

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK
DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN
PERAN PEMBELAJARAN TEMATIK
DI SD**

ARTIKEL PENELITIAN

**OLEH
DEWANTI
NIM F34211749**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2014**

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK
DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN
PERAN PEMBELAJARAN TEMATIK
DI SD**

Dewanti; Edy Yusmin Zainuddin

PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

Email : dewanti_sgu@yahoo.co.id

Abstrak: Masalah umum dalam penelitian ini yaitu Bagaimana peningkatan aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran tematik kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh? Sedangkan masalah khususnya yaitu 1.Bagaimanakah rancangan pembelajaran Tematik dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh? 2.Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran Tematik dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh? 3.Apakah dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas fisik peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh? 4.Apakah dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas mental peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh? 5.Apakah dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas emosional peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh?

Adapun metode yang digunakan bermain peran, sedangkan bentuk penelitian yaitu survey kelembagaan. Setting penelitian yaitu setting dalam kelas I SDN II Tapang Sebeluh dan subyek penelitian adalah siswa yang berjumlah 24 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi langsung, sedangkan alat pengumpul data yang digunakan yaitu indikator kinerja sebagai bahan observasi untuk siswa. Data yang diperoleh tersebut dianalisis dengan perhitungan persentase. Prosedur penelitian ini meliputi 2 siklus. Pada pengamatan awal sebelum dilakukan penelitian persentase aktivitas siswa mencapai 42,5%. Pada siklus I persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 57,5%. Pada siklus II persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 81,67%

Persentase dari pengamatan awal sebesar 42,5% ke siklus II sebesar 81,67 meningkat sebesar 39,17%. Peningkatan ini dikategorikan cukup tinggi dan memenuhi standar yang ditetapkan oleh sekolah yakni 60%.

Kata Kunci : Meningkatkan Aktivitas Belajar, Metode Bermain Peran, Pembelajaran Tematik

Abstraction: A common problem in this study is How the increase learners' learning activities using thematic learning to play a role in the Grade 1 Elementary School 11 Tapang Sebeluh ? While the particular problem that is

1. Bagaimanakah Thematic lesson plan using methods play a role to improve the learners' learning activities 1 Elementary School class 11 Tapang Sebeluh ?
Thematic 2. Bagaimanakah implementation of learning by using role-play to improve learners' learning activities 1 Elementary School class 11 Tapang Sebeluh ?
3. Apakah using role play can improve physical activity grade 1 learners Elementary School 11 Tapang Sebeluh ?
4. Apakah using role play can enhance mental activity grade 1 learners Elementary School 11 Tapang Sebeluh ?
5. Apakah using role play can improve learners' emotional activity grade 1 Elementary School 11 Tapang Sebeluh ?

The method used to play a role, whereas studies that form the institutional survey. Setting the research that is setting in the SDN classes I and II Tapang Sebeluh subjects were students numbering 24 people. Data collection techniques used are direct observation techniques, while the data collection tool that is used as a performance indicator for student observation material. The data obtained were analyzed by calculating the percentage. The procedure of the study include 2 cycles. At the initial observation prior to the study the percentage of student activity reached 42.5%. In the first cycle, the percentage of student activity increased to 57.5%. In the second cycle the percentage of student activity increased to 81.67%. The percentage of the initial observations of 42.5% for the second cycle of 81.67 increased by 39.17%. This increase is considered quite high and meet the standards set by the school that is 60%.

Keywords : Improving Learning Activity, Role Playing Method, Thematic learning

Aktivitas Belajar merupakan kegiatan atau daya penggerak fisik dari peserta didik untuk dapat melakukan kegiatan belajar untuk menambah keaktifan belajar guna mendorong dan mengarah minat belajar peserta didik untuk mencapai tujuan. Aktivitas belajar juga merupakan kegiatan mental yang tidak dapat dilihat. Artinya, proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang belajar tidak dapat kita saksikan. Aktivitas belajar dalam penelitian ini adalah keaktifan siswa dalam berinteraksi terhadap pelajaran dalam bentuk terlibat aktif dalam bermain peran pada pembelajaran tematik yang disampaikan oleh guru. Menurut Anton M. Mulyono (2001 :26), aktivitas adalah “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik, merupakan suatu aktivitas. Noor Latifah (2008) menyatakan bahwa aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktifitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Muhibbin Syah (2010:86) belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa,

baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Kurangnya partisipasi peserta didik dikarenakan pendidik tidak membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan baik sehingga metode yang digunakan tidak tepat. Selama ini, pendidik hanya menggunakan metode ceramah pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Penggunaan metode ceramah menyebabkan pembelajaran hanya terjadi satu arah.

Untuk itu, peneliti ingin mencari solusi terhadap rendahnya aktivitas belajar peserta didik. Peneliti ingin mengubah metode mengajar dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Masalah umum dalam penelitian ini “Bagaimana peningkatan aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran tematik kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh ?” Sub Masalah dari penelitian yaitu : (1). Bagaimanakah perencanaan pembelajaran Tematik dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh? (2). Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran Tematik dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh? (3). Apakah dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas fisik peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh? (4). Apakah dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas mental peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh? (5). Apakah dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas emosional peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran tematik kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh. Dari tujuan tersebut peneliti membagi lagi menjadi beberapa tujuan khusus sebagai berikut: (1). Untuk mendeskripsikan rancangan pembelajaran tematik dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh.

(2). Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran tematik dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh. (3). Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas fisik peserta didik dengan menggunakan metode bermain peran kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh. (4). Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas mental peserta didik dengan menggunakan metode bermain peran kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh. (5). Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas emosional peserta didik dengan menggunakan metode bermain peran kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh.

Menurut Mulyasa (2004), bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran

harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Maka, metode bermain peran (role playing) adalah metode untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Menurut Anton M.Mulyono (2001 :26), aktivitas adalah “ kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik, merupakan suatu aktivitas. Noor Latifah(2008) menyatakan bahwa aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktifitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Muhibbin Syah (2010:86) belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Menurut Nasution dan mursel (1995:21) “ Belajar merupakan usaha mencari dan menemukan makna atau pengertian, inilah yang dikatakan sebagai sifat yang hakiki dalam belajar, guru diharapkan mampu membantu atau memfasilitasi siswa untuk menemukan sendiri makna atau pengertian dalam proses pembelajaran”.

Menurut Mantessori (dalam , Sardiman,2008:96) memberikan pengertian Aktivitas belajar adalah sebagai berikut : Anak-anak itu memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri,membentuk sendiri. Pendidik akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak-anak didiknya. Pernyataan tersebut memberikan petunjuk bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas didalam pembentukan diri adalah siswa itu sendiri, sedang pendidik memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh siswa.

METODE

Metode bermain peran adalah suatu pendekatan pengajaran yang melibatkan siswa untuk belajar sambil bermain. Dengan menggunakan metode bermain maka akan sangat membantu dalam proses aktifitas belajar peserta didik. Disini bisa dilihat dari keadaan peserta didik yang tampak pasif, apabila dengan penggunaan metode bermain peran tersebut akan peserta didik lebih terpacu untuk lebih meningkatnya aktifitas peserta didik tersebut dan mendorong untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Metode bermain peran dan metode sosiodrama dapat dikatakan sama artinya. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Metode sosiodrama merupakan cara mengajar yang dilakukan oleh guru dengan jalan menirukan tingkah laku dari sesuatu situasi sosial. Sedangkan metode bermain peran lebih menekankan pada keikutsertaan para murid untuk memainkan peranan/bermain sandiwara menirukan masalah-masalah sosial tertentu.

Metode bermain peran dalam penelitian ini membuat siswa terlibat aktif dengan berbagai tingkah laku sebagaimana yang dipaparkan pada materi pembelajaran tematik. Peserta didik diajak untuk ikut berperan aktif dalam menirukan tokoh-tokoh di dalam pelajaran dengan berbagai karakter yang sesuai dengan kemampuan dan bakat masing-masing. Dengan demikian seluruh siswa akan terlihat memiliki kesibukan dan peran masing-masing tanpa harus ada yang menjadi peserta didik yang pasif.

Proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang: (Hasan, 1996: 266). Pelajaran tematik merupakan pelajaran yang memuat perpaduan dari beberapa mata pelajaran hingga dipadukan menjadi satu tema. Tema tersebut akan menjadi panduan kita dalam pelajaran tematik. Beberapa mata pelajaran yang dipadukan menjadi satu tema tersebut dimaksudkan untuk membangkitkan minat belajar siswa. Minat belajar yang pada awalnya masih rendah diusahakan agar lebih meningkat kembali. Dengan meningkatnya minat siswa dalam belajar, maka hasil belajar pun akan lebih baik lagi.

Model pembelajaran tematik adalah kegiatan belajar mengajar dengan memadukan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar cara ini dapat dilakukan dengan dua cara. Cara *pertama*, materi beberapa mata pelajaran disajikan dalam tiap pertemuan. Sedangkan cara *kedua*, yaitu tiap kali pertemuan hanya menyajikan satu jenis mata pelajaran. Pada cara kedua ini, keterpaduannya diikat dengan satu tema pemersatu. Oleh karena itu pembelajaran tematik ini sering juga disebut pembelajaran terpadu atau *integrated learning*.

Tahapan dalam penelitian ini terdiri dari 4 tahap, yaitu: 1) tahap perencanaan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap pengamatan/refleksi, 4) tahap refleksi.

Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini beberapa macam kegiatan yang perlu dipersiapkan antara lain penyusunan RPP dan silabus tentang model pembelajaran tematik, melakukan lembar observasi untuk siswa, persiapan bahan dan alat media, membuat alat observasi dan evaluasi.

Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran mengacu kepada indikator kinerja, dimana pelaksanaan tindakan tersebut dimulai dengan mengkondisikan siswa untuk melakukan pelaksanaan bermain peran.

Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan terhadap tindakan kelas selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Melalui hasil observasi dapat dilihat tingkat keberhasilan atau tidaknya suatu metode yang diterapkan pada proses pelaksanaan pembelajaran. Tahapan-tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut. Dari data yang diperoleh selama observasi diadakan perbincangan dengan guru kolabolorator untuk mendapatkan kesepakatan dan simpulan sebagai perencanaan tindakan selanjutnya.

Refleksi

Refleksi merupakan renungan untuk memikirkan apa yang akan dilakukan setelah melakukan tindakan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dari tindakan sebelumnya dalam perbaikan yang akan dilaksanakan serta kriteria dan perencanaan bagi tindakan siklus berikutnya. Penelitian tindakan ini berhasil apabila 10 indikator kinerja yang dirancang .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi hasil Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “ Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan menggunakan metode bermain peran pada peserta didik kelas I SD Negeri 11 tapang sebelah Sekayam Sanggau.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data tentang aktivitas belajar peserta didik dan kemampuan pendidik melaksanakan pembelajaran. Aktivitas peserta didik yang diteliti terdiri dari aktivitas fisik, mental dan emosional. Semua aspek tersebut terdapat dalam indikator kinerja aktivitas belajar yang diperoleh dari siklus I dan siklus II. Data-data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan perhitungan persentase.

Hasil pengamatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Indikator Kinerja Untuk Mengukur Hasil Belajar Siklus I

No	Indikator	SiswaAktif	Siswa Tidak Aktif
1.	Siswa mengajukan pendapat	16	8
2.	Kesungguhan mengikuti kegiatan	16	8
3.	Siswa aktif dalam pembelajaran	15	9
4.	Siswa menyimak penjelasan guru	14	10
5.	Siswa merespon pelajaran yang diberikan	15	9
6.	Siswa menyampaikan pendapatnya	16	8
7.	Siswa memperhatikan permasalahan dengan seksama	12	12
8.	Siswa mengajukan pertanyaan yang relevan	9	15
9.	Siswa memberikan jawaban yang benar	9	15
10.	Siswa aktif dalam kegiatan bermain peran	16	8

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata persentase keaktifan siswa} &= \frac{102}{24} \times 10 \\ &= 42,5\% \end{aligned}$$

Berdasarkan dari data yang diperoleh dari observasi mengenai efektifitas penggunaan metode bermain peran pada penelitian siklus I persentase keaktifan peserta didik mencapai 57,5%. Hasil ini tentunya masih belum memuaskan. Hal

ini dikarenakan persentase minimal yang ditetapkan oleh sekolah ialah 60%. Ada beberapa indikator yang belum mencapai target yang maksimal, diantaranya terlihat dari persiapan yang dilakukan oleh guru belum seimbang dengan persiapan yang dilakukan oleh siswa. Pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik kerap kali menyimpang dari pembahasan pelajaran. Sehingga hal ini mengindikasikan bahwa efektivitas penggunaan metode bermain peran ini belum maksimal dilakukan.

Akan tetapi, kemajuan dalam hal minat siswa mulai terlihat lebih baik dibandingkan sebelum dilakukannya penelitian. Model pembelajaran yang baru dan lebih kreatif yang diberikan oleh guru membuat siswa lebih bergairah dan bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Melihat kenyataan persentase yang hanya mencapai 57,5%, maka dari itu peneliti melakukan langkah tindak lanjut yang lebih baik dalam bentuk penelitian siklus II. Penelitian siklus II diharapkan dapat lebih meningkatkan kembali persentase minat belajar siswa. Hal-hal yang masih belum maksimal dilakukan dan masih belum tercapai pada siklus I diusahakan untuk dapat lebih maksimal dan tercapai pada siklus II.

Berdasarkan refleksi antara peneliti dan kolaborator mengenai pelaksanaan siklus I, diperoleh kesimpulan bahwa pelaksanaan siklus I belum optimal. Masih banyak ditemui banyak kekurangan. Aktivitas belajar peserta didik masih cukup rendah, sedangkan kemampuan pendidik melaksanakan pembelajaranpun masih dalam kategori cukup. Guna meningkatkan aktivitas belajar peserta didik maupun meningkatkan kemampuan pendidik melaksanakan pembelajaran, peneliti bersama kolaborator membuat kesepakatan untuk melaksanakan kegiatan tindakan kedua pada siklus II.

Tabel 2 Indikator Kinerja Untuk Mengukur Hasil Belajar Siklus II

No	Indikator	Siswa Aktif	Siswa Tidak Aktif
1.	Siswa mengajukan pendapat	16	8
2.	Kesungguhan mengikuti kegiatan	16	8
3.	Siswa aktif dalam pembelajaran	15	9
4.	Siswa menyimak penjelasan guru	14	10
5.	Siswa merespon pelajaran yang diberikan	15	9
6.	Siswa menyampaikan pendapatnya	16	8
7.	Siswa memperhatikan permasalahan dengan seksama	12	12
8.	Siswa mengajukan pertanyaan yang relevan	9	15
9.	Siswa memberikan jawaban yang benar	9	15
10.	Siswa aktif dalam kegiatan bermain peran	16	8

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata persentase keaktifan siswa} &= \frac{102}{24} \times 10 \\ &= 42,5\% \end{aligned}$$

Pembahasan

Berdasarkan dari data yang diperoleh dari observasi mengenai efektifitas penggunaan metode bermain peran pada penelitian siklus II persentase keaktifan peserta didik mencapai 81,67%. Persentase tersebut tentunya memberikan hasil yang maksimal dan jauh lebih baik dibandingkan dengan siklus I.

Tercapainya persentase yang jauh lebih tinggi tersebut tidak terlepas dari

kinerja dan persiapan yang dilakukan oleh guru pada awal sebelum dilakukannya pembelajaran. Guru meninjau point-point penting yang harus dimaksimalkan pada penelitian ini dengan bertitik tolak dari hasil penelitian siklus I.

Strategi dan model pembelajaran dengan metode bermain peran tetap diterapkan pada siklus II ini. Akan tetapi, guru lebih memaksimalkan media-media yang ada, memperhatikan siswa dengan seksama. Selain itu, penyampaian pelajaran yang dilakukan oleh guru lebih variatif. Kegagalan pada siklus I menjadi acuan guru untuk menindaklanjuti hal-hal yang masih kurang.

Dengan dilakukannya persiapan yang matang dan tertata dengan baik, maka guru dapat menerapkan dan memaksimalkan metode bermain peran pada siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh. Sehingga hasil yang dicapai pun menunjukkan peningkatan yang jauh lebih baik.

Jadi, dapatlah disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran tematik siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh Sanggau mencapai hasil yang memuaskan dengan persentase 81,67%. Metode bermain peran yang digunakan oleh guru sangat efektif diterapkan pada pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Perencanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sebagai strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa mendapat perhatian yang khusus. Kesiapan guru dalam menyiapkan ruangan, alat dan media pembelajaran serta memeriksa kesiapan siswa mengalami perubahan positif yang signifikan. Data pada IPKG I Siklus I dan IPKG II siklus I yakni tentang kemampuan guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran menunjukkan hasil yang masih belum maksimal masih terdapat banyak kriteria cukup.

Pelaksanaan IPKG I Siklus II dan IPKG II Siklus II menunjukkan hasil yang jauh lebih baik. Hal inilah yang kemudian sebagai factor pendukung tercapainya hasil belajar dan minat belajar siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh yang kemudian jauh lebih meningkat.

Hasil peningkatan aktivitas fisik pada siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh mencapai rata-rata diatas 75%. Hal ini terlihat dalam bentuk siswa yang terlibat dalam memerankan tokoh sebagaimana yang diinginkan di dalam materi pelajaran.

Peningkatan aktivitas mental peserta didik juga lebih meningkat, peserta didik lebih berani dan yakin untuk menyampaikan pertanyaan kepada guru terhadap hal-hal yang belum diketahuinya.

Aktivitas emosional peserta didik dengan metode bermain peran ini tentu lebih baik. Hal ini dikarenakan peserta didik saling berkelompok-kelompok di dalam memerankan tokoh-tokoh di dalam buku. Dengan sendirinya kerjasama dapat terjadi di dalam pembelajaran.

Saran

Berdasarkan beberapa simpulan penelitian yang telah dikemukakan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut: 1) Pembelajaran tematik memerlukan keterampilan dan kemampuan guru dalam memilih media yang tepat, sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan mudah untuk dipahami oleh siswa. Dalam hal ini, peneliti menyarankan agar guru mencoba untuk menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran tematik terutama pada siswa Sekolah Dasar Negeri 11 Tapang Sebeluh Sekayam Sanggau. Hal ini dikarenakan penggunaan media dan metode seperti ini dapat membangkitkan minat dan aktivitas siswa dalam pembelajaran yang juga berdampak positif pada peningkatan prestasi belajar siswa. 2) Guru hendaknya selalu melakukan inovasi dalam menyampaikan materi kepada siswa. Hendaknya inovasi yang dilakukan berorientasi kepada peningkatan prestasi belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Aunurrahman, (2010). *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur penelitian, suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Angkasa.
- Baharudin, dan Wahyuni, Esanur, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar Rozz, 2008.
- Dahar. RW. (1996) *Teori-teori Belajar*, Jakarta ; Erlangga.
- Dahlan MD. (1990) *Model-model Mengajar*, Bandung; Diponogoro.
- David, I.K (1987) *Pengelolaan Belajar*, Jakarta: David_MC. Coy, Inc
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 1995 *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hadari Nawawi (2005:95). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah University Press.
- Iskandar.2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Referensi (Gp Press Group).
- Kunandar. (2007). *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Muhibbin, Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung : PT. Remaja.
- Mulyasa, E. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (1985). *Teori Belajar*. Jakarta: Fakultas Pasca Sarjana IKIP Jakarta.
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Cetakan ke-15. Bandung: PT Remaja Rosyada Offset.
- Winkel. 1987. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Grasindo
- Yunanto, Sri Joko. 2004. *Sumber Belajar Anak Cerdas*. Jakarta: Grasindo.
- Zuldafril. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pontianak: STAIN Pontianak Press
- (2009). *Pendekatan Penelitian dan Teknik Penulisan Karya Ilmiah*. Pontianak: Pustaka Abuya