

Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SDN Kota Bengkulu

Fitri Ramadayanti
Universitas Bengkulu
Fitriramadayanti1998@gmail.com

Wurjinem
Universitas Bengkulu
Wurjinem@gmail.com

Sri Ken Kustianti
Universitas Bengkulu
Srikenkustianti@gmail.com

Abstract

This study aims to produce a Learning Implementation Plan (RPP) using a role playing learning model in grade IV Elementary School (SD) which can be used as a reference for teachers in implementing classroom learning. This study is a Research and Development (R&D) research by modifying the 4-D model. However, this research was only carried out until the third stage, namely Develop (Development). Validation is carried out by learning design experts and learning material experts. The lesson plans developed were given scores and responses by 8 public elementary school teachers in Bengkulu City. The data analysis technique used descriptive statistical analysis of the results of expert validation assessments and teacher responses as well as qualitative descriptive analysis of comments from expert validation and teacher responses. This study produced a Learning Implementation Plan (RPP) model using a role playing learning model with assessments from instructional design experts, learning materials and language on RPP validation of 94.6 with very good categories. The teacher's response was 91 with very good category. So, the research that has been carried out can be concluded that the lesson plan using the role playing learning model in thematic learning in grade IV SD can be categorized as a very good lesson plan and can be used in learning at school.

Keywords: RPP, Development, Role Playing, Thematic.

Pendahuluan

Pada era globalisasi saat ini manusia dihadapkan pada berbagai tantangan hidup yang semakin kompetitif, dituntut untuk menghadapi segala perubahan yang terjadi. Pendidikan merupakan wahana yang tepat untuk manusia dalam meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan segala potensi yang ada dalam

dirinya (Gunawan, 2018: 240). Oleh karena itu, pendidikan merupakan salah satu aspek yang memiliki peranan penting dalam membentuk generasi penerus.

Pendidikan Nasional diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 disebutkan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Tujuan pendidikan nasional itu merupakan rumusan mengenai kualitas manusia Indonesia yang harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Oleh karena itu, rumusan tujuan pendidikan nasional menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan.

Dalam mencapai tujuan pendidikan Indonesia diperlukan sebagai pedoman yang menjadi petunjuk dalam pelaksanaan pembelajaran. Pedoman yang digunakan sebagai acuan siswa dalam belajar adalah kurikulum. Kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum 2013. Dengan demikian kurikulum 2013 merupakan acuan dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Menurut Redhana (2019) tujuan dari kurikulum 2013 untuk menjawab tantangan dari abad 21, dituntut untuk merubah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pendidik menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik atau pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Untuk dapat menerapkan pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 dan kompetensi abad 21, guru perlu memiliki pengetahuan yang memadai tentang pendekatan saintifik, model pembelajaran, dan penilaian autentik yang digunakan dalam implementasi kurikulum 2013.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah Dasar perlu direncanakan dengan baik dan harus dibuat secara lengkap dan sistematis dengan memperhatikan keadaan di kelas, karakteristik peserta didik serta tingkat perkembangan anak. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No 22 Tahun 2016 yang menyatakan bahwa setiap guru (pendidik) berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Berdasarkan pengalaman peneliti di lapangan, SD tersebut telah menggunakan kurikulum 2013. Pada pelaksanaan pembelajaran ditemukan permasalahan, yaitu (1) guru belum membuat RPP secara lengkap dan sistematis, (2) guru sudah menggunakan RPP dalam kegiatan pembelajaran, namun belum menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. (3) guru lebih sering menggunakan buku siswa sebagai sumber pembelajaran sehingga pengembangan materinya masih sangat sempit. Untuk itu, perencanaan pembelajaran yang disusun hendaknya disesuaikan dengan perkembangan peserta didik, memperhatikan kurikulum, dan kondisi pembelajaran, sehingga model dan metode pembelajaran sesuai dengan perkembangan peserta didik yang tertuang dalam RPP dapat terwujud.

Berdasarkan hal tersebut, maka salah satu solusinya dengan mengembangkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan model pembelajaran yang efektif sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang dialami siswa merupakan keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan, maka dari itu seseorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui model pembelajaran yang inovatif sehingga siswa mampu terlibat aktif dalam mengembangkan kemampuannya dalam berpikir rasional, kritis dan kreatif (Megayani dan Maulana, 2017: 28).

Dalam penelitian pengembangan ini peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *role playing* karena kelebihan dari *role playing* adalah (1) membuat suasana yang menggembirakan bagi siswa selama mereka belajar, (2) dapat membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman langsung, (3) model *role playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan (4) dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan (Anas, 2014: 52). Model pembelajaran *role playing* digunakan karena model ini memiliki perencanaan yang baik untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, siswa dapat terlibat langsung, siswa dapat membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman langsung dan menjadikan siswa lebih kreatif, dan mandiri. Dengan model pembelajaran *role playing* siswa akan lebih tertarik, bersemangat dalam belajar, tidak membosankan dan materi pelajaran dapat dirasakan dan diresapi siswa, dan diharapkan dapat merangsang belajar siswa lebih meningkat sehingga menghasilkan prestasi belajar yang baik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pengembangan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar Kota Bengkulu”.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*). Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pembelajaran Tematik menggunakan model pembelajaran *role playing* ini memodifikasi model 4D (*Four D*) oleh Thiagarajan dan Sammel dalam Winarni (2018: 257). Pengembangan dengan model ini terdiri dari empat tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*desseminate*). Tahap pertama sampai ketiga yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan sering disebut sebagai bagian pengembangan, sedangkan bagian keempat sering disebut sebagai bagian penyebaran. Tetapi dalam pelaksanaan penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (*develop*) karena kondisi wabah Covid-19 yang tidak memungkinkan untuk dilakukan eksperimen di sekolah dan penyebarluasan (*Disseminate*) RPP yang telah dihasilkan pada tahap pengembangan.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas IV SD Negeri di kota Bengkulu. Subjek penelitian atau guru sebagai pengguna diminta memberi tanggapan terhadap RPP pada pembelajaran Tematik menggunakan model *role playing*. Subjek penelitian/guru SD berjumlah 8 guru kelas IV SD Negeri di kota Bengkulu, diantaranya Sekolah Dasar Akreditasi A (SD Negeri 45 dan SD Negeri 42), Sekolah Dasar Akreditasi B (SD Negeri 44 dan SD Negeri 06) yang masing-masing SD mengambil 2 guru.

Jenis data yang diperoleh dari pengembangan RPP ini dibagi menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa masukan, catatan, kritik dan saran perbaikan berdasarkan hasil validasi ahli dan angket tanggapan guru. Sedangkan data kuantitatif berupa skor penilaian yang diberikan oleh validator dan respon guru terhadap RPP yang telah dibuat.

Instrumen-instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi RPP digunakan untuk memperoleh masukan berupa penilaian, catatan, kritik dan saran terhadap rancangan awal (rancangan 1) RPP yang digunakan dalam memperbaiki rancangan 1 RPP yang sedang dikembangkan. Aspek-aspek yang dimunculkan dalam instrumen ini dikembangkan dari komponen RPP yang telah dikembangkan.

Validator memberikan penilaian terhadap rancangan 1 RPP pada indikator validasi dengan memberikan tanda (√) pada baris dan kolom yang sesuai, serta menuliskan butir-butir saran dan kritik pada naskah RPP. Kemudian validator diminta memberikan penilaian secara umum terhadap RPP dengan kategori (1) tidak valid (2) kurang valid, (3) cukup valid, (4) valid dan (5) sangat valid.

b) Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru digunakan untuk mengumpulkan data tentang respon guru terhadap rancangan 3 RPP yang dikembangkan. Aspek-aspek yang dimunculkan dalam angket tanggapan guru yaitu aspek tanggapan guru terhadap komponen yang ada dalam rancangan 3 RPP tersebut. Kemudian guru diminta memberikan penilaian secara umum terhadap RPP dengan kategori (1) tidak baik (2) kurang baik, (3) cukup baik, (4) Baik dan (5) sangat baik.

Dengan demikian baik tidaknya tanggapan guru terhadap RPP dapat diketahui melalui hasil tanggapan RPP yang dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri di kota Bengkulu. Jika perangkat yang digunakan belum memenuhi kriteria sebagaimana RPP yang baik maka hasil penilaian tersebut akan digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki/merevisi kembali RPP tersebut. Hasil revisi RPP pada tahap ini kemudian dinamakan sebagai rancangan RPP final.

Hasil

Kronologis Pengembangan

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada penelitian ini tahap pendefinisian adalah menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Tahapan pendefinisian terdiri dari lima langkah yaitu analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, spesifikasi indikator pembelajaran.

1) Analisis Awal-Akhir

Pada tahap Awal-akhir peneliti melakukan analisis terhadap RPP yang digunakan guru di Sekolah Dasar. Hasil dari analisis tersebut yaitu guru sudah menggunakan RPP dalam pembelajarannya tetapi belum lengkap dan sistematis. RPP yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga siswa belum memperoleh pembelajaran yang bermakna dan mengajak siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, seharusnya guru dapat memfasilitasi kebutuhan siswa dan mengajak siswa untuk lebih aktif. Guru hanya menggunakan buku siswa sebagai sumber pembelajaran sehingga pengembangan materinya masih sangat sempit, seharusnya guru mencari materi di buku lain seperti buku BUPENA sehingga pengembangan materinya dapat lebih luas dan pemahaman materi untuk anak akan lebih jelas.

2) Analisis Siswa

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kegiatan dan karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan RPP pembelajaran Tematik serta sesuai dengan subjek penelitian yaitu siswa. Berdasarkan teori piaget perkembangan intelektual anak usia 10 tahun, masuk dalam tingkatan tahap operasional konkret (*concrete operations stage*). Siswa yang memasuki tahap ini proses-proses berfikir mereka menjadi terorganisasi ke sistem proses-proses mental yang lebih besar yang memudahkan dari pada sebelumnya. Maka dari itu, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan dan berani berperan aktif.

3) Analisis Konsep

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep relevan yang akan dikembangkan. Dari analisis buku guru dan buku siswa, peneliti menetapkan materi pembelajaran pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku, pembelajaran 1 dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA.

4) Analisis Tugas

Pada langkah ini peneliti melakukan analisis tugas-tugas berupa kompetensi yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini ditujukan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang dimiliki oleh siswa yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.

5) Spesifikasi Indikator Pembelajaran

Penyusunan indikator pencapaian pembelajaran yang dilakukan peneliti didasarkan pada KD yang terdapat pada buku guru. Peneliti menganalisis KD yang terdapat pada Tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku), Subtema 1 (Lingkungan Daerah Tempat Tinggalku), Pembelajaran 1 serta muatan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia

b. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap ini bertujuan merancang produk dalam penelitian ini berdasarkan hasil analisis pada tahap *define*. Hasil dari tahap perancangan (*design*) kemudian disebut rancangan 1. Produk yang dihasilkan adalah RPP pembelajaran tematik menggunakan model pembelajaran *role playing*. Adapun langkah-langkah kegiatan pada tahap ini yaitu:

1) Menganalisis Tema, Subtema, KD Muatan Mata Pelajaran dan Pembelajaran

Setelah menganalisis buku guru dan buku siswa, peneliti menemukan tema yang sesuai dengan model pembelajaran *role playing*. Di dalam tema 8 tersebut memiliki subtema 1 yang berisi mata pembelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, dan SBdP. Peneliti memilih pembelajaran 1 yang memiliki mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan KD 3.9 mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dan KD 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual serta membahas materi tentang cerita fiksi. Pada mata pelajaran IPA dengan KD 3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dan KD 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak serta membahas materi tentang gaya dan gerak. Sehingga mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA cocok untuk digunakan pada model pembelajaran *role playing*.

2) Menetapkan Tema, Subtema dan Pembelajaran

Dalam tahap ini dipilih satu pembelajaran yang cocok dikembangkan menggunakan model pembelajaran *role playing*, yaitu pada Tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku), Subtema 1 (Lingkungan Daerah Tempat Tinggalku), Pembelajaran 1 serta muatan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia. Pembelajaran ini sangat sesuai dengan model pembelajaran *role playing* karena pada mata pelajaran Bahasa Indonesia membahas tentang teks fiksi yang berjudul "Timun Mas". Pada teks fiksi yang berjudul "Timun Mas" terdapat gaya yang dilakukan Timun Mas ketika melempar biji mentimun, garam, biji jarum, dan terasi. Gaya yang dilakukan Timun Mas merupakan salah satu pembahasan dari mata pelajaran IPA yaitu membahas tentang gaya dan gerak. Dengan menerapkan model *role playing*

diharapkan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan, dapat membangkitkan gairah belajar dalam diri siswa, dapat meningkatkan kemampuannya dalam penghayatan dan imajinasi untuk memahami perasaannya sendiri maupun perasaan orang lain serta siswa dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatannya siswa sendiri.

3) Mengembangkan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Indikator pencapaian kompetensi dikembangkan berdasarkan KD yang ada dalam pembelajaran yang telah ditetapkan. Peneliti mengembangkan indikator pencapaian kompetensi menggunakan kata kerja operasional dengan memperhatikan materi yang ada dalam buku siswa.

4) Mengembangkan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dikembangkan berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang telah dikembangkan. Tujuan pembelajaran dikembangkan berdasarkan dengan format ABCD (*Audience, Behavior, Condition* dan *Degre*).

5) Menentukan Materi, Pendekatan, Model, Metode, Media dan Sumber Pembelajaran.

Materi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini ditentukan berdasarkan pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu, Tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku), Subtema 1 (Lingkungan Daerah Tempat Tingalku), Pembelajaran 1 serta muatan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia membahas tentang teks fiksi pada “Timun Mas” dan pada mata pelajaran IPA membahas tentang gaya dan gerak. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan saintifik. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *role playing*. Metode digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan, tanya jawab, diskusi, penugasan, dan bermain peran. Media digunakan dalam penelitian ini adalah video cerita “Kancil dan Pak Tani”, video tentang hubungan antara gaya dan gerak, dan naskah dialog bermain peran . Dan sumber pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Buku Guru kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Buku Tematik Terpadu dan Buku Siswa kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Buku Tematik Terpadu.

6) Membuat Bahan Ajar

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini ditentukan berdasarkan pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu, Tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku), Subtema 1 (Lingkungan Daerah Tempat Tingalku), Pembelajaran 1 serta muatan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia membahas tentang teks fiksi pada “Timun Mas” dan pada mata pelajaran IPA membahas tentang gaya dan gerak. Bahan ajar dikembangkan mengacu dari buku siswa dan dari indikator yang telah ditetapkan.

7) Mengembangkan Langkah-langkah Pembelajaran

Pengembangan langkah-langkah pembelajaran inti dipadukan dengan sintaks model pembelajaran *role playing* yang terdiri dari: (1) memanaskan suasana kelompok, (2) memilih partisipan atau peran, (3) mengatur *setting* tempat kejadian, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemeran ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap dua, (9) berbagi pengalaman dan mengambil keputusan.

8) Merancang LKPD

LKPD yang dirancang tentunya LKPD yang menunjang siswa untuk melakukan kegiatan sesuai dengan sintaks model pembelajaran *role playing*. LKPD yang

dirancang terdiri dari 2 muatan mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia dengan materi pokok tentang cerita fiksi, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan materi pokok tentang gaya dan gerak.

9) Membuat Lembar Penilaian Sikap

Penilaian sikap ini terdiri dari jurnal sikap KI-1 dan KI-2, sikap spiritual dan sikap sosial yang dikembangkan dalam pembelajaran. Sikap spiritual yang dinilai dalam jurnal observasi adalah ketaatan beribadah, berperilaku syukur dan toleransi dalam beribadah. Sikap sosial yang dinilai dalam jurnal observasi adalah sikap bekerja sama dan percaya diri.

10) Membuat Lembar Penilaian Pengetahuan

Lembar penilaian terdiri dari kisi-kisi soal, soal dan kunci jawaban dikembangkan dari 2 muatan mata pelajaran yaitu: Bahasa Indonesia dengan materi pokok tentang cerita fiksi, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan materi pokok tentang gaya dan gerak. Masing-masing muatan mata pelajaran terdiri dari 5 soal pilihan ganda, sehingga ada 10 soal yang peneliti kembangkan.

11) Membuat Lembar Penilaian Keterampilan

Lembar penilaian keterampilan dikembangkan dengan cara membuat deskriptor berdasarkan indikator pada KI-4 yang telah dikembangkan. Masing-masing muatan mata pelajaran terdiri dari 1 penilaian yang dikembangkan pada lembar observasi untuk menilai unjuk kerja/keterampilan siswa selama berlangsung. Sehingga ada 2 penilaian yang dikembangkan berdasarkan pengembangan indikator KI-4 pada setiap pengembangan indikator pencapaian keterampilan.

12) Membuat Penilaian Remedial dan Pengayaan.

Pada penilaian remedial dikembangkan untuk siswa yang nilainya belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Soal pada penilaian remedial menggunakan soal yang telah diberikan sebelumnya dengan bimbingan guru yang lebih intensif. Sedangkan pengembangan soal pengayaan akan diberikan kepada siswa yang telah mencapai KKM untuk mengeksplorasi kemampuannya lebih dalam lagi.

13) Rancangan Awal Produk Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.

Perancangan awal ini menghasilkan rancangan 1 berupa prototipe rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tematik menggunakan model pembelajaran *role playing* dikelas IV tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku) Subtema 1 (Lingkungan Daerah Tempat Tinggalku), Pembelajaran 1 serta muatan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia. Desain awal rancangan pelaksanaan pembelajaran tematik menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah pembuatan RPP.

c) Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan draft final RPP yang telah direvisi berdasarkan masukan para ahli dan data yang diperoleh dari tanggapan guru. Pada tahap pengembangan, hal pertama yang dilakukan peneliti adalah memberikan rancangan 1 RPP pembelajaran tematik kepada ahli 1 desain pembelajaran Ibu Dra. Dalifa., M.Pd. dosen Universitas Bengkulu, ahli 2 materi SD Ibu Nini Yuliarni, S.Pd, guru SD Negeri 81 Kota Bengkulu, ahli 3 kebahasaan bapak Nady Febri Ariffiando, S.Pd., M.Pd. dosen Universitas Bengkulu. Setelah RPP sudah selesai diperiksa/dikoreksi oleh ketiga ahli barulah peneliti melakukan revisi berdasarkan masukan-masukan yang diberikan oleh ahli dengan cara menggabungkan masukan dari ketiga ahli tersebut untuk membuat rancangan 2 RPP.

Kemudian, peneliti memberikan rancangan 2 kepada ketiga ahli tersebut untuk melihat apakah RPP yang dibuat sudah baik atau belum. Setelah selesai diperiksa/dikoreksi oleh ketiga ahli tersebut, peneliti kembali mendapatkan penilaian, saran dan masukan. Karena masukan dari ketiga ahli tersebut sudah baik maka peneliti tidak merevisi draft RPP lagi, dan draft rancangan 2 RPP dijadikan untuk rancangan final pengembangan RPP.

Setelah itu rancangan 2 atau yang dinamakan draft final pengembangan RPP sudah bisa melakukan penelitian dengan cara mendatangi guru untuk memberikan tanggapannya melalui lembar angket pengembangan penilaian RPP.

2. Penyajian Data

a. Data Validasi Ahli

1) Tahap 1

Hasil perolehan nilai validasi ahli menunjukkan perolehan sebesar 82. Dan dikonversikan pada tingkat pencapaian produk sebagaimana disajikan pada bab III maka hasil tersebut mendapat kriteria baik. Selain memberi penilaian sesuai dengan aspek yang dinilai dalam lembar validasi juga memberikan catatan, komentar dan saran tentang RPP menggunakan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik yang dijadikan pijakan untuk memperbaiki rancangan 1. Terdapat komentar yang diberikan para ahli yaitu, penulisan, penambahan langkah-langkah dibagian penutup, pemberian skor, perbaikan cover ataupun soal-soal. Komentar ini peneliti gunakan sebagai dasar untuk merevisi produk, khususnya untuk hal yang sama atau berkaitan. Setelah selesai barulah menjadi rancangan 2 RPP.

2) Tahap II

Hasil perolehan nilai pada tahap II diperoleh nilai sebesar 94,6. Dan dikonversikan pada tingkat pencapaian produk maka hasil tersebut mendapat kriteria sangat baik.

b. Data Tanggapan Guru

Selanjutnya meminta tanggapan guru sebagai subjek/pengguna. Pemberian angket dilakukan kepada 8 guru kelas IV SD Negeri di kota Bengkulu, diantaranya Sekolah Dasar Akreditasi A (SD Negeri 45 dan SD Negeri 42), Sekolah Dasar Akreditasi B (SD Negeri 44 dan SD Negeri 06) yang masing-masing SD mengambil 2 orang guru. Pelaksanaan tanggapan pengguna/guru dilakukan mulai tanggal 25 September – 6 Oktober, berlangsung selama 2 minggu. Perolehan nilai dari 8 guru tersebut dari nilai terendah yaitu sebesar 84 setelah dikonversi dengan kriteria penilaian maka nilai yang diperoleh dalam kategori baik, sedangkan nilai tertinggi yaitu sebesar 95 setelah dikonversi dengan kriteria penilaian maka nilai yang diperoleh dalam kategori sangat baik. Rata-rata hasil penilaian dari 8 orang guru kelas IV tersebut yaitu 91 dari rentang nilai 100, maka nilai rata-rata hasil penilaian yang diperoleh dalam kategori sangat baik.

Pembahasan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam pembelajaran tematik. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dikembangkan berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *role playing*. Pengembangan RPP dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan model 4D meliputi kegiatan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*) dan penyebaran (*dessiminate*) (Thiagarajan dalam Winarni, 2018:25).

Namun, pada penelitian kali ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja tidak sampai pada tahap penyebaran, karena untuk sampai pada tahap penyebaran maka harus dilakukan uji coba lebih dari satu kali dengan subjek penelitian yang berbeda, sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada saat pandemi covid-19 sehingga tidak memungkinkan untuk melaksanakan tahap penyebaran.

Pada tahap pendefinisian (*define*) ini dilakukan dengan lima tahap, yaitu (1) analisis awal-akhir, (2) analisis siswa, (3) analisis konsep, (4) analisis tugas, (5) spesifikasi indikator pembelajaran. Analisis awal – akhir yang bertujuan untuk mengetahui dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran. Peneliti memperoleh informasi mengenai masalah dalam pembelajaran yang dialami, (1) guru belum membuat RPP secara lengkap dan sistematis, (2) guru sudah menggunakan RPP dalam kegiatan pembelajaran, namun belum menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, (3) guru lebih sering menggunakan buku siswa sebagai sumber pembelajaran sehingga pengembangan materinya masih sangat sempit.

Setelah dilakukan kajian terhadap pembelajaran di kelas, selanjutnya peneliti melakukan analisis siswa. Siswa yang dianalisis adalah siswa kelas IV SD yang tergolong dalam masa kanak-kanak yang berumur 7-11 tahun. Dalam kelompok ini anak berada pada tahap operasional konkret, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika (Ibda, 2015).

Hasil dari analisis siswa digunakan sebagai pijakan peneliti dalam menentukan materi pembelajaran yang akan dilakukan pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan model pembelajaran *role playing*. Kemudian menganalisis tugas dan melakukan spesifikasi indikator pembelajaran. Informasi yang telah diperoleh dari tahap pendefinisian peneliti gunakan sebagai acuan untuk melaksanakan tahap selanjutnya yakni tahap perancangan (*design*).

Pada tahap perancangan (*design*) peneliti merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pembelajaran dan instrumen penelitian yang akan dilakukan dalam pengembangan. Pada tahap perancangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), peneliti merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan komponen, prinsip dan langkah-langkah penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam Permendikbud no 22 Tahun 2016. Setelah selesai tahap perancangan awal, selanjutnya kegiatan penyusunan instrumen penelitian, peneliti membuat instrumen validasi ahli dan tanggapan guru yaitu dengan membuat angket penilaian tertutup menggunakan skala *likert*. Angket penilaian validasi ahli dan tanggapan guru dibuat berdasarkan komponen yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan telah dikonsultasikan.

Tahap selanjutnya yakni pengembangan (*development*). Dalam tahap pengembangan ini meliputi penilaian, saran dan masukan dari validasi ahli dan tanggapan guru. Pada tahap pengembangan, hal pertama yang dilakukan peneliti adalah memberikan rancangan 1 RPP pembelajaran tematik kepada validator. Validator terdiri 3 orang ahli yaitu validator pertama Ibu Dra. Dalifa., M.Pd. dosen Universitas Bengkulu sebagai ahli desain pembelajaran memvalidasi RPP, desain pembelajaran dan angket tanggapan guru, yang kedua Ibu Nini Yuliarni, S.Pd, guru SD Negeri 81 Kota Bengkulu sebagai ahli materi pembelajaran memvalidasi RPP, desain pembelajaran, materi pembelajaran dan angket tanggapan guru, dan yang ketiga bapak Nady Febri Ariffiando, S.Pd., M.Pd. dosen Universitas Bengkulu sebagai ahli kebahasaan memvalidasi RPP, materi pembelajaran dan angket tanggapan guru.

Validasi Ahli terhadap RPP tematik dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dilakukan sebanyak dua tahap, yaitu tahap I dan tahap II. Khabibah dalam Trianto (2007) mengemukakan bahwa aspek validitas dibutuhkan untuk

memvalidasi RPP yang dikembangkan. Penilaian pada tahap 1 ahli 1 mendapat skor sebesar 81, ahli 2 sebesar 83, dan ahli 3 sebesar 82. Nilai rata-rata yang didapat dari ketiga ahli yaitu sebesar 82 dari rentang nilai 100. Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan pada tingkat ketercapaian produk, maka hasilnya dalam kriteria baik. Pada tahap 1 hasil penilaian, saran dan masukkan dari ahli yang digunakan untuk merevisi RPP rancangan 1 yang akan menghasilkan RPP rancangan 2. Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil validasi, kemudian RPP rancangan 2 divalidasi kembali oleh ahli. Penilaian pada tahap 2 ahli 1 mendapat skor sebesar 94, ahli 2 sebesar 95, dan ahli 3 sebesar 95. Nilai rata-rata yang didapat dari ketiga ahli yaitu sebesar 94,6 dari rentang nilai 100, maka dikategorikan hasilnya sangat baik. Dengan demikian, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) ini tidak memerlukan revisi dan draft rancangan 2 RPP dijadikan untuk rancangan final pengembangan RPP.

Tahap berikutnya yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) rancangan 2 diberikan kepada guru untuk diberi tanggapan menggunakan angket. Angket tersebut diberikan kepada delapan guru heterogen. Pemberian angket dilakukan kepada 8 guru kelas IV SD Negeri di kota Bengkulu, diantaranya Sekolah Dasar Akreditasi A (SD Negeri 45 dan SD Negeri 42), Sekolah Dasar Akreditasi B (SD Negeri 44 dan SD Negeri 06) yang masing-masing SD mengambil 2 orang guru. Nilai terendah yaitu sebesar 84 setelah dikonversi dengan kriteria penilaian maka nilai yang diperoleh dalam kategori baik, sedangkan nilai tertinggi yaitu sebesar 95 setelah dikonversi dengan kriteria penilaian maka nilai yang diperoleh dalam kategori sangat baik. Rata-rata hasil penilaian dari 8 orang guru kelas IV tersebut yaitu 91 dari rentang nilai 100, maka nilai rata-rata hasil penilaian yang diperoleh dalam kategori sangat baik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Mandagi (2016) dalam jurnalnya yang berjudul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Aktif Menggunakan Metode Bermain Peran Di Kelas V SD" bahwa pengembangan RPP dapat memperbaiki hasil belajar siswa dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

Penilaian dari 8 guru kelas IV Sekolah Dasar terhadap RPP rancangan 2, tidak ada saran yang mengharuskan adanya revisi terhadap RPP tersebut. Dengan demikian, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) ini tidak memerlukan revisi, dan draft rancangan 2 RPP dijadikan sebagai rancangan final pengembangan RPP yang berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menggunakan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan RPP menggunakan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik maka kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut: (1) Hasil validasi ahli terhadap RPP menggunakan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik di kelas IV Sekolah Dasar pada tahap 1 mendapat rata-rata skor sebesar 82, sedangkan pada validasi RPP tahap 2 rata-rata skor sebesar 94,6. Hal ini menunjukkan bahwa validasi tahap 2 lebih baik dari pada tahap 1. (2) Tanggapan guru terhadap pengembangan RPP menggunakan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik di kelas IV Sekolah Dasar mendapat skor rata-rata sebesar 91 dengan kategori sangat baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka disarankan hal-hal berikut: (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tematik yang dikembangkan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Peserta didik dapat belajar aktif, dapat memerankan cerita fiksi dengan baik dan mimik wajah yang sesuai dengan tokoh-tokoh yang diperankan, dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan, dapat meningkatkan

kemampuannya dalam penghayatan dan imajinasi untuk memahami perasaannya sendiri maupun perasaan orang lain serta siswa dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatannya siswa sendiri. (2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah. Guru dapat menggunakan RPP untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga guru tidak hanya menjadi penyampai materi saja melainkan sebagai motivator bagi peserta didik. (3) Penelitian dan pengembangan RPP pembelajaran tematik ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk dikembangkan lebih lanjut agar menjadi produk RPP yang lebih baik lagi. Perlu diadakan penelitian dan pengembangan lebih lanjut mengenai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) di Sekolah Dasar karena penelitian yang dilakukan baru batas tahap pengembangan (*development*). Pada penelitian selanjutnya, diharapkan bisa sampai pada tahap penyebaran (*desseminate*) dengan menggunakan model-model pembelajaran lainnya sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang akan dipelajari.

Referensi

- Anas, M., (2014), *Mengenal Metode Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Gunawan, F., (2018), *Senarai Penelitian Pendidikan, Hukum, Dan Ekonomi di Sulawesi Tenggara*, Yogyakarta: Deepublish.
- Ibda, F., (2018), Perkembangan Kognitif Teori Jean Piaget, *Intelektualita*, Vol 3, No. 1, Hal 37
- Kemendikbud, (2016), *Permendikbud No. 22 tentang Standar Proses Pendidikan dasar dan Menengah*, Jakarta: Kemendikbud.
- Mandagi, M., O., (2016), Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Menggunakan Model Role Playing di Kelas V SD, Sekolah Dasar, Vol: 25, No: 1, hal: 72.
- Redhana, I., W., (2019), Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol 13, No 1, hal 2251.
- Trianto., (2017), *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Winarni, E. W., (2018), *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.