sampai tercapai tujuan.

2. Macam- Macam Motivasi

1) Motivasi Instrinsik

Suatu motivasi yang terdorong dari dalam diri individu tanpa adanya paksaan dari luar. Motivasi instrinsik adalah motif yang aktif dan sudah ada dalam diri individu yang tidak perlu dirangsang dari luar untuk melakukan dorongan tersebut (Endang Titik Lestari, 2020:7). Seperti halnya siswa yang memiliki motivasi instrinsik, ia akan akan rajin dalam belajar untuk mencapai tujuan yang ia dapatkan seperti mendapatkan ilmu pengetahuan , nilai, pengalaman dan keterampilan.

Aktifitas belajar diawali dan dilanjutkan berdasarkan dorongan yang ada dalam dirinya yang berkaitan dengan belajarnya. Belajar merupakan kebutuhan siswa karena ingin mencapai tujuan dan citaunya, bukan karena ingin mendapat pujian. Siswa yang memiliki motivasi instrinsik akan mempunyai keinginan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, dan ahli dalam bidang tertentu. Dengan keinginannya ia akan selalu belajar dengan semangat sampai keinginan tersebut terwujud. Jadi dorongan itu timbul dalam dirinya yang berdasarkan sumber kebutuhan menjadi pribadi yang terdidik.

2) Motivasi Ekstrinsik

Dinamakan motivasi ekstrinsik karena tujuan hasil kegiatan yang berada dari luar kegiatan belajar atau bahkan tidak ada kaitannya. Motivasi ekstrinsik ialah motif aktif yang mendapat

rangsangan dari luar. Motivasi ini jika dipandang dari segi tujuannya, tidak bergantung secara langsung pada hakikat yang dilakukan, atau disebut sebagai bentuk motivasi dalam belajar yang diawali dan dilanjutkan karena dorongan dari orang lain (Titik Endang Lestari, 2020:8).

Adapun siswa yang menggunakan motivasi ekstrinsik karena ia menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor belajar, artinya siswa melakukan karena ingin mencapai tujuan yang tidak ada kaitannya dengan faktor belajar. Seperti menjadi seorang relawan karena suka membantu terhadap sesama manusia, belajar hal baru karena suatu tuntutan dalam pekerjaan, dan melukis atau menggambar untuk menyalurkan sebuah hobi. Adapun beberapa dorongan yang diperlukan guru untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar, seperti halnya memberikan penghargaan, kompetisi, hadiah atau punishment, serta informasi tentang kemajuan dalam belajar.

3. Fungsi Motivasi

Ada beberapa fungsi motivasi dalam belajar, antara lain:

- 1) Sebagai pendorong manusia untuk bertindak, artinya sebagai pembangkit di setiap kegiatan yang akan dilakukan.
- 2) Memastikan arah kegiatan, artinya melakukan kegiatan ke arah tujuan yang di inginkan.
- 3) Memilih kegiatan yang patut dilakukan untuk mencapai tujuan,

dengan cara meninggalkan kegiatan yang tidak ada manfaatnya.

4. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Choirul Arif Kurniawan (2014:12) Hakikat motivasi belajar ialah suatu dorongan pada siswa yang belajar dari internal maupun eksternal untuk mengubah perilaku, umumnya ada beberapa indikator atau unsur yang mendukung, antara lain:

1) Adanya hasrat dan keinginan

Motif berprestasi merupakan keinginan dan hasrat keberhasilan dalam belajar di kehidupan sehari-hari, yang artinya motif untuk melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan dengan berhasil bahkan mencapai kesuksesan. Motif seperti ini merupakan unsur kepribadian dan perilaku manusia. Motif yang bisa dipelajari oleh siapapun dan bisa diperbaiki dan dikembangkan dengan proses belajar disebut motif berprestasi. Contohnya siswa jika memiliki motif berprestasi yang tinggi maka ia akan menyelesaikan tugasnya tanpa menunda-nunda, penyelesaian tugas seperti ini merupakan dorongan dari diri sendiri.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Menyelesaikan tugas tidak selalu didasari oleh motif berprestasi, adakalanya seseorang melakukan kegiatan seperti orang yang memiliki motif berprestasi karena menghindari dari suatu kegagalan. Contohnya siswa terlihat rajin dan tekun dalam belajar juga dalam menyelesaikan tugasnya, karena jika tugas tidak

baik maka ia takut mendapat nilai jelek, dihukum orang tuanya atau mendapat punishment dari guru. Jadi keberhasilan siswa tersebut disebabkan oleh faktor eksternal (dorongan dari luar dirinya).

3) Memiliki harapan dan cita-cita masa depan

Harapan dapat dipengaruhi oleh perasaan dan hasil tindakan yang didasari rasa keyakinan. Contohnya seorang siswa ingin naik kelas dengan nilai terbaik maka ia akan belajar dengan sungguh-sungguh supaya dapat naik kelas dengan nilai tertinggi.

4) Mendapat penghargaan dalam belajar

Memberikan suatu penghargaan terhadap hasil belajar atau perilaku yang baik merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan belajar. Penghargaan dapat berupa pernyataan hebat atau bagus terhadap siswa, juga menjadi suatu interaksi guru dan siswa sehingga merupakan suatu kesepakatan sosial dan lebih lagi diberikan di depan banyak orang.

5) Kegiatan yang menarik dalam belajar

Cara belajar yang dapat menarik perhatian siswa yaitu permainan. Permainan menjadikan suasana lebih menarik dan menjadikan belajar lebih bermakna, sesuatu yang bermakna akan selalu di ingat, dihargai dan dipahami.

6) Lingkungan yang kondusif dapat membuat siswa belajar dengan

baik

Lingkungan dapat membentuk tindakan individu karena ada motif dasar yang bersifat secara individu. Oleh karena itu motif individu dapat dilakukan siapapun karena dapat diperbaiki, dikembangkan atau dirubah menjadi latihan, dengan kata lain lingkungan juga berpengaruh dalam belajar siswa sehingga belajar dapat kondusif dan sebagai pendorong.

Adapun beberapa indikator motivasi belajar menurut Sudjana (2009) dalam Jurnal Manajemen Tools vol. 9 No. 1 Juni 2018 yaitu:

- 1) Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran , siswa antusias ketika pembelajaran karena memiliki minat belajar dan harus memperhatikan penjelasan guru supaya faham.
- 2) Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya, setiap ada tugas siswa selalu mengerjakan dengan semangat.
- 3) Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya, setiap mendapat tugas siswa harus menyelesaikan karena itu bentuk tanggung jawab sebagai siswa.
- 4) Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru, siswa selalu merespon jika guru memberikan stimulus.
- 5) Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan, siswa merasa puas dan senang ketika sudah menyelesaikan tugasnya dengan baik.

5. Bentuk Motivasi

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2020:114) bentuk motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut:

1) Memberi angka

Maksud dari angka adalah nilai atau paraf dari hasil kegiatan belajar siswa. Perolehan angka yang baik memiliki potensi yang besar terhadap belajar siswa dan dapat memberikan semangat, angka dapat menjadi motivasi siswa untuk meningkatkan dan mempertahankan hasil belajar siswa.

2) Hadiah

Hadiah diberikan kepada siswa untuk memberi penghargaan atau apresiasi terhadap hasil belajarnya yang baik. hadiah dapat berupa buku, alat tulis sekolah, beasiswa atau lainnya.

3) Kompetisi

Kompetisi merupakan persaingan yang berguna untuk memotivasi siswa dalam belajar, seperti halnya berlomba untuk mengikuti suatu olimpiade yang mana pemenang diambil dari yang mendapat nilai tertinggi. Dengan itu siswa akan terus belajar dan memenangkan kompetisi tersebut.

4) Ego-Involment (Keterlibatan ego)

Salah satu bentuk motivasi yang sangat penting yaitu menyadarkan diri siswa terhadap tugas dan tanggung jawab dalam

menyelesaikannya, hal ini sebagai tantangan siswa dalam menyelesaikan tugas dengan kerja keras dan mempertaruhkan harga dirinya. Siswa akan berusaha untuk menyelesaikan tugasnya dengan baik dan menjaga harga diri.

5) Memberi ulangan

Ulangan dapat dijadikan suatu motivasi, karena biasanya siswa sudah menyiapkan mental dengan cara belajar dari jauh hari untuk menguasai semua mata pelajaran yang akan diujikan oleh guru saat ulangan.

6) Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil belajarnya, siswa terdorong untuk belajar lebih giat. Apalagi hasil yang didapat sudah memuaskan, maka siswa akan mempertahankan bahkan meningkatkan intensitas belajarnya supaya di semester berikutnya akan mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.

7) Pujian

Pujian adalah bentuk reinforcement (alat bantu) yang positif untuk motivasi. Guru dapat memberikan pujian terhadap keberhasilan siswa atas hasil belajar atau hasil karya. Pujian diberikan sesuai dengan hasilnya tanpa di buat-buat.

8) Hukuman

Hukuman jika dilakukan dengan tepat dan bijak dapat

menjadi alat motivasi meskipun hukuman itu reinforcement yang negatif. Hukuman bisa dijadikan motivasi dengan pendekatan edukatif yang artinya hukuman bertujuan untuk memperbaiki sikap perbuatan yang salah, juga harus mendidik siswa. Alih alih siswa dapat mengurangi frekuensi pelanggaran atau berhenti melakukannya dihari mendatang.

9) Hasrat untuk belajar

Keinginan untuk belajar merupakan niat yang disengaja untuk belajar, peristiwa ini lebih baik daripada suatu kegiatan tanpa adanya tujuan. Adanya hasrat belajar berarti adanya motivasi dalam diri siswa untuk belajar supaya memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan siswa yang tidak memiliki keinginan untuk belajar.

10) Minat

Minat adalah keinginan yang tumbuh pada diri untuk memperhatikan suatu kegiatan tertentu. Seseorang yang berminat pada suatu aktifitas maka akan selalu memperhatikan dan mempelajari kegiatan tersebut secara konsisten dengan rasa senang.

3. Kajian Tentang Tematik

1.. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang bermakna bagi siswa karena merupakan pembelajaran terpadu

yang berupa tema untuk menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu. Tema merupakan pokok pikiran yang menjadi topik pembahasan (Poerwadaminta, 1983:69).

Siswa menjadi lebih aktif ketika pembelajaran tematik baik secara individu ataupun kelompok guna mendapatkan ilmu dan menemukan prinsip atau konsep keilmuan yang bermakna, menyeluruh dan otentik. Hal tersebut dapat terjadi karena pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang terpadu (*integrated instruction*) (Abdul Majid, 2014:9).

Pembelajaran tematik memiliki konsep dari pengembangan pemikiran dua tokoh pendidikan yaitu konsep pembelajaran Interdisipliner oleh Jacob pada tahun 1989 dan konsep pembelajaran terpadu oleh Forgaty pada tahun 1991. Pendekatan pembelajaran tematik secara sengaja yang dikaitkan beberapa mata pelajaran baik dalam pelajaran atau antar mata pelajaran.

Dengan adanya penyatuan mata pelajaran, pembelajaran tematik akan lebih bermakna karena siswa mendapat beberapa pengetahuan dan keterampilan yang belum pernah didapat secara utuh. Dalam arti bermakna yaitu siswa dapat memahami suatu konsep pembelajaran secara langsung yang dilakukan dalam suatu pembelajaran, baik antar pelajaran ataupun dalam satu pelajaran. Pembelajaran tematik jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional, maka lebih tepat tematik digunakan karena dalam proses pembelajaran melibatkan siswa sehingga membuat siswa

lebih aktif dan ikut serta dalam proses pembelajaran untuk membuat suatu keputusan.

Adapun karakteristik pembelajaran tematik menurut Abdul Majid (2014:14) sebagai berikut:

a. Berpusat pada siswa

Sesuai dengan pendekatan pembelajaran tematik yaitu siswa lebih aktif dari pada guru, maksudnya siswa lebih banyak menjadi pelaku (subjek) atau pokok bahasan dalam pembelajaran sedangkan guru hanya berperan menjadi penyedia materi guna memudahkan dan membantu siswa dalam kegiatan belajar. Hal tersebut sesuai dengan pembelajaran tematik yang berpusat pada siswa (*Student Centered*).

b. Memberikan pengalaman langsung

Pengalaman langsung dalam pembelajaran tematik berupa pembelajaran yang nyata atau kongkrit sebagai dasar untuk mengetahui suatu hal yang abstrak.

c. Pemecahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Pemecahan yang sedikit tidak jelas antar mata pelajaran, karena fokus pembelajaran pada tema difokuskan ke pembahasan tema yang sering terjadi pada siswa atau sering dialami dalam kehidupan sehari-hari siswa.

d. Mengemukakan konsep dari berbagai mata pelajaran

Proses pembelajaran tematik dapat memahamkan siswa terhadap konsep secara utuh karena dikemukakannya konsep dari berbagai mata pelajaran. Hal ini dibutuhkan karena dapat membantu siswa dalam menyelesaikan suatu masalah yang sedang terjadi di kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat fleksibel

Guru bisa mengaitkan mata pelajaran satu ke mata pelajaran lainnya dengan bahan ajar yang sudah ada, atau dikaitkan dengan kehidupan siswa yang mana kehidupan disekolah dan di rumah berbeda. Jadi pembelajaran tematik sangat fleksibel.

f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Dalam pembelajaran tematik banyak macam model pembelajaran, metode pembelajaran sehingga setiap pembelajaran dapat disesuaikan dengan tema yang dibahas. Dengan seringnya menggunakan metode belajar yang berbeda dapat membuat siswa tidak bosan dalam belajar.

Pembelajaran tematik mempunyai kelebihan, yaitu sebagai berikut:

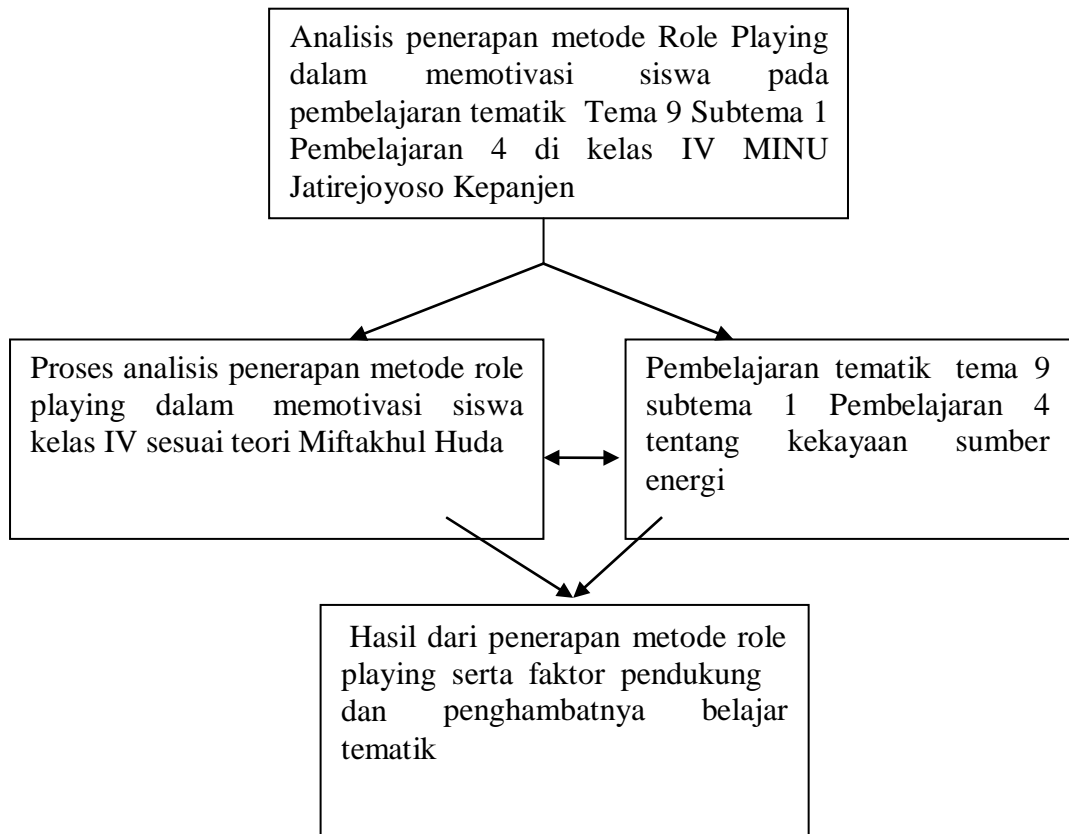
- 1) Menyenangkan karena memiliki minat dan kebutuhan siswa
- 2) Mendapat pengalaman sesuai perkembangan dan kebutuhan siswa ketika proses pembelajaran
- 3) Hasil belajar lebih bertahan lama, bermakna dan berkesan
- 4) Mengembangkan cara berpikir siswa sesuai tingkat pengembangan masalah yang dihadapi

- 5) Dapat bersosialisai dengan kerja sama secara baik
- 6) Mempunyai rasa tanggap terhadap pendapat orang lain, toleransi, dan komunikasi
- 7) Memberikan kegiatan yang kongkrit sesuai dengan lingkungan siswa

B. Kerangka Berfikir

Dari hasil observasi proses pembelajaran selama ini hanya mendengarkan, menulis, mencoba. Sehingga pembelajaran kurang bervariasi, siswapun kurang aktif. Mungkin dari kegiatan tersebut kurangnya ada motivasi dari guru, orang tua bahkan diri sendiri siswa. Atas dasar tersebut peneliti akan meneliti saat pembelajaran tematik dengan metode role playing yang pernah dilakukan guru guna memotivasi siswa dalam pembelajaran tematik supaya pembelajaran lebih efektif. Adapun kerangka berfikir jika digambarkan:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif (qualitative research). Metode penelitian kualitatif menurut Sugiyono (2020:11) ialah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data dilapangan dan di deskripsikan dalam kata atau kalimat secara tertulis atau lisan dari kegiatan siswa yang sudah diamati. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nana Syaodih Sukmadinata (2005:24) yang menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif yang ditujukan berupa pengalaman, peristiwa, aktifitas sosial, sikap, persepsi, pemikiran orang baik individu ataupun kelompok yang dianalisis dan dideskripsikan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskripsi kualitatif yaitu peneliti akan membahas peristiwa yang ada di lokasi penelitian dan digambarkan secara utuh. Peneliti tidak melakukan manipulasi data terkait objek yang diteliti, sehingga penelitian berjalan dengan apa adanya. Peneliti menggunakan penelitian deskripsi kualitatif supaya memperoleh data yang valid yang nanti akan dideskripsikan sesuai dan selaras dengan tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan penerapan Metode Role Playing untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran Tematik di kelas IV

B. Kehadiran Penelitian

Penelitian kualitatif membutuhkan kehadiran peneliti di lapangan ketika penelitian berlangsung, karena peneliti juga menjadi hal yang sangat penting dalam suatu penelitian. Peneliti juga penting dalam penelitian karena dapat menambah data ketika dilapangan dan peneliti menjadi kunci dari penelitiannya. Dalam penelitian ini, peneliti juga datang ke lapangan secara langsung guna memperoleh data yang valid dari penelitiannya.

Adapun tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu, pertama tahap pendekatan terhadap kepala sekolah, guru kelas IV, dan siswa kelas IV. Kedua tahap pra penelitian atau observasi pada kelas IV. Ketiga tahap penelitian yakni peneliti akan melakukan penelitian sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan guna mendapatkan data yang diinginkan sesuai dengan tujuan penelitian.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti di MINU Jatirejoyoso berada di Jl. Masjid no.1 Mergosingo Jatirejoyoso Kecamatan Kepanjen, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. MINU Jatirejoyoso ini salah satu Madrasah swasta di Kecamatan Kepanjen yang berakreditasi A. MINU Jatirejoyoso ini berada di bawah naungan Kementrian Agama.

MINU Jatirejoyoso juga melahirkan beberapa siswa siswi yang berprestasi dalam bidang olahraga, agama. Ada beberapa siswa siswi yang

mendapatkan juara dalam lomba olahraga ataupun agama, juga meluluskan siswa siswi yang berkualitas.

D. Data dan Sumber Data

Data merupakan kumpulan fakta yang terjadi di lapangan yang diolah menjadi suatu informasi dan dianalisis oleh peneliti atas peristiwa fakta yang terjadi di lapangan. Data akan diperoleh oleh peneliti jika sudah dilakukan penelitian di lapangan secara langsung. Data dan fakta penelitian dapat diperoleh dari subyek penelitian yang disebut sumber data. Adapun sumber data yang digunakan peneliti ada dua macam jenis yaitu sumber data primer dan sumber sekunder.

a) Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang didapat secara langsung dan dibutuhkan peneliti dari objek yang akan diteliti. Obyek yang akan diteliti yaitu siswa siswi kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen.

b) Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang memberikan keterangan secara langsung dari organisasi lain yang pengolahannya berupa dokumen. Data sekunder yang dibutuhkan dalam penelitian ini berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), nilai harian siswa, nilai ulangan siswa, serta dokumen lain yang mendukung.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Observasi

Nana Syaodih (2005:30) mengungkapkan bahwa observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mendapatkan data dengan melakukan pengamatan langsung pada suatu kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini, objek penelitian akan direkam dalam bentuk tulisan atau di ambil gambar dengan kamera, observasi yang dilakukan berkaitan dengan proses pembelajaran tematik di kelas IV MINU Jatirejoyoso, hasil dari belajar tematik yang berupa nilai.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang mempunyai tujuan tertentu. Lexy Moleong (2005:17) menjelaskan bahwa dalam melakukan wawancara membutuhkan dua pihak bahkan lebih, yakni pewawancara yang memberikan pertanyaan dan yang diwawancarai menjawab pertanyaan tersebut. Dalam proses wawancara peneliti mencatat berbagai jawaban dari responden. Adapun teknik wawancara ada dua yaitu wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang sudah dipersiapkan berbagai pertanyaan dari awal untuk ditanyakan ke responden. Sedangkan wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang dilakukan secara mendadak tanpa adanya persiapan sehingga wawancara berjalan begitu saja sesuai apa yang ingin ditanyakan. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan beberapa pihak sekolah seperti Kepala

Sekolah, Guru Kelas dan siswa kelas IV.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dokumentasi dengan cara mengumpulkan berbagai dokumen secara tertulis, gambar ataupun elektronik. Dokumen ini juga menjadi pelengkap dari metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Nana Syaodih, 2005:31). Hasil penelitian dari observasi atau wawancara, dapat dipercaya kalau diperkuat oleh dokumen-dokumen dari narasumber. Dalam penelitian ini, dokumen yang diperoleh berupa hasil dokumen kegiatan proses belajar, kegiatan menerapkan role playing, nilai siswa, nilai evaluasi siswa, juga profil sekolah dan dokumen lain yang mendukung penelitian.

F. Analisis Data

Adapun analisis data yang sudah dilakukan oleh peneliti selama proses penelitian. Ada tiga tahapan proses analisis data menurut Matthew dan Michel (2007:37) yaitu:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah data yang muncul dilapangan akan dipilih, disederhanakan dengan pemusatan perhatian, pengabstrakan dan transformasi data. Pada tahap ini peneliti mencatat data lapangan dan merekam kemudian memilih data yang relevan dengan fokus permasalahan penelitian. Reduksi data bersumber dari observasi, wawancara dan dokumen, semua hasil kegiatan di sesuaikan dengan tujuan

dan kebutuhan peneliti. Jika ada data atau informasi yang tidak sesuai dengan tujuan maka tidak perlu dicantumkan dalam penelitian. Reduksi data dapat dikelompokkan dan difokuskan terhadap penerapan metode role playing untuk memotivasi siswa dalam belajar tematik.

2. Penyajian

Penyajian merupakan kumpulan informasi yang disusun dalam reduksi data, penyajian ini membantu peneliti untuk mengambil kesimpulan atau mengambil tindakan lanjutan. Penyajian data dilakukan jika seluruh data sudah terkumpul semua, sehingga memudahkan peneliti dalam menyimpulkan hasil reduksi data. Dengan adanya penyajian peneliti lebih mudah untuk menguasai informasi yang di dapat.

3. Pengambilan Kesimpulan

Data yang terkumpul dan disimpulkan perlu diverifikasi selama penelitian berlangsung secara terus menerus guna untuk menjamin data dan mempertanggung jawabkannya. Patilima Hamid (2013:41) menerangkan bahwa dalam analisis data kualitatif mengupayakan analisis secara terus menerus, berulang dan berlanjut, terjalin hubungan yang terikat antara reduksi data, penyajian dan pengambilan kesimpulan. Oleh karena itu, pengambilan kesimpulan dapat di uji ulang dengan data yang diperoleh saat dilapangan. Pengujian dengan cara merefleksikan kembali, bertukar pikiran dengan peneliti lain dan melakukan triangulasi data, sehingga peneliti dapat mengambil kesimpulan dalam bentuk deskripsi laporan.

G. Keabsahan Data

Lexy Moleong (2005:23) menjelaskan bahwa keabsahan data dapat diperiksa dengan Triangulasi data yang mana membutuhkan suatu data luar lain untuk kebutuhan pengecekan atau sebagai perbandingan data. Pada penelitian kualitatif, teknik Triangulasi berguna sebagai pengecekan keabsahan data, yang mana peneliti menemukan hasil dari wawancara dengan responden, kemudian di konfirmasi dengan studi dokumen yang berkaitan dengan penelitian juga hasil pengamatan di lapangan, sehingga keabsahan data dan kemurnian data dapat terjamin. Berikut penjelasannya:

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber yaitu proses menggali lebih dalam lagi terkait data yang diperoleh untuk mengetahui kebenaran informasi yang didapat ketika dilapangan. Triangulasi sumber dapat diperoleh dari data guru kelas IV yang kemudian di croscek ulang atau disesuaikan oleh data dari kegiatan dilapangan mengenai kegiatan role playing sebagai motivasi belajar.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik yaitu penggunaan berbagai macam teknik untuk menyelidiki data yang diperoleh dalam satu sumber yang sama. Triangulasi data ini berfokus pada satu sumber dan teknik yang digunakan berbeda beda. Triangulasi data ini seperti perolehan data dari teknik observasi yang di kroscek ulang dengan perolehan data dari wawancara dan dokumentasi sehingga hasil yang diperoleh lebih valid.

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari 3 tahap yakni: 1) Pra penelitian, merupakan suatu kegiatan observasi ke sekolah dan menuliskan hasil dalam sebuah proposal, 2) Pelaksanaan penelitian, merupakan suatu tindakan peneliti turun langsung ke lapangan untuk menggali data, 3) Penyelesaian, merupakan analisis data yang telah diperoleh oleh peneliti dan menuliskan dalam hasil penelitian.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum dan Latar Penelitian

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: MIS MINU Jatirejoyoso
NPSN	: 60715095
NSS	: 111235070113
Jenjang Pendidikan	: MI
Status Sekolah	: Swasta
Terakreditasi	: A “Amat Baik”
Telp. Sekolah	: 085853853040
Email	: jatirejoyosominu@gmail.com
Nama Kepala Sekolah	: Zainul Mahmudi, S.Pd.I
No. HP Kepala Sekolah	: 085853853040

2. Lokasi Sekolah

Alamat	: JL. Masjid No.1 Mergosingo
RT/RW	: 01/03
Nama Dusun	: Mergosingo
Kelurahan	: Jatirejoyoso

Kecamatan : Kepanjen
Kode Pos : 65163
Kab/Kota : Kabupaten Malang

3. Data Pelengkap Sekolah

SK Pendirian Sekolah : L.M/3/4715/A/82
Tanggal SK Pendirian : 15 September 1982
Status Kepemilikan : Waqaf
SK Izin Operasional : MIS/07.0113/2016
Tgl SK Izin Operasional : 8 April 2016
SK Akreditasi : 200/BAP-S/M/TU/XI/2011
Tgl SK Akreditasi : 03 November 2011
Luas Tanah : 420 m²

4. Visi dan Misi Sekolah

VISI

Terwujudnya Madrasah Qur'ani, Berilmu, Berakhlaqul Karimah, serta memiliki wawasan Pengetahuan yang tinggi dan Keterampilan yang memadai.

MISI

1. Menumbuh kembangkan semangat belajar tentang ilmu keagamaan islam yang berhaluan Ahlussunnah wal Jama'ah.
2. Mengajarkan, mengembangkan dan mengamalkan ajaran islam yang

berhaluan ahlussunnah wal jama'ah.

3. Melaksanakan pembelajaran secara islami yang Aktif, Kreatif, Inovatif dan Menyenangkan.
4. Menciptakan situasi lingkungan Madrasah yang bersih, sehat, indah, rindang, ramah dan menyenangkan.
5. Membiasakan berkepribadian yang santun, ramah dan menjunjung tinggi kesopanan.
6. Menumbuhkan semangat belajar siswa agar memiliki kepribadian yang berpengetahuan tinggi.
7. Menumbuhkan sikap disiplin dalam segala hal demi tercapainya tujuan pendidikan.
8. Menumbuhkan kesadaran peserta didik akan berkewajiban dalam proses pembelajaran.
9. Menumbuh kembangkan jiwa sosial yang tinggi terhadap peserta didik, agar tanggap terhadap situasi.
10. Mengembangkan ketrampilan peserta didik sesuai dengan bakat dan kemampuan yang dimiliki.

5. Struktur Lembaga

- a. Kepala Sekolah : Zainul Mahmudi, S.Pd.I
- b. Wakil Kepala Sekolah : Sumaiki, S.Pd.I
- c. Wakil Kepala Kurikulum : Samsul Anam, S.Pd
- d. Wakil Kepala Kesiswaan : Mukhtar Faqih, S.Pd

e. Sub Bidang Bendahara

- 1) Bendahara BOS : Kristianah, S.Pd.I
- 2) Bendahara Yatim : Dewi Susilowati, S.Si
- 3) Bendahara infaq : Siti Fatimatuz Zahro, S.Pd.I

f. Perpustakaan : Siti Nurhayati, S.Pd.I

g. Pengelola Buku & LKS : Parwinah, S.Ag

h. Pengelola Tabungan : Lina Kurniyawati, S.Pd.I

i. Sarana dan Prasarana : Sumaiki, S.Pd.I

j. Operator Madrasah : Dedi Migus Wibowo, S.Pd

k. Tata Usaha : Nikmatul Maulida

B. Paparan Data

1. Proses Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di kelas IV MINU Jatirejoyoso.

Proses analisis penerapan metode Role Playing yang peneliti lakukan mencakupi beberapa hal, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dilaksanakan dikelas IV MINU Jatirejoyoso.

a. Perencanaan Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di kelas IV MINU Jatirejoyoso

Perencanaan merupakan suatu proses atau tahap yang

sangat penting dalam suatu proses kegiatan, salah satunya yakni perencanaan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan disekolah. Perencanaan pembelajaran dilakukan guna untuk mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Jika suatu perencanaan dilakukan atau disusun dengan baik maka akan membuahkan hasil yang baik juga. Dalam perencanaan pembelajaran juga terdapat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh karena itu perencanaan merupakan syarat mutlak dan pondasi dasar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pedoman penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 13 Tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Rencana Penyusunan Pembelajaran (RPP) yang dilakukan oleh guru kelas IV, dikerjakan secara mandiri dan terkadang juga mencari RPP yang sudah ada. Berkaitan dengan proses perencanaan pembelajaran di kelas IV yang disampaikan oleh Ibu Kristianah, S.Pd selaku informan pada hari Selasa, 30 Agustus 2022, beliau menyampaikan bahwa:

“Proses penyusunan RPP di sekolah sebenarnya sudah disesuaikan atau di seragamkan dari Kemenag (melalui webinar pembuatan RPP), tapi terkadang guru lain juga masih tetap menggunakan rpp yang sudah ada karena memang waktunya yang terbatas dan gurunya juga terbatas. Meskipun seperti itu, rpp yang digunakan sudah mengacu pada buku guru dan buku siswa sehingga materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum yang digunakan”.

Penyusunan RPP di MINU Jatirejoyoso dilakukan secara

bersama di dalam kantor, terkadang dilakukan ketika siswa pulang sekolah, terkadang dilakukan ketika rapat, dan ada juga yang mengerjakan dirumah. Dengan adanya RPP sangat membantu guru dalam melaksanakan tugas mengajar, sehingga tidak akan kebingungan jika ada jadwal piket dan disuruh untuk mengisi jam pelajaran kelas lain. Pada saat itu guru kelas IV Ibu Kristianah, S.Pd membuat RPP ketika di sela-sela jam kosong dan peneliti juga ikut dalam proses pembuatan RPP yang akan dilaksanakan pada hari berikutnya yang mana peneliti akan melakukan kegiatan analisis di kelas secara langsung.

Perencanaan pelaksanaan metode Role Playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik yang dilakukan oleh guru dan peneliti di kelas IV MINU Jatirejoyoso, sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Kristianah, S.Pd yaitu:

“Role playing ini digunakan di kelas kalau di buku panduan atau buku siswanya memang ada materi bermain peran, tapi biasanya juga dipakai meskipun dibuku tidak ada jadi untuk merubah metode supaya anak-anak tidak bosan. Dan kebetulan pada tema 9 ini ada kegiatan bermain peran, jadi bisa kita gunakan untuk melatih kepercayaan diri siswa, melatih kekompakkan dalam satu kelompok, dan bisa memberi motivasi siswa terhadap perilaku, sikap, dan nasihat yang ada didalamnya. Jadi menurut saya bermain peran ini memang harus dilakukan meskipun sedikit memotong waktu yang lama, dan bermain peran juga bagus-bagus saja digunakan”.

Mata pelajaran tematik di kelas IV MINU Jatirejoyoso terdapat pada setiap hari Senin – Sabtu, sesuai dengan hasil wawancara. “Mata pelajaran tematik di kelas IV ini setiap hari ada, hanya jam pelajarannya yang berbeda, terkadang hanya 2 jam itu di

hari Jum'at, selain itu bisa sampai 6 jam perhari”.

Kesimpulan yang mampu diperoleh dari hasil wawancara antara peneliti dengan guru kelas IV MINU Jatirejoyoso yaitu Ibu Kristianah, S.Pd mengenai proses analisis metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik, yakni role playing termasuk salah satu metode yang digunakan tetapi memiliki manfaat yang banyak seperti melatih kepercayaan pada dirinya, melatih kekompakkan dan melatih kerja sama untuk menghasilkan sesuatu yang baik. Role Playing harus dilakukan sesuai materi yang bisa digunakan, tidak semua materi dan mata pelajaran dapat digunakan dengan metode Role Playing ini.

Kegiatan yang dilakukan peneliti setelah wawancara dengan guru kelas IV mengenai analisis penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik ialah peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar nilai yang dibimbing langsung oleh Ibu Kristianah, S.Pd. Tak lupa peneliti juga berdiskusi untuk melaksanakan observasi secara langsung dan merencanakan proses analisis metode Role Playing pada pembelajaran tematik.

b. Pelaksanaan Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di MINU Jatirejoyoso Kapanjen

Pada proses pembelajaran di jenjang Madrasah atau

Sekolah Dasar saat ini menggunakan tematik yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yaitu, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, MTK, PKN, SBdp. Mata pelajaran tematik tersebut diampu oleh satu guru atau yang biasa disebut guru kelas. Sedangkan mata pelajaran PJOK, Al-Quran Hadist, Fiqih, Bahasa Arab, Bahasa Inggris, SKI, Bahasa Jawa, Akidah Akhlaq diampu oleh guru yang berbeda yang sesuai dengan bidangnya masing-masing, hal ini sesuai dengan hasil wawancara.

“Seperti pada umumnya pelajaran tematik sudah mengampu beberapa mata pelajaran yang diampu oleh satu guru atau wali kelas, dan untuk mata pelajaran agama seperti Bahasa Arab, Al-Quran Hadist, ASWAJA, Fiqih, SKI, Akidah Akhlaq itu dipegang sama guru yang sesuai dengan bidangnya. Untuk mata pelajaran Olahraga, Bahasa Inggris, Bahasa Jawa (Muatan Lokal) juga di pegang sama guru yang sesuai dengan bidangnya.” (Ibu Kristianah, wali kelas IV)

Sesuai dengan materi yang ada di dalam buku tematik kelas IV, yaitu melakukan pembelajaran dengan metode Role Playing pada materi Hak dan Kewajiban warga negara terhadap lingkungan alam, yang mana siswa harus melakukan praktik Role Playing secara bergantian dan sesuai dengan skenario yang ada di buku siswa. Kemudian peneliti melakukan observasi selama tiga hari untuk mampu mendapatkan data yang valid dan sesuai dengan keadaan sebenarnya ketika di lapangan tanpa adanya rekayasa dalam sebuah penelitian. Dalam proses observasi, jika ada siswa yang kurang bersemangat maka guru kelasnya akan membantu dan mendorong siswa untuk lebih bersemangat lagi dalam

pembelajaran.

Kegiatan observasi dilakukan secara langsung dengan tatap muka di kelas IV, yang sudah sesuai dengan rencana peneliti yang tertulis dalam sebuah RPP yang telah disusun sebelumnya. RPP sudah mencakup keseluruhan kegiatan yang akan dilakukan pada hari tersebut. Pada kegiatan analisis penerapan metode Role Playing pada pembelajaran tema dilakukan pada hari ketiga. Proses pelaksanaan pembelajaran di kelas IV MINU Jatirejoyoso terdiri dari tiga tahap, yakni: 1) Kegiatan pembuka, 2) Kegiatan inti, dan 3) Kegiatan penutup.

Kegiatan yang dilakukan siswa di sekolah pada pagi hari atau saat datang ke sekolah yaitu berjabat tangan atau salim kepada para guru yang berjaga di depan gerbang. Sebelum masuk kelas seluruh siswa melakukan baris di depan kelas untuk mengecek kelengkapan atribut sekolah yang dipakai dan salim kepada guru kelasnya.

Kegiatan yang dilakukan pertama ketika dikelas yakni guru mengucapkan salam pembuka kepada para siswa, siswa sangat bersemangat untuk menjawab salam. Kemudian ketua kelas langsung menyiapkan dan memimpin temannya untuk berdoa bersama guru dan peneliti. Setelah berdoa selesai langsung dilanjutkan kegiatan membaca Al-Quran atau membaca Juz Amma secara bersama selama 15-20 menit, jika waktu masih tersisa guru biasanya bertanya terkait sholat 5 waktu terutama sholat shubuh

dan isya' guna mengetes kejujuran dan melatih untuk sholat 5 waktu. Tak lupa guru juga melakukan absesnsi terhadap kehadiran siswa dan mengecek kesiapan siswa untuk belajar.

Kegiatan kedua yakni guru melakukan tanya jawab dengan menanyakan materi yang telah dipelajari kemarin supaya siswa selalu mengingat materi yang telah dipelajari. Guru mengulang materi dengan cara tanya jawab dengan siswa, namun tidak semua siswa aktif menjawabnya karena ada beberapa siswa yang sudah lupa dengan materi pembelajaran yang sebelumnya. Setelah guru melakukan tanya jawab dengan siswa, guru juga memberikan penguatan materi kembali supaya siswa tetap ingat terhadap materi yang telah dipelajarinya. Setelah itu, guru melakukan apersepsi yakni menghubungkan materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari pada hari tersebut yang diharapkan supaya siswa dapat memetakan konsep materi yang akan dipelajari.

Kegiatan guru setelah membuka pembelajaran ialah memulai menjelaskan materi pembelajaran yang pertama. Setelah selesai membuka kegiatan awal yang sudah dipaparkan diatas, guru akan melanjutkan menjelaskan materi pembelajaran yang lain kepada siswa. Setelah selesai pembelajaran pertama, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran tematik. Peneliti akan mealkukan kegiatan observasi analisis penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik tema 9 subtema 1

pembelajaran 4 dikelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen, yaitu:

Pertama, guru menjelaskan kepada siswa terkait kedatangan peneliti, kemudian guru membangkitkan semangat siswa dengan ice breaking tepuk semangat. Kegiatan ice breaking dilakukan supaya siswa merasa lebih semangat lagi dalam belajar dan tidak bosan. Kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, yakni siswa akan dibagi berkelompok dan melakukan drama yang sesuai dengan skenario yang ada di dalam buku tema yaitu tentang hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat terhadap lingkungan. Dengan kegiatan berkelompok, pada saat itu terdapat beberapa aspek penilaian yang akan dicantumkan pada tahap evaluasi.

Kegiatan kedua ialah guru memberikan waktu kepada siswa selama 30 menit untuk pembagian peran dan berlatih, pada saat siswa latihan drama dan membaca isi skenarionya, peneliti juga menyiapkan lembar observasi dan lembar evaluasi untuk penilaian kegiatan analisis penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik. Kegiatan ketiga ialah proses pelaksanaan bermain drama atau pelaksanaan role playing yang dilakukan oleh siswa kelas IV. Guru memberikan instruksi kepada seluruh siswa bahwa jika ada kelompok yang maju kedepan untuk menampilkan dramanya, semua siswa tidak boleh ramai supaya suara siswa yang bermain peran agar terdengar nyaring. Guru juga memberikan instruksi bahwa siswa yang belum mendapat giliran maju kedepan harap memberikan masukan dan pendapat secara

tertulis kepada kelompok yang maju.

Peneliti juga melakukan penilaian sikap percaya diri, keaktifan siswa pada saat berkelompok maju kedepan untuk menampilkan dramanya. Setelah semua selesai melakukan bermain peran, guru mengajak siswa untuk ice breaking lagi supaya tetap semangat pada materi pembelajaran selanjutnya. Setelah rangkaian pembelajaran tematik selesai, guru mengkaji ulang materi yang telah di pelajari dengan sedikit menjelaskan dan tanya jawab kepada siswa jika ada beberapa yang masih belum difahami oleh siswa. Tak lupa guru juga memberikan apresiasi terhadap penampilan dari setiap kelompok. Kegiatan yang terakhir yaitu guru menutup pembelajaran dengan melakukan refleksi pembelajaran dengan cara tanya jawab terkait materi yang telah dipelajari hari itu, dan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas dan mengucapkan salam.

c. Evaluasi Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di kelas IV MINU Jatirejoyoso

Evaluasi memiliki arti dalam Bahasa Indonesia yaitu penilaian, dalam Bahasa Arab memiliki arti al-taqdir, sedangkan secara bahasa berasal dari Bahasa Inggris yaitu evaluation. Evaluasi sendiri memiliki pengertian yaitu suatu proses untuk memberikan gambaran, mendapatkan atau mampu menghasilkan suatu informasi yang memiliki manfaat untuk mempertimbangkan

suatu keputusan.

Kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengetahui dan mengukur kemampuan tingkat keberhasilan siswa dalam memainkan peran dengan skenario yang ada didalam buku tema. Kegiatan evaluasi ini dilakukan secara spesifik dan rinci agar benar-benar mampu mengetahui tingkat keberhasilan dalam memainkan peran karena jika sudah berhasil melakukan bermain peran dengan baik maka siswa akan lebih percaya diri dan dapat memotivasi dirinya untuk lebih semangat lagi dalam belajar. Untuk proses evaluasi ini dilakukan dengan menilai kemampuan percaya dirinya dalam bermain peran sesuai skenario, yaitu:

Tabel 4.1
Rubrik Penilaian

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Ketepatan Skenario	Siswa mampu memainkan skenario dengan tepat	Siswa mampu memainkan skenario dengan sedikit kesalahan	Siswa kurang bisa memainkan skenario dengan banyak ketidaksesuaian	Skenario yang dimainkan tidak sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan
Keterampilan Berekspresi	Ekspresi dimainkan sesuai peran masing-masing dengan sangat percaya diri	Ekspresi dimainkan sesuai peran masing-masing dengan kurang percaya diri	Ada ekspresi yang dimainkan tidak sesuai peran masing-masing dan ada peran yang dimainkan dengan kurang	Siswa belum mampu berekspresi sesuai peran dan tidak percaya diri

			percaya diri	
Kerja Sama Kelompok	Seluruh anggota kelompok berpartisipasi aktif	Setengah atau lebih anggota kelompok berpartisipasi aktif	Kurang dari setengah anggota kelompok berpartisipasi aktif	Seluruh anggota kelompok terlihat pasif

Pada evaluasi ini dilakukan dengan evaluasi non-tes yang mana peneliti menilai dan menganalisis siswa dengan melihat proses pembelajaran ketika di kelas, dan ketika diberikan tugas oleh guru. Evaluasi non-tes memiliki arti penilaian yang dilaksanakan tanpa menguji peserta didik, namun dilaksanakan dengan cara langsung mengamati kegiatan yang dilakukan oleh siswa secara sistematis, seperti: observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan cara menganalisis dan mengamati tentang sikap dan tingkah laku siswa di kelas saat pembelajaran tematik dan juga membuat catatan. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengetahui sikap dan tingkah laku siswa di kelas saat pembelajaran tematik berlangsung, dilakukan dengan cara peneliti melaksanakan proses tanya jawa dengan siswa secara langsung untuk mengathui tingkah laku siswa tersebut. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV sebagai informan mengenai sikap dan tingkah laku siswa ketika proses pembelajaran tematik. Adapun hasil wawancara peneliti dengan siswa terkait tingkah laku ketika pembelajaran tematik:

“Biasanya teman-teman kalau pembelajaran tematik ramai, karena teman-teman sering bosan jadi mereka mencari kesibukan sendiri ketika pembelajaran, kadang ada yang jail ke temannya, mengganggu

ketika pembelajaran”.

Dokumentasi yang peneliti kumpulkan dalam rangka penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa di kelas pada pembelajaran tematik dilakukan dengan cara mendokumentasikan segala sesuatu yang dilakukan oleh siswa pada saat kegiatan pembelajaran tematik. Dokumentasi pada kegiatan ini berupa foto dan video yang peneliti lakukan saat kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai evaluasi analisis penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik di kelas IV MINU Jatirejoyoso dapat dilihat bahwasanya pada tahap awal hanya beberapa siswa saja yang aktif dalam pembelajaran, masih ada yang pasif dan kurang semangat untuk belajar. Oleh karena itu peneliti melakukan kegiatan penerapan metode role playing dalam pembelajaran tematik untuk merubah sikap dan tingkah laku siswa secara terus menerus. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil evaluasi siswa yang mengalami perubahan sikap dan tingkah laku dengan baik.

Tabel 4.2

Nilai Evaluasi Siswa Kelas IV MINU Jatirejoyoso Ke-1

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku		
		Teliti	Cermat	Percaya Diri
1	Ahmad Zidan Danuri Alex	2	2	2
2	Afifatul Rohmah	3	2	2
3	Agastya Eka Saputra	3	2	2
4	Amanda Keyla Demia	2	2	2
5	Arin inata Amalia	3	3	3
6	Brian Ahmad Saputra	3	2	2
7	Dhinar Cahya Nuvus	2	2	3
8	Diah Nur Rahmatika	2	2	1

9	Dista Laura Ayu Lafitasari	3	2	1
10	Dita Ramadani	2	3	2
11	Fahri Sigit Maulana	3	2	2
12	Galang Prasetya	2	1	2
13	Mohammad Sochibul Fitro	2	1	2
14	Mochamad Alif Hidayatullah	1	2	2
15	Mochammad Fadhil Ramadhani	3	2	3
16	Mochammad Rafi	3	2	2
17	Muchammad Chafilul Umam	3	2	2
18	Muhammad Ilham Saputra	2	3	2
19	Muhammad Rizky Ulul Azmi	2	2	2
20	Neila Maulidya Abdillah	3	2	2
21	Nuril Riska Sabililah	2	3	2
22	Senopati Cakra Wahyu	3	2	2
23	Siti Syafaatul Fadilah	2	2	1
24	Toat Hadi Saputra	2	2	1
25	Zafira Firlana Sholihah	3	3	3

Tabel 4.3

Nilai Evaluasi Siswa Kelas IV MINU Jatirejoyoso Ke-2

No	Nama	Perubanan Tingkah Laku		
		Teliti	Cermat	Percaya Diri
1	Ahmad Zidan Danuri Alex	3	2	3
2	Afifatul Rohmah	3	3	3
3	Agastya Eka Saputra	3	2	3
4	Amanda Keyla Demia	3	2	3
5	Arin inata Amalia	4	3	4
6	Brian Ahmad Saputra	3	3	2
7	Dhinar Cahya Nuvus	3	3	3
8	Diah Nur Rahmatika	3	2	2
9	Dista Laura Ayu Lafitasari	3	3	2
10	Dita Ramadani	3	3	3
11	Fahri Sigit Maulana	3	3	2
12	Galang Prasetya	2	2	3
13	Mohammad Sochibul Fitro	2	2	3

14	Mochamad Alif Hidayatullah	2	2	3
15	Mochammad Fadhil Ramadhani	4	3	3
16	Mochammad Rafi	3	3	3
17	Muchammad Chafilul Umam	3	2	3
18	Muhammad Ilham Saputra	2	3	2
19	Muhammad Rizky Ulul Azmi	3	2	3
20	Neila Maulidya Abdillah	3	3	3
21	Nuril Riska Sabililah	3	3	3
22	Senopati Cakra Wahyu	4	4	2
23	Siti Syafaatul Fadilah	2	3	2
24	Toat Hadi Saputra	3	2	3
25	Zafira Firlana Sholihah	3	4	4

Tabel 4.4

Nilai Evaluasi Siswa Kelas IV MINU Jatirejoyoso Ke-3

No	Nama	Perubanan Tingkah Laku		
		Teliti	Cermat	Percaya Diri
1	Ahmad Zidan Danuri Alex	4	3	4
2	Afifatul Rohmah	4	4	4
3	Agastya Eka Saputra	4	3	4
4	Amanda Keyla Demia	4	3	4
5	Arin inata Amalia	4	4	4
6	Brian Ahmad Saputra	4	4	3
7	Dhinar Cahya Nuvus	4	4	4
8	Diah Nur Rahmatika	4	3	3
9	Dista Laura Ayu Lafitasari	4	4	3
10	Dita Ramadani	4	4	4
11	Fahri Sigit Maulana	4	3	3
12	Galang Prasetya	4	4	4
13	Mohammad Sochibul Fitro	4	3	4
14	Mochamad Alif Hidayatullah	3	3	4
15	Mochammad Fadhil Ramadhani	4	4	4
16	Mochammad Rafi	4	4	4
17	Muchammad Chafilul Umam	4	3	4

18	Muhammad Ilham Saputra	3	4	3
19	Muhammad Rizky Ulul Azmi	4	3	4
20	Neila Maulidya Abdillah	4	4	4
21	Nuril Riska Sabililah	4	4	4
22	Senopati Cakra Wahyu	4	4	4
23	Siti Syafaatul Fadilah	3	4	3
24	Toat Hadi Saputra	4	3	4
25	Zafira Firlana Sholihah	4	4	4

Tabel 4.5

Total Nilai Evaluasi Siswa Kelas IV MINU Jatirejoyoso

No	Nama	Total Nilai Evaluasi		
		Ke-1	Ke-2	Ke-3
1	Achmad Zidan Danuri Alex	6	8	11
2	Afifatul Rohmah	7	9	12
3	Agastya Eka Saputra	7	8	11
4	Amanda Keyla Demia	6	8	11
5	Arin Inata Amalia	9	11	12
6	Brian Ahmad Saputra	7	8	11
7	Dhinar Cahya Nuvus	7	9	12
8	Diah Nur Rahmatika	5	7	10
9	Dista Laura Ayu Lafitasari	6	8	11
10	Dita Ramadani	7	9	12
11	Fahri Sigit Maulana	7	8	10
12	Galang Prasetyo	5	7	12
13	Mohammad Sochibul Fitro	5	7	11
14	Mochammad Alif Hidayatullah	5	7	10
15	Mochammad Fadhil Ramdhani	8	10	12
16	Mochammad Rafi	7	9	12
17	Muchammad Chafilul	7	8	11

	Umam			
18	Muhammad Ilham Saputra	7	7	10
19	Muhammad Rizky Ulul Azmi	6	8	11
20	Neila Maulidya Abdillah	7	9	12
21	Nuril Riska Sabilillah	7	9	12
22	Senopati Cakra Wahyu	7	10	12
23	Siti Syafaatul Fadilah	5	7	10
24	Toat Hadi Saputra	5	8	11
25	Zafira Firlana Sholihah	9	11	12

Dari hasil evaluasi diatas dapat diketahui bahwa sikap dan tingkah laku siswa mengalami perubahan dan kenaikan secara perlahan, hasil dari perubahan tingkah laku tersebut dapat dilihat dan dibuktikan dengan kegiatan sehari-hari siswa ketika di kelas terutama pada pembelajaran tematik.

2. Hasil Dari Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di kelas IV MINU Jatirejoyoso

Untuk hasil dari keberhasilan atau peningkatan siswa kelas IV terhadap proses bermain peran dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik terjadi secara berproses dan bertahap. Setiap siswa memiliki kadar kemampuan yang berbeda, bagaimanapun juga tidak bisa memaksakan kadar kemampuan siswa. Adapun faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa yakni terdapat faktor internal yang mana berasal dari dalam diri siswa tersebut, atau faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa seperti

keluarga, lingkungan sekitar, bahkan lingkungan sekolah. Oleh karena itu, sebagai peneliti yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang dibantu dengan guru kelas tetap memberikan motivasi dan nasihat kepada siswa supaya tetap semangat dan selalu termotivasi untuk belajar dan ingin menjadi yang lebih baik lagi.

Tahap awal, rata-rata siswa masih kurang percaya diri, kurang aktif ketika pembelajaran berlangsung, hal itu dapat diketahui dari hasil evaluasi tahap pertama. Namun apabila sikap dan tingkah laku tersebut diperbaiki secara terus menerus dan konsisten maka siswa akan bisa berubah dalam hal percaya diri, aktif ketika pembelajaran, hal itu dibuktikan dengan hasil evaluasi tahap kedua dan ketiga. Semua itu harus didasari oleh motivasi baik dari internal maupun eksternal, supaya siswa selalu termotivasi baik disekolah maupun di luar sekolah.

Bentuk peningkatan sikap percaya diri dan semangat belajar siswa kelas IV ditemukan hasil bahwasanya perubahan itu terjadi secara bertahap, tidak semata-mata langsung berubah. Hal itu dibuktikan dengan hasil angket wawancara yang di isi langsung ioleh siswa. Awal mulanya yang kurang semangat dan kurang percaya diri karena kurangnya motivasi dalam diri siswa sekarang sudah mulai bisa untuk percaya diri, sudah semangat ketika proses pembelajaran karena adanya motivasi dari guru dan hasil dari proses bermain peran. Peningkatan yang secara bertahap ini terjadi

dengan membutuhkan waktu yang cukup lama dan tidak secara instan khususnya bagi siswa yang introvet dan pemalu.

3. Faktor Pendukung Dan Penghambat Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 Siswa Kelas IV MINU Jatirejoyoso

Peneliti juga melihat hasil dari faktor pendukung dan penghambatnya ketika penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa kelas IV. Adapun beberapa faktor pendukung dari penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik yaitu:

- a) Guru, peneliti menemukan bahwa yang membuat pembelajaran tematik lebih menyenangkan dengan metode bermain peran yaitu guru kelasnya, beliau selalu mengajar sesuai dengan RPP dan menyesuaikan dengan buku siswa.
- b) Sarana Prasarana, peneliti menemukan sarana dan prasarananya sudah baik meskipun menggunakan hal yang sederhana. Kebetulan di kelas IV salah satu kelas yang memiliki sarana dan prasaran hampir lengkap dari semua kegiatan yang ada di sekolah, dan itu memudahkan siswa untuk melakukan bermain peran didalam kelas.

Adapun faktor penghambat dari penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik yaitu:

- a) Siswa, peneliti menemukan bahwa apabila jika ada siswa yang

kurang percaya diri, pemalu, masih kaku dalam memainkan peran, dan tidak semangat dalam belajar yang akan menjadi penghambat dalam penerapan metode role playing ini.

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, peneliti akan menganalisis hasil penelitian tersebut dengan mengelompokkan sebagai berikut: a) Proses analisis penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik tema 9 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen, b) Hasil dari penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik kelas IV di MINU Jatirejoyoso Kepanjen, c) Faktor pendukung dan penghambat analisis penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik tema 9 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen.

A. Proses Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di Kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen

a). Perencanaan Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen

Perencanaan merupakan hal yang wajib dilakukan ketika hendak melakukan suatu kegiatan, salah satunya ketika akan melaksanakan suatu pembelajaran. Apabila suatu kegiatan tanpa ada perencanaan sama halnya dengan orang yang berjalan tapi tidak tahu tujuannya kemana. Begitu juga dengan perencanaan pembelajaran, jika tidak ada perencanaan maka tidak akan pernah sampai ke tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Perencanaan adalah suatu proses mempersiapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan pada waktu tertentu supaya dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Poppy Anggraeni dan Aulia (2018:56) perencanaan pembelajaran adalah kegiatan yang mutlak untuk dapat melakukan pembelajaran dengan baik dan juga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Proses penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan, seperti kemampuan siswa dalam kelas tersebut. Seorang guru harus mengetahui karakteristik siswa di kelas supaya materi yang diajarkan bisa tersampaikan ke siswa dan bisa di fahami oleh siswa. Dalam merencanakan sesuatu ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan agar mencapai tujuan dan memiliki nilai didalamnya yaitu: a) mengidentifikasi dan mendokumentasikan kebutuhan siswa di kelas, b) menentukan kebutuhan siswa yang perlu diprioritaskan, c) memberikan spesifikasi yang rinci mengenai hasil evaluasi yang dicapai oleh siswa, d) mengidentifikasi indikator atau aspek yang menjadi kriteria tercapainya tujuan pembelajaran, e) mengidentifikasi alternatif lain seperti alat maupun media untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Pedoman dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sudah sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 13 Tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah. (Permendikbud no 13:2014)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dikembangkan dari silabus untuk mewujudkan suatu kegiatan belajar yang mengarahkan siswa

untuk dapat mencapai Kompetensi Dasar (KD). Perencanaan pembelajaran disusun dalam bentuk silabus dan RPP yang berpedoman pada standar isi. Dalam perencanaan pembelajaran juga dibentuk rancangan media dan sumber belajar untuk mempermudah dan membantu proses pelaksanaan pembelajaran. Komponen dalam RPP terdiri dari beberapa aspek, yaitu: a) Identitas sekolah, b) Identitas mata pelajaran atau tema, c) Kelas/Semester, d) Materi Pokok, e) Alokasi Waktu, f) Kompetensi Inti (KI), g) Kompetensi Dasar (KD), h) Tujuan Pembelajaran, i) Materi Pokok, j) Metode Pembelajaran, k) Media Pembelajaran, l) Sumber belajar, m) Langkah pembelajaran, n) Penilaian .

b) Pelaksanaan Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di Kelas IV MINU Jatirejoyoso

Kegiatan pelaksanaan analisis penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik tema 9 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas IV MINU Jatirejoyoso dilakukan selama tiga hari. Pada hari pertama dan kedua peneliti melakukan observasi secara langsung, dan peneliti melakukan analisis pada hari ketiga. Kegiatan yang dilaksanakan juga sesuai dengan RPP yang telah disusun pada hari sebelumnya yang sudah mencakup seluruh kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang sudah ada dan dibuktikan dengan adanya perbedaan dalam metode pendekatan juga proses pelaksanaannya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di Bab IV, pelaksanaan pembelajaran di kelas IV terdiri dari tiga tahapan,

yaitu: a) Kegiatan Pembuka, b)Kegiatan Inti, dan c)Kegiatan Penutup.

1) Pelaksanaan Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di Kelas IV MINU Jatirejoyoso Ke-1

Observasi pertama dilakukan secara langsung dengan tatap muka di kelas IV pada hari Senin, tanggal 5 September 2022. Kegiatan sekolah dimulai pukul 06.45 WIB dan sebelum memasuki kelas seluruh siswa melaksanakan istighotsah dan sholat dhuha bersama di masjid sekolah, setelah selesai istighotsah dan sholat dhuha seluruh siswa kembali ke kelas masing-masing. Kegiatan pertama yang dilakukan ialah guru memastikan seluruh siswa telah memasuki kelasnya dan jika dirasa siswa sudah siap untuk memulai pelajaran, guru akan mengucapkan salam pembuka. Kemudian ketua kelas akan menyiapkan dan memimpin berdoa bersama yang diikuti oleh temannya dan dilanjutkan dengan membaca Juz Amma yang di pimpin oleh guru kelasnya. Setelah melaksanakan berdoa dan membaca juz amma, guru melanjutkan dengan mengecek kesiapan fisik siswa dan kehadiran siswa yang dilanjutkan dengan kegiatan mengingat materi pada pertemuan sebelumnya, dan guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari pada hari itu. Kegiatan itu dilakukan supaya siswa tetap ingat pada materi sebelumnya dan siap untuk menerima materi baru yang akan dipelajari.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap awal tersebut dapat didukung dengan pendapat Poppy Anggraini (2014:64) yaitu bahwa kegiatan awal

pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara yakni: a) memusatkan perhatian siswa, b) menciptakan sikap yang mendidik, c) menumbuhkan kesiapan belajar pada diri siswa, d) menumbuhkan rasa belajar yang demokratis, e) mengecek kehadiran siswa, f) menyampaikan tujuan belajar yang ingin dicapai, g) melakukan apersepsi terhadap pembelajaran yang lalu dan mengaitkan dengan pembelajaran yang sekarang, h) menjelaskan proses pembelajaran yang akan dilakukan oleh siswa.

Pembelajaran hari ini diawali dengan mata pelajaran Al-Quran Hadist dan dilanjutkan dengan mata pelajaran tematik. Dalam tematik pembelajarannya tidak hanya satu muatan pelajaran, oleh karena itu bermain role playing tidak bisa langsung dilakukan. Kegiatan pembelajaran tematik pada hari Senin, 30 Mei 2022 diawali dengan IPS, IPA dan Bahasa Indonesia. Kegiatan pertama yang dilakukan oleh guru yakni siswa melakukan pembelajaran muatan IPS dengan mendeskripsikan ilustrasi gambar tentang sumber energi air dan listrik, kemudian siswa mencari keterkaitan hubungan antara air dan listrik. Muatan selanjutnya yaitu IPA, siswa membaca bacaan dan menjawab pertanyaan kemudian siswa melakukan pengamatan cara kerja listrik menggunakan saklar. Muatan Bahasa Indonesia, siswa membaca bacaan tentang Lingkungan dan mencari informasi manfaat tentang lingkungan bagi manusia dan ditulis dalam mind mapping.

Pembelajaran sudah dilakukan dan guru melanjutkan dengan penarikan kesimpulan belajar hari ini yaitu pembelajaran IPS tentang

sumber energi, IPA tentang cara kerja listrik dengan saklar, dan Bahasa Indonesia tentang pembuatan mind mapping dan mencari informasi. Kemudian guru melakukan refleksi belajar dengan selalu mengingatkan untuk terus belajar dan semangat untuk hari esok, lalu kegiatan ditutup dengan mengucapkan salam dan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.

Setelah pembelajaran peneliti melakukan refleksi bersama guru, dalam pembelajaran peneliti melihat beberapa sikap siswa ketika proses pembelajaran, dalam pembelajaran ada beberapa siswa yang aktif, pasif, memperhatikan guru, ramai dan bermain sendiri karena masih pada tahap observasi pertama sehingga perlu upaya untuk lebih baik lagi.

2) Pelaksanaan Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di Kelas IV MINU Jatirejoyoso Ke-2

Pada hari Selasa, 6 September 2022 peneliti melanjutkan observasi kedua, kegiatannya sama seperti pelaksanaan observasi yang pertama. Bedanya siswa tidak melakukan istigotsah dan sholat dhuha, tetapi seluruh siswa langsung berbaris di depan kelas dan persiapan masuk kelas untuk mengikuti pembelajaran hari itu. Kegiatan sekolah dimulai pukul 06.45 WIB, dan kegiatan pembelajaran dimulai pukul 07.00 WIB.

Muatan tematik pada hari itu mata pelajaran PPKN dan SBDp. Pertama, guru mengucapkan salam pembuka dan ketua kelas memimpin berdoa dan dilanjutkan membaca juz amma secara bersama. Kedua guru mengecek kehadiran siswa dan dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi

mengenai materi yang akan dipelajari hari ini dan dikaitkan dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya, supaya siswa mampu memahami pembelajaran yang akan disampaikan. Selanjutnya guru menyampaikan materi PPKN tentang Hak dan Kewajiban terhadap lingkungan. Kegiatan pertama siswa ialah berdiskusi secara klasikal untuk mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam kehidupan sehari-hari, dalam berdiskusi ada yang menjadi notulen, pembawa acara atau pembicara. Setelah diskusi siswa mempresentasikan hasil diskusinya bersama kelompoknya.

Muatan selanjutnya yaitu SBDp dengan materi menyanyikan lagu “Alam Bebas” yang dinyanyikan oleh guru dan ditirukan oleh siswa. Kemudian guru menjelaskan tentang nada dan tempo dalam menyanyikan sebuah lagu, setelah itu siswa menyanyikan lagu “Alam Bebas” secara bersama dengan menggunakan nada dan tempo yang benar. Dengan kegiatan ini diharapkan siswa lebih percaya diri terhadap dirinya. Ketika proses diskusi dan bernyanyi, peneliti juga mengamati sikap siswa dan perilaku siswa. Kemudian guru juga memberikan penguatan materi PPKN dan SBDp, apabila rangkaian pembelajaran telah selesai maka ditutup dengan pembacaan doa yang dipimpin oleh ketua kelas.

3) Pelaksanaan Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di Kelas IV MINU Jatirejoyoso Ke-3

Pelaksanaan observasi ketiga dilakukan pada hari Rabu, 7 September 2022 dengan muatan pembelajaran tematik yaitu PPKN dan

Bahasa Indonesia. Untuk materi Bahasa Indonesia menentukan ide, gagasan dan motivasi siswa, melakukan wawancara dan membuat laporan hasil wawancara. Untuk muatan PPKN tentang hemat energi, hubungan manusia dan lingkungan sekitar.

Kegiatan awal yang dilakukan tidak jauh beda dengan kegiatan hari sebelumnya, yaitu siswa masuk sekolah pukul 06.45 WIB langsung berbaris di depan kelas untuk persiapan masuk ke kelas dan pukul 07.00 WIB dimulai pembelajaran. Kegiatan pertama diawali dengan guru mengucapkan salam pembuka dan dilanjutkan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas, setelah itu siswa membaca juz amma secara bersama. Kemudian guru memberikan semangat dan motivasi kepada siswa supaya tetap bersyukur nikmat yang telah diberikan oleh Allah SWT. Tak lupa guru juga mengecek kehadiran siswa dan melakukan apersepsi materi yang telah dipelajari pada hari sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari hari itu.

Pembelajaran tematik hari itu diawali dengan muatan Bahasa Indonesia yang mana guru menstimulus tentang ide, gagasan dan motivasi siswa dengan cara tanya jawab. Dengan tanya jawab dapat menumbuhkan kemampuan analisis dan identifikasi secara mandiri, kemudian siswa membaca teks “Hemat Energi Hemat Biaya” sebagai penghubung materi Hak dan Kewajiban sebagai warga masyarakat. Selanjutnya siswa membaca bersama dengan nyaring dan dilanjutkan membuat peta konsep terkait teks bacaan tersebut. Guru menjelaskan tentang wawancara, dan siswa melakukan wawancara ke teman bangkunya terkait akibat manusia

jika melalaikan kewajibannya juga membuat laporan hasil wawancara.

Muatan tematik selanjutnya yaitu PPKN, yang mana siswa berdiskusi secara kelompok untuk mencari contoh hemat energi dan boros energi di lingkungan sekitar dan dipresentasikan didepan kelas. Kemudian guru menjelaskan tentang bacaan “Manusia dan Lingkungan” yang berkaitan dengan bermain peran, untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi hari itu, guru mengajak siswa untuk bermain peran sesuai skenario yang ada dibuku siswa. Guru membagi kelompok dan mempersilahkan kelompok untuk membagi peran dan berlatih selama 30 menit, guru juga yang menetapkan urutan tampil. Untuk kelompok yang belum mendapat giliran maju untuk menampilkan hasil aktingnya, diharap melihat kelompok yang tampil serta memberikan masukan dan pendapat secara tertulis terkait penampilan kelompok lain. Setelah selesai semua tampil guru memberikan evaluasi dan apresiasi kepada seluruh kelompok yang tampil. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup dan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.

Peneliti juga melakukan pengamatan, analisis dan penilaian terhadap siswa yang tampil, peneliti melihat sikap siswa ketika menampilkan bermain peran seperti ketepatan skenario, keterampilan berekspresi, dan kerja sama berkelompok. Peneliti juga melakukan observasi kepada guru kelas IV dan siswa kelas IV selama 3 hari penelitian. Hasil observasi yang peneliti temukan terhadap guru kelas IV yaitu guru sudah mengayomi seluruh siswa dikelas, hal itu dibuktikan dengan guru selalu mengawal dan mengawasi siswa setiap waktu saat

pembelajaran bahkan diluar jam pelajaran. Apabila ada siswa yang tidak memperhatikan atau ramai guru menegur dan mencari perhatian siswa kembali. Jika ada siswa yang kurang aktif atau kurang faham terhadap materi pembelajaran, guru juga menjelaskan ulang materi tersebut. Guru juga mengapresiasi atas hasil karya siswa baik jawaban tanya jawab, hasil pendapat, atau berani menjawab atau tampil di depan kelas. Guru juga tidak segan untuk menegur siswa yang sulit dikendalikan saat proses pembelajaran berlangsung, guru juga selalu memberikan nilai ajaran agama kepada siswa supaya selalu bertakwa kepada Allah SWT. Hal itu dapat menjadikan inspirasi bagi peneliti dan dapat menyalurkan energi positif pada setiap pembelajaran.

Kegiatan observasi merupakan kegiatan yang nyata terjadi di lapangan tanpa adanya rekayasa, dan diharapkan dengan adanya observasi secara langsung mampu mengetahui secara jelas, nyata dan spesifik mengenai penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik. Peneliti melakukan observasi pada penelitian ini selama tiga pertemuan guna mengetahui sikap dan tingkah laku siswa dalam proses pembelajaran tematik. Perubahan sikap dan tingkah laku siswa ketika pembelajaran memiliki sifat mekanistik, yang artinya perubahan itu dapat terjadi jika dilakukan perbaikan dan selalu menegur untuk melakukan yang benar secara terus menerus. Seperti siswa yang kurang bersemangat, siswa yang pasif itu harus selalu di ingatkan dan dilatih untuk menjadi lebih percaya diri atau selalu diberi motivasi positif untuk merubah sikapnya. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat

disimpulkan bahwasanya dengan melakukan perbaikan, menegur, dan memberikan motivasi positif secara terus menerus akan dapat merubah sikap dan tingkah laku siswa ketika pembelajaran dengan baik dan benar. Hal tersebut juga diterapkan pada proses analisis penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik.

c) Evaluasi Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di Kelas IV MINU Jatirejoyoso

Evaluasi mengenai analisis penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik tema 9 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas IV MINU Jatirejoyoso dilakukan untuk mengetahui perubahan tingkah laku dan sikap siswa ketika proses pembelajaran tematik secara langsung yang diterapkan pada metode role playing. Evaluasi adalah suatu proses yang menggambarkan dan menyempurnakan suatu informasi yang memiliki kegunaan untuk menetapkan suatu hasil.

Evaluasi dilakukan secara terus menerus untuk mengetahui perubahan sikap dan tingkah laku siswa ketika pembelajaran tematik. Pada hakikatnya evaluasi merupakan suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas terhadap sesuatu, yang berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka pengambilan keputusan. Evaluasi pembelajaran juga dilakukan untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa.

Pada evaluasi ini dilakukan dengan evaluasi non-tes yang mana peneliti menilai dan menganalisis siswa dengan melihat proses pembelajaran ketika di kelas, dan ketika diberikan tugas oleh guru. Evaluasi non-tes memiliki arti penilaian yang dilaksanakan tanpa menguji peserta didik, namun dilaksanakan dengan cara langsung mengamati kegiatan yang dilakukan oleh siswa secara sistematis, seperti: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Evaluasi peneliti juga berbeda dengan evaluasi peneliti yang sudah ada, yang dibuktikan dengan evaluasi peneliti yang sudah ada menggunakan evaluasi test dilakukan dengan cara pretest.

Observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan cara menganalisis dan mengamati tentang sikap dan tingkah laku siswa di kelas saat pembelajaran tematik dan juga membuat catatan. Observasi merupakan suatu kegiatan untuk mengamati dan mencatat secara sistematis, logis, objektif, serta rasional mengenai berbagai fenomena untuk mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan baik dan benar.

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengetahui sikap dan tingkah laku siswa di kelas saat pembelajaran tematik berlangsung, dilakukan dengan cara peneliti melaksanakan proses tanya jawab dengan siswa secara langsung untuk mengathui tingkah laku siswa tersebut. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV sebagai informan mengenai sikap dan tingkah laku siswa ketika proses pembelajaran tematik. Wawancara merupakan salah satu jenis alat evaluasi non-tes yang dilaksanakan dengan cara melakukan percakapan dan tanya jawab kepada pihak tertentu, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dokumentasi yang peneliti kumpulkan dalam rangka penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa di kelas pada pembelajaran tematik dilakukan dengan cara mendokumentasikan segala sesuatu yang dilakukan oleh siswa pada saat kegiatan pembelajaran tematik. Dokumentasi pada kegiatan ini berupa foto dan video yang peneliti lakukan saat kegiatan berlangsung. Dokumentasi juga diperlukan ketika observasi dan wawancara guna untuk memperkuat hasil temuan penelitian yang dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai evaluasi analisis penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik di kelas IV MINU Jatirejoyoso dapat dilihat bahwasanya pada tahap awal hanya beberapa siswa saja yang aktif dalam pembelajaran, masih ada yang pasif dan kurang semangat untuk belajar. Oleh karena itu peneliti melakukan kegiatan penerapan metode role playing dalam pembelajaran tematik untuk merubah sikap dan tingkah laku siswa secara terus menerus. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil evaluasi siswa yang mengalami perubahan sikap dan tingkah laku dengan baik.

1) Evaluasi Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di Kelas IV MINU Jatirejoyoso Ke-1

Evaluasi pertama dilakukan oleh peneliti pada saat kegiatan observasi pertama yakni tanggal 5 September 2022 dan ditemukan fakta bahwasanya sikap dan tingkah laku siswa ketika

pembelajaran masih kurang aktif dan kurang percaya diri. Hanya beberapa siswa saja yang sudah aktif dan percaya diri ketika pembelajaran tematik, jadi dengan evaluasi yang pertama peneliti mengetahui bahwa siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran.

2) Evaluasi Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di Kelas IV MINU Jatirejoyoso Ke-2

Evaluasi kedua dilakukan oleh peneliti pada saat kegiatan observasi kedua yakni tanggal 6 September 2022 dan ditemukan fakta bahwasanya sikap dan tingkah laku siswa ketika pembelajaran sudah mulai aktif dan mencoba untuk lebih percaya diri terhadap dirinya. Memang belum semua siswa sudah aktif dan percaya diri, tetapi mereka sudah mencoba untuk belajar dan merubah sikapnya ketika pembelajaran tematik menjadi lebih baik lagi. Hasil dari evaluasi kedua ini sudah menandakan kalau siswa sudah mengalami perubahan dan peningkatan dalam tingkah laku.

3) Evaluasi Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di Kelas IV MINU Jatirejoyoso Ke-3

Evaluasi ketiga dilakukan oleh peneliti pada saat kegiatan

observasi ketiga yakni tanggal 7 September 2022 dan ditemukan fakta bahwasanya sikap dan tingkah laku siswa ketika pembelajaran sudah aktif dan sudah banyak yang lebih percaya diri terhadap dirinya. Perubahan sikap dan tingkah laku ini memang tidak bisa secara instan, tapi secara perlahan dengan melatih perubahan yang baik dan konsisten. Dengan adanya materi bermain peran dapat membantu merubah sikap siswa menjadi lebih baik lagi.

B. Hasil Dari Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen

Proses untuk merubah tingkah laku dan sikap siswa harus dilakukan secara terus menerus dan konsisten agar siswa bisa merubah sikapnya dan memiliki semangat dalam belajar. Semua proses harus dilalui oleh siswa supaya bisa menjadi lebih baik lagi terutama dalam kepercayaan dalam dirinya dan menjadi lebih semangat karena adanya motivasi-motivasi positif bagi siswa, sehingga proses pembelajaran tematik lebih menyenangkan.

Tujuan dilakukannya analisis penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik ialah supaya siswa lebih percaya diri dan aktif ketika pembelajaran berlangsung. Jadi guru lebih mudah untuk menjelaskan materi dan siswa juga lebih cepat faham terhadap materi yang diberikan. Di sisi lain guru juga harus selalu memberikan nasihat dan motivasi-motivasi kepada siswa ketika akan

memulai pembelajaran atau selesai pembelajaran, sehingga siswa akan selalu ingat yang dikatakan dengan guru kelasnya.

Tahap awal, rata-rata siswa masih kurang percaya diri, kurang aktif ketika pembelajaran berlangsung, hal itu dapat diketahui dari hasil evaluasi tahap pertama. Namun apabila sikap dan tinglah laku tersebut diperbaiki secara terus menerus dan konsisten maka siswa akan bisa berubah dalam hal percaya diri, aktif ketika pembelajaran, hal itu dibuktikan dengan hasil evaluasi tahap kedua dan ketiga. Semua itu harus didasari oleh motivasi baik dari internal maupun eksternal, supaya siswa selalu termotivasi baik disekolah maupun di luar sekolah. Hal itu sesuai dengan pengertian motivasi menurut (Alwan: 2018) yaitu suatu keinginan atau dorongan untuk untuk melakukan sesuatu dan memperoleh hasil yang maksimal atas usaha yang silakukannya. Motivasi siswa merupakan daya penggerak dalam diri siswa untuk mencapai hasil belajar siswa yang optimal sehingga tujuan dapat tercapai.

Hasil siswa termotivasi pada pembelajaran tematik dapat diketahui dari angket indikator motivasi belajar siswa yang di jawab langsung oleh siswa. Adapun perbandingan hasil penelitian dengan penenliti yang sudah ada dibuktikan dan diketahui dari hasil pretest atau hasil test, sedangkan penelitian ini di buktikan dengan hasil non-test. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa adanya penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa dalam pembelajaran tematik siswa kelas IV MINU Jatirejoyoso dapat

membantu meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran, menjadi motivasi siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik, dan juga meningkatkan perubahan sikap dan tingkah laku yang lebih baik lagi.

C. Faktor Pendukung Dan Penghambat Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 Siswa Kelas IV MINU Jatirejoyoso

Metode role playing dalam pembelajaran tematik juga memiliki beberapa faktor pendukung dan penghambat, yaitu: 1) Guru, 2) Siswa, dan 3) Sarana Prasarana. Dengan hasil yang telah dipaparkan diatas bahwa dengan adanya guru dan sarana prasarana dapat membantu terlaksananya metode role playing dengan baik, tetapi siswa dapat juga menjadi faktor penghambatnya dalam proses role playing. Dalam penelitian yang sudah ada tidak dijelaskan apa penyebab faktor pendukung dan penghambatnya, jadi dalam penelitian ini perlu dijelaskan apa saja faktor pendukung dan penghambatnya.

Faktor pendukung penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik, yaitu:

- 1) Guru, guru ketika mengajar sudah menggunakan metode yang sesuai dengan RPP dan bisa membuat suasana kelas menjadi semangat dan pembelajaran lebih menyenangkan.
- 2) Sarana prasarana. menyediakan untuk tempat bermain peran dan

memfasilitasi aksesoris dalam bermain peran.

Adapun faktor penghambatnya yaitu:

1) Siswa, apabila siswa tidak memiliki semangat dalam belajar, tidak percaya diri, sulit dikondisikan ketika dalam kelas, hal itu yang akan membuat proses pembelajaran semakin lama terutama dalam hal bermain peran tidak akan terlaksana dengan baik dan lancar.

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa metode role playing dapat dilaksanakan dengan baik apabila faktor pendukungnya mendukung kegiatan tersebut dengan baik. adapun faktor penghambatnya dari penerapan metode role playing yakni siswa.

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan, pada bab ini peneliti akan memberikan kesimpulan terkait dengan analisis penerapan metode role playing (bermain peran) dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik tema 9 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen yang sesuai dengan fokus penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) Proses penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik tema 9 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen yang meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.
 - a) Perencanaan penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik tema 9 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen dilakukan dengan mempersiapkan materi pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran, menentukan Kompetensi Dasar (KD), menentukan Kompetensi Inti (KI), dan merancang RPP.
 - b) Pelaksanaan penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik tema 9 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen. Proses pelaksanaan dilakukan dengan tiga tahap, yaitu pembuka yang dilakukan dengan kegiatan membaca doa dan apersepsi materi pembelajaran, kegiatan inti yang dilakukan penyampaian materi dan pelaksanaan metode bermain peran yang sesuai dengan skenario yang ada di buku tema, dan penutup dilakukan

dengan membaca doa penutup secara bersama dan mengevaluasi pembelajaran hari tersebut.

c) Evaluasi penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik tema 9 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen dilakukan dengan non-tes yaitu guru melakukan pembelajaran secara langsung kegiatan proses bermain peran dan memberikan penilaian yang meliputi tiga indikator yaitu: teliti, cermat dan percaya diri.

2) Hasil dari penerapan metode role playing (bermain peran) dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik terjadi sangat baik. Keberhasilan itu dapat dilihat dari peningkatan dan perubahan sikap dan tingkah laku siswa ketika pembelajaran tematik berlangsung terutama pada proses bermain peran. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil angket motivasi belajar yang di jawab langsung oleh siswa dan hasil evaluasi yang menunjukkan keberhasilan siswa untuk menjadi siswa yang lebih percaya diri, aktif, dan semangat ketika pembelajaran , sehingga motivasi siswa semakin meningkat.

3) Faktor pendukung dari penerapan metode role playing dalam memotivasi siswa pada pembelajaran tematik yaitu:

a) Guru, jika guru sudah siap untuk mengajar dengan mempersiapkan rancangan pembelajaran.

b) Sarana prasarana, jika menyediakan tempat yang memadai untuk bermain peran dan memfasilitasi aksesoris dalam bermain peran

Adapun faktor penghambat dari penerapan metode role playing yaitu:

- a) Siswa, jika siswa tidak memiliki semangat dalam belajar, tidak percaya diri, sulit dikondisikan ketika dalam kelas, hal itu yang akan membuat proses pembelajaran semakin lama.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti akan memberikan saran kepada pihak –pihak yang terlibat, yaitu:

1. Bagi Guru

Dapat meningkatkan kualitas belajar dan membuat proses belajar lebih menarik lagi sehingga siswa senang dalam mengikuti pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Membuat suasana baru yang membuat siswa senang dan tertarik ketika proses pembelajaran. Serta mendapat pengalaman belajar yang bervariasi sehingga meningkatkan motivasi belajar dan melatih rasapercaya diri.

3. Bagi MINU Jatirejoyoso Kepanjen

Menambah pengetahuan bagi para guru supaya bisa meningkatkan kualitas belajar tentang metode yang digunakan dan memberikan kontribusi yang positif terhadap perbaikan pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar.

4. Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan sebuah referensi atau bacaan yang sekiranya berhubungan dengan Role Playing di Madrasah Ibtidaiyah


DAFTAR PUSTAKA

- Alwan Fuadi Mohammad, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung (2018) *"Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 33 Gedong Tataan"*
- Anggraeni & Akbar (2018) Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*, 6, 55-65
- Arif Choirul Kurniawan, (2014) *Motivasi Belajar Menurut Al-Zarnuji (Analisis Teks Motivasi Belajar Dalam Kitab Alala)*, Malang:Central Library Of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang
- Arief S Sadiman, dkk. (2018). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bahri Syaifl Djamarah, (2020) *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Cahya, Ningrum Dian, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung (2020), *"Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Kota Gajah Lampung Tengah"*
- Djamaluddin Ahdar (2019) *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV Kaffah Learning Center
- Djumingin, Sulastriningsih. (2017). *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Huda Miftahul. (2017) *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Istarani & Muhammad Ridwan. (2014). *50 Tipe Pembelajaran Kooperatif*. Medan : Media Persada
- Jean Piaget. (2002). *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Gramedia
- Komalasari, Kokom. (2018). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Majid Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles, Matthew B. and A. Michael Huberman. (2007). *Qualitative Data Analysis (terjemahan)*. Jakarta : UI Press.

- Moleong, Lexy. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyono. (2018). *Strategi Pembelajaran*. Malang: Maliki Press
- Patilima, Hamid. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Puput, Wahyanti Disma, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. (2018). *“Penggunaan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”*
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (2008), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa
- Poerwadarminta. (1983). *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah Dasar*. Jakarta : Puskurbalitbang.
- Sari, Indah. (2018). Vol 9 No 1. ISSN:2088-3145. *Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (speaking) Bahasa Inggris*. Jurnal Manajemen Tools.
- Saskia, Arna, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, (2020). *“Penerapan Strategi Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jmabi”*
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Syaodih Nana Sukmadinata. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Titik Endang Lestari, (2020) *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Jogjakarta : Budi Utama
- Triyo Supriyanto dkk. (2006). *Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Malang: UIN Malang Press
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia (1945) Dalam Satu Naskah
- Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin-malang.ac.id

19 November 2021

Nomor : 2591/Un.03.1/TL.00.1/11/2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

Kepada
Yth. Kepala MINU Jatiroyoso Kepanjen Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.


Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:


Nama : Addina Silmy Al Ulya
NIM : 17140123
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2021/2022
Judul Proposal : Efektifitas Metode Role Playing untuk Memfokuskan Siswa Saat Pembelajaran Tematik di Kelas 1 MINU JATIREJOYOSO Kepanjen

diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002




Tembusan :
1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 2 : Surat Telah Melaksanakan Penelitian

**MADRASAH IBTIDAIYAH NAHDLATUL ULAMA' (MINU)**
JATIREJOYOSO KEPANJEN MALANG
STATUS TERAKREDITASI " A "
Alamat : Jl. Raya Masjid 01 Jatirejoyoso Kepanjen
Telp. 0341-392979 Email : jatirejoyosominu@gmail.com



SURAT KETERANGAN
NO : 045/SK.P/ML113/10/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **ZAINUL MAHMUDI, S.Pd.I**
Jabatan : Kepala Madrasah
Instansi : MINU Jatirejoyoso Kepanjen Malang
Alamat : JL. Masjid 01 Mergosingo Jatirejoyoso Kepanjen Malang


Menerangkan bahwa :


Nama : ADDINA SILMY AL ULYA
NIM : 17140123
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Kami selaku Kepala Madrasah MINU Jatirejoyoso Kepanjen Malang, menyatakan bahwa nama tersebut diatas telah benar-benar mengadakan penelitian di Madrasah yang kami Pimpin. Saudara "Addina Silmy Al Ulya " telah mengadakan penelitian di Madrasah kami, dengan mengambil judul "***ANALISIS PENERAPAN METODE ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) DALAM MEMOTIVASI SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 9 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 4 DI MINU JATIREJOYOSO KEPANJEN***" di MINU Jatirejoyoso Kepanjen Malang.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Kepanjen, 17 Oktober 2022
Kepala Madrasah


ZAINUL MAHMUDI, S.Pd.I



Lampiran 3 : Bukti Konsultasi Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341) 551354 , Fax. (0341) 572533 Malang
 Website : <http://www.ftk.uin-malang.ac.id> Email : ftk@uin-malang.ac.id

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : Addina Silmy Al Ulya
 NIM : 17140123
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul : Analisis Penerapan Metode Role Playing Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 Di Kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen
 Dosen Pembimbing : Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag
 NIP : 19760803 200604 1 001

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Saran / Rekomendasi / Catatan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1	25 Maret 2022	Bab 1 – 3	Perbaiki lagi, kurang lengkap, rumusan masalah	
2	22 April 2022	Bab 1 – 3	Tambah hasil wawancara	
3	25 Maret 2022	Bab 1 – 3	Ujian proposal	
4	29 November 2022	Bab 4 – 5	Konsultasi dan perbaikan	
5	01 Desember 2022	Bab 4 – 6	Melengkapi hasil	
6	02 Desember 2022	Bab 4 – 6	ACC sidang	

Malang, 2 Desember 2022
 Dosen Pembimbing,

Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag
 NIP. 19760803 200604 1 001

Lampiran 4 : Profil Sekolah

PROFIL MADRASAH TAHUN 2022/2023	
NAMA	: MADRASAH IBTIDAIYAH NAHDLATUL ULAMA
STATUS	: SWASTA
ALAMAT	: Jl. Masjid 01 RT 01 RW 03 Mergosingo Jatirejoyoso Kepanjen
BERDIRI	: TAHUN 1955
NO.SK PENDIRIAN	: L.M / 3 / 4715 / A / 82 Tgl 15 September 1982
NSM	: 111235070113
NSB	: 016161830409601/283
NPSN	: 60715095
NAMA KEPALA MADRASAH	: ZAINUL MAHMUDI, S.Pd.I
JENJANG AKREDITASI	: Terakreditasi A
BANTUAN GURU KEMENAG	: 1 orang
STATUS TANAH	: Wakaf
LUAS	: 1885 M2
BANGUNAN	: Milik Sendiri
LUAS BANGUNAN	: 420 M2
JUMLAH SISWA	: 151 SISWA

DAFTAR GURU MINU JATIREJOYOSO

NO	NAMA	L/P	MAPEL YANG DIAMPU	TOTAL JAM TATAP MUKA/MINGGU
1	SUMAIKI, S.Pd.I	L	KAMAD,PKn	06
2	HUBBUL HURRIYAH, S.Pd.I	P	GURU KELAS II	32
3	SITI NUR HAYATI, S.Pd.I	P	GURU KELAS I	32
4	ZAINUL MAHMUDI, S.Pd.I	L	FIQIH MI	32
5	KRISTIANAH, S.Pd.I	P	GURU KELAS IV	32
6	SAMSUL ANAM, S.Pd	L	PENJASKES	27
7	DEWI SUSILOWATI,S.Si	P	GURU KELAS V	32
8	AHMAD MASRUHIN DAHLAN, S.Pd	L	GURU KELAS III	32
9	LINA KURNIYAWATI, S.Pd.I	P	MATEMATIKA	11

DAFTAR REKAPITULASI JUMLAH SISWA MINU JATIREJOYOSO TAHUN PELAJARAN 2022/2023

NO	KELAS	JENIS KELAMIN		JUMLAH
		L	P	
1	I	22	12	34
2	II	13	11	24
3	III	15	18	33
4	IV	7	6	13
5	V	13	15	28
6	VI	4	15	19
JUMLAH		74	77	151

Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: MINU Jatirejoyoso
Kelas / Semester	: 4 / 2
Tema 9	: Kayanya Negeriku
Subtema 1	: Kekayaan Sumber Energi di Indonesia
Pembelajaran	: 4
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 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)

Bahasa Indonesia

- 3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan
- 4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.

Indikator :

- 3.3.1 Mengidentifikasi wawancara dengan menggunakan daftar pertanyaan
- 3.3.2 Menghubungkan informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan

3.3.3 Menyimpulkan informasi dari seorang tokoh wawancara yang menggunakan daftar pertanyaan

4.3.1 Menyusun hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis

4.3.2 Membuat hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis

4.3.3 Menampilkan hasil wawancara dengan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis

PPKn

1.2 Menghargai kewajiban dan hak warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dalam menjalankan agama

2.2 Menunjukkan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air

3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari

4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator :

1.2.1 Mengaitkan kegiatan sehari-hari dengan hak dan kewajiban

1.2.2 Menganalisis kegiatan sehari-hari antara hak dan kewajiban

1.2.3 Membandingkan antara hak dan kewajiban dalam menjalankan agama

2.2.1 Melatih sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat

2.2.2 Membuktikan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat yang cinta tanah air

2.2.3 Mempertahankan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat yang cinta tanah air

3.2.1 Memaksimalkan pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari

3.2.2 Merencanakan pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari

3.2.3 Menghubungkan pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari

4.2.1 Menyusun hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari

4.2.2 Menggabungkan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari

4.2.3 Mempraktekkan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan diberikan teks bacaan, siswa mampu mengidentifikasi perilaku yang menunjukkan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari dengan baik
2. Dengan membaca teks bacaan tersebut, siswa mampu berkomunikasi dengan guru secara lisan ataupun tulis dengan baik
3. Dengan berdiskusi, siswa mampu memberikan pendapat dan bertanya tentang contoh pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari dengan benar
4. Dengan berdiskusi, siswa mampu berkomunikasi dengan teman sebaya dan guru dengan baik
5. Dengan diberikan teks bacaan, siswa mampu memahami hubungan antara manusia dan lingkungan dengan baik
6. Dengan diberikan teks bacaan, siswa mampu membuat peta konsep berdasarkan bacaan tersebut dengan tepat
7. Dengan wawancara, siswa mampu mengetahui sebab akibat manusia dalam melakukan hak kewajiban terhadap lingkungan dengan benar
8. Dengan wawancara, siswa mampu membuat laporan hasil wawancara menggunakan kosakata dan kalimat efektif dengan benar
9. Dengan diberikan skenario cerita, siswa mampu memahami hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat terhadap lingkungan dengan benar
10. Dengan diberikan skenario cerita, siswa mampu percaya diri dan terampil dalam bermain peran dengan baik dan tepat

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam pembuka di awal pembelajaran2. Siswa menyiapkan berdoa dan mengajak siswa lain3. Guru memimpin membaca Al-Quran atau Juz Amma dan ditirukan oleh siswa4. Guru mengecek kesiapan fisik siswa sebelum memulai pembelajaran5. Guru mengecek kehadiran siswa6. Apersepsi:<ol style="list-style-type: none">a. Menyanyikan lagu Nasional	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>b. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme</p> <p>c. Guru menjelaskan tujuan kegiatan pembelajaran hari ini tentang Hak dan Kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>7. Guru menginformasikan tema dan subtema yang akan dipelajari yaitu tentang "Kekayaan Sumber Energi di Indonesia".</p> <p>8. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan</p>	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan stimulus dengan kegiatan tanya jawab tentang hubungan manusia dan lingkungan. 2. Siswa menjawab pertanyaan guru guna untuk menumbuhkan kemampuan analisis dan identifikasi siswa. (Menalar) 3. Siswa membaca dan memahami materi tentang "Hemat Energi Hemat Biaya" (Mengamati) 4. Guru mengarahkan siswa untuk benar-benar memahami isi bacaan tersebut dan menentukan ide pokok di masing-masing paragraf. 5. Guru menghubungkan bacaan "Hemat Energi Hemat Biaya" dengan materi Hak dan Kewajiban sebagai warga masyarakat 6. Guru membagi siswa secara berkelompok untuk mendiskusikan contoh perilaku hemat energi dan boros energi (Mengkomunikasi) 7. Siswa mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas (Mengkomunikasi) 8. Siswa membaca cerita bersama dengan suara nyaring yang berjudul "Manusia dan Lingkungan" 9. Guru menyuruh siswa untuk membuat peta konsep terkait cerita tersebut 10. Siswa bertanya kepada guru, cara membuat peta konsep (Menanya) 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>11. Guru menghubungkan cerita “Manusia dan Lingkungan” di buku tema dengan lingkungan sekitar</p> <p>12. Guru menyuruh siswa untuk melakukan wawancara dengan teman sebangkunya</p> <p>13. Siswa melakukan wawancara dan membuat laporan hasil wawancara tentang akibat yang akan terjadi jika manusia melalaikan kewajibannya terhadap lingkungan (Mencoba)</p> <p>14. Siswa menunjuk beberapa siswa lain secara acak untuk mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas (Mengkomunikasi)</p> <p>15. Guru memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk memberikan pendapat dan masukan terhadap hasil kerja temannya yang dipresentasikan (Mencoba dan Menalar)</p> <p>16. Guru menjelaskan contoh Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat dan dihubungkan dengan bermain peran</p> <p>17. Siswa berkelompok untuk bermain peran sesuai dengan skenario cerita yang ada di buku tematik tentang Hak dan Kewajiban sebagai warga masyarakat terhadap lingkungan (Mengkomunikasi dan Mencoba)</p> <p>18. Siswa melakukan pembagian peran dan berlatih untuk memainkan peran</p> <p>19. Guru menetapkan urutan tampil berdasarkan undian.</p> <p>20. Kelompok yang belum mendapatkan giliran tampil diharap menonton kelompok yang tampil dan memberikan masukan dan pendapat secara tertulis berkaitan dengan penampilan kelompok lain (Mengamati)</p> <p>21. Guru memberikan apresiasi dan mengevaluasi terhadap penampilan setiap kelompok</p> <p>22. Siswa diminta untuk menuliskan kesulitan-kesulitan selama bermain peran.</p>	
Penutup	1. Guru mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar pada hari	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>ini</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru bertanya tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) 3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 4. Guru melakukan evaluasi 5. Guru melakukan penilaian hasil belajar 6. Guru memberikan pesan moral kepada siswa terkait tingkah laku, tugas yang diberikan supaya siswa tetap semangat dan termotivasi untuk selalu belajar lebih baik lagi dari sebelumnya 7. Siswa memimpin do'a bersama dan diikuti siswa lain 8. Guru menjawab salam penutup 9. Guru meminta siswa untuk melakukan piket kelas dan berpamitan kepada guru saat pulang 	

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. MATERI PEMBELAJARAN

1. Perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menemukan contoh perilaku yang menunjukkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.
3. Wawancara dan membuat laporan hasil wawancara
4. Bermain peran tentang Hak dan Kewajiban sebagai warga masyarakat

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

- Buku Siswa Tema : *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku, gambar, daftar pertanyaan wawancara.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Guru Kelas IV

(Nama

NIP :

(Nama

NIP :

Lampiran 6 : Skenario Role Playing

Ayo Bermain Peran



Pada pembelajaran yang lalu, kamu telah mengetahui hak dan kewajiban warga negara terhadap lingkungan alam. Agar semakin memahaminya, perankan drama berikut berkaitan dengan hak dan kewajiban manusia terhadap lingkungan alam.

Buatlah kelompok terdiri atas 4 orang. Mainkan drama berikut.

Andi : Aku lihat lingkungan kita tidak terjaga dan kotor. Banyak sampah yang dibuang tidak pada tempatnya.

Lili : Kamu benar, Andi. Tetapi, mau bagaimana lagi? Masyarakat *nggak* menyadari itu.

Johan : Iya, aku juga heran. Kenapa warga di desa kita begitu, ya? Padahal kebersihan kan pangkal kesehatan.

Alisa : Bagaimana kalau kita sosialisasikan kepada warga tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan desa kita? Supaya desa tercinta kita ini bersih dan sehat.

Andi : Aku setuju sekali ide Alisa. Aku yakin kesadaran warga akan tumbuh untuk mau menjaga kebersihan lingkungan desa kita.

Lili : Apa kamu yakin kesadaran warga akan tumbuh? Kalau kamu memang yakin ya sebaiknya kita coba saja.

Johan : Yakin tidak yakin kita pantas mencobanya. Itu kan salah satu cara mewujudkan kesadaran masyarakat, betul *nggak*?

Alisa : Iya, kamu benar. Ya sudah, kalau begitu besok aku akan memberikan undangan kepada warga untuk berkumpul di balai desa minggu depan. Kita akan mensosialisasikan pentingnya menjaga lingkungan bagi masyarakat.

Ayo Renungkan



1. Apa yang kamu pelajari hari ini?

.....

.....

Lampiran 7 : Dokumentasi

Berdiskusi kelompok



Berlatih skenario



Praktik Role Playing



Praktik Role Playing



Foto dengan peneliti



Foto bersama kelas IV



Lampiran 8 : Transkrip Observasi

TRANSKIP OBSERVASI

ANALISIS PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM

MEMOTIVASI SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

TEMA 9 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 4 DI KELAS IV MINU

JATIREJOYOSO

Tanggal : Rabu, 7 September 2022

Tempat : Kelas IV MINU Jatirejoyoso Kapanjen

No	Aspek Observasi	Hasil Observasi		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Merancang RPP sebelum pembelajaran	√		Dengan adanya proses penyusunan RPP pembelajaran lebih tertata dengan baik dan sesuai dengan urutan dibuku siswa dan buku guru. Guru bisa mempersiapkan materi dan metode yang akan diajarkan kepada siswa.
2	Melakukan apersepsi diawal pembelajaran	√		Dengan adanya apersepsi, siswa tidak lupa dengan materi yang telah diajarkan di hari sebelumnya. Sehingga pembelajaran lebih mudah di fahami.
3	Melakukan diskusi dan berlatih sesuai skenario yang ada di	√		Dengan adanya diskusi dan berlatih skenario bermain peran yang ada

	buku tematik			di buku dalam kegiatan bermain peran siswa dapat melatih siswa untuk percaya diri, berani mengungkapkan ide.
4	Meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran tematik	√		Dengan adanya metode role playing dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan semangat siswa ketika pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran tematik lebih menyenangkan.
5	Memotivasi siswa ketika pembelajaran tematik	√		Dengan adanya penerapan metode role playing pada pembelajaran tematik dapat memotivasi siswa ketika pembelajaran sehingga siswa lebih aktif, semangat dan percaya diri.

Lampiran 9 : Angket Motivasi Belajar

ANGKET INDIKATOR MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV MINU JATIREJOYOSO

Nama : Zafira Firlana Sholihah
Hari/Tanggal : Sabtu, 10 Desember 2022

Petunjuk

1. Tulis nama dan tanggal pada tempat yang disediakan
2. Bacalah pernyataan- pernyataan di bawah ini dengan teliti, jika kurang jelas tanyakan pada guru
3. Beri tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang dianggap tepat
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
R : Ragu

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban		
		S	TS	R
1.	Setelah melakukan role playing, saya lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas	✓		
2.	Saya lebih rajin belajar dari sebelumnya	✓		
3.	Saya belajar dengan sungguh-sungguh supaya bisa naik kelas dan peringkat 1	✓		
4.	Jika role playing digunakan lagi, apakah kamu setuju?	✓		
5.	Saya aktif dalam memperhatikan penjelasan guru ketika pembelajaran tematik	✓		
6.	Dengan metode role playing, saya termotivasi untuk belajar lebih semangat	✓		
7.	Saya senang belajar tematik tema 9 subtema 1 pembelajarn 4 karena pembelajarannya menyenangkan	✓		

8.	Saya senang karena belajarnya dengan bermain	✓		
9.	Saya senang belajar tematik karena guru menggunakan metode lain (role playing)	✓		
10.	Dengan role playing, saya dapat memanfaatkan waktu dan kesempatan untuk berdiskusi atau menyampaikan pendapat saya	✓		
11.	Dengan role playing saya lebih percaya diri ketika pembelajaran	✓		

Lampiran 10 : Transkrip Wawancara

Wawancara dilakukan dengan:

1. Guru Kelas IV
2. Siswa Kelas IV

TRANSKIP WAWANCARA PERTAMA DENGAN GURU KELAS IV MINU JATIREJOYOSO

Tanggal : 30 Agustus 2022

Informan : Kristianah, S.Pd

Jabatan : Guru Kelas IV MINU Jatirejoyoso

Tempat : MINU Jatirejoyoso

Peneliti : Bagaimana proses penyusunan RPP di kelas IV, Bu?

Informan : Proses penyusunan RPP di sekolah sebenarnya sudah disesuaikan atau di seragamkan dari Kemenag (melalui webinar pembuatan RPP), tapi terkadang guru lain juga masih tetap menggunakan rpp yang sudah ada karena memang waktunya yang terbatas dan gurunya juga terbatas. Meskipun seperti itu, rpp yang digunakan sudah mengacu pada buku guru dan buku siswa sehingga materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum yang digunakan”.

Peneliti : Baik bu, kalau penerapan metode Role Playing sendiri bagaimana bu?

Informan : Role playing ini digunakan di kelas kalau di buku panduan atau buku siswanya memang ada materi bermain peran, tapi biasanya juga dipakai meskipun dibuku tidak ada jadi untuk merubah metode supaya anak-anak tidak bosan. Dan kebetulan pada tema 9 ini ada kegiatan bermain peran, jadi bisa kita gunakan untuk melatih kepercayaan diri siswa, melatih kekompakkan dalam satu kelompok, dan bisa memberi motivasi siswa terhadap perilaku,

sikap, dan nasihat yang ada didalamnya. Jadi menurut saya bermain peran ini memang harus dilakukan meskipun sedikit memotong waktu yang lama, dan bermain peran juga bagus-bagus saja digunakan

Peneliti : Kalau untuk guru mata pelajarannya bagaimana bu?

Informan :Seperti pada umumnya pelajaran tematik sudah mengampu beberapa mata pelajaran yang diampu oleh satu guru atau wali kelas, dan untuk mata pelajaran agama seperti Bahasa Arab, Al-Quran Hadist, ASWAJA, Fiqih, SKI, Akidah Akhlaq itu dipegang sama guru yang sesuai dengan bidangnya. Untuk mata pelajaran Olahraga, Bahasa Inggris, Bahasa Jawa (Muatan Lokal) juga di pegang sama guru yang sesuai dengan bidangnya.

Peneliti : Baik bu Terima Kasih

Informan : Iya mbak, sama-sama

TRANSKIP WAWANCARA KEDUA DENGAN SISWA KELAS IV MINU
JATIREJOYOSO



Nama : Zafira Firlana Sholiha
Kelas : IV
Tempat tanggal lahir : Malang, 09 Oktober 2011
Alamat : Dawuhan Jatirejoyoso Kepanjen
Cita-cita : Peneliti

Peneliti : Bagaimana menurutmu ketika pembelajaran tematik di kelas?
Informan : Senang tetapi ketika pembelajaran terkadang membosankan.
Peneliti : Membosankan bagaimana?
Informan : Ya, terkadang kurang fokus karena teman-teman ramai jadi mengganggu konsentrasi belajar.
Peneliti : Kalau belajar dengan metode role playing tadi bagaimana?
Informan : Saya senang sekali kalau ada metode pembelajaran yang seperti tadi karena saya merasa lebih semangat untuk belajarnya
Peneliti : Tapi kamu faham apa tidak materi yang dipelajari?
Informan : Alhamdulillah faham



Nama : M. Fadhil Ramdani
Kelas : IV
Tempat tanggal lahir : Malang, 15 Maret 2011
Alamat : Dawuhan Jatirejoyoso Kepanjen
Cita-cita : Ustadz

Peneliti : Bagaimana menurutmu jika pembelajaran tematik?
Informan : Menyenangkan tapi kadang bosan
Peneliti : Kalau bosan biasanya yang dilakukan apa?
Informan : Biasanya kalau bosan teman-teman ramai, mencari kesibukan sendiri ketika pelajaran, kadang ada yang jail ke temannya, mengganggu ketika pelajaran
Peneliti : Kalau pembelajarannya menggunakan metode role playing seperti tadi bagaimana?
Informan : Seru sekali, belajarnya bisa jadi lebih semangat
Peneliti : Apa kamu faham dengan materinya?
Informan : Alhamdulillah faham

Lampiran 11: Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



Nama : Addina Silmy Al Ulya
NIM : 17140123
Tempat Tanggal Lahir : Malang, 1 Juni 1998
Fakultas/Prodi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/PGMI
Tahun Masuk : 2017
Alamat Rumah : Jl. Diponegoro no. 17 Jatirejoyoso Kepanjen
Malang
No Telp/Hp : 0895344579524
Alamat e-mail : naddinsilmy@gmail.com
Riwayat Pendidikan
1. 2004-2006 : TK Muslimat Al-Hidayat
2. 2006-2011 : MINU Jatirejoyoso
3. 2011-2014 : SMP An-Nur Bululawang
4. 2014-2017 : SMA An-Nur Bululawang
5. 2017- Sekarang : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang