

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha vital yang menentukan kemajuan bangsa. Pendidikan juga merupakan suatu proses yang tidak dapat dinikmati hasilnya secara langsung tetapi butuh waktu agar hasilnya maksimal dan dapat dinikmati. Dengan demikian, usaha yang diperlukan dan penerapan system yang tetap dan cermat serta sistematis supaya hasilnya optimal. ¹ Dalam pendidikan Islam adalah seiring dengan datangnya Agama Islam itu sendiri. Hal ini bisa dibuktikan dengan turunnya wahyu yang pertama yaitu terdapat pada surah al-alaq yaitu :

Surah Al 'Alaq

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ كَلَّا إِنَّ
الْإِنْسَانَ لَيْطَغِي ۚ إِنَّ رَأهٗ اسْتَغْنَى ۚ إِنَّ إِلَىٰ رَبِّكَ الرُّجْعَىٰ ۚ

Artinya :

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, Yang

¹ Suddin Bani, *Pendidikan Karakter Menurut Al Gazali*, (Makassar : Alauddin Pers, 2011) hlm 5

mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. Sekali-kali tidak! Sungguh, manusia itu benar-benar melampaui batas, apabila melihat dirinya serba cukup. Sungguh, hanya kepada Tuhanmulah tempat kembali(mu).”

Peran Pendidikan sangat penting dalam membangun perubahan, yang menuju kearah masa depan bangsa yang lebih baik, tanpa adanya Pendidikan yang baik dan berkualitas sangat sulit suatu bangsa bisa maju. Salah satu sektor penting dalam upaya pembangunana Nasional adalah Pendidikan, karena dengan adanya Pendidikan yang baik akan menciptakan manusia-manusia yang berkualitas. Faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia juga Pendidikan. Maka dari itu Pendidikan memegang peran penting dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif.²

Bobot kemajuan dari suatu negara adalah perkembangan Pendidikan. Pendidikan dipandang sebagai aspek pokok dalam membentuk generasi masa depan, sehingga Pendidikan selalu mendapat perhatian khusus dan penanganan yang lebih dalam. Awal pengembangan pembelajaran didukung malalui efektivitas fasilitas. Mulai dari pengembangan media, model, metode dan juga strategi yang di gunakan.

² Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta : Departtemen Pendidikan Nasional, 2003) hal 2

Strategi dan pola pembelajaran yang aktif dan dinamis serta menyenangkan akan menghasilkan keberhasilan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat membangkitkan kreativitas belajar siswa. Metode, model dan cara yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar sangat banyak yaitu : belajar mandiri dengan membaca referensi berbentuk media cetak,, melihat atau menonton video yang bermanfaat ; latihan soal ; belajar kelompok ; belajar dengan guru, teman, orang tua atau masyarakat sesuai dengan bidang yang ingin dipelajari. Dengan menerapkan cara-cara tersebut sesuai dengan kenyamanan dan kemauan agar timbul dari dalam diri kita untuk mencari pengetahuan.

Suatu pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Untuk mengatur proses pembelajaran pentingnya guru menggunakan bahan ajar dan penunjang bahan ajar lainnya atau cara lain untuk memperoleh hasil pembelajaran yang baik. Salah satu pembelajaran yang bisa melibatkan peserta didik secara aktif dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif adalah dengan cara menggunakan pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas dan kreatifitas siswa.

Pembelajaran yang inovatif seperti pembelajaran di atas akan membuat sebuah proses pembelajaran menyenangkan. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan membuat peserta didik bersemangat dalam melakukan setiap langkah pembelajaran yang diarahkan gurunya. Pembelajaran ini dapat diterapkan pada mata

pelajaran yang terkesan sulit untuk menyampaikan materinya kepada peserta didik usia sekolah dasar seperti pembelajaran tematik.

Oleh karena itu, pembelajaran tematik di SD/MI harus menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penerapan metode *Role Playing*.. Piaget berpendapat bahwa: “Tingkat perkembangan psikologi siswa SD/MI masih berada pada tahap operasional konkrit. Anak-anak mudah memahami konsep-konsep yang rumit dan abstrak jika disertai contoh-contoh kongkrit dalam mempraktekan sendiri upaya penemuan-penemuan konsep melalui benda nyata”.³

Artinya pada tahap ini anak akan mengalami permulaan berpikir rasional, ini berarti anak memiliki operasional-operasional logis yang dapat diterapkan pada masalah-masalah kongkrit. Dalam hal ini pembelajaran di SD/MI sangat tepat dilaksanakan dengan menggunakan metode *Role Playing*, dimana siswa terlibat langsung baik secara fisik, maupun mental dengan mengeksplorasi dan memahami konsep-konsep tematik

Hakikat tematik dapat dipahami bahwa pembelajaran tematik di sekolah hendaknya berpijak pada komponen tersebut. Pembelajaran tematik harus dirancang untuk memupuk sikap ilmiah disamping juga meningkatkan pola berpikir logis yang menjadi landasan dalam proses ilmiah untuk menghasilkan produk ilmiah. Guru memiliki peranan

³ Sukayati dan Sri Wulandari, *Pembelajaran Tematik di SD*, (Yogyakarta: Depatemen Pendidikan Nasional, 2009), hlm. 13

penting dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran tematik sehingga guru harus dapat menggunakan pendekatan yang sesuai dengan materi kurikulum yang berlaku.⁴

Agar proses pembelajaran berhasil dengan baik, metode yang digunakan harus menarik perhatian peserta didik, menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam hal ini, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan metode *role playing* (bermain peran). Alasan peneliti memilih metode *role playing* karena metode ini merupakan salah satu langkah terciptanya pelajaran yang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik akan terlihat lebih aktif dan di dalam kelas akan terasa menyenangkan bagi peserta didik kemudian dengan menggunakan metode *role playing* ini tidak akan membuat peserta didik merasa jenuh dengan pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik, aktif dan mereka akan merasa senang dan tertarik serta bersemangat saat mengikuti proses pembelajaran.⁵

Dalam penerapan metode *role playing* peserta didik ditekankan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, maka hasil belajar peserta didik akan meningkat. Metode *role playing* merupakan salah satu tehnik yang dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran di Kelas IV MI/SD. Untuk mengetahui tahapan dalam proses pembelajaran *role playing*

⁴ Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI, hlm. 5

⁵ Hafni Ladjid, *Pengembangan Kurikulum Menuju Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Ciputat, PT. Ciputat Press Group, 2005), h. 112.

guru perlu mempunyai bahan ajar berisi materi yang berkaitan dengan tahapan-tahapan dalam metode *role playing*.

Bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. Bahan ajar merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang memegang peranan penting dalam membantu siswa mencapai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Menurut Bando, bahan ajar disusun dengan tujuan untuk menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan *setting* atau lingkaran social siswa; membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh; serta memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Agar suasana belajar siswa menjadi menarik dan menyenangkan, materi tema 6 “Cita-Citaku” mudah dipahami, serta menjadikan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi tema 6 “Cita-Citaku” bertahan lama, maka penelitian ini bermaksud mengembangkan bahan ajar dalam bentuk komik yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa di SD/MI akan bahan ajar yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Alasan

dipilihnya komik sebagai bentuk pengembangan bahan ajar adalah bahwa saat ini bacaan yang paling diminati mayoritas siswa usia SD/MI adalah buku cerita bergambar, salah satunya komik.

Komik adalah bentuk seni yang populer terutama di kalangan anak-anak dan dengan demikian memberikan potensi untuk Pendidikan sains dan komunikasi . Komik bukanlah hal yang baru. Akan tetapi komik yang dibuat akan berbeda dengan komik-komik yang sudah ada. Komik dalam penelitian ini adalah komik pembelajaran sebagai pengembangan bahan ajar materi tema 6 “Cita-Citaku” yang disusun dengan berbasis metode *role playing* (bermain peran). Artinya siswa akan memerankan atau mentahui peran dari materi tema 6 “Cita-Citaku”.

Model pengembangan bahan ajar tematik yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan pengertian tersebut, artinya untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.⁶

⁶ Samiha, Yulia Tri. 2019. *Desain Pengembangan: Bahan Ajar IPS MI Berbasis Kearifan Lokal*. Palembang: Rafah Press.

Namun demikian, pada penelitian ini, peneliti hanya akan menguji produk tersebut yang valid dan praktis serta keefektifan bahan ajar yang dikembangkan. Hal ini didasarkan pada teori pengembangan yang dikemukakan oleh Tessmer bahwasannya dalam penelitian pengembangan produk yang dihasilkan hendaknya memiliki kevalidan, praktis dan keefektifan.

Berdasarkan hasil observasi pada awal bulan November 2020 dan diperkuat dengan wawancara dengan Ibu Khodijah, S.Pd, Selaku wali kelas IV MI Adabiyah II Palembang , dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Proses pembelajaran yang berlangsung dinilai kurang menarik dan berkesan membosankan.
- 2) Pembelajaran yang berlangsung kurang terarah dan peserta didik kurang kondusif. Mereka aktif dalam hal yang terkadang tidak berkaitan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari.
- 3) Guru hanya menggunakan buku guru dan peserta didik yang tersedia disekolah sebagai patokan utama. Padahal bahan ajar yang disediakan oleh sekolah cakupan materinya masih sedikit.
- 4) Guru belum memahami secara menyeluruh bagaimana proses pembelajaran dengan metode *Role Playing*.
- 5) Guru masih memberikan materi dengan menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab.

Penelitian dikelas IV MI Adabiyah II Palembang ini dilatarbelakangi oleh sulitnya siswa dalam memahami pembelajaran tematik. Jadi untuk mencapai hasil belajar yang optimal di butuhkan

strategi pembelajaran yang tepat sehingga siswa dengan mudah dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar tematik komik tema 6 “Cita-Citaku” kelas IV di SD/MI yang telah disediakan kemudian dimodifikasi menjadi bahan ajar berbasis *role playing*. Melalui bahan ajar berbasis *role playing*, guru dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif sehingga mendorong minat, aktivitas dan kreatifitas peserta didik untuk belajar serta dapat memupuk sikap ilmiah disamping juga meningkatkan pola berpikir logis yang menjadi landasan dalam proses ilmiah untuk menumbuhkan dan mengembangkan sikap dan nilai yang diharapkan pada pembelajaran tematik di MI/SD.

Oleh karena itu, peneliti akan mengangkat permasalahan tersebut ke dalam bentuk penelitian pengembangan dengan judul “*Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Role Playing Pada Tema 6 “cita-citaku” kelas IV Di MI Adabiyah II Palembang.*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dibahas sebagai berikut.

- a. Proses pembelajaran yang berlangsung dinilai kurang menarik dan berkesan membosankan.

- b. Pembelajaran yang berlangsung kurang terarah dan peserta didik kurang kondusif. Mereka aktif dalam hal yang terkadang tidak berkaitan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari.
- c. Guru hanya menggunakan buku guru dan peserta didik yang tersedia disekolah sebagai patokan utama. Padahal bahan ajar yang disediakan oleh sekolah cakupannya masih sedikit.
- d. Guru belum memahami secara menyeluruh bagaimana proses pembelajaran dengan metode *Role Playing*.
- e. Guru masih memberikan materi dengan menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab.

C. Batasan Masalah

Agar masalah tidak terlalu laus dan tidak menyimpang dari sasaran serta lebih terarah, dan tujuannya dapat tercapai, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut.

- a. Bahan ajar yang dikembangkan hanya diuji validasi.
- b. Bahan ajar yang dikembangkan hanya diuji kepraktisan.
- c. Bahan ajar yang dikembangkan hanya diuji keefektifan.
- d. Bahan ajar yang dikembangkan hanya pada Tema 6 khusus pembelajaran “cita-citaku” kelas IV Di MI Adabiyah II Palembang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah perencanaan desain bahan ajar Komik berbasis *Role Playing* pada Tema 6 “cita-citaku” kelas IV Di MI Adabiyah II Palembang?
- b. Bagaimana bahan ajar Komik berbasis *Role Playing* pada Tema 6 “cita-citaku” kelas IV Di MI Adabiyah II Palembang yang valid?
- c. Bagaimana bahan ajar Komik berbasis *Role Playing* pada Tema 6 “cita-citaku” kelas IV Di MI Adabiyah II Palembang yang praktis?
- d. Bagaimana bahan ajar Komik berbasis *Role Playing* pada Tema 6 “cita-citaku” kelas IV Di MI Adabiyah II Palembang yang efektif?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari pengembangan bahan ajar Komik yaitu bahan ajar berbasis *Role Playing* pada Tema 6 “cita-citaku” kelas IV Di MI Adabiyah II Palembang yaitu :

- a. Mengetahui perencanaan desain bahan ajar Komik berbasis *Role Playing* pada Tema 6 “cita-citaku” kelas IV Di MI Adabiyah II Palembang
- b. Menguji bahan ajar Komik berbasis *Role Playing* pada Tema 6 “cita-citaku” kelas IV Di MI Adabiyah II Palembang ini berupa validasi.
- c. Menguji bahan ajar Komik berbasis *Role Playing* pada Tema 6 “cita-citaku” kelas IV Di MI Adabiyah II Palembang ini berupa kepraktisan..

- d. Menguji bahan ajar Komik berbasis *Role Playing* pada Tema 6 “cita-citaku” kelas IV Di MI Adabiyah II Palembang ini berupa keefektifan.

F. Manfaat Penelitian

Pengembangan bahan ajar tematik ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan dalam pengembangan bahan ajar tematik komik berbasis *role playing* sebagai sumber belajar mata pelajaran kelas IV SD/MI. Sebagai implementasi dikembangkannya pengembangan bahan ajar tematik komik berbasis *role playing* agar guru dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif sehingga mendorong minat, aktivitas dan kreatifitas peserta didik untuk belajar serta dapat memupuk sikap ilmiah disamping juga meningkatkan pola berpikir logis yang menjadi landasan dalam proses ilmiah untuk menumbuhkan dan mengembangkan sikap dan nilai yang diharapkan pada pembelajaran tematik di SD//MI.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam pengembangan dan implementasi kurikulum 2013. Selain itu dapat memberikan

kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan sehingga dapat dijadikan sebagai landasan dalam penelitian selanjutnya.⁷

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

- a) Mendorong minat, aktivitas dan kreatifitas peserta didik untuk belajar serta dapat memupuk sikap ilmiah.
- b) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada siswa.
- c) Peserta didik mendapatkan pembelajaran yang lebih sistematis karena belajar dengan tahapan-tahapan yang ilmiah.

2) Bagi Guru

Sebagai bahan ajar pegangan dan pendamping yang bisa digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran kelas IV di MI Adabiyah II Palembang Materi Cita-citaku”

3) Bagi Sekolah.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah dalam pengembangan bahan ajar dan juga memberikan manfaat dalam usaha sekolahan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang berguna untuk

⁷ Depdiknas. 2008. *Pengembangan Bahan Ajar*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.

meningkatkan prestasi belajar peserta didik khususnya pembelajaran pada Tema 6 “cita-citaku” kelas IV Di MI Adabiyah II Palembang.

4) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam merancang bahan ajar dan dapat memberikan sumbangan informasi tentang pengembangan bahan ajar komik berbasis *role playing* sebagai sumber belajar mata pelajaran kelas IV di MI Adabiyah II Palembang.

G. Tinjauan Pustaka

Adapun penelitian yang telah dilakukan dan mendukung penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Pradita (2014).

Di peroleh Penelitian ini berjudul “Pengembangan Bahan Ajar berbentuk LKPD Tematik Integratif Berbasis Peran dan Peduli di Kelas IV SD N 2 Tinggarjaya, Kecamatan Jatilawang, Kabupaten Banyumas” dan bertujuan untuk (1) mengetahui efektifitas Lembar Kerja Peserta Didik tematik-integratif pada tema tempat tinggalku pada peserta didik kelas IV SDN 2 Tinggarjaya yang dikembangkan. Penelitian pengembangan ini mengacu langkah yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Subjek uji coba terbatas adalah 10 peserta didik kelas IV SDN 2

Tinggarjaya. Subjek uji coba lapangan terdiri dari 32 peserta didik kelas IVC SDN 2 Tinggarjaya. Subjek uji coba produk operasional pada kelas eksperimen adalah 37 peserta didik kelas IVB SDN 2 Tinggarjaya dan pada kelas kontrol sebanyak 37 peserta didik kelas IVA SDN 2 Tinggarjaya. Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, lembar penilaian produk Lembar Kerja Peserta Didik, lembar observasi guru, lembar observasi peserta didik, angket respon guru dan angket respon peserta didik, angket karakter peserta didik.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Lusiani (2013).

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Bahan Ajar bentuk komik berbasis *Real life* untuk meningkatkan *High Order Thinking Skill* peserta didik pada materi optic”, yg bertujuan untuk (1) keefektifan Bahan Ajar bentuk komik berbasis real life science dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik, (2) perbedaan keterampilan berpikir tingkat tinggi antara kelas yang menggunakan Bahan Ajar bentuk komik dengan kelas yang menggunakan bahan ajar bukan komik. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Research and Development (R&D) dengan mengacu pada 10 langkah utama yang dikembangkan oleh Borg & Gall, namun penelitian ini terbatas pada langkah 1-7 (studi pendahuluan, perencanaan, penyusunan draft bahan ajar bentuk komik dan validasi, uji terbatas, evaluasi dan revisi, uji coba lebih luas, evaluasi dan penyempurnaan).

Subjek coba pada penelitian ini adalah Peserta Didik SMA N 2 Sleman sejumlah 74 orang dengan rincian: 10 Peserta Didik SMA N 2 Sleman untuk uji coba terbatas dan 64 Peserta Didik SMA N 2 Sleman untuk uji coba lapangan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Bhattacharjee (2013).

Penelitian ini berjudul “Efektivitas of *Role-Playing Model on the Konstruktion of Education*” peneliti melakukan penelitian mengenai keefektifitasan mengajar *RolePlaying* sebagai pendekatan pedagogis bagi pendidik manajemen konstruksi dalam mencapai tujuan pendidikan”. *Role-playing* telah digunakan sebagai pendekatan pedagogis selama bertahun-tahun sebagian besar di bidang pendidikan olahraga, teater, sejarah dan disiplin ilmu sosial lainnya. Memanfaatkan teknik drama, mengajar bermain peran adalah model mengajar holistik yang menanamkan proses berpikir kritis, menghasut emosi dan nilai-nilai moral, dan menginformasikan tentang data faktual. Makalah ini menyajikan hasil studi eksperimental di mana satu kelompok Peserta Didik diajarkan menggunakan *Role-Playing* dan kelompok kontrol diajar menggunakan pendekatan tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Peserta Didik diajarkan menggunakan *Role Playing* mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran dan menunjukkan sikap yang lebih positif.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Riza Novita (2014).

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Pembelajaran Tematik menggunakan model *Role Playing* Di SDN 01 Banjarmasin”. Prosedur penelitian ini mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan hasil belajar pembelajaran tematik dengan menggunakan metode *Role Playing*. Hasil penelitian mengalami peningkatan, pengamatan RPP siklus I 71,5 dan siklus II 85,7. Aspek guru siklus I 70,4 menjadi 91,7 di siklus II dan pada aspek Peserta Didik siklus I 66,5 menjadi 90,3 di siklus II. Hasil belajar Peserta Didik 72,6 pada siklus I menjadi 84 pada siklus II. Jadi pembelajaran tematik dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Arham R (2011).

Penelitian ini berjudul “*The Interest of Nursing Students in Learning English Uses Role Playing Models To Develop Speaking Skills. International Jurnal of Chemical Education*” yang bertujuan untuk (1) pentingnya prestasi Peserta Didik dalam berbicara kinerja setelah belajar bahasa Inggris melalui bermain peran. Penelitian ini dilakukan di STIKES Amanah Makassar. Metode yang digunakan adalah kuasi studi eksperimental. Sampel dipilih dengan menerapkan teknik *purposive sampling*. Data dari tes pra dan pasca tes dianalisis dengan menggunakan SPSS (Statistical Package for Social Sciences) dengan t-test dan

ANOVA (Analysis of Variance). Data diperoleh dengan kuesioner yang dianalisis menggunakan hasil Likert scale. Ini mengungkapkan bahwa Peserta Didik memiliki minat tinggi dalam role play seperti yang ditunjukkan oleh 88,33% dari Peserta Didik setuju dengan peran sebagai metode pembelajaran.

Tabel 1.1 Perbedaan dengan Peneliti Terdahulu

NO.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pradita (2014) Pengembangan Bahan Ajar berbentuk LKPD Tematik Integratif Berbasis Peran dan Peduli di Kelas IV SD N 2 Tinggarjaya, Kecamatan Jatilawang, Kabupaten Banyumas	- Menggunakan teori penelitian pengembangan atau <i>Research and development (R&D)</i> .	Indikator masalah yaitu kurangnya peran siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan guru yang kurang kreatif dalam menyampaikan pembelajaran tematik.
2.	Lusianini (2013) Pengembangan LKPD komik berbasis <i>Real life</i> untuk meningkatkan <i>High Order Thinking Skill</i> peserta didik pada materi optik	- Metode penelitian dan pengembangan (R&D).	- Tujuan untuk menjadikan siswa lebih aktif dan ekspresif dalam belajar - Materi pada tema cita-citaku
3.	Bhattacharjee (2013) Efektivitas of <i>Role-Playing Model on the Konstruktion of Education</i>	- Metode penelitian dan pengembangan (R&D). - Indikator masalah yaitu Menentukan keefektifitasan	Memakai pendekatan konstruktivisme

		role playing	
4.	Riza Novita (2014) Pengembangan Pembelajaran Tematik menggunakan model <i>Role Playing</i> Di SDN 01 Banjarmasin	- Metode penelitian dan pengembangan (R&D) - Indikator masalah yaitu cara penerapan role playing.	Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah 14 Palembang
5.	Arham R (2011) <i>The Interest of Nursing Students in Learning English Uses Role Playing Models To Develop Speaking Skills. International Journal of Chemical Education</i>	- Teori bermain peran dan teori Keterampilan	- Peneletian dari penerapan <i>Role Playing</i> pada anak bahasa inggris. - Metode penelitian yang digunakanst udi eksperiment al