



# ANALISIS PENGGUNAAN MODEL *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF PADA PESERTA DIDIK KELAS IIIA

Dewi Fitriani<sup>1</sup>, Sutoyo<sup>2</sup>, Oktiana Handini<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Slamet Riyadi , email: [fitrianiingsihdewi0@gmail.com](mailto:fitrianiingsihdewi0@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Slamet Riyadi , email: [sutoyo@unisri.ac.id](mailto:sutoyo@unisri.ac.id)

<sup>3</sup> Universitas Slamet Riyadi , email: [oktiana.handini@unisri.ac.id](mailto:oktiana.handini@unisri.ac.id)

## INFO ARTIKEL

*Sejarah artikel:*

Diterima : Maret 2021

Direvisi : April 2021

Disetujui : Mei 2021

Terbit : Juni 2021

**Kata Kunci:**

model role playing,  
pembelajaran tematik  
integratif

**Keywords:**

*role playing model,  
integrative thematic  
learning*

## ABSTRACT

*The purpose of this study is 1). To know the advantages and disadvantages of role playing model, 2). To find out to the effectiveness of the application of role playing model, 3). To describe the factors that can affect the role playing learning model. This type of research is qualitative research. Based on the analysis of data can be collected that: 1) The advantages in the use of role playing model that is learners can directly participate actively in playing, while in the lack of role playing model that is still students are lacking themselves, 2) the application of role playing model is good enough, 3) there are obstacles and obstacles that occur able to be overcome by the teacher concerned.*

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah 1). Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan model role playing, 2). Untuk mengetahui ke efektifitas penerapan model role playing, 3). Untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi model pembelajaran role playing. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa: 1) Kelebihan dalam penggunaan model role playing yaitu peserta didik bisa langsung ikut aktif dalam bermain, sedangkan dalam kekurangan model role playing yaitu peserta didik masih kurang diri, 2) penerapan model role playing sudah cukup baik, 3) adanya hambatan dan kendala yang terjadi mampu di atasi oleh guru yang bersangkutan

## PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar adalah jenjang pendidikan yang memiliki peran yang sangat besar untuk mewujudkan generasi bangsa sehingga tidak terpisah dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan yang diharapkan bisa menjadikan kemajuan yang lebih baik untuk manusia. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan manusia, akhlak

mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dengan tujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik supaya menjadi manusia yang berkualitas dengan memiliki ciri-ciri beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia sehat, mandiri dan menjadi warga Indonesia yang demokratis.

Merujuk pendapat Hamalik (2014:135) Guru yang baik berusaha sekedar mungkin agar pengajarannya berhasil. Adapun faktor yang bisa membawa keberhasilan seorang guru membuat perencanaan mengajar sebelumnya. Sebagai pengertian tersebut guru sebagai fasilitator dituntut untuk bisa membawa proses pembelajaran di kelas lebih hidup jadi peserta didik dapat menikmati pembelajaran. Bukan berarti proses mengajar harus terpusat kepada guru.

Guru harus mampu menyajikan suatu pembelajaran yang berkualitas untuk mengembangkan potensi peserta didik. Sebagaimana tercantum dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomer 16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi dan kompetensi guru SD/MI disebutkan bahwa guru harus memilih strategi pembelajaran yang efektif, supaya tidak membosankan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran yang menarik adalah awal dari proses pembelajaran yang efektif dan memiliki daya tarik tersendiri oleh peserta didik. Selama ini, proses pembelajaran di kelas IIIA SD Negeri Kestalan No.5 Surakarta kurang menarik minat yakni hanya mendengarkan, mencatat, menjawab pertanyaan bila guru memberikan pertanyaan. Sehingga membuat peserta didik menjadi bosan dan tidak meninggalkan kesan pembelajaran yang bermakna. Padahal guru adalah pemeran utama dalam menciptakan situasi integratif dan edukatif yakni dengan interaksi antara guru dan peserta didik.

Pembelajaran tematik adalah proses interaksi peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan kearah yang lebih baik. Menurut Oktiana dalam jurnal Profesi Pendidikan (2018:151-58) berpendapat bahwa pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tpe/jenis dari model pada model pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran tematik merupakan bagian dari kurikulum 2013 di Indonesia sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013. Salah satu SD yang sudah menggunakan kurikulum 2013 yaitu SD Negeri Kestalan No.5

Surakarta. SD Negeri Kestalan No.5 Surakarta sudah menerapkan kurikulum 2013 mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 6, dalam pembelajaran tematik integratif ini memiliki ladsan harus didukung pembelajaran melalui strategi, model, metode, dan media pembelajaran. Salah satu kelas yang sudah menerapkan model pembelajaran adalah kelas IIIA. Pemilihan model yang tepat perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang akan disampaikan, tujuan, waktu yang tersedia, banyak dan sedikitnya peserta didik. Kelebihan dan kekurangan dari suatu model pembelajaran yang akan digunakan, untuk mendapatkan kesimpulan dalam evaluasi pembelajaran.

Dengan menggunakan pembelajaran yang tepat, maka pemahaman peserta didik terhadap materi yang di sampaikan oleh dapat diterima oleh peserta didik dengan baik, sehingga peserta didik akan memiliki tingkat pemahaman terhadap pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran tematik yang disampaikan kepada peserta didik, guru harus memiliki pendekatan yang melibatkan peserta didik untuk bertindak lebih aktif. Untuk tercapainya peran pendidikan yang penting bagi bangsa yaitu dengan proses pembelajaran yang berkualitas. Dalam hal ini merupakan susunan dari beragam komponen atau dengan yang lain untuk berupaya meningkatkan hasil belajar peserta didik, kurikulum, materi, model-model pembelajaran dan media pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran juga berpengaruh besar dalam proses pembelajaran. Dengan adanya strategi, metode, pendekatan maupun model pembelajaran yang menyenangkan mampu digunakan untuk mendorong peserta didik aktif dalam belajar.

Di dalam proses pembelajaran seorang guru berusaha untuk dapat menciptakan dan menggunakan berbagai macam model pembelajaran agar pembelajaran tidak membosankan bagi peserta didik. Akan tetapi di SD Negeri Kestalan No.5 Surakarta terdapat guru yang belum bisa menerapkan model *role playing* sesuai sintaknya. Hal tersebut akan berdampak kepada peserta didik yaitu peserta didik menjadi kurang paham materi yang akan di sampaikan oleh guru. Ciri-ciri peserta didik yang kurang memahami pembelajaran yang menggunakan model *role playing* yaitu: 1) Peserta didik tidak dapat menggunakan bahasa yang baik saat pembelajaran di kelas, 2) Terdapat peserta didik yang tidak antusias dalam belajar ketika guru mengajar di dalam kelas. 3) Peserta didik mengantuk saat proses pembelajaran di kelas. 4) Peserta didik tidak memperhatikan guru yang menerangkan. Berdasarkan hasil observasi pendahulu yang peneliti lakukan pada saat Magang 1, 2, dan 3 di SD

Negeri Kestalan No.5 Surakarta terdapat 3 peserta didik dari kelas IIIA yang berjumlah 33 peserta didik kurang memahami pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*.

Metode dan model mengajar yang digunakan guru di SD Negeri Kestalan No.5 Surakarta belum begitu bervariasi yaitu masih menggunakan metode ceramah dan sangat sederhana (konvensional), dan tanya jawab, sehingga peserta didik cenderung pasif saat proses pembelajaran berlangsung. Metode yang tepat untuk membuat pembelajaran menarik untuk peserta didik yaitu peserta didik harus ikut terlibat dan lebih aktif dalam proses pembelajaran yang lebih mengedepankan aktivitas, di mana peserta didik dituntut memperoleh pengalaman sebanyak-banyaknya.

Salah satu pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. *Role playing* atau bermain peran menurut (Fogg, 2001) dalam Miftahul Huda (2013:209) adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment*. Dalam RP, peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat pembelajaran terdapat di dalam kelas. Jadi secara singkat metode bermain peran adalah suatu bentuk aktivitas di mana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari guru kelas IIIA, Peserta Didik IIIA, dan Kepala Sekolah SD Negeri Kestalan No.5 Surakarta. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang di gunakan adalah teknik interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, ibu guru kelas IIIA menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan model *role playing* peserta didik diberikan suatu objek atau bahan, sehingga peserta didik dapat menguasai bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan memerankan sebagai tokoh hidup. Hal ini sesuai dengan pendapat Miftahul

Huda (2013:115) yang mengemukakan bahwa *role playing* merupakan sebuah model pembelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing peserta didik untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Kestalan No.5 Surakarta, terdapat beberapa analisis metode *role playing* dalam pembelajaran tematik integratif di kelas IIIA:

### **1. Kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan model *role playing* di dalam pembelajaran tematik.**

Dalam penelitian ini diketahui bahwa konsep model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik peserta didik Kelas III SD Negeri Kestalan No.5 Surakarta adalah suatu pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Asep Priatna dan Ghea Setyarini (2019) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia" Hasil analisa menunjukkan terdapat Pengaruh yang signifikan dan dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar setelah pembelajaran antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Nilai nilai rata-rata post test kelas eksperimen lebih baik dengan nilai post test 80.19 dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan rata-rata post-test 74,90. Ini terbukti bahwa penggunaan model *role playing* dalam kategori sedang dengan skor 0,51 untuk meningkatkan hasil belajar terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan model *role playing* yaitu peserta didik bisa langsung ikut aktif dalam bermain peran sehingga peserta didik semakin percaya diri dan mampu meningkatkan kemampuan berbicara ketika berada didepan kelas,

sedangkan dalam kekurangan model *role playing* yaitu peserta didik masih tidak percaya diri ketika berada didepan kelas untuk melakukan suatu peran.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat memberikan arti bahwa pada model *role playing* diharapkan dapat melatih anak untuk lebih berani dalam mengeksplor kemampuannya dan memancing emosinya unuk berani dalam memecahkan setiap masalah dan berani dalam mengemukakan pendapatnya di depan umum, hal ini sangat penting dalam kelangsungan kehidupannya di dalam masyarakat setelah mereka mengenyam pendidikan di perguruan tinggi, *role playing* juga mendidik anak untuk bisa lebih berfikir kritis dari faktor faktor yang mendasari model tersebut secara tidak langsung, peserta didik berani mengemukakan pendapat, peserta berani untuk berbicara di depan publik, dari situ akan tumbuh secara emosional dan membentuk kepribadian peserta didik yang berani, aktif, dan kritis di dalam kelas ataupun nantinya jika mereka sudah terjun langsung di kehidupan yang sesungguhnya yaitu masyarakat. Jika dibandingkan dengan model pembelajaran lain, maka model *role playing* tampak lebih menekankan keterlibatan peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik aktif dalam pembelajaran dan penilaian untuk pembuatan keputusan.

Hal ini sesuai dengan panduan kurikulum yang menyatakan bahwa pengalaman belajar peserta didik menempati posisi penting dalam usaha meningkatkan kualitas lulusan. Untuk itu guru dituntut harus mampu merancang dan melaksanakan proses pembelajaran dengan tepat. Setiap peserta didik memerlukan bekal pengetahuan dan kecakapan agar dapat hidup di masyarakat dan bekal ini diharapkan diperoleh melalui pengalaman belajar di sekolah. Oleh sebab itu pengalaman belajar di sekolah sedapat mungkin memberikan bekal peserta didik dalam mencapai kecakapan untuk berkarya. Kecakapan ini disebut dengan kecakapan hidup yang cakupannya lebih luas dibanding hanya sekadar keterampilan. Pembelajaran yang mengaitkan anak dengan pengalamannya sehari-hari, akan tampak jelas manfaatnya dalam kehidupan anak, sehingga dalam anak belajar ada keterkaitan dengan pengalaman anak sehari-hari.

## **2. Efektivitas penerapan model *role playing* pada peserta didik di kelas IIIA SD Negeri Kestalan No.5 Surakarta.**

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa model *role playing* ini sangat efektif untuk diterapkan di dalam pembelajaran karena untuk melatih peserta didik untuk tampil di depan kelas dengan percaya diri dan meningkatkan

kemampuan dalam berkomunikasi. Dengan perkataan lain bahwa pengetahuan itu adalah konstruksi dari seseorang yang sedang belajar. Ini berarti, peserta didik diberi keleluasaan untuk mengekspresikan jalan pikirannya, menyelesaikan masalah menurut dirinya sendiri, mengkomunikasikannya, dan dapat belajar dari ide teman-temannya. Peserta didik dilibatkan secara penuh dalam proses menemukan dan merumuskan kembali konsep yang sedang ingin dituju, dengan guru sebagai pembimbingnya.

Pembelajaran yang mementingkan motivasi intrinsik akan menimbulkan dorongan dari dalam diri peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Tujuan dan cara mencapainya dapat ditentukan sendiri oleh peserta didik. Peserta didik diberi kebebasan menyampaikan ide-idenya sendiri dalam belajar. Di samping itu pembelajaran lebih menekankan pada dunia nyata. Dengan penekanan pada dunia nyata, peserta didik belajar tampak jelas manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.

Hal itu sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Asep Priatna dan Ghea Setyarini (2019) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia" Hasil analisa menunjukkan terdapat Pengaruh yang signifikan dan dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar setelah pembelajaran antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Nilai nilai rata-rata post test kelas eksperimen lebih baik dengan nilai post test 80.19 dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan rata-rata post-test 74,90. Ini terbukti bahwa penggunaan model *Role Playing* dalam kategori sedang dengan skor 0,51 untuk meningkatkan hasil belajar terhadap keterampilan berbicara peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah peneliti ini meneliti uji pengaruh dan motivasi belajar peserta didik sebagai variable bebas.

### **3. Faktor yang mempengaruhi terlaksananya pembelajaran menggunakan model *role playing* pada peserta didik di kelas IIIA SD Negeri Kestalan No.5 Surakarta.**

Berdasarkan hasil wawancara yang didapat oleh peneliti dapat diambil kesimpulan bahwa cara mengatasi hambatan dari model *role playing* pada pembelajaran tematik peserta didik kelas III SD Negeri Kestalan No.5 Surakarta

antara lain adalah a) guru diharapkan bisa jadi motivator dan fasilitator bagi peserta didik dimana guru harus bisa mempersiapkan RPP sebelum pembelajaran dimulai, b) guru harus memiliki siasat yang jitu untuk meningkatkan motivasi peserta didik atau keinginan peserta didik dalam penerapan model *role playing* yang dapat membangun peserta didik secara aktif dalam proses bermain peran, c) pelaksanaan penerapan model *role playing* dalam pembelajaran tematik ini harus sering diterapkan agar peserta didik lebih terlatih lagi dalam berkomunikasi, d) pihak sekolah diharapkan lebih meningkatkan dukungan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran model *role playing* sehingga bisa meningkatkan motivasi peserta didik.

Dukungan tersebut misalnya dengan sarana dan prasarana serta media yang dapat mendukung terlaksananya model pembelajaran *role playing* ini, e) harusnya guru tetap berusaha memahami langkah-langkah model pembelajaran *role playing* dan memberikan pengarahan yang jelas dan sistematis kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih memahami langkah-langkah model pembelajaran tersebut, f) diharapkan guru dapat membangun suasana kelas demokratis dan menyenangkan yaitu dengan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan interaktif, g) diharapkan guru tetap berusaha untuk menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik agar peserta didik lebih berani, yakin dan tidak takut salah dalam menyelesaikan tugasnya tersebut, h) diharapkan guru memberikan *reward* kepada peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, i) peserta didik sebaiknya juga dapat menumbuhkan motivasi dalam dirinya untuk lebih percaya diri dalam berkomunikasi di depan kelas, j) diharapkan peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik ini.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sidiq Saputra, Maskun, dan Suparman Arif (2017). Dengan judul “Pengaruh Model Role Playing Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa”. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa, terdapat pengaruh yang signifikan -0,189. Hal ini menyatakan bahwa hubungan antara motivasi peserta didik sebelum dan sesudah diberi metode pembelajaran konvensional termasuk kedalam kategori lemah.

Sedangkan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *role playing* korelasi besarnya taraf signifikansi penggunaan model pembelajaran *role playing* adalah 0,283 yang jika dimasukkan kedalam interpretasi korelasi termasuk kedalam kategori cukup. Secara keseluruhan menjelaskan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat mempengaruhi motivasi peserta didik secara signifikan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah peneliti ini meneliti uji pengaruh dan motivasi belajar peserta didik sebagai variabel bebas.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, maka dapat ditarik kesimpulan diantaranya:

1. Kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan model *role playing* di dalam pembelajaran tematik yaitu peserta didik bisa langsung ikut aktif dalam bermain peran sehingga peserta didik semakin percaya diri dan mampu meningkatkan kemampuan berbicara ketika berada didepan kelas, sedangkan dalam kekurangan model *role playing* yaitu peserta didik masih tidak percaya diri ketika berada didepan kelas untuk melakukan suatu peran.
2. Efektivitas penerapan model *role playing* pada peserta didik di kelas IIIA SD Negeri Kestalan No.5 Surakarta. Pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran terdiri dari a) Guru menyuruh menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, b) Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario yang sudah dipersiapkan dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar-mengajar, c) Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario yang sudah dipersiapkan dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar-mengajar, d) Guru membentuk kelompok peserta yang anggotanya lima orang, e) Guru memberikan penjelasan f) Guru memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakukan/memerankan skenario yang sudah dipersiapkan, g) Setiap peserta berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan, h) Setelah selesai ditampilkan, setiap peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan kelompok masing-masing, i) Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
3. Faktor yang mempengaruhi terlaksananya pembelajaran menggunakan model *role playing* pada peserta didik di kelas IIIA SD Negeri Kestalan No.5 Surakarta.

Hambatan atau kendala pembelajaran model *role playing* pada peserta didik di kelas IIIA SD Negeri Kestalan No.5 antara lain: 1) faktor internal terdiri dari fisiologis dan psikologis peserta didik, 2) faktor Ekstrenal terdiri dari faktor lingkungan sosial dan nonsosial yaitu peserta didik, guru, cara dan alat yang di gunakan, 3) ada beberapa peserta didik yang kurang lancar dalam membaca dan peserta didik masih banyak yang merasa malu. Kemudian cara mengatasi hambatan dalam model pembelajaran *role playing* kelas IIIA SD Negeri Kestalan No.5 Surakarta yaitu guru diharapkan bisa jadi motivator dan fasilitator bagi peserta didik dimana guru harus bisa mempersiapkan RPP sebelum pembelajaran dimulai serta guru harus memiliki siasat yang jitu untuk meningkatkan motivasi peserta didik atau keinginan peserta didik dalam penerapan model *role playing* yang dapat membangun peserta didik secara aktif dalam proses bermain peran.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan yaitu: Guru diharapkan dapat melaksanakan perannya sebagai fasilitator pembelajaran yang baik, dengan cara mendorong dan memotivasi peserta didik agar peserta didik dapat bekerja sama dan saling membantu dalam kelompok. Guru diharapkan mampu membangun suasana kelas yang demokratis dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpendapat, bertanya, menjawab maupun menyanggah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asep Priatna & Ghea Setyarini. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV Sd Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal: STKIP Subang*.
- Hamalik Hamzah. 2014. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Lexy J. Moleong. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Miftahul Huda. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran Dan Pembelajaran Isu Isu Dan Paradigma*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Oktiana Handini, Soewalni Soekirno. 2019. "Intensitas Pembelajaran Tematik Integratif Melalui Pendekatan Saintifik Di SD Kestalan Surakarta". Jawa Tengah *Widya Wacana* 14 (1)

Oktiana Handini & Sarafuddin. 2018. "Pengembangan Pembelajaran Tematik Integrative Melalui Collaboration Model Di Sekolah Dasar Kota Surakarta". Jawa Tengah. *Jurnal Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI)* 5 (2).

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20. 2018. Tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal.