PENINGKATAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN METODE SIMULASI ESTAFET KELERENG DI KELAS III B MADRASAH IBTIDAIYAH ROUDLOTUL ULUM MOJOKERTO

SKRIPSI

Oleh:

AININ ZAROHTIN NISAK
NIM. D77214056

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Ainin Zarohtin Nisak
NIM	: D77214056
Jurusan/Program Studi Fakultas	: PGMI/Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 04 Januari 2019

Membuat Pernyataan

METERAI TEMPEL
AR6D7AFF398899338
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Ainin Zarohtin Nisak

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Ainin Zarohtin Nisak

Nim : D77214056

Judul : PENINGKATAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN METODE SIMULASI ESTAFET KELERENG DI KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH ROUDHOTUL ULUM KEBONDALEM MOJOSARI MOJOKERTO

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 08 Januari 2019

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Nadlir, M.Pd.I	**Dr.H. Munawir, M.Ag**
NIP.196807221996031002	**NIP.196508011992031005**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Ainin Zarohtin Nisak telah dipertahankan di depan Penguji Skripsi.

Surabaya, 31 Januari 2019

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag.M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I,

Dr. Nur Wakhidah, M.Si
197212152002122002

Penguji II,

Dr. Sihabudin. M.Pd.I, M.Pd.
NIP. 197702202005011003

Penguji III,

Drs. Nadlir, M.Pd.I
NIP. 196807221996031002

Penguji IV,

Dr. H. Munawir, M.Ag
NIP. 196508011992031005

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ainin Zarohtin Nisak
NIM : D77214056
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah & Keguruan / PGMI
E-mail address : aininzarohtinnisak08@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
PENINGKATAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN METODE SIMULASI ESTAFET KELERENG DI KELAS III B MI ROUDLOTUL ULUM MOJOKERTO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 Februari 2019

Penulis

(Ainin Zarohtin Nisak)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Ainin Zarohtin Nisak.2019. *Peningkatan Pemahaman Pembelajaran Tematik Tema Permainan Tradisional Kelas Iii B dengan Metode Simulasi Estafet Kelereng Di Mi Roudhotul Ulum Kebondalem Mojosari Mojokerto.* **Dosen Pembimbing I Drs.Nadlir, M.Pd.I. dan Dosen Pembimbing II Dr.H. Munawir, M.Ag.**

Kata Kunci: Pemahaman, Pembelajaran Tematik, Metode Simulasi

Latar belakang penelitian tindakan kelas ini yaitu rendahnya nilai siswa ulangan harian yang disebabkan karena penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat sehingga siswa kurang memahami pembelajaran. Selain itu pembelajaran hanya terfokus pada guru sehingga siswa merasa jenuh.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:1) Bagaimana penerapan metode simulasi untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran tematik tema permainan tradisional dengan metode simulasi estafet kelereng di MI Roudhotul Ulum Kebodalem Mojosari Mojokerto? 2) Bagaimana peningkatan pemahaman pembelajaran tematik tema permainan tradisional dengan metode simulasi estafet kelereng di MI Roudhotul Ulum Kebodalem Mojosari Mojokerto?

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Pada siklus I metode simulasi estafet kelereng telah diterapkan dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode simulasi estafet kelereng dapat meningkatkan aktifitas guru dan siswa. Pada siklus I aktivitas guru memperoleh nilai 64 (cukup), siklus II meningkat menjadi 78 (baik). Aktivitas siswa siklus I memperoleh nilai 60 (cukup), siklus II meningkat menjadi 80 (baik). Penerapan metode simulasi estafet kelereng dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran tematik tema permainan tradisional kelas III B di MI Roudlotul Ulum Kebondalem Mojosari. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes pemahaman. Pada siklus I ketuntasan belajar siswa sebesar 46,6%. Sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar siswa mencapai 76,6%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i

HALAMAN MOTTO ii

KATA PENGANTAR iii

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI iv

PENGESAHAN TIM PENGUJI v

ABSTRAK vi

DAFTAR ISI vii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR RUMUS xii

DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 6

C. Tindakan yang Dipilih 6

D. Tujuan Penelitian 6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Lingkup Penelitian 7

F. Signifikansi Penelitian 7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Pemahaman 8

1. Pengertian Pemahaman 8

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman 11

3. Penilaian pemahaman dan praktik simulai 12

B. Pembelajaran Tematik 18

1. Pengertian Pembelajaran Tematik 18

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik 20

3. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik 22

C. Metode Simulasi 23

1. Pengertian Metode Simulasi 23

2. Macam-macam Bentuk Simulasi 26

3. Tata Cara Melakukan Simulasi 28

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Simulasi 30

D. Permainan Tradisional 31

E. Estafet Kelereng 32

BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian 36

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian 37

C. Variabel yang diselidiki 37

D. Rencana Tindakan 38

E. Data dan Cara Pengumpulannya 44

F. Indikator Kinerja 57

G. Tim Peneliti dan Tugasnya 58

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 59

1. Pra Siklus 59

2. Siklus I 61

3. Siklus II 69

B. Pembahasan 76

1. Penerapan metode simulasi 76

2. Peningkatan pemahaman 79

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 83

B. Saran 84

DAFTAR PUSTAKA 86

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN 88

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR RIWAYAT HIDUP 89

LAMPIRAN .....

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 kata kerja operasional ranah kognitif 13

Tabel 2.2 kata kerja operasional ranah psikomotor 16

Tabel 3.1 kisi-kisi soal pilihan ganda 49

Tabel 3.2 kisi-kisi soal uraian 54

Tabel 3.3 penilaian keterampilan estafet kelereng 56

Tabel 4.1 data peningkatan hasil tes pemahaman 76

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram hasil observasi aktivitas guru 77

Gambar 4.2 Diagram hasil observasi aktivitas siswa..... 78

Gambar 4.3 Diagram hasil ketuntasan belajar siswa 79

Gambar 4.4 Diagram hasil ketuntasan nilai keterampilan 81

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR RUMUS

Rumus 3.1 Penilaian hasil belajar 45

Rumus 3.2 Penilaian ketuntasan belajar 45

Rumus 3.3 Penilaian hasil observasi siswa dan guru 46

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Idenitas sekolah, namapeserta didik, nilai pre tes siswa
Lampiran II	: Surat Menyurat
Lampiran III	: Lembar Validasi RPP, Butir Soal, dan Instrumen Obsevasi Aktivitas Guru dan Siswa
Lampiran IV	: RPP Siklus I dan Siklus II
Lampiran V	: Kisi-kisi Soal Siklus I dan Siklus II
Lampiran VI	:Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I dan Siklus II
Lampiran VII	: Daftar Nilai Tes Pemahaman Siswa Siklus I dan Siklus II
Lampiran VIII	: Foto Pelaksanaan Siklus I dan Siklus II

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa. Pembelajaran dikelas dilaksanakan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh guru. Pembelajaran direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis oleh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran tidak lepas dari tujuan pendidikan nasional yakni untuk berkembangnya 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.[1] Hal ini sesuai dengan yang tertulis pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3. Proses pembelajaran harus dirancang oleh guru sesuai dengan taraf perkembangan siswa. Siswa sekolah dasar akan lebih mudah

[1] Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang: Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, hal 28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memahami pembelajaran apabila pembelajaran yang diajarkan sesuai dan konkrit.

Pada saat ini, pembelajaran yang telah diterapkan di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merupakan program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topic tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan disekolah. Pembelajaran tematik diterapkan di sekolah dasar karena pada umumnya siswa pada tahap ini masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan, dimana kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan atau kebulatan pengetahuan.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar siswa, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna.[2] Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih dalam menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari. Hal tersebut tidak lepas dari sebuah perencanaan yang dirancang oleh guru yang menggunakan pendekatan dan model pembelajaran tematik terpadu yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Namun, tidak sedikit guru yang masih menggunakan metode pembelajaran

[2] Abd Kadir, *Pembelajaran tematik*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hal 6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

konvensional namun yang diajarkan adalah pembelajaran tematik. Metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan. Peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru didepan kelas dan melaksanakan tugas jika guru memberikan soal-soal kepada peserta didik. Kegiatan pembelajaran terpusat pada guru sebagai pemberi informasi, ia berbicara pada awal pembelajaran, menerangkan materi dan contoh soal disertai tanya jawab. Penggunaan metode konvensional tersebut mempengaruhi pemahaman siswa dalam memahami materi yang dipelajari, sehingga hasil evaluasi pembelajaran kurang optimal.

Berdasarkan pengalaman penulis dilapangan, penggunaan metode sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. Kegagalan belajar yang dialami siswa tidak lain karena pembelajaran yang monoton sehingga mengakibatkan kejenuhan dalam diri siswa. Untuk itu dibutuhkan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan upaya meningkatkan pemahaman siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang melibatkan siswa dan guru berperan aktif untuk menemukan konsep pembelajaran tematik terpadu.

Berdasarkan identifikasi yang peneliti lakukan adalah siswa kelas III B MI ROUDLOTUL ULUM Kebondalem, belum memahami konsep dalam materi pembelajaran tematik. Dipicu munculnya kesadaran dari diri guru bahwa pembelajaran di kelas selama ini memiliki masalah yang perlu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diseleseikan.[3] Dari data awal dokumen nilai siswa ulangan harian pretest dengan metode konvensional hasil nilai rata-rata dibawah KKM. Penentuan nilai KKM yaitu 73, hasil evaluasi dari 30 siswa yang mendapat nilai diatas KKM hanya 26,6% dan yang belum tuntas 73,3%. Hal tersebut menunjukkan ada 22 anak dari 30 siswa yang nilainya kurang dari KKM.[4] Keterangan tersebut diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas pada hari Senin, tanggal 6 Agustus 2018 di MI ROUDLOTUL ULUM. Penyebab terjadinya masalah tersebut karena penggunaan metode yang kurang tepat sehingga siswa kurang dalam memahami materi. Selain itu pembelajaran hanya terfokus pada guru sehingga siswa merasa jenuh dan ramai sendiri.

Pada anak usia sekolah dasar, terutama pada kelas rendah mereka senang bermain. Oleh sebab itu, guru hendaknya merancang pembelajaran yang memungkinkan adanya kegiatan permainan yang dapat membuat siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut peneliti mencoba menerapkan salah satu metode pembelajaran, yaitu metode simulasi. Metode simulasi dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, karena melalui simulasi peserta didik diberi kesempatan untuk memainkan peran sesuai dengan topic yang disimulasikan. Metode simulasi juga dapat memupuk keberanian dan kepercayaan diri peserta didik dan dapat

[3] Hasil wawancara, Bapak Imam Masudi, S. Ag, Senin 06 Agustus 2018, di MI Roudlotul Ulum Kebondalem Mojosari, 07.15 WIB
[4] Hasil nilai pembelajaran 4 subtema 2, Kelas III B, Senin 06 Agustus 2018, di MI Roudlotul Ulum Kebondalem Mojosari, 10.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memperkaya pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi. Selain itu metode simulasi dapat meningkatkan gairah peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penerapan metode tersebut untuk mengungkapkan apakah dengan menggunakan metode simulasi dapat meningkatkan pemahaman pada pembelajaran tematik tema permainan tradisional subtema 2 pembelajaran ke 4 kelas III B MI ROUDLOTUL ULUM Kebondalem. Peneliti memilih metode simulasi agar melibatkan siswa secara langsung dalam melakukan suatu kegiatan dan memahami apa yang sedang dilakukan dalam pembelajaran. Simulasi dapat diartikan sebagai suatu cara pembelajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan.[5] Jadi, simulasi pada dasarnya semacam permainan dalam pembelajaran yang diangkat dari realita kehidupan. Tujuannya untuk memberikan pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip atau dapat juga untuk melatih kemampuan memecahkan masalah yang bersumber dari realita kehidupan.

Dari latar belakang diatas, maka peneliti dalam penelitian ini ingin mengkaji tentang "Peningkatan Pemahaman Pembelajaran Tematik Tema Permainan Tradisional Dengan Metode Simulasi Estafet Kelereng di Kelas III B MI Roudhotul Ulum Kebondalem Mojosari Mojokerto."

[5] Dimas Wisnungkoro, Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Hasil Belajar Dribble Sepak Bola *(Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Trenggalek)*, (Surabaya:Unesa, 2014).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode simulasi untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran tematik tema permainan tradisional dengan metode simulasi estafet kelereng di MI Roudhotul Ulum Kebodalem Mojosari?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman pembelajaran tematik tema permainan tradisional dengan metode simulasi estafet kelereng di MI Roudhotul Ulum Kebodalem Mojosari?

C. Tindakan yang Dipilih

Tindakan yang dipilih untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran tematik tema permainan tradisional adalah menerapkan metode simulasi estafet kelereng. Dengan kelebihan yang dimiliki metode tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas III B MI Roudlotul Ulum Kebondalem Mojosari pada pembelajaran tematik tema permainan tradisional.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menerapkan metode simulasi pada pembelajaran tematik tema permainan tradisional dengan simulasi estafet kelereng di MI Roudhotul Ulum Kebondalem Mojosari.
2. Untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran tematik tema permainan tradisional subtema 2 pembelajaran 4 kelas III B dengan metode simulasi estafet kelereng di MI Roudhotul Ulum Kebodalem Mojosari.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran tematik tema permainan tradisional menggunakan metode simulasi estafet kelereng. Subjek yang diteliti yakni siswa kelas III B MI Roudlotul Ulum Kebondalem Mojosari.

F. Signifikansi Penelitian

1. Teoritis

   Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai peningkatan pemahaman pembelajaran tematik tema permainan tradisional dengan metode simulasi estafet kelereng pada siswa kelas III MI.

2. Praktis

   a. Bagi Siswa

   Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik yang telah diajarkan.

   b. Bagi Guru

   Untuk bahan masukan dalam pembelajaran di sekolah sehingga dalam pembelajaran dapat menggunakan metode ini.

   c. Bagi Pembaca

   Untuk informasi dan bahan tambahan mengenai penelitian relevan yang akan dilaksanakan kemudian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pemahaman

1. Pengertian Pemahaman

Pemahaman menurut Bloom diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.[6] Dalam kegiatan belajar ditunjukkan melalui mengungkapkan gagasan atau pendapat dengan kata-kata sendiri, membedakan atau membandingkan, menjelaskan gagasan pokok, dan menceritakan kembali dengan kata-kata sendiri.

Upaya dalam meningkatkan kemampuan memahami materi tidak lain yaitu dengan meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Bloom mengungkapkan bahwa terdapat tiga macam pemahaman yaitu, translation, interpretation, dan ekstrapolation.[7] Pemahaman translasi

[6] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013). hal 6
[7] *Ibid*, hal 6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menerjemahkan kalimat dalam soal menjadi bentuk kalimat lain, misalnya dapat menyebutkan variable-variabel yang diketahui dan yang ditanyakan. Pemahaman interpolasi berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menentukan konsep-konsep yang tepat untuk digunakan dalam menyeleseikan soal. Pemahaman ekstrapolasi berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menerapkan konsep.[8]

Sedangkan menurut Carin dan Sund, pemahaman dapat dikatergorikan kepada beberapa aspek, dengan kriteria-kriteria sebagai berikut:

a) Pemahaman merupakam kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu; ini berarti bahwa seseorang yang telah memahami sesuatu atau telah memperoleh pemahaman akan mampu menerangkan atau menjelaskan kembali apa yang ia terima. Selain itu, bagi mereka yang telah memahami tersebut, maka ia mampu memberikan interpretasi atau menafsirkan secara luas sesuai dengan keadaan yang ada disekitarnya, ia mampu menghubungkan dengan kondisi yang ada saat ini dan yang akan datang.

[8] Rusdian Rifa'i, *Penggunaan model Cooperatif Script Terhadap Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis Siswa*, (Banten: FKIP Universitas Mathlaul Anwar, 2015).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Pemahaman bukan sekedar mengetahui, yang biasanya hanya sebatas mengingat kembali pengalaman dan memproduksi apa yang pernah dipelajari. Bagi orang yang benar-benar telah paham ia akan mampu memberikan gambaran, contoh, dan pembahasan yang lebih luas dan memadai.

c) Pemahaman lebih dari sekedar mengetahui, karena pemahaman melibatkan proses mental yang dinamis; dengan memahami ia akan mampu memberikan uraian dan penjelasan yang lebih kreatif, tidak hanya memberikan gambaran dalam satu contoh saja tetapi mampu memberikan gambaran yang lebih luas dan baru sesuai dengan kondisi saat ini.

d) Pemahaman merupakan suatu proses bertahap yang masing-masing tahap mempunyai kemampuan tersendiri, seperti, menerjemahkan, menginterpretasikan, ekstrapolasi, aplikasi, analisi, sistesis, dan evaluasi.[9]

Dari pendapat tokoh-tokoh tersebut, pemahaman dapat diartikan sebagai suatu kemampuan siswa menangkap informasi yang diperoleh dalam pembelajaran yang kemudian diungkapkan dalam bentuk lisan maupun tulisan.

[9] *Op.Cit*, hal. 7-8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Pemahaman akan sempurna apabila tidak ada penghalang ataupun penghambat yang berpengaruh pada pemahaman itu sendiri. Setiap orang memiliki tingkat kemampuan pemahaman yang berbeda-beda, termasuk seorang siswa. Faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa terdiri dari factor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri seorang peserta didik. Beberapa faktor internal antara lain yakni:

a) Kecerdasan anak, yaitu kemampuan inteligensi seseorang yang mempengaruhi cepat lambatnya penerimaan informasi.
b) Kemauan belajar, yaitu siswa harus mengerti pentingnya belajar untuk kehidupannya kelak.
c) Minat, yaitu kecenderungan atau keinginan siswa yang besar terhadap sesuatu. Hal tersebut membuat pusat perhatiannya terfokus pada hal yang diinginkan.

Sedangkan faktor eksternal merupakan factor yang bersumber dari luar diri peserta didik. Diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Model penyajian materi pelajaran, apabila materi disajikan dengan model pembelajaran yang menarik maka akan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Sikap guru, siswa sangat senang dengan guru yang ramah, tidak cepat marah, dan perhatian serta tanggap terhadap keluhan kesulitan siswa.

c) Suasana pengajaran, suasana pengajaran yang tenang dan dialog yang kritis antar guru dan siswa dapat meningkatkan pemahaman siswa. Sedangkan suasana pengajaran yang ramai atau tidak kondusif akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa.

3. Penilaian Pemahaman dan Praktik Simulasi Estafet Kelereng

Penilaian pemahaman berdasarkan pengembangan indikator yang tidak lepas dari kata kerja operasional. Kata kerja operasional menurut Bloom terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Penilaian pemahaman berdasar pada ranah kognitif, sedangkan penilaian praktik berdasarkan pada ranah psikomotor. Ranah kognitif berawal dari tingkat mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan(C6). Berikut adalah tabel kata kerja operasional ranah kognitif[10] :

[10] http://ppa.ipb.ac.id/unduh/19-21_Juli_2018/KATA%20KERJA%20OPERASIONAL%20(KKO)%20EDISI%20REVISI%20TEORI%20BLOOM.doc diakses pada tanggal 02 April 2018 pukul 19.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.1 Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif

Mengingat (C1)	**Memahami (C2)**	**Menerapkan (C3)**	**Menganalisis (C4)**	**Mengevalusi (C5)**	**Menciptakan (C6)**
Mengidentifikasi	Menjelaskan	Melaksanakan	Mendiferensiasikan	Mengecek	Membangun
Mengingat kembali	Mengartikan	Mengimplementasikan	Mengorganisasikan	Mengkritik	Merencanakan
Membaca	Menginterpretasikan	Menggunakan	Mengatribusikan	Membuktikan	Memproduksi
Menyebutkan	Menceritakan	Mengonsepkan	Mendiagnosis	Mempertahankan	Mengkombinasikan
Melafalkan	Menampilkan	Menentukan	Memerinci	Memvalidasi	Merancang
Menuliskan	Memberi contoh	Memproseskan	Menelaah	Mendukung	Merekonstruksi
Menghafal	Merangkum	Mendemonstrasikan	Mendeteksi	Memproyeksikan	Membuat
Menyusun	Menyimpu	Menghitu	Mengaitk	Memperb	Menciptak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

daftar	lkan	ng	an	andingkan	an
Menggarisbawahi	Membendingkan	Menghubungkan	Memecahkan	Menyimpulkan	Mengabstraksi
Menjodohkan	Mengklarifikasikan	Melakukan	Menguraikan	Mengkritik	Mengkategorikan
Memilih	Menunjukkan	Membuktikan	Memisahkan	Menilai	Mengkombinasikan
Memberi definisi	Menguraikan	Menghasilkan	Menyeleksi	Mengevaluasi	Mengarang
Menyatakan	Membedakan	Memperagakan	Memilih	Memberi saran	Merancang
	Menyadur	Melengkapi	Membandingkan	Memberi argumentasi	Menciptakan
	Meramalkan	Menyesuaikan	Mempertentangkan	Menafsirkan	Mendesain
	Memperkirakan	Menemukan	Membagi	Merekomendasi	Menyusun kembali
	Menerang		Membuat	Memutus	Merangka

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	kan		diagram	kan	ikan
	Mengganti kan		Mendistri busikan		Menyimp ulkan
	Menarik kesimpula n		Mangana lisis		Membuat pola
	Meringkas		Memilah-milah		
	Mengemb angkan		Menerim a pendapat		
	Membukti kan				

Kata kerja operasional ranah kognitif diatas tidak semua digunakan dalam penelitian. Pada penelitian ini indikator yang digunakan untuk memahami pembelajaran tematik tema permainan tradisional adalah sebagai berikut:

a) Bahasa Indonesia

3.5.1 Menjelaskan informasi tentang teks permainan tradisional kelereng

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3.5.2 Menyimpulkan informasi tentang teks permainan tradisional kelereng

b) PPKn

3.4.1 Menjelaskan pengertian bersatu dalam keberagaman di sekolah

3.4.2 Menjelaskan manfaat bersatu dalam permainan estafet kelereng

c) PJOK

3.2.1 Menjelaskan konsep gerak kombinasi pola gerak dasar nonlokomotor dalam berbagai bentuk permainan tradisional

3.2.2 Memberi contoh pola gerak dasar nonlokomotor dalam berbagai bentuk permainan tradisional

Penilaian praktik simulasi estafet kelereng menggunakan pengembangan indikator berdasar pada kata kerja operasional ranah psikomotor. Berikut adalah tabel kata kerja operasional ranah psikomotor:

Tabel 2.2 Kata Kerja Operasional Ranah Psikomotor

Meniru	**Manipulasi**	**Presisi**	**Artikulasi**	**Naturalisasi**
Menyalin	Kembali membuat	Menunjukkan	Membangun	Mendesain
Mengikuti	Membangun	Melengkapi	Mengatasi	Menentukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mereplikasi	Melakukan	Menyempurnakan	Menggabungkan	Mengelola
Mengulangi	Melaksanakan	Mengkalibrasi	Koordinat	Menciptakan
Mematuhi	Menerapkan	Mengendalikan	Mengintegrasikan	Membangun
Membedakan	Memiaio	Mempraktekkan	Beradaptasi	Membuat
Mempersiapkan	Mengalami	Memainkan	Mengembangkan	Menghasilkan karya
Menirukan	Bereaksi	Mengerjakan	Merumuskan	Mengoperasikan
Menunjukkan	Mempersiapkan	Membuat	Memodifikasi	Melakukan
	Memprakarsai	Mencoba	Memasang	Melaksanakan
	Menanggapi	Memposisikan	Membongkar	Mengerjakan
	Mempertunjukkan		Merangkaikan	Menggunakan
	Menggunaka		Menggabun	Memainka

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	n		gkan	n
	Menerapkan		Mempolaka n	Mengatasi
				Menyelesei kan

Kata kerja operasioal ranah psikomotor diatas yang digunakan pada penelitian ini adalah mempraktekkan yang terdapat pada tingkat presisi. Pada penelitian ini, indikator yang digunakan untuk penilaian paktek simulasi estafet kelereng pada tema permainan tradisional adalah mempraktikkan bentuk kebersatuan dalam permainan estafet kelereng.

B. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistic, berrmakna, dan autentik.[11] Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu

[11]Rusman, *Model-model pembelajaran mengembangkan professional guru*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hal 254

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar siswa, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna.[12] Pada umumnya pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.

Pembelajaran tematik/terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Pentingnya pembelajaran tematik diterapkan di sekolah dasar karena pada umumnya siswa pada tahap ini masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik), perkembangan fisiknya tidak pernah bisa dipisahkan dengan perkembangan mental, sosial, dan emosional.

Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna pada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Fokus perhatian dalam pembelajaran tematik terletak pada proses yang ditempuh

[12] Abd Kadir, *Pembelajaran tematik*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hal 6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa saat berusaha memahami isi pembelajaran sejalan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkannya.

Dalam kegiatan pembelajaran tidak lepas dari sebuah perencanaan. Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, namun berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. [13]

Jadi, pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang terdiri dari beberapa konsep materi yang saling dikaitkan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sehingga dapat di pahami oleh peserta didik.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik, diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Peserta didik sebagai pusat pembelajaran

Semua arah dan tujuan pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Sedangkan guru sebagai fasilitator yang memfasilitasi apa yang dibutuhkan peserta didik dalam mengembangkan dirinya sesuai dengan minat dan motivasinya.

b) Memberikan pengalaman langsung

[13] Hamzah B. Uno, *Perencanaan pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2012). hal 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peserta didik diharapkan mengalami sendiri proses pembelajarannya.

c) Menghilangkan batas pemisahan antar mata pelajaran

Mata pelajaran disajikan dalam satu unit atau tema, dalam satu tema mengandung banyak mata pelajaran.

d) Fleksibel (luwes)

Pembelajaran tematik dilakukan dengan menghubungkan antar pengetahuan yang satu dengan pengetahuan yang lainnya. Dalam hal ini guru memiliki lahan yang luas untuk berimprovisasi dalam menyajikan materi pelajaran dan leluasa memilih metode pembelajaran.

e) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik

Pembelajaran tematik akan memberikan dorongan untuk timbulnya minat dan motivasi belajar peserta didik dan peserta didik juga dapat kesempatan banyak untuk mengoptimalkan potensi yang telah dimiliki sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

f) Menggunakan prinsip PAKEM

PAKEM merupakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dalam pembelajaran harus melibatkan peserta didik serta aktif mengembangkan kreatifitas dan dengan suasana

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang menyenangkan agar peserta didik tetap bergairah dalam belajar dan tidak bosan.

g) Bermakna

Pembelajaran akan semakin bermakna apabila memberikan kegunaan bagi peserta didik. Kebermaknaan pembelajaran ditunjukkan dengan adanya suatu jalinan antar konsep yang saling berhubungan antara pengetahuan dan pengalaman.

3. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan pembelajaran tematik diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Menghemat waktu pelaksanaan pembelajaran, karena pembelajaran tematik dilaksanakan terpadu antar beberapa mata pelajaran.

b) Pembelajaran menjadi menyeluruh dan seimbang antara pengetahuan dan pengalaman sehingga peserta didik mendapatkan pengertian mengenai proses dan materi yang saling berkaitan.

c) Keterkaitan antara mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran yang lain akan menguatkan konsep yang telah dikuasai peserta didik.

Selain keunggulan, pembelajaran juga memiliki kelemahan. Kelemahan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut guru untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakannya dengan baik.

b) Persiapan yang harus dilakukan oleh guru pun lebih lama. Guru harus merancang pembelajaran tematik dengan memerhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebar dibeberapa mata pelajaran.

c) Menuntut penyediaan alat, bahan, sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak. Pembelajaran tematik berlangsung dalam satu atau beberapa sesi. Pada setiap sesi dibahas beberapa pokok dari beberapa mata pelajaran, sehingga alat, bahan, sarana, dan prasarana harus tersedia sesuai dengan pokok-pokok mata pelajaran yang disajikan.[14]

C. Metode Simulasi

1. Pengertian Metode Simulasi

Metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi.[15] Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, maka pembelajaran dapat diartikan

[14] Abd. Kadir dan Hanum Asrohah, *Pembelajaran Tematik.* (Jakarta:Rajawali Pers, 2014). Hal 26
[15] Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta:Kencana Prenada Media, 2006), hal 125

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsugnya pengajaran.[16] Simulasi dapat diartikan sebagai suatu cara pembelajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Thavikulwat mendefinisikan simulasi sebagai berikut:

> "Simulation as exercise allowing participants to experience the reality of functioning in an artificial environment. In other words, simulations are simplified versions of reality".

Maksudnya: simulasi yaitu sebagai latihan dimana seorang partisipan atau siswa mengerjakan partisipasinya untuk mendapatkan pengalaman nyata dari lingkungan sekitarnya. Dengan kata lain, simulasi yang sederhana pada kehidupan nyata.[17]

Solcova mendifinisikan simulasi sebagai berikut:

> "Simulation is a kind of role play with the only difference that learne use realita, that is real object to support teaching learning process".[18]

[16] Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal 80
[17] Shapira-Lishchinsky, Jurnal: *Simulation-Based Contructivist Approach For Education Leaders. Educational Management Administration and Leadership*. 2014.
[18] Maria Agustin Daniastuti, Jurnal: *The Effectiveness Of Simulation And Role Play Technique To Teach Speaking For High and Low Motivation Students*, 2018. Leksika Vol.12 No.1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Maksudnya: simulasi adalah semacam permainan peran yang digunakan sebagai pembelajaran dalam kehidupan nyata, objek nyata tersebut dapat mendukung proses belajar mengajar.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa simulasi adalah proses menirukan sesuatu dimana seorang siswa berpartisipasi secara langsung dalam melakukan hal tersebut sehingga siswa memperoleh pengalaman dari objek nyata yang terdapat pada lingkungan sekitarnya.

Metode simulasi adalah suatu metode yang mengkondisikan siswa dengan mendekati keadaan yang sebenarnya.[19] Jadi, metode simulasi yaitu cara yang digunakan untuk melaksanakan strategi permainan dalam pembelajaran yang diangkat dari realita kehidupan. Tujuannya untuk memberikan pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip atau dapat juga untuk melatih kemampuan memecahkan masalah yang bersumber dari realita kehidupan.[20] Teknik simulasi digunakan dalam semua system pengajaran, terutama dalam desain intruksional yang berorientasi pada tujuan-tujuan tingkah laku. Latihan-latihan keterampilan menuntut praktek yang dilaksanakan didalam situasi kehidupan nyata (dalam pekerjaan tertentu), atau dalam situasi simulasi yang mengandung ciri-ciri situasi

[19] Dimas Wisnungkoro, Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Hasil Belajar Dribble Sepak Bola *(Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Trenggalek)*, (Surabaya:Unesa, 2014).
[20] Sumiati, *Metode pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2007), hal 99

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kehidupan senyatanya. Latihan-latihan dalam bentuk simulasi pada dasarnya berlatih melaksanakan tugas-tugas yang akan dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.[21] Jadi, metode simulasi merupakan suatu cara pembelajaran dengan melakukan kegiatan yang dilakukan dilapangan dan seolah-olah dihadapkan pada suatu keadaan tertentu.

2. Macam-macam Bentuk Simulasi

Bentuk-bentuk simulasi ada beberapa macam, diantaranya yaitu:

a) Peer Teaching

Latihan atau praktik mengajar, yang menjadi peserta didik adalah temannya sendiri.[22] Hal ini bertujuan untuk memperoleh keterampilan dalam mengajar. Stephani mengatakan:

"The intent of simulation is to train and develop the skills of its operators".

Maksud dari simulasi adalah untuk melatih dan mengembangkan keterampilan.[23]

b) Sosiodrama

Sosiodrama adalah sandiwara atau dramatisasi tanpa skrip (bahan tertulis), tanpa latihan terlebih dahulu, dan tanpa menyuruh anak menghafal sesuatu. Sosiodrama yaitu semacam drama sosial

[21] Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2002), hal 196

[22] Uzer Usman, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993), hal 127

[23] Stephanie de smale, *The Effect of Simulations and Games on Learning Objectives in Tertiary Education: A Systematic Review*, 2015. Technical Report UU-CS-2015-017

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang berguna untuk menanamkan kemampuan menganalisis situasi sosial tertentu. Seperti kenakan remaja, pengaruh pergaulan bebas, dan sebagainya. Dalam sosiodrama guru menyajika sebuah cerita yang diangkat dari kehidupan sosial. Kemudian meminta siswa memainkan peran-peranan tertentu sesuai dengan isi cerita dalam sebuah drama.

Tujuan yang dapat dicapai dengan metode sosiodrama diantaranya:

1) Mengerti perasaan orang lain
2) Membagi tanggung jawab dan memikulnya
3) Menghargai pendapat orang lain
4) Mengambil keputusan dalam kelompok.[24]

c) Psikodrama

Psikodrama hampir mirip dengan sosiodrama. Perbedaannya terletak pada penekanannya. Sosiodrama lebih menekankan kepada permasalahan sosial itu sendiri, sedangkan psikodrama menekankan pada pengaruh psikologinya. Psikodrama berfungsi agar siswa dapat menemukan pemahaman lebih baik tentang dirinya, dapat menyatakan kebutuhan dirinya dan reaksi terhadap tekanan yang dihadapi. Psikodrama banyak dimanfaatkan dalam rangka konseling.

d) Simulasi Game

Simulasi game adalah permainan bersaing untuk mencapai tujuan tertentu dengan menaati peraturan-peraturan yang telah

[24] Winarto surachmat, *Metodologi pengajaran nasional*, (bandung: Jemmars, 1998), hal 101

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ditetapkan.[25] Misalnya; bermain monopoli, catur, sepak bola, lompat tali, dan lain-lain.

e) Role Playing

Role playing atau bermain peran bertujuan menggambarkan suatu peristiwa masa lampau. Dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang. Kemudian ditunjuk beberapa siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita. Pemeran melakukan sendiri perannya sesuai dengan daya khayal (imajinasi) tentang pokok yang diperankannya.

3. Tata cara Melakukan Simulasi

Untuk melakukan simulasi perlu adanya tata cara yang harus diterapkan. Adapun tata cara melakukan permainan simulasi sebagai berikut:

a) Jika siswa baru pertama kali melakukan permainan simulasi, berikan penjelasan singkat tentang teknik simulasi.
b) Guru menyampaikan cerita. Kemudian mengatur adegan-adegan permainan.
c) Guru meminta sejumlah siswa (sesuai kebutuhan) untuk memainkan peran. Siswa yang tidak bermain peran diminta untuk memperhatikan siswa yang sedang berperan.

[25] Uzer Usman, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993), hal 127

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) Memberi petunjuk sekedarnya tentang dari mana permainan akan dimulai.

e) Pada saat situasi memuncak, guru menghentikan permainan.

f) Diskusi tentang berbagai hal berkaitan dengan situasi yang dimainkan.

g) Menarik kesimpulan diskusi.[26]

Simulasi dapat dilakukan dengan menggunakan alat. Alat simulasi diciptakan sedemikian rupa sehingga orang yang menggunakan merasa seakan-akan berada pada situasi yang sebenarnya.[27] Alat semacam ini biasanya digunakan untuk melatih keterampilan melakukan suatu pekerjaan tertentu. Sebagai contoh, untuk melatih keterampilan mengemudi digunakan suatu alat permainan simulasi mengemudi. Orang yang menggunakan alat tersebut seakan-akan sedang memegang kemudi sebuah kendaraan yang berjalan di jalan raya yang ramai dan melaju dengan kecepatan yang dapat di atur, seperti halnya memegang kemudi kendaraan yang sebenarnya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan adanya alat-alat simulasi yang serba canggih untuk melatih keterampilan dalam berbagai bidang. Dengan alat tersebut, dapat mengurangi berbagai kerugian atau kecelakaan yang ditumbulkan apabila langsung melakukan

[26] Mardiati, Jurnal: *Penggunaan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam DI Kelas IX B SMPN 6 LUBUK BASUNG*, (Sumatra Barat:Stkip Pgri, 2015)
[27] Sumiati, *Metode pembelajaran*. (Bandung: Wacana Prima, 2007), hal 101

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

latihan pada situasi yang sebenarnya. Selain itu, dengan alat simulasi dapat memungkinkan latihan keterampilan dilakukan secara intensif dan efektif.

4. Kelebihan dan kelemahan metode simulasi

Beberapa kelebihan menggunakan simulasi sebagai metode mengajar diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi peserta didik dalam menghadapi situasi yang sebenarnya, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.
2) Simulasi dapat mengembangkan kreatif peserta didik, karena melalui simulasi peserta didik diberi kesempatan untuk bermain peranan sesuai dengan topik yang disimulaikan
3) Simulasi dapat memupuk kebaranian dan percaya diri peserta didik
4) Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi sebagai situasi sosial yang problematis
5) Simulasi dapat meningkatkan gairah peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selain memiliki kelebihan, metode simulasi juga memiliki kelemahan diantaranya sebagai berikut:

1) Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Pengelolaan yang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan
3) Faktor psikologis seperti rasa malu dan rasa takut sering mempengaruhi peserta didik dalam melakukan simulasi.[28]

D. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak pada zaman dahulu dan biasanya dilakukan oleh anak yang tinggal di pedesaan. Adanya perkembangan teknologi yang pesat membuat permainan tradisional saat ini terkikis sehingga permainan tradisional dilupakan oleh anak-anak. Dalam pembelajaran akan lebih menyenangkan dan mudah dipahami jika siswa terlibat secara langsung dalam sebuah permainan. Dalam permainan tradisional tentu adanya sebuah aktivitas yang dilakukan oleh pemain. Jika dibandingkan dengan perkembangan zaman saat ini tentu sangat berbeda. Pada saat ini, anak-anak lebih menyukai permainan gaget, dimana mereka hanya fokus pada gaget tersebut.

Dalam segi harga permainan tradisional dan gaget memiliki perbedaan, yakni gaget memiliki harga lebih mahal dibanding permainan tradisional. Permainan tradisional alatnya mudah didapatkan dilingkungan sekitar, misalnya congkak, engran, patil lele, layang-layang, kelereng dan lain sebagainya. Dari segi hubungan social, permainan tradisional biasanya

[28] Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Globa*. (Malang:UIN-Maliki Press, 2012), hal 99-100

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan secara bersama-sama atau kelompok. Hal ini dapat menambah banyak teman dan keakraban antar teman. Sedangkan gaget biasanya hanya fokus pada diri sendiri.

Dilihat dari segi gerak motorik, permainan tradisional lebih banyak melibatkan gerak anggota tubuh. Apabila hal tersebut dilakukan dalam pembelajaran maka anggota tubuh bergerak dan terlibat secara langsung sehingga daya ingat dalam pembelajaran yang didapatkan akan lebih kuat. Fase atau usia Sekolah Dasar (7-12 tahun) ditandai dengan gerak atau aktifitas motorik yang lincah. Seiring dengan pertumbuhan fisiknya yang beranjak matang, maka perkembangan motoric anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap geraknya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Dia menggerakkan anggota badannya dengan tujuan yang jelas, seperti (1) menggerakkan tangan untuk menulis, menggambar, mengambil makanan, melempar bola, dan sebagainya; dan (2) menggerakkan kaki untuk menendang bola, lari mengejar teman pada saat bermain kucing-kucingan, dan sebagainya.[29]

E. Estafet Kelereng

Estafet kelereng merupakan kegiatan lomba yang dilakukan secara beranting atau bersambung. Dalam satu regu terdiri dari beberapa anggota. Kegiatan estafet kelereng dapat mendukung perkembangan motoric peserta

[29] Syamsu Yusuf dan Nani M.Sukandhi, *Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hal 59

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didik, dimana peserta didik melakukan perlombaan yang dilakukan secara beranting atau bersambung. Peseta didik menggerakkan anggota tubuh (tangan dan kaki) untuk memindahkan kelereng-kelereng tersebut sampai kepada teman yang paling ujung dan memasukan kedalam ember. Kegiatan estafet kelereng tidak lepas dari gerakan-gerakan tubuh yang dilakukan oleh peserta didik. Misalnya gerakan lokomotor dan nonlokomotor. Gerak lokomotor yaitu gerakan yang dilakukan dengan berpindah tempat. Seperti melompat, berlari, dan lain sebagainya. Adapun gerak nonlokomotor adalah gerakan yang dilakukan dengan tidak berpindah tempat. Contoh gerak nonlokomotor adalah menekuk, membungkuk, dan mengayun, jongkok, balik badan, dan lain sebagainya.

Adapun langkah-langkah estafet kelereng adalah sebagai berikut :

a) Buatlah kelompok yang anggotanya terdiri dari 6 anak.
b) Kumpulkan kelereng yang telah dibawa oleh setiap anggota kelompok diatas tanah.
c) Peganglah sendok dengan dua tangan dengan posisi lurus.
d) Berdirilah membentuk sebuah garis ke belakang. Pastikan posisi tanganmu tidak terlalu jauh dan dapat menerima kelereng yang diberikan temanmu dengan mudah.
e) Posisi setiap anggota harus berselang-seling, posisi berjongkok untuk pemain nomor 1, 3, dan 5. Posisi berdiri untuk nomor 2, 4, dan 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f) Pindahkan kelereng dari satu anggota ke anggota lainnya. Anggota yang semula berjongkok boleh berdiri. Posisi dapat berubah apabila kelereng telah diterima. Setiap anggota kelompok tidak boleh berpindah tempat.
g) Bila kelereng terjatuh, permainan harus diulang dari awal.
h) Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil memindahkan seluruh kelereng dengan waktu tercepat.[30]

Banyak cara bermain permainan tradisional kelereng. Sering kita jumpai pada saat memperingati hari kemerdekaan Indonesia 17 Agustus ada perlombaan bermain kelereng. Permainan membawa kelereng dengan sendok yang digigit. Namun, cara yang menarik untuk bermain kelereng yaitu estafet kelereng. Estafet kelereng dapat berhasil jika seluruh anggota kelompok bersatu. Manfaat bersatu dalam permainan estafet kelereng yaitu kita dapat berhasil memenangkan permainan tersebut.

Bersatu adalah bergabung menjadi satu. Bersatu merupakan bekerjasama dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Setiap kelompok harus menyadari tugasnya masing-masing. Penting sekali bagi setiap anggota kelompok untuk menyatukan tujuan. Tidak boleh bersikap egois atau mementingkan diri sendiri. Dalam lingkungan sekolah kita memiliki teman yang beragam, ada laki-laki ada perempuan. Dengan perbedaan tersebut semua orang harus tetap bersatu, yaitu dengan saling

[30] Fitria Kusuma, *Permainan Tradisional untuk Kelas III SD/MI*. (Sukoharjo: CV Hasan Pratama, 2013), hal 51

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menghormati orang lain yang berbeda dengan kita. Dalam lingkungan sekolah banyak contoh sikap bersatu, misalnya yaitu ; kerja bakti membersihkan kelas, diskusi kelompok dalam pelajaran, dan bekerjasama dalam bermain estafet kelereng.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang di desain untuk membantu guru mengetahui apa yang sebenarnya terjadi di kelas. Penelitian tindakan kelas memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar.

Diimplementasikan dengan baik, maksudnya adalah pihak yang terlibat dalam penelitian tindakan kelas (guru) mecoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas melalui tindakan yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan mengukur keberhasilannya.

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu cara memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru. Praktik penelitian tindakan kelas dapat dilakukan secara efektif oleh setiap guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tanpa harus meninggalkan kualitas utamanya mengajar. Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan model Kurt Lewin.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Kurt Lewin penelitian tindakan adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri atas empat tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.[31]

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana peneliti dapat melihat fakta-fakta yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian dilaksanakan di MI Roudlotul Ulum Kebondalem Mojosari pada kelas III B. Terletak di Dusun Lontar Desa Kebondalem Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 06 Agustus 2018 untuk observasi awal. Penelitian tindakan kelas siklus 1 dan 2 dilaksanakan pada Bulan Oktober 2018 hingga selesai. Subyek penelitian dalam penelitian di MI Roudlotul Ulum Kebondalem Mojosari memiliki jumlah siswa pada kelas III B sebanyak 30 siswa, diantaranya terdiri dari 16 laki-laki dan 14 perempuan.

C. Variabel yang Diselidiki

Penelitian yang diselidiki yaitu mengenai upaya meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran tematik tema permainan tradisional dengan metode simulasi estafet kelereng kelas III B MI Roudlotul Ulum Kebondalem Mojosari. Rincian yang diteliti antara lain :

1. Variabel Input : Siswa kelas III B MI Roudlotul Ulum Kebondalem Mojosari.

[31] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hal 42

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Variabel Output : Peningkatan pemahaman siswa.
3. Variabel Proses : Menggunakan metode simulasi

D. Rencana Tindakan

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan model penelitian dari teori Kurt Lewin. Dalam 1 siklus terdapat empat langkah yaitu planning perencanaan, tindakan, observasi,dan refleksi.

1. Pra siklus

Sebelum melakukan siklus I, peneliti melakukan observasi awal untuk menemukan masalah degan cara mewawancarai guru mata pelajaran tematik kelas III B MI Roudlotul Ulum Kebondalem Mojosari Mojokerto.

2. Siklus I
   a. Perencanaan
      1) Menyusun RPP dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pembelajaran 4 subtema 2 tema permainan tradisional dengan menggunakan metode simulasi estafet kelereng.
      2) Menyiapkan instrument pengumpulan data, yaitu :
         a) Lembar kegiatan siswa selama proses pembelajaran.
         b) Lembar kegiatan guru dalam proses pembelajaran.
         c) Lembar tes atau soal pada akhir proses pembelajaran.
         d) Mendesain alat evaluasi untuk mengukur keberhasilan pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan metode simulasi. Keberhasilan pembelajaran ditetapkan ditetapkan apabila 75% siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai minimal 75.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan ini dilakukan di MI Roudlotul Ulum Kebondalem Mojosari pada pembelajaran 4 subtema 2 tema permainan tradisional kelas III B. Kegiatan pelaksanaan sesuai dengan RPP. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1) Pendahuluan (±10 menit)
   a) Guru mengucapkan salam
   b) Siswa berdo'a bersama mengawali kegiatan pembelajaran
   c) Guru melakukan absensi terhadap peserta didik
   d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
2) Inti (±120 menit)
   a) Siswa melihat kelereng yang dipegang guru dan menyebutkan informasi yang mereka ketahui mengenai benda tersebut.
   b) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai permainan kelereng.
   c) Siswa membaca teks yang terdapat pada buku siswa tentang permainan kelereng.
   d) Siswa mengerjakan soal tentang permainan kelereng yang terdapat pada buku siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e) Siswa dan guru membahas soal bersama.

f) Guru dan siswa membuat kesimpulan mengenai informasi yang terdapat dalam teks.

g) Siswa berkumpul di lapangan untuk persiapan melakukan simulasi estafet kelereng.

h) Siswa melakukan gerakan pemanasan yaitu menggerakkan tangan dan kaki.

i) Guru menjelaskan gerak nonlokomotor

j) Guru menjelaskan jenis gerakan yang akan dilakukan dalam permainan estafet kelereng yaitu memutar (balik badan), berjongkok, dan keseimbangan membawa kelereng menggunakan sendok.

k) Guru mencontohkan tehnik yang benar dalam melakukan permainan estafet kelereng dan kemudian meminta siswa perkelompok mempraktikkan tekhnik tersebut.

l) Siswa melakukan permainan estafet kelereng sesuai dengan petunjuk permainan.

m) Guru memberikan apresiasi kepada kelompok siswa yang memenangkan lomba estafet kereng.

n) Setelah melakukan permainan estafet kelereng siswa menyebutkan manfaat bersatu dalam permainan tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

o) Siswa dan guru berdiskusi mengenai sikap-sikap yang dibutuhkan dalam memainkan permainan estafet kelereng.

p) Guru menjelaskan konsep kerjasama bersatu dalam kelompok yang terdiri dari beragam suku ataupun jenis kelamin.

q) Siswa mengerjakan latihan yang terdapat pada buku siswa

r) Siswa dan guru berdiskusi mengenai jawaban yang tepat dari pertanyaan tersebut

s) Siswa dan guru menyimpulkan pentingnya bersatu dalam sebuah kelompok

3) Penutup (±10 menit)

a) Guru dan siswa menyimpulkan tentang pembelajaran yang telah dipelajari bersama

b) Siswa dan guru berdo'a bersama untuk mengakhiri pembelajaran

c. Observasi

1) Mengamati perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran. Data ini diperoleh dari hasil pengamatan guru kolaborasi dengan menggunakan lembar observasi siswa.

2) Memantau kegiatan pembelajaran siswa.

3) Mengamati aktivitas guru selama proses pembelajaran. Data ini diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan guru dengan menggunakan lembar observasi guru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Mengamati pemahaman tiap-tiap siswa terhadap penguasaan pembelajaran 4 subtema 2 tema permainan tradisional dengan metode simulasi estafet kelereng. Pengamatan ini bertujuan untuk melihat berhasil tidaknya pelaksanaan pembelajaran pada siklus I menggunakan metode simulasi serta digunakan sebagai perbaikan dalam siklus II.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi guna untuk mengetahui hasil pembelajaran siswa yang telah dicapai pada siklus I, serta mencatat kelemahan-kelemahan untuk dijadikan bahan penyusunan rancangan siklus berikutnya. Hasil refleksi selanjutnya dilakukan peneliti guna untuk perbaikan pada siklus II.

3. Siklus II

a. Perencanaan

1) Identifikasi masalah pada siklus I dan penerapan alternative pemecahan masalah

2) Membuat ulang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan metode simulasi serta menumbuhkan semangat siswa untuk lebih giat belajar.

3) Mengembangkan proses pembelajaran.

4) Menyiapkan fasilitas dan sarana pendukung.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti melaksanakan pembelajaran pada pembelajaran 4 subtema 2 tema permainan tradisional dengan melakukan perbaikan yang direncanakan dalam RPP dan dilakukan berdasarkan hasil refleksi atau evaluasi dari siklus I.

c. Observasi

Tahap observasi ini dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran berlangsung untuk melakukan perbaikan pada siklus I. Peneliti mengamati yang dilakukan saat proses pembelajaran, antara lain :

1) Mengamati perilaku siswa dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung
2) Meneliti data berupa lembar observasi yang meliputi lembar observasi guru dan observasi siswa
3) Mengamati peningkatan pemahaman pada pembelajaran 4 subtema 2 tema permainan tradisional setelah perbaikan dari kegiatan pembelajaran siklus I.

d. Refleksi

Setelah tindakan yang sudah dilakukan pada siklus II, guru dan observer melakukan diskusi untuk membahas kendala-kendala maupun hasil dari tindakan secara keseluruhan mulai dari awal proses perencanaan hingga refleksi, serta membuat kesimpulan telah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terlaksananya metode simulasi dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran 4 subtema 2 tema permainan tradisional.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Data

Analisis data merupakan cara mengolah data setelah mendapatkan data atau informasi yang telah diperoleh di lapangan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis secara kuantitatif dan kualitatif, yaitu :

a. Data kuantitatif

Data ini diperoleh dari nilai hasil belajar siswa yang dianalisis secara deskriptif. Misalnya, mencari nilai rata-rata, persentasi hasil belajar, dan lain sebagainya. Untuk analisis tingkat keberhasilan atau persentase ketuntasan belajar siswa setelah proses kegiatan pembelajaran pada tiap siklusnya, dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tulis pada tiap akhir siklus. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistic sederhana yang berupa rumus sebagai berikut :

1) Penilaian hasil belajar (tes)

Nilai yang diperoleh siswa selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus[32] :

[32] Lampiran Permendiknas Nomor 20 tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \text{ x } 100$$ .....Rumus 3.1

Kriteria tingkat keberhasilan nilai, yakni :

90-100 = sangat baik

80-89 = baik

65-79 = cukup

55-64 = tidak baik

0-54 = sangat tidak baik

2) Penilaian ketuntasan belajar dan ketuntasan mempraktikkan simulasi estafet kelereng

Belajar dikatakan tuntas apabila 75% nilai siswa telah mencapai skor lebih dari KKM. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar ketuntasan mempraktikkan simulasi estafet kelereng digunakan rumus sebagai berikut[33] :

$$P = \frac{f}{N} \, x \, 100$$ .....Rumus 3.2

Keterangan :

P = angka persentase

f = jumlah siswa yang tuntas

N = jumlah seluruh siswa

[33] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru.* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2013), hal 43

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil penelitian yang telah diperoleh tersebut kemudian diklarifikasikan kedalam bentuk penskoran hasil nilai siswa dengan kriteria standar penilaian sebagai berikut :

81%-100% = sangat baik

71%-80% = baik

61%-70% = cukup

51%-60% = tidak baik

0%-50% = sangat tidak baik

3) Penilaian hasil observasi siswa dan guru

Dalam penelitian hasil observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas guru dan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan rumus sebagai berikut :

$P = \frac{f}{N} x\ 100$.....Rumus 3.3

Keterangan :

P = nilai perolehan hasil observasi guru atau siswa

f = skor perolehan hasil observasi guru atau siswa

N = skor maksimal observasi guru atau siswa

Kriteria hasil penskoran observasi guru dan siswa sebagai berikut[34]:

81-100 = sangat baik

[34] Ibid, hal 44

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

71-80 = baik

61-70 = cukup

51-60 = tidak baik

0-50 = sangat tidak baik

b. Data Kualitatif

Data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang telah diperoleh dilapangan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Sumber Data

a. Sumber data primer yang meliputi : guru kelas, observer, siswa kelas III B MI Roudlotul Ulum Kebondalem Mojosari.

b. Sumber data sekunder yang meliputi : dokumentasi, buku, sumber data lainnya yang berhubungan dengan apa yang dibahas dalam penelitian ini.

3. Cara Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan cara pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat atau mengamati secara langsung objek yang sedang diteliti. Peneliti menggunakan observasi untuk mengetahui

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan guru saat proses pembelajaran serta untuk mengetahui siswa yang masih belum paham mengenai pembelajaran tematik tema permainan tradisional pembelajaran 4 subtema 2. Cara pengumpulan data dengan menggunakan observasi yakni :

1) Aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung dengan metode simulasi estafet kelereng.
2) Aktivitas guru saat proses pembelajaran berlangsung dengan metode simulasi estafet kelereng.

b. Wawancara

Wawancara merupakan alat atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tentang makna subyektif yang dipahami peneliti berkenaan dengan topik yang diteliti. Maksudnya adalah wawancara dilakukan guna memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan tanya jawab terhadap guru yang bersangkutan.

c. Dokumen

Dokumen merupakan pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apapun. Hal tersebut dapat berupa bentuk catatan lapangan, catatan harian, transkip wawancara, rekaman video, rekaman audio, foto, dan lain sebagainya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Tes

Tes merupakan suatu serangkaian tugas yang harus dikerjakaan atau dijawab oleh responden. Pengumpulan data menggunakan tes tulis untuk mengetahui pemahaman siswa pada pembelajaran tematik tema permainan tradisional subtema 2 pembelajaran ke-4. Instrumen yang digunakan adalah butir-butir soal dan penilaian keterampilan estafet kelereng, kisi-kisi soal yang digunakan adalah sebagai berikut :

Tema : permainan tradisional

Bentuk soal : pilihan ganda dan uraian

Kelas : III (tiga)

Jumlah soal : 10 pilihan ganda dan 10 uraian

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda

NO	Indikator pemahaman	Indikator Kompetensi	Soal	Level	Butir soal
1	Menjelaskan	**Bahasa Indonesia** 3.5.1 menjelaskan	1. Waktu terbaik untuk bermain kelereng adalah saat… a. malam hari	C2	Dua (2)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		informasi tentang teks permainan tradisional kelereng	b. saat hujan c. cuaca cerah 2.Salah satu manfaat bermain kelereng adalah… a. melatih semangat berkompetisi dan sikap sportif b. dijauhi temann c. melatih sikap terpuji		
	Menyimpulkan	3.5.2 menyimpulkan informasi tentang teks permainan tradisional kelereng	1.Bermain kelereng bersama-sama akan membuat kita memiliki banyak… a. uang b. teman c. ilmu	C2	Satu (1)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2	Menjelaskan	**PPKn** 3.4.1 menjelaskan pengertian bersatu dalam keberagaman disekolah	1. Bersatu adalah bergabung menjadi… a. Satu b. Dua c. Utuh 2. kita tidak boleh membeda-bedakan antar teman, sebab itu adalah wujud adanya… a. keberagaman b. kesatuan c. kedudukan	C2	Tiga (3)
	Menjelaskan	3.4.2 menjelaskan manfaat bersatu dalam permainan	1. jika dalam bermain estafet kelereng semua anggota kelompok bersatu, maka kelompok	C2	Dua (2)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		estafet kelereng	tersebut akan… a. berhasil memenangkan permainan b. kalah dalam permainan c. batal dalam bermain 2. Dalam bermain estafet kelereng, kelompok kita harus… a. egois b. berhasil c. bersatu dan kompak		
3	Menjelaskan	**PJOK** 3.2.1 Menjelaskan pola gerak dasar nonlokomotor dalam berbagai bentuk permainan	1.Gerakan yang dilakukan dengan tidak berpindah tempat disebut gerak… a. Nonlokomotor b. Lokomotor c. Katak	C2	Dua (2)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		tradisional	2.Contoh gerak nonlokomotor dalam permainan estafet kelereng adalah… a. Jongkok dan Balik badan b. Melompat c. Berlari		
	Memberi contoh	3.2.2 Memberi contoh pola gerak dasar nonlokomotor dalam berbagai bentuk permainan tradisional	1.Contoh gerak dasar nonlokomotor adalah.. a. Membungkuk, mengayun, dan menekuk. b. Berlari, berjalan, melompat. c. Membungkuk, berlari, berjalan.	C2	Satu (1)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.2 Kisi-kisi soal uraian

NO	Indikator pemahaman	Indikator Kompetensi	Soal	Level	Butir soal
1	Menjelaskan	**Bahasa Indonesia** 3.5.1 menjelaskan informasi tentang teks permainan tradisional kelereng	1. Kapan waktu yang tepat untuk bermain kelereng? 2. Apa saja manfaat bermain kelereng?	C2	Dua (2)
	Menyimpulkan	3.5.2 menyimpulkan informasi tentang teks permainan tradisional kelereng	1.Bagaimana cara bermain permainan kelereng?	C2	Satu (1)
2	Menjelaskan	**PPKn**	1. Apa yang dimaksud	C2	Dua (2)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		3.4.1 menjelaskan pengertian bersatu dalam keberagaman disekolah	dengan bersatu? 2. Sebutkan contoh sikap bersatu didalam lingungan sekolah!		
	Menjelaskan	3.4.2 menjelaskan manfaat bersatu dalam permainan estafet kelereng	1. Apa manfaat bersatu dalam kelompok permainan estafet kelereng? 2. Bagaimana sikap kamu untuk mencapai keberhasilan dalam bermain estafet kelereng?	C2	Satu (1)
3	Menjelaskan	**PJOK** 3.2.1 Menjelaskan pola gerak dasar nonlokomotor dalam berbagai	1.Apa yang di maksud dengan gerak nonlokomotor? 2.Jelaskan pola gerak dasar nonlokomotor dalam permainan	C2	Dua (2)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		bentuk permainan tradisional	estafet kelereng!		
	Memberi contoh	3.2.2 Memberi contoh pola gerak dasar nonlokomotor dalam berbagai bentuk permainan tradisional	1.Sebutkan contoh gerak dasar nonlokomotor yang kamu ketahui!	C2	Satu (1)

Tabel 3.3 penilaian keterampilan estafet kelereng

No	Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Kurang
		4	3	2	1
1	Kesesuaian pengucapan gerakan	Pengucapan 3 gerakan benar semua	Pengucapan 2 gerakan benar 1	Pengucapan 1 gerakan benar 2	Tidak ada pengucapan gerakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	nonlokomotor (berdiri, jongkok, balik badan)		salah	salah	yang benar
2	Kekompakan bersatu/ kerjasama dalam kelompok	Semua anggota kelompok kompak kerjasama	4 anggota kelompok kompak bersatu/ kerjasama	3 anggota kelompok kompak bersatu/ kerjasama	Tidak mampu melakukan kerjasama/bersatu dalam kelompok
3	Gerakan benar secara tehnik	Gerakan tangan lurus, jongkok, berdiri tegap benar.	Tehnik 2 gerakan benar dan 1 gerakan salah	Tehnik 1 gerakan benar dan 2 gerakan salah.	Seluruh gerakan belum sesuai tehnik

F. Indikator Kinerja

Kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat ketercapaian dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki pembelajaran tersebut. Penelitian ini dinyatakan selesei apabila :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Persentase penilaian ketuntasan belajar dan ketuntasan mempraktikkan simulasi estafet kelereng minimal 75%
2. Persentase kinerja guru 75%
3. Persentase kinerja siswa sebesar 75%

G. Tim Peneliti dan Tugasnya

Adapun tim peneliti yang terlibat langsung dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Nama : Ainin Zarohtin Nisak
   Tugas : peneliti sekaligus guru pengajar.
2. Nama : Imam Masudi, S. Ag.
   Tugas : Sebagai observer kemampuan guru bertugas dan sebagai guru kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini mencakup semua data yang diperoleh peneliti selama penelitian hingga dilakukannya tindakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi. Pada hasil penelitian ini dimulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus ll. Pada setiap siklus memiliki kesamaan, yaitu dimulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penyajian data penelitian ini diklompokkan menjadi tiga yakni : tahap pra siklus, tahap siklus I, dan tahap siklus II. Berikut adalah deskripsi proses proses pelaksanaan hasil penelitian :

1. Pra Siklus

Pada tahap ini, data diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran tematik kelas III B MI Roudlotul Ulum Kebondalem Mojokerto. Wawancara ini digunakan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik. Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman siswa pada pembelajaran tematik yakni penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat dan tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendukung kegiatan pembelajaran. Selain itu ruang kelas yang kurang luas sehingga ketika guru menerangkan materi seringkali terganggu dengan suara bising dari ruang kelas lainnya. Hal tersebut mengakibatkan hilangnya konsentrasi siswa dalam memahami materi ketika guru menjelaskan. Selain wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan observasi.

Observasi penelitian dilakukan pada 06 Agustus 2018, terlihat ada beberapa kendala saat proses pembelajaran berlangsung. Diantara kendala tersebut antara lain yaitu : 1) siswa ramai ketika guru menjelaskan materi, 2) siswa mengganggu temannya ketika guru menerangkan materi, 3) ruang kelas yang gelap karena kurang pencahayaan, 4) beberapa siswa malas membaca buku, 5) siswa belum berani bertanya dan mengemukakan pendapat, 6) siswa kurang teliti dalam mengerjakan soal.

Sebelum melakukan penerapan metode simulasi pada siklus I, peneliti melakukan pra tes yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa. Nilai siswa sebagian besar dibawah KKM. Hasil evaluasi dari 30 siswa yang mendapat nilai diatas KKM hanya 26,6 % dan yang belum tuntas 73,3 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa hanya ada 8 siswa yang nilainya berhasil mencapai KKM 73, dan 22 siswa yang nilainya kurang dari KKM 73.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari data pra tes tersebut dapat diketahui bahwa pemahaman siswa kelas III B pada pembelajaran tematik tema permainan tradisional masih tergolong rendah.

2. Siklus I

Pada siklus I proses pembelajaran dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 19 Oktober 2018 pukul 07:00 WIB sebanyak satu kali pertemuan dengan waktu 4 x 35 menit. Pada siklus I ini terdapat tahap-tahap sebagai berikut :

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan penerapan metode simulasi agar siswa mudah dalam memahami materi permainan tradisional yaitu estafet kelereng. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah :

1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang kemudian divalidasikan kepada dosen sebagai validator. Setelah RPP valid maka RPP tersebut dapat di tunjukkan kepada guru pengajar tematik disekolah tersebut. Kemudian, RPP dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan.
2) Mempersiapkan instrumen lembar opservasi guru dan siswa.
3) Mempersiapkan peralatan untuk melaksanakan simulasi estafet kelereng. Peralatan yang dibutuhkan antara lain kelereng, baskom,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan sendok. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan gambar kegiatan estafet kelereng.

4) Mempersiapkan soal tes pemahaman.

b. Tindakan

Pada tahap siklus I tindakan pembelajaran dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 19 Oktober 2018 pukul 07.00 – 09.20 WIB. Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan di ruang kelas III B MI Roudlotul Ulum Kebondalem dengan guru mata pelajaran tematik. Kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru memberi sedikit info kepada siswa didalam kelas mengenai tujuan kedatangan peneliti. Siswa mendengarkan dengan seksama saat guru menyampaikan tujuan peneliti berada dikelas III B. Keberadaan peneliti hanya sementara untuk menggantikan guru mata pelajaran tematik. Kegiatan pendahuluan membutuhkan waktu sekitar 10 menit. Pembelajaran dimulai dengan peneliti mengucapkan salam, doa, dan memperkenalkan diri. Setelah itu guru mengabsen siswa.

Kegiatan inti membutuhkan waktu 120 menit. Guru memulai pembelajaran dengan menunjukkan sebuah kelereng yang dipegang dan menanyakan pada siswa benda apa yang sedang dipegang oleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru. Kemudian guru memberi pengertian dan penjelasan tentang permainan tradisional kelereng. Kemudian salah satu siswa di minta untuk membaca teks, secara acak guru dengan tiba-tiba meminta siswa yang lain melanjutkan bacaan teks dari siswa sebelumnya. Setelah itu siswa diminta mengerjakan soal tes pemahaman yang terdiri dari 5 soal yang telah disiapkan oleh guru. Setelah itu guru bersama siswa membahas soal tersebut. Setelah selesai pembahasan guru beserta siswa menuju ke lapangan untuk melakukan praktek simulasi estafet kelereng. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok. Guru dan siswa melakukan pemanasan terlebih dahulu.

Kemudian, guru memberi contoh teknik gerakan simulasi estafet kelereng yang akan dilakukan oleh siswa dengan cara berkelompok. Guru akan memberi nilai pada setiap kelompok, dan kelompok yang dapat memindahkan kelereng paling cepat akan memenangkan permainan tersebut. Pada saat melakukan penilaian praktek simulasi, guru mengalami kesulitan dalam menilai setiap siswa. Jumlah siswa 30 anak, namun penilaian dilakukan dalam satu waktu ketika para siswa berkelompok melakukan praktek simulasi estafet kelereng. Hal tersebut membuat guru bingung dalam menilai keterampilan setiap siswa dalam melakukan gerakan estafet kelereng.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Melihat hal tersebut guru mata pelajaran tematik(observer) menyarankan agar penilaian siswa melakukan gerakan estafet kelereng diambil dengan memanggil satu persatu kelompok maju kedepan mempraktekkan gerakan estafet kelereng. kemudian saran tersebut digunakan secara langsung oleh peneliti.

Kemudian guru memberikan reward kepada kelompok yang memenangkan permainan estafet kelereng tersebut. Setelah itu guru mengajak siswa kembali ke kelas dan menjelaskan manfaat bersatu bekerjasama dalam praktek permainan tersebut. Kemudian guru memberikan soal tes pemahaman yang terdiri dari 15 soal kepada siswa.

Kegiatan penutup membutuhkan waktu 10 menit. Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran tersebut. Kemudian guru dan siswa berdo'a bersama untuk mengakhiri pembelajaran.

c. Pengamatan

Pada tahap pengamatan, peneliti menjelaskan bagaimana penerapan metode simulasi etafet kelereng yang dilaksanakan di kelas III B MI Roudlotul Ulum Mojosari Mojokerto pada tanggal 19 Oktober 2018. Berikut ini pemaparan hasil pengamatan penelitian :

1) Hasil observasi terhadap guru selama proses pembelajaran dengan menerapkan metode simulasi estafet kelereng.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil dari aktivitas guru selama proes belajar mengajar dalam pembelajaran siklus I memperoleh hasil yang kurang baik. Hasil skor yang diperoleh adalah 64 poin. Hasil poin tersebut dihitung berdasarkan rumus aktivitas guru yang telah dijelaskan pada bab 3. Pada siklus I ini banyak aspek-aspek yang mendapat poin 2, hal ini menunjukkan bahwa peneliti bertugas sebagai guru masih perlu memperbaiki kemampuan dan persiapan dalam mengajar. Jadi, untuk perbaikan pada siklus selanjutnya adalah mempersiapkan dengan lebih baik dari kekurangan-kekurangan yang ada dalam siklus I, termasuk meningkatkan poin-poin aspek yang mendapat nilai rendah. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan dalam pembelajaran tematik tersebut.

2) Hasil observasi terhadap siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan metode simulasi estafet kelereng.

Pelaksanaan observasi siswa bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I yang dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 19 Oktober 2018. Pada aspek-aspek observasi aktivitas siswa dari mulai kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup masih banyak yang memperoleh poin 2. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

aspek-aspek yang mendapat poin rendah dan perlu diperbaiki pada siklus selanjutnya. Hasil skor observasi aktivitas siswa memperoleh 60 poin. Hasil perolehan skor observasi aktivitas siswa tersebut masih kurang baik. Jadi, pada siklus selanjutnya harus dilakukan perbaikan dengan lebih baik lagi dalam mempersiapkan proses pembelajaran agar siswa dapat terfokus pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

3) Hasil tes pemahaman siswa

Dalam siklus I ini, hasil tes siswa yang mencapai nilai KKM mengalami peningkatan dibanding hasil pre tes sebelumnya. Pada hasil pre tes hanya ada 8 siswa yang nilainya berhasil mencapai KKM 73, dan 22 siswa yang nilainya kurang dari KKM 73 dengan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 26,6%. Sedangkan pada tahap siklus I terdapat 14 siswa yang nilainya berhasil mencapai KKM 73, dan 16 siswa yang nilainya kurang dari KKM 73 dengan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai nilai 46,6%. Pada siklus I ini hampir setengah persen siswa sudah memahami materi permainan estafet kelereng.

Hasil tes pemahaman pada siklus I masih tergolong kurang baik. Siswa yang belum mencapai nilai KKM sebagian besar di karenakan kurang teliti dalam memahami soal dan kurang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memahami apa yang sudah di sampaikan oleh guru peneliti, selain itu para siswa juga masih banyak yang ramai dengan temannya ketika mengerjakan soal. Pemahaman siswa kelas III B pada mata pelajaran tematik materi permainan tradisional estafet kelereng mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode simulasi estafet kelereng, akan tetapi masih sebagian siswa belum maksimal dan belum mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan.

4) Hasil nilai keterampilan mempraktikkan simulasi estafet kelereng siklus I

Pada siklus I nilai keterampilan siswa dalam praktik estafet kelereng masih kurang maksimal. Hal ini dikarenakan pada saat penilaian estafet kelereng guru masih mengalami kesulitan dalam menilai karena banyak siswa yang ramai saat dilapangan. Selain itu siswa masih banyak yang bergurau ketika kelompok lain sedang melakukan penilaian praktik estafet kelereng.

Hal tersebut menyebabkan konsentrasi siswa terganggu ketika melakukan gerakan estafet kelereng. Hasil persentase perolehan nilai keterampilan siswa yang tuntas yaitu 63,3 %. Dari persentase tersebut terdapat 19 siswa yang memperoleh nilai tuntas diatas KKM 73 dan 11 siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Nilai ketuntasan keterampilan mempraktikkan estafet kelereng ini belum mencapai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

indikator kinerja yang ditentukan. Oleh sebab itu, peneliti diharapkan dapat memperbaiki lebih baik lagi pada siklus selanjutnya.

5) Refleksi

Penggunaan metode simulasi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik masih kurang berhasil. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai siswa yang tuntas dari pra siklus ke siklus I. Nilai siswa yang tuntas pada pra siklus ada 8 siswa, sedangkan pada nilai siswa yang tuntas pada siklus I ada 14 siswa.

Pencapaian peningkatan tersebut masih belum mencapai maksimal. Selain itu kurangnya ketelitian siswa dalam mengerjakan soal dan kesiapan siswa dalam memulai pembelajaran masih kurang maksimal. Banyak siswa yang ramai mengobrol dengan temannya ketika pembelajaran berlangsung, sehingga siswa kurang memperhatikan penjelasan guru peneliti.

Pada siklus I ini banyak sekali kekurangan dari tindakan-tindakan yang menyebabkan peningkatan pemahaman kurang maksimal. Banyak sekali aspek-aspek tindakan yang memperoleh skor nilai rendah. Hal ini menyebabkan siswa kurang bisa memahami materi permainan tradisional estafet kelereng pada siklus I. Hal tersebut terbukti dengan hasil persentase ketuntasan belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa pada siklus I yaitu 46,6 %, dimana siswa yang memperoleh nilai diatas KKM hanya 14 siswa dan 16 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM 73.

Melihat hasil perolehan persentase ketuntasan belajar tersebut, guru mata pelajaran tematk memberikan saran agar soal tes pemahaman yang diberikan kepada siswa dibedakan atau diubah dengan soal yang lebih mudah. Dari hasil persentase tersebut peneliti dianjurkan untuk melakukan tindakan pada siklus selanjutnya yaitu siklus II.

3. Siklus II

Pada siklus II ini, proses pembelajaran dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 20 Oktober 2018 di kelas III B MI Roudlotul Ulum Mojosari Mojokerto. Penelitian dilakukan mulai pukul 07.00 – 09.20 WIB sesuai dengan alokasi waktu yang tercantum dalam RPP yaitu satu kali pertemuan (4 x 35 menit). Pada siklus II ini langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti melakukan tindak lanjut evaluasi dari siklus I. Pada siklus II ini diupayakan agar lebih maksimal dalam kegiatan belajar mengajarnya pada proses pembelajaran tematik untuk menyempurnakan kekurangan-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kekurangan dari siklus I. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berdasarkan evaluasi dari siklus I.
2) Membuat instrumen lembar observasi guru dan siswa siklus II.
3) Mempersiapkan peralatan untuk melaksanakan simulasi estafet kelereng. Peralatan yang dibutuhkan antara lain kelereng, baskom, dan sendok. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan gambar kegiatan estafet kelereng.
4) Membuat soal tes pemahaman siklus II.

b. Tindakan

Pada tahap siklus II ini, tindakan pembelajaran dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 20 Oktober 2018 pukul 07.00 – 09.20 WIB. Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan di ruang kelas III B MI Roudlotul Ulum Kebondalem dengan guru mata pelajaran tematik. Kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan pendahuluan membutuhkan waktu sekitar 10 menit. Pembelajaran dimulai dengan guru peneliti mengucapkan salam dan do'a bersama. Setelah itu guru mengabsen siswa. Kegiatan inti membutuhkan waktu 120 menit. Guru memulai memancing perhatian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa dengan menunjukkan sebuah kelereng. Guru melakukan tanya jawab mengenai kelereng yang telah ditunjukkan kepada siswa. Guru memberi penjelasan tentang permainan tradisional kelereng. Setelah guru menjelaskan, guru meminta salah satu siswa untuk membaca teks tentang permainan kelereng dan siswa yang lain menyimak sekaligus mendengarkan dengan seksama karena guru akan secara tiba-tiba meminta siswa yang lain melanjutkan membaca bacaan teks tersebut.

Kemudian siswa diminta mengerjakan soal tes pemahaman yang telah disiapkan oleh guru. Kemudian guru bersama siswa membahas soal tersebut. Setelah selesai pembahasan guru beserta siswa menuju ke lapangan untuk melakukan praktek simulasi estafet kelereng. Sebelum melakukan simulasi estafet kelereng, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan menyanyikan lagu. Ketika lagu berakhir maka guru memberi instruksi angka 6 yang berarti siswa berkumpul dengan teman-temannya sebanyak 6 orang.

Kegiatan pembentukan kelompok tersebut sama halnya dengan melakukan ice breaking untuk menghilangkan kejenuhan siswa. Kemudian, guru memberi contoh teknik gerakan simulasi estafet kelereng yang akan dilakukan oleh siswa dengan cara berkelompok. Guru memberikan arahan pada siswa bahwa guru akan melakukan penilaian pada setiap kelompok.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Guru memanggil kelompok satu persatu untuk melakukan simulasi gerakan estafet kelereng dan melakukan penilaian. Setelah semua kelompok telah dinilai maka semua kelompok berlomba bersama-sama melakukan simulasi estafet kelereng. Kelompok yang dapat memindahkan kelereng tercepat akan memenangkan permainan tersebut. Untuk kelompok yang memenangkan permainan tersebut akan mendapatkan reward dari guru. Setelah itu guru mengajak siswa ke dalam kelas dan memberikan apresiasi berupa hadiah kepada kelompok yang memenangkan permainan estafet kelereng. Kemudian siswa mendengarkan penjelasan guru tentang manfaat bersatu bekerjasama dalam praktek permainan estafet kelereng tersebut. Kemudian guru memberikan soal tes pemahaman yang ke-2 kepada siswa.

Kegiatan penutup membutuhkan waktu 10 menit. Guru menyimpulkan pembelajaran tersebut kepada siswa. Kemudian guru menetup pembelajaran dengan berdo'a bersama siswa untuk mengakhiri pembelajaran.

c. Pengamatan

Pada tahap pengamatan, peneliti menjelaskan bagaimana penerapan metode simulasi etafet kelereng yang dilaksanakan di kelas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

III B MI Roudlotul Ulum Mojosari Mojokerto pada hari Sabtu tanggal 20 Oktober 2018. Hasil pengamatan adalah sebagai berikut :

1) Hasil observasi terhadap guru selama proses pembelajaran dengan menerapkan metode simulasi estafet kelereng.

   Berdasarkan hasil observasi siklus II yang dilakukan oleh observer aktivitas guru dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran tematik tersebut memperoleh hasil yang baik. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 78 poin. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai aktivitas guru pada siklus I ke siklus II. Pada siklus I hasil nilai aktivitas guru 64 dan pada siklus II nilai aktivitas guru meningkat menjadi 78.

2) Hasil observasi terhadap siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan metode simulasi estafet kelereng.

   Pelaksanaan observasi siswa ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II yang dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 20 Oktober 2018. Berdasarkan hasil observasi siklus II yang dilakukan oleh observer aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran tematik tersebut memperoleh hasil yang baik. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 80 poin. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai aktivitas siswa pada siklus I ke siklus

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

II. Pada siklus I hasil nilai aktivitas siswa 60 dan pada siklus II nilai aktivitas siswa 80 .

3) Hasil tes pemahaman siswa

Dalam siklus II ini, hasil tes siswa yang mencapai nilai KKM mengalami peningkatan dibanding hasil siklus I sebelumnya. Pada hasil siklus I ada 14 siswa yang nilainya berhasil mencapai KKM 73, dan 16 siswa yang nilainya kurang dari KKM 73 dengan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 46,6%. Sedangkan pada tahap siklus II terdapat 23 siswa yang nilainya berhasil mencapai KKM 73, dan 7 siswa yang nilainya kurang dari KKM 73 dengan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai nilai 76,6%.

Pada siklus II ini, nilai persentase pemahaman siswa meningkat karena siswa sudah mulai faham dengan pembelajaran tematik yang teilah diajarkan oleh guru (peneliti). Materi yang diajarkan yaitu permainan tradisional estafet kelereng. Siswa lebih bersemangat dan senang ketika pembelajaran berlangsung menggunakan metode simulasi estafet kelereng. Selain itu siswa juga tidak bosan karena dalam pembelajaran tersebut ada kegiatan permainan estafet kelereng.

4) Hasil nilai keterampilan mempraktikkan estafet kelereng siklus II

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada siklus II ini, hasil nilai ketuntasan keterampilan siswa dalam praktik estafet kelereng sudah mencapai target indikator kinerja yang telah ditentukan. Hasil persentase perolehan nilai keterampilan siswa yang tuntas yaitu 80%. Dari persentase tersebut terdapat 24 siswa yang memperoleh nilai tuntas diatas KKM 73 dan 6 siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Nilai ketuntasan keterampilan mempraktikkan estafet kelereng ini sudah mencapai indikator kinerja yang ditentukan. Oleh sebab itu, peneliti tidak perlu mengulang kembali pada siklus selanjutnya. Daftar nilai keterampilan siswa terdapat pada lampiran.

5) Refleksi

Penggunaan metode simulasi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik telah berhasil. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai siswa yang tuntas dari siklus I ke siklus II. Nilai siswa yang tuntas pada siklus I ada 14 siswa, sedangkan pada nilai siswa yang tuntas pada siklus II ada 23 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa ketelitian siswa dalam mengerjakan soal dan kesiapan siswa dalam memulai pembelajaran sudah baik.

Siswa sudah mulai bisa fokus konsentrasi ketika pembelajaran berlangsung. Banyak aspek-aspek tindakan aktivitas guru dan siswa yang memperoleh skor nilai yang baik. Hal ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menunjukkan bahwa pembelajaran telah disiapkan dengan lebih baik sehingga dapat mendorong nilai ketuntasan siswa dalam memahami materi permainan tradisional estafet kelereng.

Pada siklus II, dapat diketahui bahwa ada 23 siswa yang mendapat nilai diatas KKM 73. Jadi persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II yaitu 76,6 %. Dari hasil persentase tersebut peneliti telah mencapai indikator kinerja yang diharapkan. Peneliti beserta guru mata pelajaran tematik kelas III B berdiskusi bahwa tidak perlu mengadakan pengulangan kegiatan pembelajaran pada siklus selanjutnya sebab sudah mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan. Adanya penerapan metode simulasi estafet kelereng ini guru merasa diuntungkan karena siswa lebih mudah memahami pembelajaran tematik tema permainan tradisional subtema 2 pembelajaran ke 4. Selain itu siswa juga tidak bosan karena adanya kegiatan permainan estafet dan adanya pemberian reward membuat para siswa lebih kondusif dan bersemangat ketika pembelajaran berlangsung.

Tabel 4.1

Data peningkatan hasil tes pemahaman siswa kelas III B MI Roudlotul Ulum menggunakan metode simulasi estafet kelereng.

No	Keterangan	Pra siklus	Siklus I	Siklus II

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1	Persentase ketuntasan belajar	26,6 %	46,6 %	76,6 %
2	Siswa yang tuntas	8 siswa	14 siswa	23 siswa

B. Pembahasan

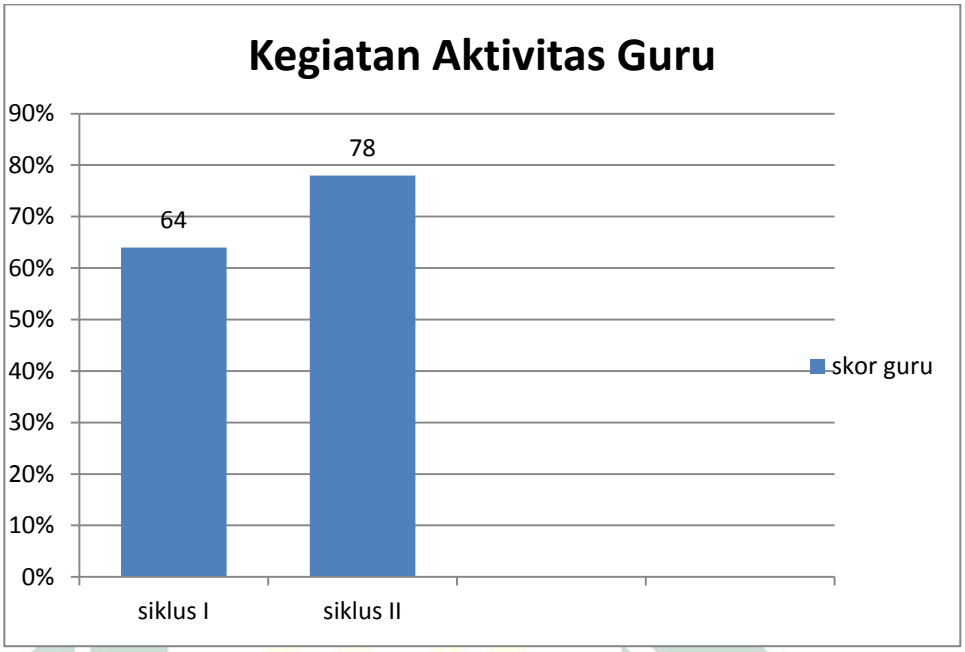
1. Penerapan metode simulasi dalam meningkatkan pemahaman materi estafet kelereng kelas III B di MI Roudlotul Ulum Mojosari Mojokerto.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I penerapan metoe simulasi telah diterapkan dengan baik namun masih belum maksimal dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Kendala yang dialami yaitu banyak siswa yang ramai mengobrol dengan temannya ketika pembelajaran berlangsung, sehingga siswa kurang memperhatikan penjelasan guru peneliti. Dalam siklus I banyak sekali aspek-aspek tindakan aktivitas guru yang memperoleh skor nilai rendah. Hal ini juga menyebabkan kurangnya siswa dalam memahami materi permainan tradisional estafet kelereng. Pada siklus II aktivitas guru telah diperbaiki sehingga lebih baik dan memenuhi standar ketuntasan indikator kinerja. Berikut adalah diagaram perbandingan hasil kegiatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II :

Gambar 4.1

Hasil observasi aktivitas guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

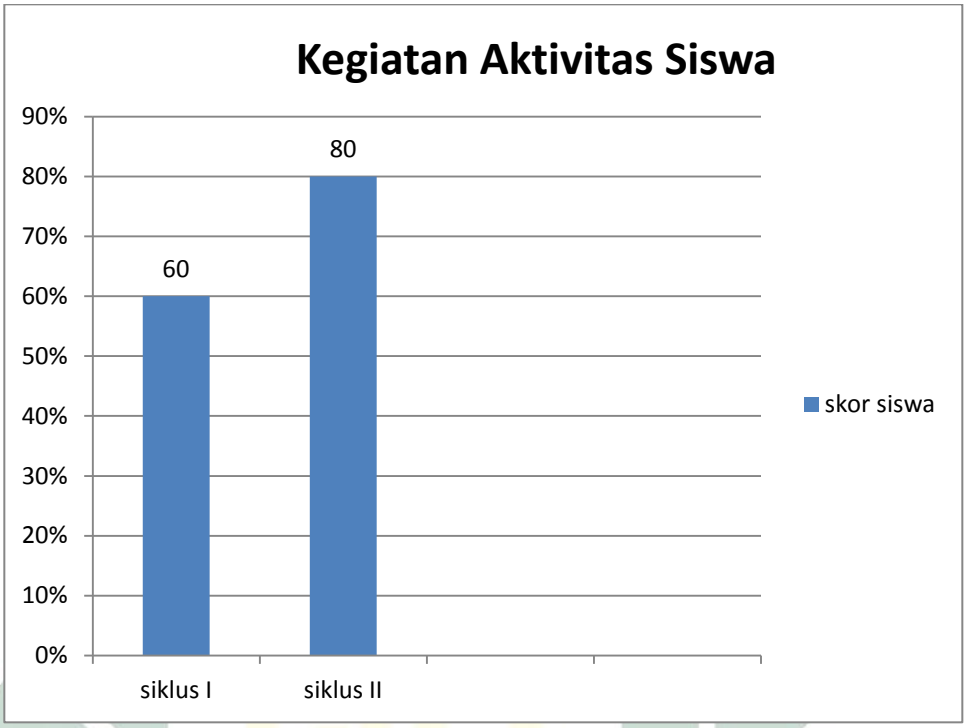


Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa nilai persentase aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Siklus I memperoleh nilai 64 (cukup) dan siklus II memperoleh 78 (baik).

Gambar 4.2

Hasil observasi aktivitas siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



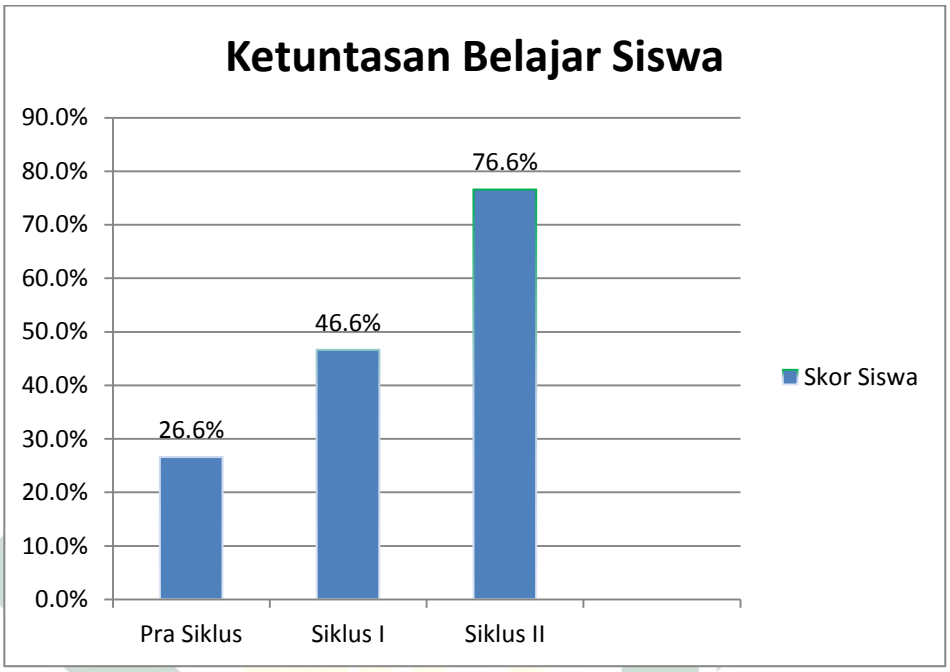
Pada diagram diatas dapat dilihat bahwa nilai persentase aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I memperoleh nilai 60 (cukup) dan siklus II memperoleh 80 (baik). Pada siklus II, peneliti memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada dalam siklus I sehingga kegiatan belajar siswa menjadi lebih baik dan perolehan nilai mencapai target indikator kinerja yang telah ditentukan.

2. Peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran tematik tema permainan tradisioanal estafet kelereng.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.3

Hasil ketuntasan belajar siswa



Berdasarkan diagram diatas pada hasil persentase ketuntasan belajar siswa siklus I adalah 46,6%. Sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan belajar siswa mencapai nilai 76,6%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai persentase dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I ada 14 siswa yang nilainya berhasil mencapai KKM 73, dan 16 siswa yang nilainya kurang dari KKM 73. Sedangkan pada tahap siklus II terdapat 23 siswa yang nilainya berhasil mencapai KKM 73, dan 7 siswa yang nilainya kurang dari KKM 73.

Selain ketuntasan belajar, ada pula penilaian keterampilan siswa mempraktikkan kegiatan estafet kelereng. Pada siklus I hasil persentase

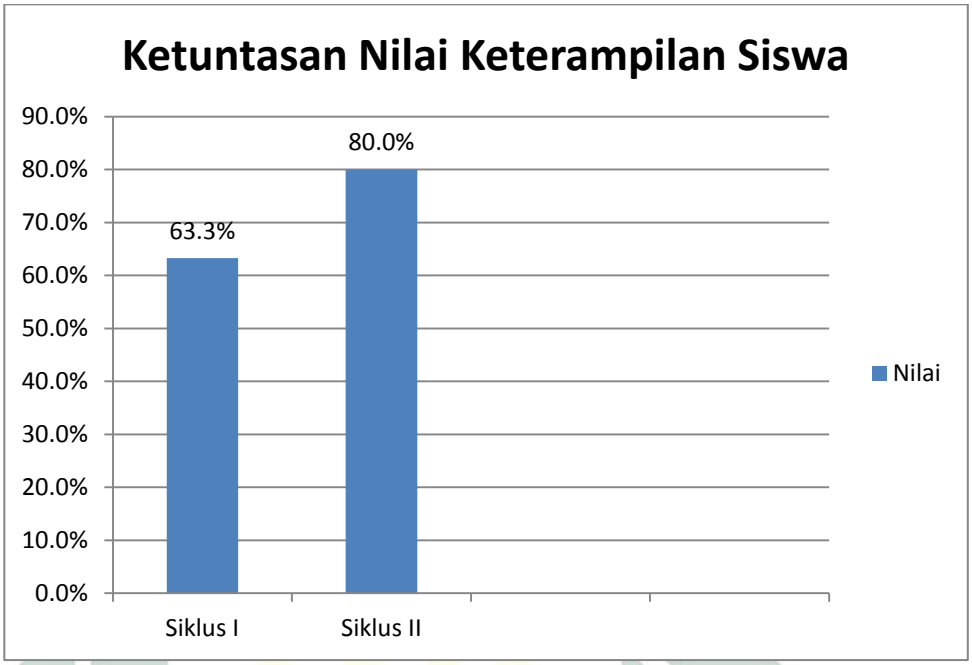
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perolehan nilai keterampilan siswa mempraktekkan simulasi estafet kelereng yang tuntas yaitu 63,3 %. Dari persentase tersebut terdapat 19 siswa yang memperoleh nilai tuntas diatas KKM 73 dan 11 siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Pada siklus II persentase perolehan nilai keterampilan siswa yang tuntas yaitu 80%. Dari persentase tersebut terdapat 24 siswa yang memperoleh nilai tuntas diatas KKM 73 dan 6 siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Peningkatan persentase perolehan nilai keterampilan tersebut dapat dilihat pada gambar diagram berikut :

Gambar 4.4

Hasil ketuntasan nilai keterampilan siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan dalam siklus I dan siklus II, keberhasilan penelitian dapat dilihat dari indikator kinerja sebagai berikut :

a. Hasil skor kegiatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dengan persentase 64 menjadi 78. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 14 poin.

b. Hasil skor kegiatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II dengan persentase 60 menjadi 80. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 20 poin.

c. Hasil nilai ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan siklus II dengan persentase 46,6% dan 76,6%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 30%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Hasil nilai keterampilan siswa mempraktikkan estafet kelereng pada siklus I dan siklus II yaitu 63,3% dan 80%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 16,7%.

BAB V

PENUTUP

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data, hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode simulasi estafet kelereng untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran tematik tema permainan tradisional memperoleh hasil yang baik. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai aktifitas guru dan siswa. Nilai persentase aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Persentase aktivitas guru siklus I memperoleh nilai 64 (cukup) dan siklus II memperoleh 78 (baik). Persentase aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I persentase aktivitas siswa memperoleh nilai 60 (cukup) dan siklus II memperoleh 80 (baik). Pada siklus II peneliti telah mencapai target indikator kinerja yang telah ditentukan.
2. Peningkatan pemahaman pembelajaran tematik tema permainan tradisional dengan metode simulasi estafet kelereng di kelas III B MI

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Roudlotul Ulum Kebondalem Mojosari Mojokerto telah mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I menggunakan metode simulasi estafet kelereng persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 46,6%. Pada siklus II persentase ketuntasan belajar siswa yaitu 76,6%. Berdasarkan hasil persentase tersebut peneliti telah mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, ada beberapa saran diantaranya yaitu sebagai berikut :

1. Dalam proses pembelajaran sebaiknya menggunakan metode dan media yang bervariasi sesuai dengan KI, KD, dan karakteristik siswa sehingga siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran tematik tema permainan tradisional ini.
2. Memberikan fasilitas sarana dan prasarana serta reward agar siswa dapat semangat dan antusias dalam pembelajaran.
3. Pada pembelajaran tematik khususnya tema permainan tradisional ini hendaknya menggunakan metode yang dapat membuat siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran, seperti menggunakan metode simulasi estafet kelereng dapat melibatkan aktivitas fisik siswa sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran yang telah diajarkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Penelitian ini hendaknya dapat menjadi salah satu sumbangsih dalam mengembangkan inovasi pembelajaran tematik tema permainan tradisional.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Hamalik, Oemar. 2002. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. (Jakarta: PT Bumi Aksara).

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Pustaka Setia).

Hasil wawancara, Bapak Imam Masudi, S. Ag, Senin 06 Agustus 2018, di MI Roudlotul Ulum Kebondalem Mojosari, 07.15 WIB.

Hasil nilai pembelajaran 4 subtema 2, Kelas III B, Senin 06 Agustus 2018, di MI Roudlotul Ulum Kebondalem Mojosari, 10.00 WIB.

Kadir, Abdul. 2014. *Pembelajaran tematik*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada).

Kadir, Abdul dan Hanum Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik.* (Jakarta:Rajawali Pers).

Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).

Kusuma, Fitria. 2013. *Permainan Tradisional untuk Kelas III SD/MI*. (Sukoharjo: CV Hasan Pratama).

Lampiran Permendiknas Nomor 20 tahun 2007 tentang *Standar Penilaian Pendidikan*.

Mardiati. 2015. Jurnal: *Penggunaan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam DI Kelas IX B SMPN 6 LUBUK BASUNG*. (Sumatra Barat:Stkip Pgri).

Maria Agustin Daniastuti. 2018. Jurnal: *The Effectiveness Of Simulation And Role Play Technique To Teach Speaking For High and Low Motivation Students*, Leksika Vol.12 No.1.

Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Globa.* (Malang:UIN-Maliki Press,)

Rifa'I, Rusdian. 2015. Jurnal: *Penggunaan model Cooperatif Script Terhadap Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis Siswa*, (Banten: FKIP Universitas Mathlaul Anwar).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rusman. 2012. *Model-model pembelajaran mengembangkan professional guru*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada).

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta:Kencana Prenada Media).

Shapira-Lishchinsky. 2014. Jurnal: *Simulation-Based Contructivist Approach For Education Leaders*. Educational Management Administration and Leadership.

Stephanie de Smale. 2015. Jurnal: *The Effect of Simulations and Games on Learning Objectives in Tertiary Education: A Systematic Review*. Technical Report UU-CS-2015-017

Sumiati. 2007. *Metode pembelajaran*. (Bandung: Wacana Prima).

Surachmat, Winarto. 1998. *Metodologi pengajaran nasional*, (Bandung: Jemmars).

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group).

Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang: Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3.

Uno, Hamzah B. 2012. *Perencanaan pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara).

Usman, Uzer. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya).

Wisnungkoro, Dimas. 2014. Jurnal: *Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Hasil Belajar Dribble Sepak Bola (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Trenggalek)*. (Surabaya:Unesa)

Yusuf, Syamsu dan Nani M.Sukandhi. 2012. *Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).

http://ppa.ipb.ac.id/unduh/1921_Juli_2018/KATA%20KERJA%20OPERASIONAL%20(KKO)%20EDISI%20REVISI%20TEORI%20BLOOM.doc diakses pada tanggal 02 April 2018 pukul 19.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id