

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Paparan Data**

Sebelum peneliti memberikan pemaparan terkait dengan apa yang peneliti temukan dilapangan peneliti yang sesuai dengan fokus yang telah ditentukan, terlebih dahulu peneliti memebrikan gambaran serta penjelasan tentang SDN Pademawu Timur 4, dengan tujuan agar pembaca lebih mudah memahami paparan data yang peneliti temukan dilapangan.

SDN Pademawu Timur 4 didirikan pada tahun 1980. Pertama kali yang menjadi kepala sekolah di SDN Pademawu Timur Yaitu Bapak Ahmad. Sekolah ini didirikan atas dasar kepentingan pendidikan masyarakat, khususnya masyarakat Pademawu Timur, mengingat pada saat itu di Desa Pademawu Timur masih sedikit lembaga pendidikan Sekolah Dasar.

#### **Visi:**

Unggul dalam ilmu, berprestasi akademik maupun non akademik, berakhlaqul karimah berlandaskan iman dan taqwa.

#### **Indikator Visi:**

- a. Unggul dalam ilmu
- b. Berprestasi akademik maupun non akademik
- c. Siswa yang berakhlaqul karimah berlandaskan iman dan taqwa

#### **Misi:**

1. Mengembangkan kurikulum dan proses pembelajaran yang PAKEM bagi semua elemen kecerdasan siswa.

2. Mengembangkan manajemen yang memungkinkan semua sumber daya pendidikan bermanfaat secara maksimal.
3. Membentuk kebiasaan belajar siswa yang berakhlakul karimah berlandaskan Iman dan Taqwa.

**Tujuan:**

Terwujudnya sistem pendidikan Sekolah Dasar yang makin berkualitas, mencakup kondisi instrumental input (sarana, dana, kurikulum, personal, infoemasi), penyelenggaraan pendidikan (intra kurikuler, ekstrakurikuler), kegiatan manajerial (perencanaan pengorganisasian, pelaksanaan pengendalian, evaluasi) yang menghasilkan out put pendidikan yang memiliki nilai lebih (status akreditasi, prestasi belajar internal dan eksternal sekolah) atas dasar iman dan taqwa kepada Allah SWT.

**Tata Tertib Sekolah:**

1. Semua siswa hadir di sekolah selambat-lambatnya 10 menit sebelum jam pelajaran dimulai.
2. Siswa yang terlambat harus minta izin kepala sekolah sebelum masuk kelas.
3. Siswa yang piket harus datang lebih awal.
4. Siswa yang tidak masuk karena suatu hal harus izin kepada guru.
5. Setiap siswa wajib berpakaian rapi dan bersih sesuai dengan ketentuan sekolah.
6. Bagi siswa perempuan dilarang memakai perhiasan berlebihan.
7. Selama jam sekolah dilarang keluar halaman sekolah tanpa seizin guru piket.
8. Setiap hari senin, siswa diwajibkan mengikuti upacara bendera dengan memakai seragam sekolah lengkap.

9. Setiap siswa wajib menjaga nama baik sekolah.
10. Pelanggaran terhadap tata tertib sekolah akan endapatkan sanksi.

SDN Pademawu Timur 4 adalah salahsatu lembaga pendidikan yang terletak di Desa Pademawu Timur dan kurikulum yang digunakan dari kelas I sampai kelas VI adalah kurikulum 2013. Sesuai dengan yang diutarakan oleh kepala sekolah SDN Pademawu Timur 4 Bapak Supardi, M.Pd adalah sebagai berikut: ”sejak tahun 2018, SDN Pademawu Timur 4 semua kelas mulai dari kels I sampai kelas VI sudah menggunakan kurikulum 2013”<sup>1</sup>

Sedangkan tenaga pendidik di SDN Pademawu Timur 4 terdiri dari 9 orang. 6 orang sebagai guru kelas, 1 orang sebagai guru olahraga, 1 orang sebagai guru agama dan 1 orang sebagai guru muatan lokal.

Setelah terjun kelapangan dan memulai penelitian, tentunya hal yag peneliti lakukan sesuai dengan prosedur pengumpulan data yang dipilih yaitu dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Pertama observasi ini didasarkan pada pengamatan secara langsung. Dan hal ini merupakan metode paling efektif untuk mengetahui objek kebenaran, karena kemungkinan peneliti untuk mengetahui secara langsung tanpa ada manipulasi data dan objek. Kedua, wawancara mendapatkan informasi dengan bertanya langsung pada responden. Ketiga dokumentasi yaitu pengumpulan informasi melalui dokumen-dokumen atau arsip yang dibutuhkan peneliti untuk mengetahui serta mencari data hasil penelitian untuk menjaga keaslian data.

Peneliti menjelaskan tentang penelitiannya yaitu model pembelajaran *Role Playing* tema Daerah Tempat Tinggalku sub tema 1 (lingkungan tempat

---

<sup>1</sup> Hasil Observasi Peneliti, 16 Januari 2020.

tinggalku) pembelajaran 3 kelas IV di SDN Pademawu Timur 4. Guru menggunakan model pembelajaran ini dalam proses pembelajaran. Untuk mendapatkan model terkini data terkait Pembelajaran *Role Playing* secara baik di kelas 4 SDN Pademawu Timur 4. Peneliti mendatangi sekolah pada hari Kamis tanggal 16 Januari 2020 peneliti mulai melakukan penelitian tentang penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas 4 di SDN Pademawu Timur 4. Dari proses pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti melalui prosedur yang sudah disinggung sebelumnya, ada beberapa hal temua yang dapat diteliti oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Setelah peneliti menguraikan sejarah, visi, misi, tujuan dan tata tertib sekolah, selanjutnya peneliti akan memaparkan dari temuan hasil penelitian sesuai dengan fokus penelitian yang telah dirumuskan sebagai berikut. Dan Berdasarkan paparan data yang telah dijelaskan di Bab II tentang kajian teoritis maka pada bab IV ini peneliti akan memadukan hasil yang diperoleh di lapangan, baik yang diperoleh dari hasil pengamatan (observasi), wawancara, ataupun dari informasi lainnya yang berasal dari dokumentasi di lokasi penelitian yaitu, di SDN Pademawu Timur 4.

#### **1. Langkah-langkah Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas 4 di SDN Pademawu Timur 4**

Dalam bagian ini penulis akan menyajikan hasil temuan dari interview dan observasi mengenai penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran. Dimana dalam hal ini penggunaan model pembelajaran menjadi peran penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang

disampaikan oleh Ibu Uswatun Hasanah, S.Pd. selaku guru kelas 4 di SDN Pademawu Timur 4.

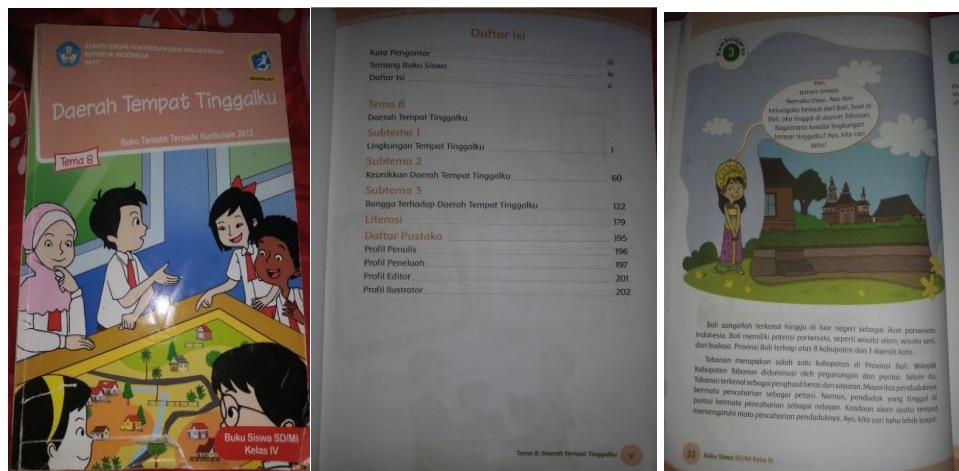
“Model pembelajaran itu sebagai penggerak dalam proses pembelajaran dan salahsatu model pembelajaran yang digunakan dalam tema Daerah Tempat Tinggalku di kelas IV ini adalah model pembelajaran *Role Playing*.”<sup>2</sup>

Hasil wawancara diatas diperkuat lagi dengan penjawabaran mengenai keterkaitan pelajaran yang memuat dalam tema tersebut.

Dalam Tema Daerah Tempat Tinggalku ini juga harus disesuaikan dengan pembelajaran berapa yang akan akan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* ini, misalkan pada pembelajaran 3 subtema 1 tentang lingkungan tempat tinggalku yang mencakup mata pelajaran IPS dan PKN. Pembelajaran tersebut menjelaskan tentang perbedaan mata pencaharian di daerah dataran tinggi, daerah dataran rendah, daerah perairan.<sup>3</sup>

## Gambar I

### Buku Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Pembelajaran 3



Adapun langkah-langkah dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* yang di paparkan oleh guru kelas 4 Ibu Uswatun Hasanah, M.Pd.

<sup>2</sup> Uswatun Hasanah, selaku guru kelas 4 di SDN Pademawu Timur, wawancara langsung di depan Ruang Guru, 16 Januari, pukul 09.00 WIB.

<sup>3</sup> Uswatun Hasanah, selaku guru kelas 4 di SDN Pademawu Timur, wawancara langsung di depan Ruang Guru, 16 Januari, pukul 09.00 WIB.

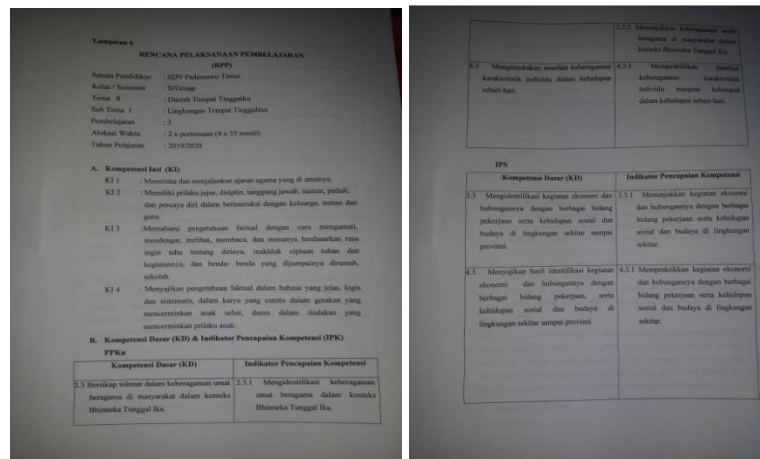
Dalam penggunaan model *Role Playing* ini, ya harus disesuaikan dengan pembelajarannya. Ini kan ambil pembelajaran tentang daerah tempat tinggalku. Pertama, siswa dibentuk dalam beberapa kelompok, nah dalam pembentukan kelompok ini siswa dibentuk kelompok dengan permainan jadi siswa berbaur dengan yang lain tidak hanya dengan temannya yang itu-itu saja. Yang kedua, setelah membentuk kelompok saya mengintruksikan peraturan-peraturan nanti yang akan dimainkan. Seperti, guru memberikan teks dialog untuk mempersiapkan bermain perannya. Kemudian, siswa dipersilahkan untuk memahami apa yang akan diperankan oleh setiap siswa dalam kelompoknya. Kemudian setelah memahami, berlatih dan mempersiapkan perannya, siswa diapanggil secara berkelompok untuk menampilkan peran yang dimainkan. Setelah siswa menampilkan semua perannya, maka saya bersama siswa membahas tentang apa yang telah diperankan oleh setiap siswa. Kemudian siswa berdiskusi dengan teman-temannya. Dan yang terakhir menyimpulkan pembelajaran.<sup>4</sup>

Kemudian diperjelas lagi oleh Ibu Uswatun Hasanah

Pembelajaran ini sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan, matapelajaran yang terkait di dalamnya kan Bahasa Indonesia, PKn dan IPS yang membahas tentang keanekaragaman matapencapaian masyarakat di dataran tinggi, dataran rendah dan daerah pesisir pantai. Sehingga siswa juga lebih gampang memahami apa yang diperankan.<sup>5</sup>

## Gambar II

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran



<sup>4</sup> Uswatun Hasanah, selaku guru kelas 4 di SDN Pademawu Timur, wawancara langsung di depan Ruang Guru, 16 Januari, pukul 09.00 WIB.

<sup>5</sup> Uswatun Hasanah, selaku guru kelas 4 di SDN Pademawu Timur, wawancara langsung di depan Ruang Guru, 16 Januari, pukul 09.00 WIB.

Cara menggunakan model pembelajaran *Role Playing* ini, guru mempersiapkan segala yang diperlukan baik mulai dari kesiapan peserta didiknya, dan tema apa yang akan dipelajari. Sebelum pembelajaran dimulai guru memberikan salam terlebih dahulu, mengecek kehadiran peserta didik melakukan *ice breaking*/permainan sederhana dan memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam belajar. Dan menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

### Gambar III

#### Guru Membuka Pembelajaran



Guru membuka pembelajaran mulai dari berdo'a, mengabsen siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Pada bagian pembukaan ini guru kurang memberikan motivasi kepada siswa seperti *ice breaking*, setelah menanyakan kabar guru langsung melakukan apersepsi.

Adapun, cara pembentukan kelompok dengan cara yang berbeda oleh Ibu Uswatun Hasanah agar peserta didiknya bisa berinteraksi dengan temannya yang lain.

Dan untuk pembentukan kelompoknya saya lakukan dengan permainan sederhana dan kadang saya tunjuk. Mengkolaborasikan antara siswa yang mampu dan siswa yang kurang mampu dalam akademiknya. Untuk pembentukan kelompok itu disesuaikan dengan berapa tokoh yang ada pada

teksnya. Untuk teksnya kadang saya membuat sendiri dik sesuai dengan situasi yang ada di sekitar sekolah ini, dan kadang juga saya mengikuti di buku pegangan.<sup>6</sup>

#### Gambar IV

#### Guru Membentuk Kelompok Dengan Permainan Sederhana



Hal tersebut serupa dengan hasil observasi yang peneliti lakukan guru membentuk beberapa kelompok dengan menggunakan permainan sederhana agarsuapay tidak terkesan guru yang memilih anggota kelompoknya secara langsung.<sup>7</sup>

Hal itu senada dengan yang diutarakan oleh Bapak Kepala Sekolah SDN Pademawu Timur 4 yaitu Bapak Supardi, M.Pd. :

Saya memang mengharuskan kekreatifan guru dalam proses pembelajaran, agar supaya siswa senang dalam belajar mempunyai ketertarikan sendiri untuk merangsang siswa dalam belajar. Biasanya guru menggunakan *ice breaking*, permainan sederhana, dan semacamnya. Selain itu juga sebelum pembuatan RPP juga saya menyarankan untuk memilah dan memilih pendekatan pembelajaran, model, metode, dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tema pembelajarannya. Karena kesuksesan pembelajaran itu berada dalam genggamannya guru. Jika guru sudah mempersiapkan betl apa yang akan dilakukan gurunya, apa yang akan dilakukan siswanya, maka insyaallah

---

<sup>6</sup> Uswatun Hasanah, selaku guru kelas 4 di SDN Pademawu Timur, wawancara langsung di depan Ruang Guru, 16 Januari, pukul 09.00 WIB.

<sup>7</sup> Hasil Observasi Peneliti, Tanggal 16 Januari 2020.



pembelajaran akan berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang ingin dicapai.<sup>8</sup>

Adapun hasil pengamatan dari peneliti, guru mempersiapkan dan bersemangat dalam melakukan permainan sehingga siswa membentuk kelompok dan sangat terlihat guru mengkondisikan siswa untuk duduk dengan anggota kelompoknya masing-masing. Setelah itu, guru menyiapkan siswanya mulai dari membentuk kelompok dengan permainan sederhana, dan memberikan instruksi kepada siswa untuk duduk secara berkelompok, setelah itu guru menjelaskan peraturan bermain perannya.<sup>9</sup>

### Gambar V

#### Bermain Peran/*Role Playing*



Kemudian, guru menunjuk siswa untuk memainkan peran dan diamati oleh seluruh teman-teman yang lain. Ada siswa yang malu pada saat memainkan perannya dan ada juga siswa yang bagus dalam memainkan perannya. Siswa sangat antusias dalam memainkan perannya namun ada juga siswa yang malu-malu pada saat memainkan perannya.

---

<sup>8</sup> Bapak Supardi, selaku kepala sekolah SDN Pademaewu Timur 4, wawancara langsung di ruang operator, 16 Januari, pukul 10.00 WIB.

<sup>9</sup> Hasil Observasi Peneliti, Tanggal 16 Januari 2020.

## Gambar VI

### Siswa Memainkan Peran yang Tampak Malu



Hal itu senada dengan guru kelas Ibu Uswatan Hasanah, S.Pd katakan bahwa “masih banyak siswa yang merasa malu pada saat memerankan perannya, karena siswa tidak terbiasa tampil di depan kelas dan memainkan peran di depan teman-temannya”.<sup>10</sup>

Hal itu serupa dengan yang dikatakan oleh guru kelas 4 yaitu Ibu Uswatun Hasanah, S.Pd: “Siswa yang tidak terbiasa tampil di depan kelas jika disuruh memainkan peran seperti ini tidak maksimal tampilnya, karena mereka malu. Mereka juga tidak terbiasa tampil di depan kelas seperti ini. Dan juga mereka komunikasinya kurang bagus, maka dari itu saya sering-sering menggunakan model ini supaya siswa bisa melatih keberaniannya, konikasinya juga biar lancar”.<sup>11</sup>

Wawancara diatas sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwasanya banyak siswa yang tampak malu-malu pada saat memainkan peran di

<sup>10</sup> Uswatun Hasanah, selaku guru kelas 4 di SDN Pademawu Timur, wawancara langsung di depan Ruang Guru, 16 Januari, pukul 09.00 WIB.

<sup>11</sup> Uswatun Hasanah, selaku guru kelas 4 di SDN Pademawu Timur, wawancara langsung di depan Ruang Guru, 16 Januari, pukul 09.00 WIB.

depan kelas. Terkadang siswa gugup dalam menyampaikan atau memainkan perannya. Karena mereka juga kurang menguasai apa yang mereka perankan. Selain itu juga terlihat guru yang memberikan semangat dan motivasi kepada siswa agar tampil lebih maksimal lagi.<sup>12</sup>

## **Gambar VII**

### **Siswa Berdiskusi dengan Anggota Kelompoknya Masing-Masing**



Langkah selanjutnya yaitu diskusi dengan kelompoknya. Guru memberikan soal-soal yang berkaitan dengan dialog yang dimainkan tadi. Siswa berdiskusi untuk mengisi soal tersebut.

Hal ini juga disampaikan oleh guru kelas Ibu Uswatun Hasanah bahwa: “Memang sudah terbiasa apabila sudah memainkan peran maka siswa secara berkelompok saya berikan soal-soal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Sudah memahami atau belum”.<sup>13</sup>

Hal ini sepadan dengan yang peneliti amati, setelah siswa memainkan perannya, siswa secara berkelompok menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Hasil Observasi Peneliti, Tanggal 16 Januari 2020.

<sup>13</sup> Uswatun Hasanah, selaku guru kelas 4 di SDN Pademawu Timur, wawancara langsung di depan Ruang Guru, 16 Januari, pukul 09.00 WIB.

<sup>14</sup> Hasil Observasi Peneliti, Tanggal 16 Januari 2020.

## Gambar VIII

### Guru Membimbing Siswa dalam Mengerjakan/ Menyelesaikan Soal- Soal yang Diberikan



Guru memberikan pengarahan kepada siswa dengan cara mendatangi siswa berkelompok. Dan menanyakan apakah ada yang tidak dimengerti oleh siswa.

Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara bersama ibu Uswatun hasanah, S.Pd, sebagai guru kelas 4 bahwa:

Walaupun sudah mengerjakan berkelompok, siswa harus didampingi atau dibimbing dalam mengerjakan soal. Karena kadang masih ada siswa yang bingung cara mengerjakannya. Saya mendatangi tiap kelompok. Saya bertanya apa ada yang tidak dimengerti seperti itu. Dengan mengerjakan tugas secara berkelompok ini guru harus mengawasinya juga, karena kadang ada anggota kelompok/siswa yang hanya main-main saja, kadang ada yang bengong saja, kadang ada main sendiri. Jadi guru harus mengawasi betul. Kadang juga saya memberikan tugas/soal yang berbeda setiap siswa walaupun pengerjaannya secara berkelompok.<sup>15</sup>

Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan. Guru berjalan berkeliling mendatangi setiap kelompok untuk mengecek pekerjaan siswa. Apakah siswa sudah mengerti atau belum. Guru juga mengawasi siswa setiap

---

<sup>15</sup> Uswatun Hasanah, selaku guru kelas 4 di SDN Pademawu Timur, wawancara langsung di depan Ruang Guru, 16 Januari, pukul 09.00 WIB.

kelompok karena siswa ada yang main sendiri, ada yang tidak mengerjakan dan sebagainya.<sup>16</sup>

**Gambar IX**  
**Guru Menunjuk Salahsatu Kelompok untuk Membacakan Hasil**  
**Pekerjaannya**



Setelah mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, siswa melakukan diskusi. Guru menunjuk kelompok yang akan membacakan hasil pengerjaannya. kemudian guru memimpin diskusinya, guru mempersilahkan siswa atau kelompok lain menanggapi atau bertanya tentang hasil pekerjaan yang sudah dipaparkan.

Hal tersebut sesuai hasil wawancara dengan Ibu Uswatun Hasanah, beliau mengatakan:

Setelah mengerjakan soal, saya menginstruksikan siswa untuk membacakan hasilnya. Saya menunjuk kelompok mana yang akan membacakan terlebih dahulu, sedangkan yang lain menyimak dan apabila ada yang mau menanggapi atau bertanya saya persilahkan kepada siswa. Saya pimpin sendiri diskusinya, karena kalau tidak dipimpin sama saya/guru siswa tidak kondusif. Kalau saya yang memimpin siswa lebih kondusif. Siswa yang bertanya dan yang menanggapi saya berikan apresiasi dengan pujian-pujian agar siswa yang lain dapat termotivasi.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Hasil Observasi Peneliti, Tanggal 16 Januari 2020.

<sup>17</sup> Uswatun Hasanah, selaku guru kelas 4 di SDN Pademawu Timur, wawancara langsung di depan Ruang Guru, 16 Januari, pukul 09.00 WIB.

## Gambar X

### Guru Mempersilahkan Siswa yang Ingin Bertanya Ataupun Berkomentar terhadap Jawaban yang sudah Dibacakan



Wawancara tersebut sepadan dengan hasil pengamatan yang peneliti lakukan, guru mendampingi siswa di depan. Guru sebagai fasilitator dan memimpin jalannya diskusi. Siswa yang ingin bertanya dan ingin berkomentar dipersilahkan oleh guru. Kemudian guru memberikan pujian-pujian kepada siswa yang berupa pujian untuk memberikan semangat kepada siswa lain supaya lebih semangat dalam belajar.<sup>18</sup>

## Gambar XI

### Guru Melakukan Kesimpulan Bersama Siswa Tentang Yang Sudah Dipelajari



<sup>18</sup> Hasil Observasi Peneliti, Tanggal 16 januari 2020.

Langkah terakhir yaitu guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran dari awal sampai akhir. Sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dirancang oleh guru.

Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Uswatun Hasanah, beliau mengatakan: “Setelah pembelajaran selesai saya dan siswa melakukan kesimpulan bersama-sama. Sambil lalu saya bertanya kepada siswa jadi siswa juga ikut menyimpulkan pembelajaran. Sesuai dengan yang ada di RPP itu dik”.<sup>19</sup>

Wawancara tersebut sesuai dengan hasil pengamatan peneliti yaitu guru menyimpulkan bersama siswanya. Salam menyimpulkan, guru juga bertanya kepada siswa tentang pembelajaran yang sudah dipelajari, misalkan: apa yang sudah kita pelajari hari ini, tentang apa dialog tadi, dan sebagainya. Agar siswa lebih paham apa yang mereka pelajari dari awal sampai akhir.<sup>20</sup>

## **2. Faktor Penghambat Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* di SDN Pademawu Timur 4.**

Tentunya dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran mestinya ada yang namanya faktor penghambat dalam penggunaannya.

Berikut paparan dari guru kelas 4 di SDN Pademawu Timur 4 Ibu Uswatun Hasanah, S.Pd.

Dalam penggunaan model pembelajaran, metode pembelajaran maupun strategi pembelajaran itu kadang ya memang faktor penghambat dalam pelaksanaannya. Nah di model pembelajaran ini khususnya faktor penghambatnya ada dari faktor luar atau lingkungan sama faktor internal. Faktor lingkungan misalnya itu ya harus menyesuaikan dengan lingkungan

---

<sup>19</sup> Uswatun Hasanah, selaku guru kelas 4 di SDN Pademawu Timur, wawancara langsung di depan Ruang Guru, 16 Januari, pukul 09.00 WIB.

<sup>20</sup> Hasil Observasi Peneliti, Tanggal 16 Januari 2020.

sekitar jika situasi diluar tidak memungkinkan ya jangan pakai model ini karena inikan butuh keseriusan dek, dan juga ini model *Role Playing* membutuhkan waktu yang lama kadangkala siswa itu jenuh. Dan penghambat internalnya seperti kesiapan siswa sudah memahami apa yang diperankan apa belum. Kadang masih banyak siswa yang tidak memahami apa yang diperankan sehingga tidak maksimal dalam penampilan bermain perannya.<sup>21</sup>

## Gambar XII

### Siswa Malu-Malu pada Saat Bermain Peran



Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan yang peneliti lakukan, masih banyak siswa yang malu-malu pada saat menampilkan erannya di depan kelas. Guru selalu memberikan motivasi kepada siswa meyakinkan siswanya untuk berani.<sup>22</sup>

Hal ini diperkuat oleh Ibu Uswatun Hasanah, S.Pd, beliau mengatakan bahwa:

Selain itu juga kadang siswa yang malu memerankan perannya masih malu-malu, harus dikasih dorongan atau motivasi terus ya biasa kan masih anak-anak dik, ada juga yang tidak sesuai dengan perannya itu anak-anak yang nakal. Kadang juga pada saat melakukan diskusi pas terakhir hanya beberapa siswa saja yang aktif, karena tidak memahami apa yang perankan dan sering tidak memperhatikan siswa yang lain dalam memainkan perannya.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Uswatun Hasanah, selaku guru kelas 4 di SDN Pademawu Timur, wawancara langsung di depan Ruang Guru, 16 Januari, pukul 09.00 WIB.

<sup>22</sup> Hasil Observasi Peneliti, Tanggal 16 Januari 2020.

<sup>23</sup> Uswatun Hasanah, selaku guru kelas 4 di SDN Pademawu Timur, wawancara langsung di depan Ruang Guru, 16 Januari, pukul 09.00 WIB.



Hal ini juga disampaikan oleh siswa kelas 4 SDN Pademawu Timur 4 yaitu Afaf:

“Saya sulit memahami isi dari teks dialog, harus dibaca secara berulang-ulang. Kadang juga saya sudah memahami tapi teman saya tidak memahami terus waktunya sudah habis. Masih dilanjutkan ke pertemuan selanjutnya kak”.<sup>24</sup>

Dan diperkuat lagi oleh Bapak Kepala Sekolah yaitu Bapak Supardi, S.Pd, : “Memang setiap anak berbeda karakternya, ada yang menyukai penggunaan model ini ada juga yang tidak menyukai, maka guru harus lebih kreatif dalam mengemas pembelajaran ini dan selalu membimbing siswa agar tidak lepas dari kendali gurunya.”<sup>25</sup>

Pada saat guru melaksanakan pembelajaran tentunya pasti ada hambatan.

Faktor yang menjadi penghambat dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* menurut Ibu Uswatun Hasanah:

“1) Siswa kurang mempersiapkan diri, 2) Siswa malu-malu pada saat tampil, 3) Siswa tidak terbiasa berkomunikasi dengan temannya menggunakan bahasa Indonesia, karena siswa berkomunikasi dengan temannya menggunakan bahasa Madura, 4) Tidak semua siswa menyukai model pembelajaran *Role Playing* oleh karena itu siswa ada yang kurang memperhatikan dan merasa jenuh, 5) Membutuhkan waktu yang banyak sehingga saya memberikan teks dialognya di pertemuan sebelumnya.”<sup>26</sup>

Hal ini serupa dengan hasil observasi yang peneliti lakukan, bahwasanya masih banyak siswa yang kurang mempersiapkan diri, dan merasa malu pada saat tampil di depan kelas, karena tidak semua siswa menyukai model pembelajaran

---

<sup>24</sup> Afaf, selaku siswa kelas IV SDN Pademawu Timur 4, 16 Januari 2019, Jam 09.30 WIB.

<sup>25</sup> Uswatun Hasanah, selaku guru kelas 4 di SDN Pademawu Timur, wawancara langsung di depan Ruang Guru, 16 Januari, pukul 09.00 WIB.

<sup>26</sup> Uswatun Hasanah, selaku guru kelas 4 di SDN Pademawu Timur, wawancara langsung di depan Ruang Guru, 16 Januari, pukul 09.00 WIB.

*Role Playing*. Selain itu, guru kurang memperhatikan siswa pada saat menginstruksikan bermain peran ini. Guru hanya sekedar menjelaskan dengan ceramah. Siswa tidak diberikan contoh bermain peran itu seperti apa. Serta guru tidak melakukan evaluasi. Selain itu juga guru kurang dalam penyampaian penjelasan kepada siswa. Kurang memberikan arahan apa yang harus siswa lakukan didepan dan harus bagaimana ekspresinya.<sup>27</sup>

### **3. Upaya Guru Dalam Mengatasi Faktor Penghambat dalam Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* di SDN Pademawu Timur 4.**

Dengan adanya faktor penghambat tersebut, maka guru harus mengetahui cara mengatasi faktor penghambat tersebut.

Berikut pemaparan dari Ibu Uswatun Hasanah, S.Pd, sebagai berikut:

Untuk mengatasi faktor penghambat itu ya guru harus mempersiapkan segalanya yang dibutuhkan dalam proses pelaksanaan, seperti RPP, properti yang dibutuhkan, dialog dan sebagainya. Untuk siswa yang sulit konsentrasi guru memberikan perhatian lebih karena kadang siswa itu butuh perhatian kepada guru pengen di puji, maka dari itu saya sering memuji pekerjaan siswa walaupun itu tidak sesuai dengan yang saya minta. Saya juga memberikan motivasi-motivasi agar siswa lebih semangat lagi dalam belajar.<sup>28</sup>

#### **Gambar XIII**

#### **Siswa yang Mempunyai Kepercayaan Diri yang Tinggi**



<sup>27</sup> Hasil Observasi Peneliti, Tanggal 16 Januari 2020.

<sup>28</sup> Uswatun Hasanah, selaku guru kelas 4 di SDN Pademawu Timur, wawancara langsung di depan Ruang Guru, 16 Januari, pukul 09.00 WIB.

Diperjelas lagi oleh Ibu Uswatun Hasanah, M.Pd.: “model pembelajarn ini kan membutuhkan waktu yang relatif panjang, oleh karena itu, saya memberikan teks dialog dipertemuan sebelumnya agar siswa dapat memahami dan berlatih dirumah”.<sup>29</sup>

Hasil wawancara tersebut serupa dengan hasil observasi terhadap tindakan guru dalam upaya mengatasi faktor penghambat dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing*, guru mempersiapkan dengan melengkapi perlengkapan yang akan digunakan seperti teks yang akan diperankan oleh peserta didik nantinya, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan mental peserta didik agar tidak gerogi saat tampil di depan teman-temannya, serta memberikan contoh dalam memeragakannya.<sup>30</sup>

Diperkuat lagi oleh Bapak Kepala Sekolah SDN Pademawu Timur 4 Bapak Supardi, M.Pd. :

Setiap penggunaan model pembelajaran itu pasti memiliki hambatan dalam pelaksanaannya, maka dari itu guru-guru harus bisa menanganinya. Harus mengetahui apa yang akan dilakukan, apa tindakannya terhadap penghambat tersebut. Oleh karena itu, guru dituntut membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), nah darisitulah nanti akan ketahuan apa yang harus guru lakukan apa yang harus siswa lakukan. Guru harus bisa membuat siswa senang dalam belajar yaitu dengan cara memberikan permainan-permainan sederhana, memberikan *ice breaking*, dan memuji pekerjaan siswa. Sehingga siswa itu merasa lebih hargai hasil kerjanya.<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> Uswatun Hasanah, selaku guru kelas 4 di SDN Pademawu Timur, wawancara langsung di depan Ruang Guru, 16 Januari, pukul 09.00 WIB.

<sup>30</sup> Hasil observasi terhadap guru dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran, 16 Januari, Jam 07.15-09.00 WIB.

<sup>31</sup> Supardi, selaku Kepala SDN Pademawu Timur 4, wawancara langsung di ruang operator perpustakaan, 16 Januari, Pukul 10.00 WIB.

## **B. Temuan Penelitian**

### **1. Langkah-langkah Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas 4 di SDN Pademawu Timur 4**

Berdasarkan sejumlah data yang telah dikumpulkan oleh peneliti dapat diketahui bahwasanya langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Role Playing* yaitu:

- a. Membuka pembelajaran, guru membuka pembelajaran dengan *ice braking*.
- b. Guru memberikan intruksi kepada siswa
- c. Siswa membentuk kelompok
- d. Guru mempersiapkan siswa yang akan tampil ke depan
- e. Guru juga menyiapkan pengamat yaitu kelompok yang tidak tampil
- f. Guru memimpin jalannya diskusi
- g. Guru melakukan kesimpulan bersama siswa.

### **2. Faktor Penghambat Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* di SDN Pademawu Timur 4.**

Adapun faktor penghambat dalam penggunaannya berdasarkan paparan data yang di dapat oleh peneliti yaitu:

- a. Membutuhkan waktu yang banyak, oleh karena itu kadang siswa merasa jenuh
- b. Siswa yang kurang persiapan
- c. Siswa merasa malu-malu pada saat tampil di depan kelas
- d. Cara berkomunikasi yang kurang baik karena siswa dalam kesehariannya berkomunikasi dengan temannya menggunakan bahasa Madura

- e. Tidak semua siswa menyukai model pembelajaran *Role Playing*
- f. Guru tidak terlalu jelas penjelasannya kepada siswa sehingga siswa kebingungan pada saat bermain peran
- g. Guru tidak melakukan evaluasi pembelajaran.

### **3. Upaya Guru Dalam Mengatasi Faktor Penghambat dalam Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* di SDN Pademawu Timur 4.**

Adapun upaya yang dilakukan oleh guru dalam menghadapi faktor penghambat dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti yaitu:

- a. Guru menyiapkan apa yang diperlukan saat menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, mulai dari RPP, teks dialog, mental siswa, situasi dalam kelas, posisi/panggung, dan lain sebagainya.
- b. Guru memberikan motivasi-motivasi kepada peserta didik agar supaya mempunyai keberanian dalam menampilkan perannya.

### **4. Pembahasan**

Dalam hal ini peneliti ingin membahas lebih jauh lagi tentang data yang didapatkan dari lapangan, dimana untuk mendapatkan data yang lebih valid. Selain itu peneliti ingin menggabungkan beberapa teori yang sudah dipaparkan dalam bab sebelumnya yang mana hal ini diperlukan untuk menjawab fokus penelitian.

## 1. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas 4 di SDN Pademawu Timur 4

*Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, sekaligus melibatkan unsur senang.<sup>32</sup> Dalam *Role Playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu baik melibatkan kondisi diluar kelas maupun di dalam kelas. Selain itu juga *Role Playing* dimaksudkan sebagai suatu aktivitas pembelajaran membayangkan dirinya seakan-akan berada diluar kelas dan menjadi orang lain.

Hamalik dalam Cucu Sutianah menyatakan bahwa model *Role Playing* (bermain peran) adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas. Bermain peran/ *Role Playing* adalah salahsatu model pembelajaran interaksi sosial, yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi.<sup>33</sup>

Model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu pembelajaran yang memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik untuk memainkan perannya dalam keterlibatan dilingkungan sekitar terhadap pengalamannya secara nyata yang dirancang oleh guru beserta siswa yang melibatkan sikap, nilai, keyakinan dan karakter siswa. Model ini juga mengarah pada kesadaran, melalui keterlibatan spontan oleh siswa yang disertai analisis, dan didramatisasikan peran tersebut dalam sebuah pentas atau kegiatan pembelajaran.

---

<sup>32</sup> Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), hlm. 189.

<sup>33</sup> Cucu Sutianah dkk, *Pengembangan Karakter Kebangsaan dan Karakter Wirausaha melalui Implementasi Model Pembelajaran Teaching Factory 6 Langkah (TF-6M)*, (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2020), hlm. 41.

Terutama bagi sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 sebagai acuan pendidikan, maka yang berpusat disini adalah siswa, sedangkan guru sebagai fasilitator saja. Namun walaupun hanya sebagai fasilitator saja, guru harus mampu untuk selalu berinovasi dalam menerapkan model pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran *Role Playing* juga dikenal dengan nama model pembelajaran Bermain Peran. Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan scenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas-batas scenario yang diberikan oleh guru.

Sesuai dengan pendapat Uno dalam Cucu Sutianah menyatakan bahwa: Prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah yaitu, a) persiapan/pemanasan, b) memilih partisipan, c) menyiapkan pengamat (observer), d) menata panggung atau tempat bermain peran, e) memainkan peran, f) diskusi dan evaluasi, g) memainkan peran ulang, h) diskusi dan evaluasi kedua, dan i) berbagi pengalaman dan kesimpulan.<sup>34</sup>

Sebagaimana hasil data yang telah di dapatkan oleh peneliti mengenai langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada tema daerah tempat tinggalku kelas 4 di SDN Pademawu Timur 4 meliputi; 1) guru membuka pembelajaran, guru membuka pembelajaran dengan *ice braking*, 2) guru memberikan intruksi kepada siswa, 3) siswa membentuk kelompok, 4) guru mempersiapkan siswa yang akan tampil ke depan, 5) guru juga menyiapkan

---

<sup>34</sup> Ibid, hlm. 42.

pengamat yaitu kelompok yang tidak tampil, 6) diskusi, 7) dan yang terakhir guru melakukan kesimpulan bersama siswa.

Jadi, dapat disimpulkan bahwasanya model pembelajaran *Role Playing* memiliki tahapan yang sistematis dan memerlukan waktu yang cukup lama. oleh karena itu, guru mempersiapkan terlebih dahulu apa yang akan dilakukan mulai dari persiapan pembukaan, kegiatan inti dan penutup. Sehingga proses pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran ini secara sistematis. Sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berjalan dengan lancar.

## **2. Faktor Penghambat Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* di SDN Pademawu Timur 4.**

Tentunya dalam melakukan berbagai macam hal, mestinya ada penghambatnya, karena dalam pelaksanaan proses pembelajaran perlunya dukungan untuk menjalankan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* secara maksimal, karena tidak seterusnya berjalan maksimal tanpa kita mengetahui penyebab hambatan tersebut.

Pendidikan dan guru laksana dua sisi mata uang, sama-sama penting dan saling bergantung. Pendidikan yang baik dapat terwujud dengan guru-guru yang berkualitas, kreatif, berwatak pembebas, berintegritas tinggi, demokratis, dan dilakukan dalam berbagai bentuk dan paham.<sup>35</sup>

Model pembelajaran *Role Playing* ini juga mempunyai kelemahan-kelemahan yang dapat menghambat dalam pelaksanaan proses pembelajaran

---

<sup>35</sup> Burhan Shadiq, *Rahasia Mengajar dengan Kreatif, Inspiratif dan Cerdas*, (Jakarta: Logika Galileo, 2011), hlm. 4.



seperti sebagian besar anak tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif, dan banyak memakan waktu. Baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pelaksanaan pertunjukan, memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak para pemain kurang bebas, kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.<sup>36</sup>

Berdasarkan hasil data yang peneliti dapatkan dari hasil wawancara dan observasi bahwasanya terdapat beberapa faktor penghambat dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* diantaranya 1) membutuhkan waktu yang banyak, oleh karena itu kadang siswa merasa jenuh, 2) siswa yang kurang persiapan, 2) siswa merasa malu-malu pada saat tampil di depan kelas, 4) cara berkomunikasi yang kurang baik karena siswa dalam kesehariannya berkomunikasi dengan temannya menggunakan bahasa Madura, 5) tidak semua siswa menyukai model pembelajaran *Role Playing*. 6) guru tidak terlalu jelas penjelasannya kepada siswa sehingga siswa kebingungan pada saat bermain peran, 7) guru tidak mengevaluasi siswa.

Selain itu juga, selaras dengan pendapat Lena Sari bahwa terdapat beberapa penghambat dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing*: 1) di dalam belajar siswa kurang bersemangat, dominan siswa lebih banyak diam, b) siswa lebih banyak bermain dan cuek pada pelajaran yang disampaikan oleh guru,

---

<sup>36</sup> Hanifan Nur Pratiwi, *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar* (Surabaya: PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, 2013), vol. 01, hlm. 3.

- c) kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran dan merasa takut bertanya,
- d) siswa kurang percaya diri untuk mengungkapkan suatu pendapat.<sup>37</sup>

Kurangnya kreativitas guru juga sangat mempengaruhi dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru yang kreatif apat merangsang siswanya untuk terlibat aktif dalam kelasnya. Ketersediaan waktu yang sedikit dapat menghambat penggunaan model pembelajaran *Role Playing*. Oleh karena itu membutuhkan waktu sedikit lama dalam penggunaannya.

Selain itu ada beberapa karakter anak di usia sekolah dasar yang perlu diketahui para guru, agar mengetahui keadaan peserta didiknya. Guru harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya. Selain karakteristik yang perlu diperhatikan kebutuhan peserta didik. Adapun karakteristik dan kebutuhan peserta didik meliputi; senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang merasakan atau melakukan, sulit memahami pembicaraan orang lain, senang diperhatikan, senang meniru.<sup>38</sup>

Maka sudah jelas, bahwasanya model-model pembelajaran khususnya model pembelajaran *Role Playing* memiliki hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mempersiapkan betul dan dapat mengatasi faktor-faktor penghambat tersebut agar supaya pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

---

<sup>37</sup> Lena Sari, Dkk. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 011 Sungai Majo Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir, Riau: Universitas Riau Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, hlm. 3-4.

<sup>38</sup> Abdul Kadir Sahlan, *Mendidik Perspektif Psikologi* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018), hlm. 15.

### **3. Upaya Guru Dalam Mengatasi Faktor Penghambat dalam Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* di SDN Pademawu Timur 4.**

Dengan adanya hambatan tersebut maka guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengatasi faktor penghambat dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing*.

Dalam proses pembelajaran diperlukan pembinaan tenaga ahli, sikap, pribadi, kompetensi dan keterampilan yang berkaitan dengan pembelajaran, hal ini sangat penting dalam pengaplikasiannya karena berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan masing-masing tenaga kependidikan.

Kementerian Pendidikan Nasional telah merumuskan materi pendidikan karakter yang mencakup aspek-aspek, meliputi: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat dan komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab. Penanaman tersebut penting bagi siswa sekolah dasar.<sup>39</sup>

Dalam mengatasi penghambat dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* ini salahsatunya juga dengan memberikan motivasi kepada siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila ada seseorang siswa, misalnya tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan, maka perlu diselidiki sebab-sebabnya. Sebab-sebab itu biasanya bermacam-macam, mungkin ia tidak senang, mungkin sakit, lapar, ada problem pribadi dan lain-lain. Hal ini berarti pada diri anak tidak terjadi perubahan energi, tidak terangsang afeksinya untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Keadaan semacam ini perlu

---

<sup>39</sup> Tika Ardiyanti, *Peningkatan Karakter Sosial melalui Model Role Playing pada Siswa kelas IV di SD 1 Sekarsuli*, Jurna Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 6 Tahun ke-8, 2019, hlm. 554.

dilakukan daya upaya yang dapat menemukan sebab-sebabnya kemudian mendorong siswa untuk melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, yaitu belajar. Dengan kata lain siswa perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya.<sup>40</sup>

Motivasi yang telah tercipta memudahkan siswa untuk berinteraksi baik terhadap guru maupun siswa lain dalam suatu pembelajaran. Untuk itu, guru hendaknya selalu berusaha memperhatikan motivasi sebelum proses pembelajaran berlangsung. Motivasi siswa dapat dibangun dengan memberikan suatu kepercayaan kepada siswa dalam menyelesaikan permasalahan sendiri memberi contoh-contoh yang mudah dipahami oleh siswa, memberikan suatu permasalahan yang berhubungan dengan lingkungan siswa, memberikan penghargaan terhadap pencapaian hasil belajar yang baik, dan masih banyak cara lainnya.

Upaya guru untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran guru juga harus memahami mengenai manajemen kelas yang bertujuan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman untuk tempat menciptakan suasana kelas yang nyaman untuk tempat berlangsungnya proses belajar mengajar. Guru harus mampu mewujudkan kelas yang ideal. Kelas yang dimaksud adalah lingkungan belajar atau kelompok belajar, di mana orang-orang yang berada di dalamnya mengembangkan kemampuannya semaksimal mungkin. Sangat sulit bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan potensinya dengan baik, apabila lingkungan belajarnya tidak mendukung. Siswa membutuhkan konsentrasi untuk mencerna, memahami, serta mengerjakan tugas-tugas belajarnya. Oleh karena itu, sangat diperlukan pengelolaan kelas untuk memudahkan kegiatan

---

<sup>40</sup> Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2007), hlm. 74-75.

belajar mereka. Selain itu juga guru harus memahami karakter siswa karena sangat beragam. Keberagaman ini tentu dapat menimbulkan berbagai persoalan. Jika guru tidak mampu mengelolanya dengan baik, sehingga pada akhirnya dapat mengganggu kegiatan belajar-mengajar dalam kelas. Oleh karena itu, manajemen kelas dibutuhkan guna membina dan membimbing siswa sesuai dengan berbagai latar belakang sosial, ekonomi, budaya, serta sifat-sifat individunya.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> Salman Rusydie, *Prinsi-Prinsip Manajemen Kelas* (Jogjakarta: Diva Press, 2011), hlm. 31.