

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Metode *Role Playing*

1. Metode pembelajaran

Secara etimologi istilah metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *methodos* yang berarti jalan atau cara. Metode berarti jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Metode merupakan salah satu strategi atau cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang hendak tercapai, semakin tepat metode yang digunakan oleh seorang guru maka pembelajaran akan semakin baik (Hayati, 2016 : 24).

Metode dalam bahasa arab dikenal dengan istilah “*thariqah*” yang berarti langkah-langkah strategi dipersiapkan untuk melakukan suatu pekerjaan. Bila dihubungkan dengan pendidikan, maka strategi tersebut harus diwujudkan dalam proses pendidikan, dalam rangka mengembangkan sikap mental dan kepribadian agar peserta didik menerima materi ajar dengan mudah, efektif dan dapat dicerna dengan baik (Aidah, 2020).

Metode adalah suatu alat dalam pelaksanaan pendidikan, yakni yang digunakan dalam penyampaian materi tersebut. Materi pelajaran yang mudah pun kadang-kadang sulit berkembang dan sulit diterima oleh peserta didik, karena cara atau metode yang digunakannya kurang tepat. Namun, sebaliknya suatu pelajaran yang sulit akan mudah diterima oleh peserta didik, karena

penyampaian dan metode yang digunakan mudah dipahami, tepat dan menarik (Maesaroh, 2013).

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh pendidik dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses pembelajaran yang diharapkan (Aida, 2020). Penerapan metode pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan.

Pemilihan dan Penerapan metode pembelajaran sebagai salah satu komponen pendidikan perlu dipahami oleh guru agar proses pembelajaran di kelas dapat berlangsung dengan baik. Karena dengan memiliki pengetahuan yang luas tentang metode, guru dapat memilih metode yang tepat untuk suatu materi (kompetensi) yang akan dipelajari atau dicapai oleh siswa. Pemilihan metode yang tepat akan sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Fakto-faktor yang mempengaruhi ketepatan penggunaan metode pembelajaran menurut (Aida, 2020 : 5) yaitu:

1. Kesesuaian metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran
2. Kesesuaian metode pembelajaran dengan materi pembelajaran
3. Kesesuaian metode pembelajaran dengan kemampuan guru

4. Kesesuaian metode pembelajaran dengan kondisi siswa
5. Kesesuaian metode pembelajaran dengan sumber dan fasilitas yang tersedia
6. Kesesuaian metode pembelajaran dengan situasi dan kondisi belajar dan mengajar
7. Kesesuaian metode pembelajaran dengan waktu yang tersedia
8. Kesesuaian metode pembelajaran dengan tempat belajar

Ciri-ciri metode pembelajaran yang baik untuk proses belajar mengajar menurut (Aida, 2020 : 5) antara lain :

1. Bersifat luwes, fleksibel, dan memilih daya yang sesuai dengan watak murid dan materi
2. Bersifat fungsional dalam menyatukan teori dengan praktek dan mengantarkan murid pada kemampuan praktis
3. Tidak mereduksi materi, bahkan mengembangkan materi
4. Mengembangkan keleluasaan pada murid untuk menyatakan pendapat
5. Mampu menetapkan guru dalam posisi yang tepat, terhormat dalam keseluruhan proses belajar

Proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa disekolah dapat memberikan kemampuan pemahaman konsep yang baik, sehingga akan dapat melatih siswa dan dapat

mengembangkan kemampuan belajar siswa di sekolah. Melalui metode pembelajaran terjadi proses internalisasi dan pemikiran pengetahuan oleh siswa sehingga dapat menyerap dan memahami dengan baik apa yang telah disampaikan (Aidah, 2020 : 3).

Kemampuan guru dalam pengelolaan proses pembelajaran yang terlihat dari kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran, serta pemahaman dan keterampilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan dalam setiap kegiatan pembelajaran di sekolah (Nasution, 2017 : 11).

Sebagaimana penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan ilmu kepada siswa agar tercapainya tujuan pendidikan. Metode pembelajaran juga dapat diartikan sebagai cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran Metode pembelajaran sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran, agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

2. Metode *Role Playing*

Arti *role* secara harfiah adalah peranan, dan *play* adalah bermain. Bermain peran (*role playing*) adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi dengan kata lain bermain peran (*role playing*) adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial (Yanto, 2015 : 54).

Role playing atau bermain peran adalah suatu aktivitas pembelajaran sederhana yang terencana yang di rancang untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran (Rahim & Dwiprabowo, 2020 : 212). Metode *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran untuk menirukan atau memperagakan peristiwa-peristiwa sosial yang sesuai dengan materi pelajaran. Tujuan dari *role playing* dalam pembelajaran adalah untuk membantu siswa mengkaji dan menganalisa situasi atau proses sosial dalam dunia nyata dan juga melibatkan siswa dalam memerankan secara langsung karakter dan bisa berinteraksi satu sama lain (Anggriani & Ishartiwi, 2018).

Role playing adalah suatu cara penugasan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh

hidup dan mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang (Ahmadi, 2011) dalam (Basri, 2017 : 41).

Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup baik manusia atau hewan, atau benda mati atau dengan kata lain bermain peran merupakan suatu cara yang digunakan guru atau pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar yang berusaha mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memainkan suatu peran yang menuntut siswa agar menhayati dan memahami peran yang dimainkannya (Nur, 2017 : 10) .

Role playing merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan. Penggunaan metode role playing di sekolah menjadikan siswa pribadi yang imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri serta siswa mampu meningkatkan kerjasamanya (Nurhasanah et al., 2016).

Metode *role playing* yaitu dengan metode drama atau peran. Metode ini melibatkan siswa dalam beracting sebagai suatu karakter dalam suatu situasi tertentu dan menunjukkan respon yang seharusnya dilakukan, pembelajaran melalui *role playing* ini melatih ineraksi dan mengekspresikan diri secara nyata sebagai contoh atas kejadian yang sebenarnya (Rahman, 2018 : 51).

Kelebihan dan kekurangan metode *role playing* menurut (Rahman, 2018) yaitu :

1. Kelebihan metode *role playing* yaitu :
 - a. Siswa mampu mempraktikan secara langsung
 - b. Melatih rasa percaya diri didepan kelas
 - c. Lebih memahami materi
2. Kekurangan metode *role playing* yaitu :
 - a. Tidak semua siswa menyukai metode pembelajaran ini
 - b. Metode ini akan sulit diikuti untuk tipe siswa *introvert*

Kelebihan dan kekurangan metode *role playing* menurut (Budiyono, 2016) yaitu :

1. Kelebihan metode *role playing* yaitu :
 - a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa
 - b. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias

- c. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
 - d. Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan di bahas dalam proses belajar
2. Kekurangan metode *role paying* yaitu :
- a. Bermain peran memakan waktu yang banyak
 - b. Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik
 - c. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya
 - d. Bermain peran tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung
 - e. Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh
 - f. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini

Konsep penerapan metode *role playing* yang dilakukan pada pemilihan materi atau topik tentunya yang dekat dengan kehidupan siswa. Siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya kedalam gerakan-gerakan serta pengucapan kata-kata yang sesuai dengan peran yang dimainkannya, memainkan perannyapun sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa asalkan tidak keluar dari konteks yang telah ditetapkan oleh guru. Pada metode bermain

peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri siswa (Budiyono, 2016).

Langkah-langkah metode role playing menurut (Rahim & Dwiprabowo, 2020) yaitu :

1. Pemilihan masalah oleh guru, yaitu mengemukakan masalah yang diangkat dari materi pokok bahasan agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mempelajarinya.
2. Pemilihan peran, yaitu memilih peran yang sesuai dengan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh pemain.
3. Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat skenario dan dialog, namun siswa dapat menambahkan dialog sendiri yang sesuai dengan materi.
4. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah para siswa yang tidak sedang bermain dengan cara mengisi lembar aktifitas siswa.
5. Pemeranan atau pelaksanaan, agar siswa mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.

6. Diskusi dan evaluasi, membicarakan masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari siswa.
7. Pengambilan kesimpulan dari permainan atau bermain peran yang telah dilakukan.

Langkah-langkah bermain peran menurut (Yanto, 2015) yaitu :

NO	ASPEK	DESKRIPSI
1.	Persiapan dan Intruksi	<p>a. Guru memilih situasi atau masalah bermain peran. Situasi yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi <i>familier</i>, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus.</p> <p>b. Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti</p>

		<p>latihan pemanasan. Latihan ini diikuti oleh semua siswa, dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi.</p> <p>c. Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran. Kepada pemeran diberikan secara rinci tentang kepribadian perasaan, dan keyakinan kepada para karakter.</p> <p>d. Guru memberikan peran-peran yang akan dimainkan. Kelas dibagi menjadi 2 kelompok yakni kelompok pengamat dan kelompok pemain.</p>
2.	Tindakan Dramatik dan	a. Para aktor terus melakukan

	Diskusi	<p>perannya sepanjang situasi bermain peran.</p> <p>b. Bermain peran harus diberhentikan pada titik-titik penting atau apabila tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikan permainannya.</p> <p>c. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi. Kelompok yan bertugas menjadi <i>audience</i> diberikan untuk menanggapi. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksus berkembang pemahaman saat pelaksanaan bermain peran yang dapat menumbuhkan pemahaman baru.</p>
3.	Evaluasi Bermain Peran	Siswa diberikan keterangan, secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil

		<p>yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar yang evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakan.</p>
--	--	--

Melalui metode *role playing* dapat melibatkan aspek-aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik dan termasuk dalam teori belajar konstruktivisme. Dengan metode *role playing*, diharapkan siswa dapat menghayati dan berperan dalam berbagai figure khayalan atau figure sesungguhnya dalam berbagai situasi. Metode *role playing* yang direncanakan dengan baik dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dalam bekerja sama dengan orang lain dan belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja kelompok (Rahim & Dwiprabowo, 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* menjadikan siswa pribadi yang imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri serta siswa mampu meningkatkan kerjasamanya. Melatih siswa dalam memahami dan mengingat bahan materi yang akan disampaikan atau didramakan sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa belajar melalui pengalaman langsung, khususnya pada

materi teks permintaan maaf. Siswa dapat menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran sehingga kelak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Teori belajar konstruktivisme

Konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan untuk mengemukakan keinginan atau kebutuhan dengan bantuan fasilitas orang lain (Saguni, 2019).

Konstruktivisme merupakan sebuah Teori yang bersifat Membangun, membanfun dari segi kemampuan, pemahaman, dalam proses pembelajaran. Konstruktivisme merupakan sebuah teori yang memberikan leluasan berfikir kepada siswa dan memberikan siswa dituntut untuk bagaimana mempraktekan teori yang sudah diketahuinya dalam kehidupan (Suparlan, 2019).

Teori belajar konstruktivisme pada mulanya dikembangkan oleh Piaget sekitar pertengahan abad 20 Ia berasumsi bahwa setiap individu sudah memiliki kemampuan untuk mengonstruksi pengetahuan sejak kecil. Anak berposisi atau berperan sebagai subjek dalam mengonstruksi pengetahuan, pengetahuan yang dikonstruksinya itu menjadi bermakna. Sebaliknya, pengetahuan yang didapat melalui proses “pemberitahuan”, pengetahuan itu menjadi tidak bermakna karena pengetahuan tersebut hanya diingat sementara (Mahmud & Idham 2019).

Konstruktivisme memandang belajar sebagai suatu proses mengonstruksi pengetahuan oleh pembelajar itu sendiri. Konstruktivisme memandang belajar sebagai proses pembentukan pengetahuan dan bukan hasil memindahkan ilmu seorang guru ke seorang siswa. Siswa harus aktif menyusun mengorganisasi dan melakukan kegiatan, aktif berfikir, aktif menyusun konsep serta memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Peranan guru hanya membantu siswa (Mahmud & Idham, 2019).

Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak secara tiba-tiba. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman belajar lebih menekankan proses dari pada hasil. Hasil belajar sebagai tujuan dinilai penting (Isti'adah, 2020).

Teori konstruktivisme mempunyai pemahaman tentang belajar lebih menekankan proses dari pada hasil, tetapi proses yang melibatkan cara dan strategi dalam belajar juga dinilai penting. Proses belajar, cara belajar, hasil belajar akan mempengaruhi perkembangan tata pikir dan skema berfikir seseorang. Upaya memperoleh pemahaman atau pengetahuan, siswa “mengonstruksi” atau membangun pemahamannya terhadap fenomena yang ditemui dengan

menggunakan pengalaman, struktur kognitif, dan keyakinan yang dimiliki (Isti'adah, 2020).

Tujuan teori konstruktivisme ini yaitu ;

1. Adanya motivasi siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri
2. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri pertanyaan
3. Membantu siswa mengembangkan kemampuan pengertian dan pemahaman konsep secara lengkap
4. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikiran yang mandiri
5. Lebih menekankan pada proses belajar bagaimana belajar itu (Isti'adah, 2020).

Sebagaimana penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah teori belajar yang mengedepankan kegiatan membangun yang memacu peserta didik selalu aktif, sehingga kecerdasannya akan meningkat, dalam proses pembelajaran ini siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar. Teori ini dapat diimplementasikan melalui metode pembelajaran *role playing* karena didalam metode *role playing* guru berperan sebagai fasilitator dan siswa membangun pengetahuannya sendiri dimana pada saat proses pembelajaran

guru hanya memberikan intruksi khusus seperti pembagian kelompok, pembagian peran, dan pembagian naskah atau skenario bermain peran. Dari proses memahami pesan dan alur yang terkandung dalam skenario yaitu peserta didik memerankan karakter sehingga terjadi proses retensi didalam kemampuan berfikir peserta didik, maka dari pengalaman tersebut akan lebih mengingat dan tersimpan lebih lama dalam memori peserta didik.

B. Materi Permintaan Maaf

Makna kata permintaan maaf adalah bahwa seseorang mengakui kesalahannya dan merasa bahwa orang yang disakiti harus mengikhhlaskan hal yang sudah terjadi dalam artian tidak diperpanjang masalahnya. Dalam konteks terkini permintaan maaf bisa dilakukan secara lisan tetapi sebaiknya baik lisan maupun batin harus memaafkan semuanya. Ungkapan permintaan maaf mendorong seseorang untuk menghormati dan menghargai orang lain sebagai manusia dan mengedepankan sikap perduli karena merasa memiliki kesalahan dengan orang tersebut dan reaksinya direpresentasikan dengan meminta maaf (Cahyono et al., 2020).

Permintaan maaf dapat dapat dikatakan sebagai tindakan ritual yang positif adalah sebuah tindakan yang menimbulkan sebuah keinginan untuk saling mendukung. Meminta maaf bisa dijadikan sebagai perbaikan hubungan antar manusia, dengan meminta maaf hubungan yang longgar akan memiliki kedekatan yang sama seperti keadaan semula atau sebelumnya.

Materi permintaan maaf merupakan salah satu kompetensi dasar yang ada pada pada kelas 2 SD. Dapat disimpulkan bahwa permintaan maaf ini berguna untuk meredakan amarah yang ada dalam diri orang yang didzalimi. Materi permintssn maaf ini dapat menumbuhkan rasa berani dan bertanggung jawab siswa atas kesalahan yang telah dilakukan.

Kurikulum 2013 pada kelas II terdapat materi permintaan maaf yaitu pada KD 4.6 Mempraktekan ungkapan terimakasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis. Bertujuan dengan mempraktekan permintaan maaf siswa mampu mengucapkan kepada orang lain menggunakan bahasa yang santun. Jaringan tema yang memberi gambaran kepada guru tentang suatu tema yang melingkupi beberapa Kompetensi Dasar (KD) dan indikator dari berbagai mata pelajaran (Taufina, 2017).

Tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada setiap kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tematik terpadu untuk menggambarkan kegiatan pembelajaran yang menyatu dan mengalir. Pengalaman belajar yang bermakna untuk membangun sikap dan perilaku positif, penguasaan konsep, keterampilan berpikir saintifik, berpikir tingkat tinggi, kemampuan menyelesaikan masalah, inkuiri, kreativitas, dan pribadi reflektif. Berbagai teknik penilaian siswa. Informasi yang menjadi acuan kegiatan remedial dan pengayaan. Kegiatan interaksi guru dan orang tua, akan memberikan

kesempatan kepada orang tua untuk ikut berpartisipasi aktif melalui kegiatan belajar siswa di rumah. Mempraktikkan ungkapan santun dengan menggunakan kata “maaf” untuk hidup rukun dalam kemajemukan. Diharapkan sikap siswa yang menonjol dan yang kurang terlihat selama proses pembelajaran, dengan memiliki ketrampilan Menpraktekan ungkapan santun dengan menggunakan kata “maaf” (Taufina : 2017).

C. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018).

Pembelajaran tematik merupakan sebuah model pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai muatan materi pelajaran ke dalam satu tema. Tema tersebutlah yang mengikat materimateri untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tidak hanya *meaningful* akan tetapi juga *joyfull learning* (Utari et al., 2016).

Pembelajaran tematik merupakan penggabungan ataupun perpaduan dari beberapa mata pelajaran dalam lingkup di Madrasah Ibtidaiyah/ Sekolah

Dasar meliputi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika (MM), Bahasa Indonesia (BI), Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Perpaduan mata pelajaran tersebut disebut sebagai pembelajaran tematik. Perpaduan pembelajaran tersebut disebut pembelajaran tematik dan di dalamnya terdapat tema, sub tema, maupun pembelajaran (Lubis, 2020).

Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang khusus berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan luas pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan (Amry & Badriah, 2018).

Tema-tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya:

- a. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu
- b. Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar matapelajaran dalam tema yang sama
- c. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan
- d. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa
- e. Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas

- f. Siswa mampu lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari matapelajaran lain
- g. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan (Widyaningrum, 2011).

Karakteristik Pembelajaran tematik menurut Depdiknas (Nasution, 2019 : 113) sebagai berikut :

- a. Berpusat pada siswa pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*). Sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- b. Memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan

kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah - masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (*fleksibel*) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.
- f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan pembelajaran tematik mengadopsi prinsip pembelajaran PAKEM yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Aktif bahwa pembelajaran peserta didik secara fisik maupun mental dalam hal mengemukakan penalaran atau alasan, mengemukakan kaitan yang satu dengan yang lain, mengomunikasikan ide, mengemukakan bentuk representasi yang tepat, dan menggunakan semua itu untuk memecahkan masalah. Kreatif berarti dalam pembelajaran peserta didik melakukan serangkaian proses pembelajaran secara runtut dan berkesinambungan

yang meliputi memahami masalah, merencanakan pemecahan masalah, melaksanakan rencana pemecahan masalah, memeriksa ulang pelaksanaan masalah. Efektif artinya berhasil mencapai tujuan sebagaimana yang diharapkan. Menyenangkan berarti sifat terpesona dengan keindahan, kenyamanan, dan kemanfaatannya sehingga mereka terlibat dengan asyik belajar sambil bermain.

Implikasi Pembelajaran tematik bagi guru dan siswa menurut (Lubis, 2018) :

1. Implikasi bagi Guru

Pembelajaran tematik memerlukan kecerdikan guru kelas untuk melakukan perencanaan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik menuntut kreativitas dan inovasi guru dalam menyiapkan kegiatan atau pengalaman belajar peserta didik. Seyogyanya guru mampu menjadikan pembelajaran yang menyenangkan,

2. Implikasi bagi siswa

Beban guru yang semakin meningkat akan berimplikasi pula terhadap beban peserta didik. Peserta didik harus aktif dalam belajar, baik dalam berindividu maupun berkelompok. Peserta didik dapat mengintegrasikan karakter baik dilingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Model pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar bermakna kepada peserta didik di SD. Pembelajaran

tematik akan terjadi jika eksplorasi dari suatu tema yang merupakan inti dalam pembelajaran berjalan secara wajar. Selain itu dibutuhkan juga peran aktif siswa dalam eksplorasi tema tersebut agar dapat dipelajari dengan mudah. Kegiatan pembelajaran akan berlangsung diseperti tema kemudian akan membahas konsep-konsep pokok yang terkait dengan tema yang diusung.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa kompetensi mata pembelajaran menjadi satu tema dengan proses pembelajaran yang bermakna yang dilaksanakan berkaitan dengan pengalaman lingkungan siswa.

D. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sutino yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas V SDN Pandak 1 Suharjo Sragen Tahun Ajaran 2010/2011”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* ini dapat meningkatkan kualitas proses keterampilan berbicara siswa kelas V Pandak 1 Sragen tahun ajaran 2010/2011.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah letak pada metode yang diterapkan sama. Perbedaannya yaitu peneliti yang dilakukan

sebelumnya untuk meningkatkan keterampilan berbicara, sedangkan penelitian ini untuk mendeskripsikan metode *role playing* pada materi teks permintaan maaf.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Septi Ayu Lestari yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sai Tuan”. Hasil dari penelitian ini adalah Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah sama-sama menerapkan metode *role playing* dalam proses pembelajaran. Perbedaannya yaitu peneliti yang dilakukan sebelumnya untuk mengetahui hasil belajar menggunakan metode *role playing*, sedangkan penelitian ini untuk mendeskripsikan metode *role playing* pada materi teks permintaan maaf.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sesilia Pradita Novita Sari yang berjudul “Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Keterampilan dan Sikap Bekerja Sama dalam Bermain Drama pada Siswa Kelas VIII B SMP Institut Yogyakarta Indonesia Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil dari penelitian ini adalah dapat meningkatkan keterampilan dan sikap bekerja sama siswa pada saat bermain drama lebih dari 80%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu dalam penggunaan metode yang sama. Perbedaannya penelitian yang dilakukan sebelumnya untuk mengetahui peningkatan ketrampilan dan sikap kerja sama pada saat bermain drama, sedangkan penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan metode *role playing*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rima Gontina yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019. Hasil dari penelitian ini adalah kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung sudah baik sudah berkembang sesuai harapan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu penerapan metode yang sama. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal siswa, sedangkan penelitian ini untuk mendeskripsikan metode *role playing* pada materi teks permintaan maaf.