PENINGKATAN PEMAHAMAN TEMA BENDA, HEWAN DAN TANAMAN DI SEKITARKU MENGGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING*PADA SISWA KELAS I MI BADRUSSALAM SURABAYA

SKRIPSI

Oleh: <u>VONNI YUNIAR SARASWATI</u> NIM. D97215080



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM STUDI PGMI JULI 2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vonni Yuniar Saraswati

NIM : D97215080

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri: bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

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

Surabaya, 21 Juni 2019

Yang Membuat Pernyataan

Vonni Yuniar Saraswati

DAFF70708366

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama: Vonni Yuniar Saraswati

NIM : D97215080

Pembimbing I

Judul: PENINGKATAN PEMAHAMAN

TEMA BENDA, HEWAN DAN TANAMAN DI SEKITARKU

MENGGUNAKAN STRATEGI ROLE PLAYING

PADA SISWA KELAS 1 MI BADRUSSALAM SURABAYA

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 21 Juni 2019

Pembimbing II

Dr. Hj. Zumrotul Mukaffa, M. Ag.

NIP. 197010151997032001

Irfan Tamwifi, M.Ag NIP. 197001022005011005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Vonni Yuniar Saraswati ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 25 Juli 2019

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

115198314231993031002

Penguji I

Dr. H. Munawir, M.Ag

NIP. 196508011992031005

Penguji II

Drs. Nadlir, M.Pd.I

NIP. 196807221996031002

Penguji III

Dr. Hj. Zumrotul Mukaffa, M.Ag

NIP. 197010151997032001

Penguji IV

Irfan/Tamwifi, M.Ag

NIP. 19/10001022005011005



KEMENTERIAN AGAMA 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 : Venni Yuniar Samrwab
NIM : D97315080
Fakultas/Jurusan: Tarbiyah dan keguntan / PBM
E-mail address : Vanoi (amin 04580 d) amail (000)
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustahan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah : ☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (
yang berjudul: Peningkatan Pemahaman Tema Benda, Hewan Dan Tanaman Disekitan
Mengunatan Strategi Role Playing Pada Niwa Kerar 2 1997 Dagiosa. Sivrahaya
beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif in Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dar menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara <i>fulltext</i> untuk kepentingar akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebaga 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 Cipt dalam karya ilmiah saya ini.
Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.
Surabaya, 30 Juli 2019

(Vonni Yuniur Sawwah nama terang dan tanda tangan

Penulis

ABSTRAK

Vonni Yuniar Saraswati, 2019. Peningkatan Pemahaman Tema Benda, Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku Menggunakan Strategi *Role Playing* Pada Siswa Kelas 1 MI Badrussalam Surabaya. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing 1: Dr. Hj. Zumrotul Mukaffa, M. Ag, dan Pembimbing 2: Irfan Tamwifi, M. Ag.

Kata Kunci : Strategi Role Playing, Pemahaman Tema Benda, Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh strategi *role playing* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran tematik tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku kelas I MI Badrussalam. Dilihat dari hasil pra siklus, pemahaman siswa pada materi ini rendah, hanya ada 13 siswa yang tuntas sedangkan 17 siswa lainnya masih mendapat nilai di bawah KKM. oleh karena itu peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan strategi *role playing*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana penerapan strategi *role playing* dalam peningkatan pemahaman tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku pada siswa kelas I MI Badrussalam Surabaya ? 2) Bagaimana peningkatan pemahaman tema benda, hewan, dan tanaman di sekitarku melalui strategi *role playing* di siswa kelas I MI Badrussalam Surabaya ?

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, yakni siklus I dan siklus II, dimana setiap siklusnya mempunyai empat tahapan yaitu perencanaa, tindakan, observasi, refleksi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas I MI Badrussalam Surabaya yang terdiri dari 30 siswa. Data penelitian diperoleh dari wawancara, tes dokumentasi dan observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penerapan strategi *role playing* berjalan baik melalui perbaikan pada refleksi di setiap siklus. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil peningkatan aktivitas guru dan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II . Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I 89,47 meningkat pada siklus II menjadi 94,73. Perolehan hasil observasi siswa pada siklus I yaitu 92,10 meningkat pada siklus II menjadi 94,73. 2) Data hasil belajar menunjukkan peningkatan pemahaman siswa pada pra siklus memperoleh persentase hasil belajar 43,33% dengan rata-rata 69,16, pada siklus I memperoleh hasil belajar 70% dengan rata-rata 77,03 dan siklus II memperoleh persentase hasil belajar 90% dengan rata-rata 85,1.

DAFTAR ISI

TT A 1	I AMANICANADIT	Halaman .
	LAMAN SAMPUL LAMAN JUDUL	
	TTO	
PEI	RSEMBAHAN	iii
LEN	MBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
PEN	NGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
ABS	STRAK	Error! Bookmark not defined.
KA	TA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
DAl	FTAR ISI	Error! Bookmark not defined.
DAl	FTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.
DAl	FTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAl	FTAR DIAGRAM	Error! Bookmark not defined.
DAl	FTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAI	B I PENDAHULUAN	1
A.	Latar Belakang	1
B.	Rumusan Masalah	4
C.	Tindakan yang Dipilih	5
D.	Tujuan Penelitian	5
E.	Lingkup Penelitian	6
F.	Signifikasi Penelitian	7
BAI	B II KAJIAN TEORI	9
A.	Pemahaman	9
1	Pengertian Pemahaman	9
	Tingkatan tingkatan dalam Damahaman	10

3. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Pemahaman	11
B. Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 3	
C. Strategi Role Playing	17
1. Pengertian Strategi Role Playing	17
2. Manfaat dan Tujuan	19
3. Langkah-langkah Strategi Role Playing (Bermain Peran)	20
4. Tahapan Pembelajaran dengan Strategi Role Playing	25
5. Kelemahan dan Kelebihan Strategi Role Playing	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Metode Penelitian	31
B. Setting Penelitian	35
C. Variabel yang diteliti	
D. Rencana Tindakan	36
E. Data dan Cara Pengumpulannya	39
F. Indikator Kinerja	50
G. Tim Peneliti dan Tugasnya	51
BAB IV HASIL PENELIT <mark>IAN DAN PEMB</mark> AHA <mark>SA</mark> N	54
A. Hasil Penelitian	54
B. Pembahasan	87
BAB V PENUTUP	94
A. Simpulan	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN Error!	Bookmark not defined
DAFTAR RIWAYAT HIDUP Error!	Bookmark not defined
LAMDIDAN LAMDIDAN	Poolemark not defined

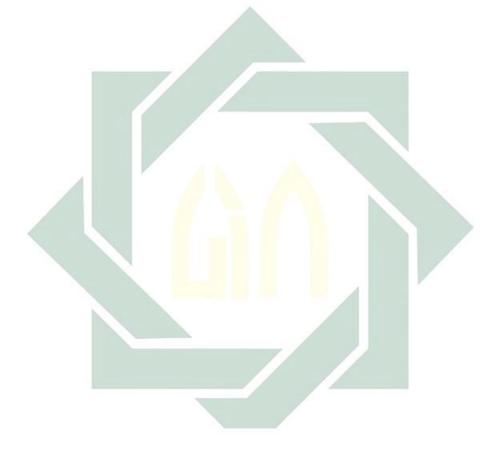
DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 KD dan Indikator Bahasa Indonesia	15
Tabel 2.2 KD dan Indikator Matematika	16
Tabel 3.1 Tingkat Keberhasilan Nilai Akhir Aktivitas Guru	46
Tabel 3.2 Tingkat Keberhasilan Nilai Akhir Aktivitas Siswa	47
Tabel 3.3 Kriteria Nilai Rata-rata Pemahaman	51
Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Pemahaman	52
Tabel 4.1 Nilai Pra Siklus	59
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	66
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	69
Tabel 4.4 Hasil Nilai Siswa Pada Siklus I	71
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	79
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	82
Tabel 4.7 Hasil Nilai Siswa Pada Siklus II	84
Tabel 4.8 Ringkasan Hasil Penelitian	87

DAFTAR GAMBAR

Halaman



DAFTAR DIAGRAM

Halaman

Diagram 4.1 Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa......90

Diagram 4.1 Nilai Rata-rata kelas dan Ketuntasan Hasil Belajar.....92

χV

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1 Surat-surat

Lampiran 2 Kartu Konsultasi Skripsi

Lampiran 3 Instrumen Wawancara Guru dan Siswa Sebelum dan Sesudah Tindakan

Lampiran 4 Validasi

Lampiran 5 RPP

Lampiran 6 Lembar Observasi

Lampiran 7 Lembar Kerja

Lampiran 8 Dokumentasi Foto

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses dimana adanya interaksi antara guru dan siswa dalam proses menyampaikan dan menerima materi pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi pemahaman dan keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah faktor strategi, yang mana pada sistem pembelajaran tematik kurikulum 2013 yang berlaku di SD/MI saat ini siswa dituntut harus lebih aktif daripada guru, maka dalam menggunakan strategi pembelajaran guru harus inovatif dan kreatif. Oleh karena itu, penerapan kurikulum 2013 dengan berbagai model dan strategi pembelajaran aktif pada satuan pendidikan sekolah dasar diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran, kreatifitas guru, pemahaman dan keaktifan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dan mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Namun, pada kenyataannya pembelajaran tematik di kelas 1B MI Badrussalam Surabaya kurang maksimal dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal ini terlihat dari data nilai pada kompetensi dasar aspek pengetahuan peserta didik tahun lalu yang menunjukkan, dari 30 peserta

didik, 13 diantaranya telah memenuhi KKM, sedangkan 17 peserta didik lainnya belum memenuhi KKM.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas selaku pengajar dapat diketahui bahwa penyebab kurangnya pemahaman peserta didik karena materi yang disampaikan bersifat abstrak karena kurang divisualisasikan dalam bentuk media yang menarik, strategi yang digunakan kurang sesuai dengan materi, metode yang banyak digunakan adalah ceramah yang menjadikan peserta didik lebih banyak diberi tahu daripada mencari tahu dan langkah – langkah dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas lebih banyak berpedoman pada buku paket tematik akibatnya pembelajaran kurang menarik dan terlihat monoton sehingga mayoritas peserta didik kurang aktif saat pembelajaran.

Salah satu alternatif pemecahan masalah diatas yang dilakukan guru adalah merubah kebiasaan mengajar dari media, strategi hingga metode pembelajaran yang biasa dilakukan dalam mengajar. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik di kelas IB MI Badrussalam adalah *Role Playing*. Strategi *Role Playing* dipilih karena dirasa cocok dengan karakteristik peserta didik yang cenderung aktif didalam kelas sehingga dengan bermain peran peserta didik mampu memahami materi dengan praktek secara langsung. Penerapan strategi ini dapat diterapakan dalam pembelajaran tematik tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku, subtema tanaman di sekitarku, pembelajaran ke-5,

¹ Data hasil dokumentasi nilai peserta didik pada tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku, subtema tanaman di sekitarku pada aspek pengetahuan.

terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika yang memuat materi kalimat pujian dan penjumlahan bersusun ke bawah.

Hasil penelitian terdahulu, yang dilakukan oleh Arleni Tarigan, dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui" dalam penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hal ini karena dengan kegiatan bermain peran akan menimbulkan rangsangan pada siswa untuk memahami materi pembelajaran.²

Penelitian yang relevan dengan strategi ini sebagaimana penelitian tindakan kelas juga dilaksanakan oleh Dedi Rizkia Saputra, dengan judul "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten" hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan belajar siswa dari rata-rata nilai pada data awal siswa yaitu 59.64 dan memiliki ketuntasan belajar sebesar 57.14% dan pada akhir siklus pertama nilai rata-rata siswa menjadi 67.86 dengan ketuntasan belajarnya menjadi 71.43% dan pada akhir siklus kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 75 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 92.2%. Selain

² Arleni Tarigan, "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui", Jurnal (Riau: Jurnal Prmary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, 2016)

dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas juga ikut mengalami peningkatan.³

Dari hasil wawancara dan membaca penelitian terdahulu dengan demikian, peneliti berpendapat bahwa perlu dilakukan perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan pemahaman peserta didik pada Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 5. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka peneliti mengambil tindakan dengan menggunakan strategi role playing sebagai strategi dalam pembelajaran. Dengan menggunakan strategi ini, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Strategi ini dipilih karena mencangkup banyak aspek yaitu melatih daya ingat siswa, membuat siswa aktif dengan memerankan seorang tokoh dan memberikan contoh konkrit dalam cerita mengen<mark>ai</mark> ka<mark>limat puj</mark>ian <mark>dan</mark> menghitung penjumlahan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitaian sebelumnya yaitu materi dan aspek yang ditingkatkan berbeda. Berdasarkan aspek tersebut, maka peneliti tindakan kelas dengan judul "Peningkatan mengadakan penelitian Pemahaman Tema Benda, Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku Menggunakan Strategi Role Playing Pada Siswa Kelas I MI Badrussalam Surabaya".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada latar belakang, maka dapat ditemukan masalah yang ada pada proses pembelajaran, diantaranya:

³ Dedi Rizkia Saputra, "Penerepan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten, Jurnal (Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2015).

- 1. Bagaimana penerapan strategi *role playing* dalam peningkatan pemahaman tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku pada siswa kelas 1 MI Badrussalam Surabaya ?
- 2. Bagaimana peningkatan pemahaman tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku melalui strategi *role playing* di siswa kelas 1 MI Badrussalam Surabaya?

C. Tindakan yang Dipilih

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka tindakan yang dipilih untuk meningkatkan pemahaman tema tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku dengan menggunakan strategi *Role Playing* pada siswa kelas I MI Badrussalam Surabaya. Strategi ini di rancang untuk mengatasi rendahnya pemahaman siswa karena strategi ini menciptakan kondisi yang bersifat aktif dan komunikatif sehingga pembelajaran akan mudah dipahami.

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan menggunakan dua siklus, siklus I dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (70 menit) dan siklus II dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran. Setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur (planning), tindakan (action), pengamatan (observing), dan (reflection)

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

 Untuk mengetahui penerapan strategi *role playing* dalam peningkatan pemahaman tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku pada siswa kelas 1 MI Badrussalam Surabaya Untuk mengetahui peningkatan pemahaman tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku melalui strategi *role playing* di siswa kelas 1 MI Badrussalam Surabaya.

E. Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini dapat dilakasanakan dengan baik, maka dibatasi pada halhal tersebut dibawah ini

1. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek yang diteliti adalah siswa kelas I MI Inklusif Badrussalam Surabaya.

2. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran tematik pada tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku, subtetema tanaman di sekitarku, pembelajaran ke-5.

3. Implementasi Penelitian

Pada penelitian ini yang digunakan adalah strategi role playing

4. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar :

Bahasa Indonesia

3.8 Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah

Matematika

3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan

Indikator:

Bahasa Indonesia

- 3.8.1 Peserta didik mampu menyebutkan contoh kalimat pujian
- 3.8.2 Peserta didik mampu menjelaskan ciri-ciri kalimat pujian

Matematika

- 3.4.1 Peserta didik mampu menjelaskan penjumlahan dengan cara susun ke bawah
- 3.4.2 Peserta didik mampu menghitung penjumlahan dengan cara susun ke bawah dengan tepat

F. Signifikasi Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas, maka diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pandangan, saran ataupun solusi dalam meningkatkan pemahaman siswa pada tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku, subtema tanaman di sekitarku, pembelajaran ke-5 siswa kelas I MI Badrussalam Surabaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru dan peneliti. Adapun rinciannya antara lain:

1. Bagi Siswa

a. Meningkatkan kemampuan identifikasi pada pembelajaran tematik

- b. Membangkitkan minat dan semangat belajar
- c. Mudah memahami materi tema 7 subtema 3 pembelajaran 5 setelah menggunakan strategi *role playing*

2. Bagi Guru

- a. Mengetahui tingkat kemampuan dari masing-masing siswa
- b. Membantu dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa
- c. Membantu membuat perencanaan proses pembelajaran yang efektif
- d. Mendapat tambahan strategi yang dapat digunakan di kelas

3. Bagi Peneliti

- a. Pengalaman dalam upaya meningkatkan kemampuan pemahaman siswa
- b. Bahan perband<mark>ing</mark>an <mark>dalam p</mark>enera<mark>pa</mark>n strategi yang sudah ada

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pemahaman

1. Pengertian Pemahaman

Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan. Karena pada tingkat pemahaman memerlukan kemampuan untuk menangkap makna atau arti dari sebuah konsep. Oleh karena itu diperlukan adanya hubungan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep tersebut. Pemahaman lebih penting dari sekedar hafal. Karena jika menghafal suatu saat akan lupa, jika jarang digunakan atau tidak dipakai setiap saat. Tetapi dengan memahami, peserta didik akan mampu memperkaya pengetahuan atau informasi yang ia peroleh dengan memberikan interpretasi yang lengkap sesuai dengan tingkat kemampuannya. Namun, bukan berarti pengetahuan tidak perlu ditanyakan, sebab untuk memahami terlebih dahulu perlu mengetetahui atau mengenal.

Ada beberapa pengertian pemahaman menurut para ahli. Aziz Wahab mendefinisikan pemahaman adalah kemampuan untuk memahami ide-ide yang di ekspresikan dengan kata-kata , bunyi atau syimbol serta kemampuan untuk bernalar. Bloom menjelaskan pemahaman mengacu

⁴ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1996), 50

⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2014), 210

⁶ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), 51.

pada kemampuan memahami makna materi. Aspek ini satu tingkat diatas pengetahuan dan merupakan tingkat berpikir yang rendah. Sanjaya, mengemukakan bahwa pemahaman adalah kesediaan jiwa yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar. Pengertian pemahaman tersebut mengandung arti bahwa pemahaman melibatkan unsur batin atau jiwa seseorang yang mencerminkan keinginan untuk melakukan aktivitas. Dari penjelasan para ahli dapat disimpulkan pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu dengan melibatkankan unsur batin dan jiwa.⁷

2. Tingkatan – tingkatan dalam Pemahaman

Menurut Bloom, kemampuan pemahaman berdasarkan tingkat kepekaan dan derajat penyerapan materi dapat dibagi ke dalam tiga tingkatan yaitu :

a. Menerjemahkan (Translation)

Menerjemahkan diartikan sebagai pengalihan arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain sesuai dengan pemahaman yang diperoleh dari konsep tersebut. Dapat juga diartikan dari konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya. Dengan kata lain, menerjemahkan berarti sanggup memahami makna yang terkandung di dalam suatu konsep. Contohnya yaitu menerjemahkan dari bahasa Inggris kedalam bahasa Indonesia,

⁷ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2009), 56.

mengartikan arti Bhineka Tunggal Ika, mengartikan suatu istilah, dan lain-lain.

b. Menafsirkan (Interpretation)

Kemampuan ini lebih luas dari pada menerjemahkan, kemampuan ini untuk mengenal dan memahami. Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan lain yang diperoleh berikutnya. Contohnya: menghubungkan antara grafik dengan kondisi yang dijabarkan sebenarnya, serta membedakan yang pokok dan tidak pokok dalam pembahasan.

c. Mengeksplorasi (*Extrapolation*)

Ekstrapolasi menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi karena seseorang harus bisa melihat arti lain dari apa yang tertulis. Membuat perkiraan tentang konsekuensi atau mempeluas presepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

Ketiga tingkatan pemahaman terkadang sulit dibedakan, hal ini tergantung dari isi dalam pelajaran yang dipelajari. Dalam proses pemahaman, seseorang akan melalui ketiga tingkatan secara berurutan. 8

3. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

a. Tujuan

Tujuan merupakan pedoman sekaligus sebagai gagasan sasaran yang akan tercapai dalam kegiatan pembelajaran. Perumusan tujuan

⁸ Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 44-45.

selalu kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru sekaligus mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Tujuan yang dimaksud adalah pembuatan Tujuan Intruksional Khusus (TIK) yang mengacu pada Tujuan intruksional Umum (TIU). Tujuan intruksional umum mengharapkan siswa dapat meningkatkan wawasan mengenai diri, tugas, siswa, serta mempunyai kompetensi profesional yang tercermin melalui penugasan kademis. Tujuan Intrusional (TIK) ini dinilai sangat penting dalam pembelajaran dengan alasan:

- Membatasi tugas dan menghilangkan segala keburukan dan kesulitan di dalam pelajaran.
- 2) Dapat membantu guru dalam menentukan strategi yang optimal untuk keberhasilan belajar.
- 3) Menjamin dilaksanakan proses pengukuran dan penilaian yang tepat dalam menepatkan kualitas dan efektifitas pengalaman belajar siswa.
- 4) Sebagai rangkuman pelajaran yang diberikan sekaligus pedoman awal dalam pembelajaran.

b. Guru

_

Guru merupakan tenaga pendidik berpengalaman yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan pada peserta didik di sekolah. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda, maka dari itu tingkat keberhasilannya pun berbeda-beda. Sedangkan siswa

⁹ Djamarah dan Aswan Zaini, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), 126

merupakan orang yang dengan sengaja datang ke sekolah untuk belajar bersama guru dan teman sebayanya. Setiap siswa memiliki latar belakang, minat, dan bakat yang berbeda-beda sehingga berbeda pula karakteristik dan kepribadiannya.

c. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan pengajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan pengajaran ini dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam mengolah kelas.

d. Suasana evaluasi

Suasana ketika dilakukan evaluasi/ujian seharusnya keadaan kelas menjadi aman, nyaman, tenang, dan disiplin karena hal itu juga berpengaruh pada kondisi siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan. Jika hasil belajar siswa tinggi, maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan proses pembelajaran.

e. Cara dan alat evaluasi

Cara mengevaluasi merupakan cara yang digunakan patokan dalam membuat bahan evaluasi seperti tes, wawancara, pengamatan, dan lain sebagainya. Sedangkan alat dipilih berdasarkan cara yang telah ditetapkan, misalnya jika menggunakan cara tes maka alatnya adalah butir soal, jika caranya adalah wawancara maka alat yang digunakan adalah pedoman wawancara. Dalam satu pembelajaran guru dapat memakai 1 atau lebih cara beserta alatnya.

B. Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 3

Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 tentang Benda, Hewan dan Tanaman di sekitarku dengan subtema 3 tentang tanaman disekitarku dan pembelajaran 5 terdapat dua pelajaran didalamnya yaitu bahasa indonesia tentang kalimat pujian dan matematika tentang penjumlahan.

Kompetensi inti pembelajaran tematik tema benda,hewan dan tanaman di sekitarku subtema tanaman di sekitarku, pembelajaran ke-5 :

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi dasar (KD) dan indikator pembelajaran tematik tema lingkungan bersih, sehat, dan asri, subtema lingkungan sekitar rumahku, pembelajaran ke-3 :

1. Bahasa Indonesia

Tabel 2.1

KD dan Indikator Bahasa Indonesia

	Kompetensi Dasar	Indikator
3.8	Merinci ungkapan	3.8.1 Peserta didik mampu
	penyampaian terima kasih,	menyebutkan contoh
	permintaan maaf, tolong,	kalimat pujian
	dan pemberian pujian,	3.8.2 Peserta didik mampu
	ajakan, pembe <mark>rit</mark> ahuan,	menjelaskan ciri-ciri
1	perintah, dan petunjuk	kalimat pujian
	kepada orang lain dengan	
	menggunakan b <mark>ah</mark> asa yang	
1	santun secara lisan dan	
	tulisan yang da <mark>pat dibantu</mark>	
	dengan kosa k <mark>ata bahasa</mark>	
	daerah.	

Uraian Materi Bahasa Indonesia (Kalimat Pujian):

Kalimat pujian adalah kalimat ucapan yang membuat orang yang mendengarnya merasa tersanjung, sehingga dapat juga memberikan motivasi kepada orang yang di pujinya. Ciri-ciri kalimat pujian: 1. Menggunakan kalimat positif, 2. Menjelaskan kelebihan dan keunggulan karya, 3. Terdapar saran dan alasan , 4. Beralasan sesuai fakta/opini dan jujur, 5. Memotivasi. Contoh kalimat pujian: Bunga yang ditanam Desi terlihat cantik karena dirawat dengan baik, Pohon mangga Doni sangat subur, besar dan berbuah sangat banyak.

2. Matematika

Tabel 2.2

KD dan Indikator Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Menjelaskan dan melakukan	3.4.1 Peserta didik mampu
penjumlahan dan	menjelaskan
pengurangan bilangan yang	penjumlahan dengan
melibatkan bilangan cacah	cara susun ke bawah
sampai dengan 99 dalam	3.4.2 Peserta didik mampu
kehidupan sehari-hari serta	menghitung
mengaitkan penjumlahan	penjumlahan dengan
dan pengurangan	cara susun ke bawah
	dengan tepat

Uraian Materi Matematika (Penjumlahan bersusun ke bawah):

Penjumlahan adalah total gabungan/tambahan dua angka atau lebih yang menunjukkan bilangan tersebut ditambahkan dengan adanya tanda "+". Contoh soal cerita penjumlahan bersusun ke bawah: Pohon pepaya banyak manfaatnya bagian buahnya dapat dimakan. Biji pepaya dapat ditanam kembali. Biji pepaya tumbuh menjadi tanaman baru. Petani menanam biji pepaya. Petani rajin merawat tanaman pepaya. Pohon pepaya tumbuh dan berbuah. Buah pepaya dipanen dan dijual. Seorang petani membawa hasil panen pepaya ke pasar. Petani membawa dua keranjang buah pepaya. Satu keranjng berisi 23 buah pepaya. Satu keranjang lainnya berisi 26 buah pepaya. Berapa banyak buah pepaya semuanya ? banyak pepaya semuanya adalah 23 + 26 = 49, cara penyelesainnya lainnya dengan cara penjumlahan susun ke bawah,

.....

Tahap pertama jumlahkan satuan.

$$..9 = 9$$
 satuan

Tahap kedua jumlahkan puluhan.

$$= 4 \text{ puluhan}$$

C. Strategi Role Playing

1. Pengertian Strategi Role Playing

Menurut bahasa *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya.

Menurut istilah bernain peran artinya berpura-pura dan memiliki sifat sama seperti orang lain

Bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Menurut Ali mengemukakakan bahwa metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Dengan demikian pembelajaran bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang di arahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (Interpersonal Relationship), terutama yang menyangkut kehidupan sekolah, keluarga maupun perilaku masyarakat sekitar peserta didik.¹⁰ Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam role playing murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Pendapat lain Perdana menyatakan bahwa metode bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran, di mana subjek diminta untuk berpura – pura menjadi seseorang dengan profesi tertentu yang digeluti orang tersebut. Selain itu, subjek juga diminta untuk berpikir seperti orang tersebut agar dia dapat mempelajari tentang bagaimana menjadi seseorang dengan profesi tersebut. Tangdilintin menyatakan bahwa metode role playong dapat juga disebut sebagai sosiodrama. Dia menyatakan bahwa metode ini dapat

¹⁰ Mulyono, Strategi Pembelajaran (Malang: Uin Maliki Press, 2012), 44

menunjukkan dampak dari tekanan yang kita berikan ke orang lain, mampu menunjukkan suatu kondisi kehidupan yang nyata, dan menghentika sementara suatu drama secara tepat untuk mencari tahu dan merefleksikan perasaan yang ditunjukkan oleh peran tersebut. Fatmawati menyatakan *role playing* atau bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang meminta siswa untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah disusun. Tujuannya untuk mencapau kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian strategi role playing adalah strategi pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan peran/tokoh yang terlibat dalam sebuah cerita.

2. Manfaat dan Tujuan

Sama hal nya dengan strategi pembelajaran dengan teknik yang lain, strategi *role playing* atau bermain peran, juga memiliki tujuan. Tujuan dari strategi *role playing* atau bermain peran, yaitu mengajarkan tentang empati pada siswa menurut Ismail. Siswa diajak untuk mengalami dunia dengan cara melihat dari sudut pandang orang lain. Siswa diminta untuk membayangkan dirinya di posisi orang lain agar bisa menyelami perasaan dan sikap yang tunjukkan oleh orang lain, memahami dan peduli terhadap tujuan dan perjuang dari orang lain, dan mencoba untuk berperan yang tidak biasa. Dalam artian memainkan peran orang lain yang mungkin dapat berbeda dengan karakteristik yang ada dalam dirinya.

Menurut Hamalik tujuan bermain peran, sesuai dengan jenis belajar, adalah:¹¹

- a. Belajar dengan berbuat, siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya.
- Belajar melalui peniruan (imitasi), para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
- Belajar melalui balikan, para pengamat menanggapi perilaku para pemain/ pemegang peran yang telah ditampilkan.
- d. Belajar melalui pengkajian, penilalian dan pengulangan
- 3. Langkah-langkah Strategi *Role Playing* (Bermain Peran)

Prosedur teknis dari *Role Playing* adalah sebagai berikut:¹²

- a. Buatlah satu pe<mark>rmainan peran dimana g</mark>uru akan mendemonstraikan perilaku yang diinginkan.
- b. Informasikan kepada kelas bahwa guru akan memainkan peran utama dalam bermain peran ini. Pekerjaan siswa adalah membantu guru berhubungan dengan situasi.
- c. Mintalah relewan siswa untuk bermain peran menjadi orang lain dalam situasi ini. Guru memberi siswa itu catatan pembukaan untuk dibaca guna membantunya atau membawa masuk pada peran. Mulailah bermain peran, tetapi berhentilah pada interval yang sering dan mintalah kelas untuk memberi feedback dan arah seperti

1

¹¹ Mohammad Ayarif, Strategi Pembelajaran (PT Rajagrafindo Persada: Jakarta, 2015), 95

¹² Jamil Suprihatiningum, *Strategi Pembelajaran: teori dan aplikasi*, (Yogyakarta: Ar Ruzzz Media, 2017), 237

- kemajuan skenario. Jangan ragu menyuruh siswa untuk memberikan garis khusus bagi guru untuk digunakan.
- d. Teruskan bermain peran sampai siswa secara meningkat melatih guru dalam bagaimana menangani situasi. Hal ini memberikan siswa latihan keterampilan ketika guru melakukan peran yang sebenarnya untuk mereka.

Dalam menyiapkan suatu situasi *Role Playing* di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

a. Persiapan dan instruksi

- 1) Guru memiliki situasi bermain peran
 - Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi "sosiodrama" yang menitikberatkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan kepada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman.
- 2) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu

- mereka mengembangkan imajinasinya dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi. Misalnya latihan pantomim.
- Souru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Apabila siswa telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan /perbuatan ulang pengalaman. Dalam brifing, kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Hal ini diperlukan guna membangun masa lampau dari karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.
- 4) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masingmasing peran kepada *audience*. Para *audience* diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu, kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas

mengamati: (1) perasaan individu karakter, (2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi dan (3) mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter khusus.

b. Tindakan Dramatik dan Diskusi

- 1) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- 2) Bermain peran khusus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespons situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Evaluasi Bermain Peran

- 1) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluative tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.
- 2) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluatif dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi,sosial dan akademik para siswanya.
- 3) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah junal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru. Hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk berkaitan bermain peran selanjutnya.

4. Tahapan Pembelajaran dengan Strategi Role Playing

Menurut Shaftel sebagaimana dikutip oleh E. Mulyasa mengemukakan sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran, yaitu:¹³

a. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik.

Menghanngatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalh pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan. Masalah dapat diangkat dari kehidupan peserta didik, agar dapat merasakan masalah itu hadir dihadapan mereka, dan memiliki hasrat untuk mengetahui bagaimana masalah hangat dan aktual, langsung menyangkut kehidupan peserta didik, menarik dan merangsang rasa ingin tahu peserta didik, serta memungkinkan berbagai alternatif pemecahan. Tahap ini lebih dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan. Bermain peran akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.

b. Memilih peran dalam pembelajaran.

٠

¹³ Ibid, 240

Tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk emnjadi pemeran. Jika para peserta didik tidak menyambut tawaran tersebut, guru dapat menunjuk salah seorang peserta didik yang pantas dan mampu memerankan posisi tertentu.

c. Menyusun Tahap-tahap Peran

Pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini tidak perlu ada dialog khusus karena peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secaraa spontan. Guru membantu peserta didik menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan, misalnya dimana pemeranan dilakukan, apakah tempat dan sebagainya sudah disiapkan, dan sebagainya. Persiapan ini penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik, dan mereka siap untuk memainkannya.

d. Menyiapkan pengamat

Sebaiknya pengamat disiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Menurut Sharfel, agar pengamat turut terlibat, mereka perlu diberi tugas. Misalnya menilai apakah peran yang dimainkan sesuai dengan

keadaan yang sebenarnya? Bagaimana keefektifan perilaku yang ditunjukkan pemeran ? apakah pemeran dapat menghayati peran yang dimainkan ?

e. Tahap Pemerana

Pada tahap ini peserta didik mulai beraksi secar spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Mereka berusaha memainkan setiap peran seperti benar-benar dialaminya. Mungkin proses bermain peran tidak berjalan mulus karena peserta didik ragu dengan apa yag harus dikatakan akan ditunjukkan. Shaftel dan Shfetel mengemukakan bahwa pemeranan cukup dilakukan secara singkat, sesuai tingkat kesulitan dan kompleksitas maslah yang diperankan serta jumlah peserta didik yang dilibatkan, tak perlu memakan waktu yang terlalu lama. Pemeranan dapat berhenti apabila para peserta didik telah dicoba lakukan. Adakalanya peserta didik keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah memakan waktu yang terlampau lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan. Sebaliknya pemeranan dihentikan pada saat terjadinya pertentangan agar memancing permaslahan untuk didiskusikan

f. Diskusi dan Evaluasi Pembelajaran

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secra intelektul. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk dikusi. Diskusi mungkin dimulai dengan

tafsirkan mengenai baik tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peran yang ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

g. Pemeranan Ulang.

Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watk yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adannya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

h. Diskusi dan Evaluasi Tahap Dua

Diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti tahap f , hanya dimkasudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas. Para peserta didik menyetujui cara tertentu untuk memecahkan masalah, meskipun dimungkinkan adanya peserta didik yang belum meyetujuinya. Kesepakatan bulat tidak perlu dicapai karena tidak ada cara yang pasti dalam menghadapi masalah kehidupan.

i. Membagi pengalaman dan Pengambilan Kesimpulan.

Tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran ialah membantu peserta didik untuk memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya. Mereka bercermin pada orang lain untuk lebih memahami dirinya. Hal ini mengandung

implikasi bahwa yang paling penting dalam bermain peran ialah terjadinya saling tukar pengalaman. Proses ini mewarnai seluruh kegiatan bermain peran, yang ditegaskan lagi pada tahap akhir. Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebaginya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

5. Kelemahan dan Kelebihan Strategi Role Playing

Dari pemaparan tahap-tahap penggunaan strategi *role playing* di atas dapat dilihat beberapa kelebihan dan kekurangan strategi *role playing* sebagai berikut:¹⁴

a. Kelebihan strategi role playing

- Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak,
- 2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

b. Kekurangan strategi role playing

¹⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2008), 115

- 1) Role playing memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya.
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- 4) Apabila pelaksanaan *role playing* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang kegiatannya dilaksanakan di kelas. Secara etimologis, ada tiga istilah yang berhubungan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK),yakni 15

1. Penelitian

Penelitian adalah suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, empiriris, dan terkontrol. Sistematis dapat diartikan sebagai proses yang runtut sesuai dengan aturan tertentu. Artinya proses penelitian harus dilakukan secara bertahap dari mulai menyadari adanya maslah sampai proses pemecahannya melalui teknik analisis tertentu untuk ditarik kesimpulan. Empiris mengandung arti bahwa kerja penelitian harus didasarkan pada data-data tertentu. Proses pengambilan kesimpulan tidak didasarkan pada khayalan imajinatif peneliti, akan tetapi harus didukung dan didasarkan oleh adanya temuan data dan fakta, baik berupa data primer maupun data sekunder. Terkontrol artinya suatu kerja penelitian harus didasarkan pada prosedur kerja yang jelas, sehingga orang lain dapat membuktikan hasil temuan penelitian yang diperoleh.

2. Tindakan

¹⁵ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Kencana Prenadamedia Group, 2009), 25.

Tindakan dapat diartikan sebagai perlakuan tertentu yang dilakukan oleh peneliti yakni guru. Tindakan diarahkan untuk memperbaiki kinerja yang dilakukan guru. Dengan demikian, dalam PTK bukan didorong hanya sekedar ingin tahu sesuatu, akan tetepi disemangati oleh adanya keinginan untuk memperbaiki kinerja agar mencapai hasil belajar yang maksimal

3. Kelas

Tempat proses pembelajaran berlangsung, dimana terdapat sekelompok siswa yang sama, menerima pelajaran yang sama, dengan guru yang sama pula.

Dalam tindakan atau rancangan siklus penelitian ini akan menggunakan model Kurt Lewin. Kurt Lewin menjelaskan bahwa ada 4 hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan yakni perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (obseving) dan refleksi (reflection), dan seterusnya sampai terselesaikan refleksi dan rencana tindakan berikutnya. Untuk lebih jelasnya bagan model penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Kurt Lewin disajikan sebagai berikut:



Gambar 3.1

Model Kurt Lewin

Adapun rancangan dari setiap aspek pokok yang akan menjadi gambaran dari proses penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

- a. Mengidentifikasi masalah yang di temui dalam pembelajaran di kelas, khususnya pada mata pelajaran Tematik.
- b. Data yang telah di identifikasi, kemudian di analisis berdasarkan survei di lapangan dan di simpulkan.
- c. Merencanakan tindakan yang lebih tepat berdasarkzan akar masalah yang paling dan harus segera diselesaikan secepatnya dengan menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan instrumen penelitian berupa pedoman pemantau tindakan aktifitas guru, lembar kerja siswa serta catatan lapangan yang disusun bersama kolaborator.

2. Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan kolaborasi dengan observer untuk memantau jalannya proses kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini rancangan pembelajaran yang telah disusun dan didiskusikan pada tahapan perencanaan itu dilaksanakan.

3. Observasi

Pada tahap ini observer melakukan monitoring terhadap tindakan yang dilaksanakan oleh peneliti, situasi kelas dan aktifitas siswa dan guru dengan berpedoman pada instrumen pemantau tindakan yang telah disiapkan. Selain itu peneliti dan observer juga mencatat segala hal yang terjadi dan diperlukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung.

4. Refleksi

Pada tahapan refleksi ini, data-data yang telah diperoleh pada saat observasi tersebut dikumpulkan kemudian dianalisis secara menyeluruh. Setelah data tersbut dianalisis baru diadakan evaluasi dengan tujuan untuk menyempurnakan tindakan berikutnya dan memperbaiki tindakan pada kegiatan sebelumnya. Setelah melakukan analisis dan refleksi pada siklus I,akan dilanjutkan lagi pada penelitian siklus II. Jika hasil pembelajaran pada siklus II telah menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai maka penelitian dihentikan. Namun apabila indikator keberhasilan belum tercapai, maka dilanjutkan penelitian pada siklus III dengan mengacu pada hasil refleksi siklus II. ¹⁶

,

¹⁶ Ibid, 20

B. Setting Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019

2. Tempat Penelitian

Lokasi Penelitian Tindakan Kelas dilakukan di MI Badrussalam Surabaya, untuk mata pelajaran Tematik Tema 7 Subtema 3.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I MI Badrussalam Surabaya, dengan jumlah murid 30 (Tiga puluh) anak. Yang terdiri dari laki-laki 10 anak dan perempuan 20 anak.

C. Variabel yang diteliti

Dalam penelitian tindakan kelas ini variabel-variabel yang akan di teliti untuk menjawab permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Variabel Input

Siswa kelas I MI Badrussalam Surabaya.

2. Variabel Proses

Strategi Role Playing.

3. Variabel Output

Peningkatan pemahaman mata pelajaran Tematik Tema 7 Subtema 3

D. Rencana Tindakan

Adapun penerapan model dalam penelitian tindakan kelas dilakukan dengan dua siklus. Siklus I dilaksanakan dengan satu kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan dengan satu kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu:

- 1. Perencanaan (planning)
- 2. Pelaksanaan tindakan (acting)
- 3. Tahap observasi (observing)
- 4. Refleksi (reflecting)

Siklus ini dimulai dengan:

Siklus I

1. Perencanaan (Planing)

Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti pada tahap perencanaan ini yaitu merefleksikan dan menganalisis masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran serta mencari alternatif pemecahan masalahnya. Sehingga dari hasil kegiatan tersebut peneliti akan dapat melakukan kegiatan selanjutnya. Kegiatan utama yang dilakukan peneliti dalam tahap perencanaan ini yaitu:

a. Menetapkan indikator ketercapaian pemahaman mata pelajaran
 Tematik dengan mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar.

- b. Membuat Rencana Pelaksaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan strategi *Role Playing*.
- c. Menyiapkan cerita atau naskah yang berisi cerita tentang pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 3.
- d. Menyiapkan soal lembar evaluasi siswa sebagai penilaian dari pemahaman siswa
- e. Membuat format penilaian.
- f. Menyusun instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas, sebagai berikut:
 - 1) Lembar observasi aktivitas guru dalam mengelola proses pembelajaran di dalam kelas sesuai yang telah direncanakan di dalam RPP dengan strategi *Role Playing* pada mata pelajaran Tematik.
 - Lembar Observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan strategi Role Playing.

2. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Pada tahap ini peneliti menerapkan kegiatan penelitian dengan menerapkan media komik mengacu pada RPP yang telah dipersiapkan dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a. Guru membuka pelajaran
- b. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.

- c. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk membaca materi tentang Tema 7 Subtema 3 yang ada di buku masing-masing. Siswa mendengarkan guru menjelaskan materi tersebut.
- d. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok, dengan catatan 1 kelompok yang bermain peran lalu 5 kelompok sebagai pengamat.
- e. Setiap siswa harus memahami isi dari bermain peran tersebut.
- f. Untuk menguji pemahaman, siswa diberi lembaran kertas untuk menyimpulkan kalimat pujian yang sesuai dengan bermain peran serta mengerjakan soal penjumlahan.
- g. Guru menunjuk siswa secara acak untuk mempresentasikan didepan hasil menyimpulkan kalimat pujian dan hasil penjumlahan.
- h. Setelah siswa mempresentasikan hasil kesimpulan isi dari bermain peran guru memberikan penguatan

3. Observasi (Observing)

Dalam kegiatan pengamatan peneliti dan guru mengumpulkan serta menyusun data yang diperoleh dari proses pembelajaran. Fokus pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

a. Ativitas guru dalam proses pembelajaran

Kegiatan pengamatan aktivitas guru dalam mengelolah proses pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan strategi *Role Playing* pada mata pelajaran Tematik dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru yang telah disusun dalam proses pembelajaran berlangsung

b. Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran

Pengamatan aktivitas peserta didik dilakukan oleh peneliti dengan menggunaan lembar observasi aktivitas siswa yang telah disusun oleh peneliti dalam proses pembelajaran berlangsung.

4. Refleksi (Reflecting)

Hasil observasi yang telah dilaksanakan kemudian dianalisis dan direfleksikan untuk mengetahui hasil dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus pertama dengan menggunakan strategi *Role Playing* pada mata pelajaran Tematik pada siswa kelas I MI Badrussalam Surabaya . Adapun kegiatan yang dilaksanakan pada tahap refleksi yaitu, menganalisis data yang diperoleh dari proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *Role Playing* seperti data tes hasil belajar, hasil observasi aktivitas guru dan hasil observasi aktivitas peserta didik serta hasil wawancara guru dan peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung.

Jika pada siklus 1 belum menunjukkan peningkatan pemahaman, maka perlu adanya suatu tindakan lagi sehingga peneliti akan melanjutkan pada siklus 2 dengan membuat proses pembelajaran yang lebih menarik.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

a. Siswa

Dalam hal ini, untuk mendapatkan data tentang pemahaman siswa mata pelajaran Tematik menggunakan strategi *Role Playing*.

b. Guru

Untuk melihat tingkat keberhasilan penerapan strategi *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa mata pelajaran Tematik pada siswa kelas I.

2. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang dapat digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar dapat bekerja lebih mudah dan hasilnya lebih baik artinya lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah. Data penelitian ini bersumber dari interaksi peneliti dan siswa, dalam pembelajaran. Data penelitian ini dikumpulkan oleh peneliti melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi.

a. Wawancara

Wawancara adalah teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan dengan pertemuan langsung yang direncanakan antara pewawancara dan yang diwawancarai untuk saling bertukar pikiran untuk memberikan atau menerima informasi tertentu yang diperlukan dalam penelitian sehingga dapat membangun teori baru atau perbaikan.

Sebaiknya sebelum wawancara, perlu menyusun pedoman wawancara agar wawancara terarah pada pokok pembahasan yang diharapkan. Dalam pedoman tersebut ditulis pokok – pokok pertanyaan yang akan diajukan secara singkat, jelas dan sediakan tempat jawaban untuk menulis jawaban responden. Dalam wawancara guru atau peneliti juga dapat merekam proses wawancara dengan menggunakan *tape recorder* untuk menghilangkan kesalahan presepsi hasil wawancara.¹⁷

Jenis – jenis wawancara diantaranya:

1) Tak terencana

Misalnya, percakapan informal antara pelaku penelitian dengan subjek penelitian.

2) Terencana tetapi tak terstruktur

Satu atau dua pertanyaan pembukaan dari pewawancara, tetapi setelah itu pewawancara memberikan kesempatan bagi responden untuk memilih apa yang akan dibicarakan. Pewawancara boleh mengajukan pertanyaan untuk menggali atau memperjelas.

3) Terstruktur

¹⁷ Ibid, 96-97.

Pewawancara telah menyusun daftar pertanyaan yang akan diajukan dan mengendalikan percakapan sesuai arah daftar pertanyaan yang telah dibuat.¹⁸

Pada penelitian ini penulis melakukan wawancara untuk mencari tahu kekurangan dan kelebihan dari proses pembelajaran tema benda, hewan dan tumbuhan di sekitarku

b. Dokumentasi

Sumber dokumentasi ini memiliki peran penting, dan perlu mendapat perhatian bagi para peneliti. Data ini memiliki objektifitas yang tinggi dalam memberikan informasi kepada pada para guru sebagai tim peneliti. Informasi dari sumber dokumen sekolah dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu dokumen resmi dan catatan pribadi. Yang termasuk dokumen resmi, yaitu undang — undang dan peraturan pemerintah yang relevan, keputusan presiden, laporan atau catatan pertemuan sekolah, silabus dan skema kerja, tes evaluasi yang digunakan serta hasilnya, dan tulisan hasil pertemuan antara guru sekolah. ¹⁹

Pada penelitian ini peneliti meminta data peserta didik yang nilainya di bawah KKM dan di atas KKM sebagai acuan untuk meningktatkan pemahaman peserta didik kelas IB MI Badrussalam Surabaya.

¹⁸ Agus Akhmad, Hadi Ismanto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015), 100

¹⁹ Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas:Implemntasi dan Pengembangannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 47.

c. Observasi

Observasi merupakan proses pengambilam informasi atau data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan dampak perubahan tingkah laku peserta didik setelah tindakan dilakukan. Dalam melakukan observasi ini, peneliti menggunakan sarana utama indera penglihatan karena peneliti dapat melihat langsung objek yang ingin diteliti tanpa melalui perantara yang mungkin dapat melebihkan atau mengurangi data yang sebenarnya. Oleh karena itu untuk memaksimalkan penggunaan indera penglihatan dapat menggunakan alat bantu yang relevan, seperti : catatan ringkas, kamera, *handycam*, dan kamera film. Observasi yang dilakukan ketika berpartisipasi dengan responden dikatakan efektif apabila informasi yang diambil dari responden dapat tercapai dengan tidak menimbulkan perubahan keadaan pada responden.²⁰

Teknik ini harus dilengkapi dengan lembar observasi agar keakuratan observasi dapat terjaga karena dalam penelitian tindakan kelas, observasi dilakukan untuk memantau kegiatan guru dan peserta didik dengan mencatat setiap tindakan yang dilakukan guru dan peserta didik sesuai dengan masalah dalam penelitian. Dari hasil pengamatan itu dapat ditemukan berbagai kelemahan

²⁰ Ibid, 50-51.

sehingga dapat ditindaklanjuti untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Agar observasi dapat berhasil baik maka diperlukan instrumen atau alat observasi. Instrumen observasi merupakan pedoman bagi observer untuk mengamati hal – hal yang akan diamati. Instrumen atau alat observasi yang biasa digunakan adalah :

1) Check List

Check List atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer hanya memberikan tanda ada atau tidaknya dengan menggunakan tanda cek ($\sqrt{}$) tentang aspek yang diobservasi.

2) Anecdotal Record

Anecdotal Record atau catatan anekdot adalah alat observasi untuk mencatat kejadian selama proses pembelajaran berlangsung yang sifatnya luar biasa sehingga dianggap penting.

3) Rating Scale

Rating Scale atau skala penilaian pada dasarnya hampir sama dengan daftar cek, hanya aspek yang diobservasi dijabarkan ke dalam bentuk skala atau kriteria tertentu sehingga data yang diperoleh lebih halus karena tidak hanya mencatat ada tidaknya tindakan tetapi sampai dimana tindakan itu muncul. Skala penilaian dapat dibagi menjadi tiga bentuk yaitu, bentuk

kategori (kualitatif), bentuk numerikal (ukuran angka), dan bentuk grafis.²¹

Pedoman observasi akan digunakan dalam bentuk Chekclist. Chekclist atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda cek $(\sqrt{})$ tentang aspek yang diobservasi.

Nilai Perolehan Akhir Aktivitas Guru

Nilai = Skor yang diperoleh X 100Rumus 1

Skor Maksimal

Tabel 3.1

Tingkat Keberhasilan Nilai Akhir Aktivitas Guru

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
90-100	Sangat Baik
80-89	Baik
65-79	Cukup
56-64	Kurang
0-55	Sangat Kurang

Nilai Perolehan Akhir Aktivitas Peserta didik

Nilai = Skor yang diperoleh X 100Rumus 2

Skor Maksimal

²¹ Wina Sanjaya, *Op Cit*, 92-95

Tabel 3.2

Tingkat Keberhasilan Nilai Akhir Aktivitas Siswa

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
90-100	Sangat Baik
80-89	Baik
65-79	Cukup
56-64	Kurang
0-55	Sangat Kurang

Pada Penelitian ini observasi dilakukan untuk mengetahui apakah strategi *role playing* benar-benar mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada tema benda, hewan dan tumbuhan di sekitarku. Peneliti menggunakan lembar observasi guru dan siswa untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan strategi *role playing* dalam proses pembelajaran.

d. Tes

Tes adalah pengumpulan data untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi materi pembelajaran. Sebagai alat ukur dalam proses evaluasi, tes harus memiliki dua kriteria yaitu kriteria validitas dan reliabilitas. Tes mempunyai tingkat validitas apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur. Tes mempunyai reliabilitas atau keandalan apabila tes tersebut menghasilkan informasi yang konsisten.

Jenis – jenis tes dilihat dari cara pelaksanaannya yaitu :

1) Tes lisan

Tes lisan adalah bentuk tes yang menggunakan bahasa secara lisan.

2) Tes Tulis

Tes tulis adalah tes yang dilakukan dengan cara peserta didik menjawab sejumlah item soal dengan cara menulis.

3. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data dimulai sejak awal sampai akhir pengumpulan data. Data yang diperoleh dari perhitungan persentasi dari hasil penilaian observasi pada saat tindakan dilakukan. Hasil observasi tersebut kemudian dianalisis terhadap indikator penggunaan peningkatan prestasi belajar siswa. Data dalam penelitian ini diperoleh mulai observasi langsung pada objek penelitian untuk mengungkapkan sejauh mana peningkatan minat dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran. Observasi langsung dilaksanakan pada kondisi awal pembelajaran di dalam kelas. Tujuan analisis dalam penelitian tindakan kelas untuk memperoleh data kepastian apakah terjadi perbaikan, peningkatan sebagaimana diharapkan.

Penelitian ini memerlukan dua jenis data yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Dalam penelitian ini data kualitatif berupa hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran, materi yang disampaikan, media pembelajaran yang digunakan serta hasil wawancara sehubungan dengan proses pembelajaran dan pemahaman terhadap materi. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang dapat

diolah dengan perhitungan statistik dan biasanya disimbolkan dengan jumlah secara kuantitas yang berupa angka-angka. Adapun data kuantitatif dalam penelitian ini berupa data jumlah peserta didik, nilai pemahaman peserta didik, nilai rata-rata peserta didik, data nilai persentase ketuntasan pemahaman peserta didik dan data nilai aktivitas guru dan peserta didik kelas I MI Badrussalam Surabaya. Analisis dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana berupas rumus-rumus sebagai berikut:

a) Penilaian Pemahaman Individu

Penilaian tes individu diperoleh dari hasil tes pemahaman peserta didik dalam pembelajaran tematik, materi tema 4 Lingkungan bersih, sehat, dan asri. Tes ini berupa lembar kerja yang terdepat pertayaan atau soal uraian yang dinyatakan dengan rumus:

Nilai Pemahaman Individu

Nilai = Skor yang diperoleh X 100Rumus 3

Skor Maksimal

b) Nilai Rata-Rata Pemahaman Peserta didik

Setelah nilai tes pemahaman peserta didik diketahui, kemudian peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh peserta didik yang selanjutnya dibagi dengan jumlah seluruh peserta didik kelas IA tersebut. Sehingga akan diperoleh nilai rata-rata. Untuk

menghitung nilai rata-rata dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

Nilai Rata-Rata

$$\overline{x} = \Sigma x$$
Rumus 4

 Σn

Keterangan:

 \bar{x} = Nilai rata-rata

 $\Sigma x = Jumlah nilai peserta didik$

 Σ n = Jumlah peserta didik

Kriteria tingkat keberhasilan nilai rata-rata pemahaman peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3

Kriteria Nilai Rata-rata Pemahaman

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
90-100	Sangat Baik
80-89	Baik
65-79	Cukup
56-64	Kurang
0-55	Sangat Kurang

c) Ketuntasan Pemahaman Materi Tema 7

Penilaian ketuntasan pemahaman peserta didik berdasarkan petunjuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Peserta didik dikatakan paham jika telah mencapai skor minimal sesuai dengan KKM yang ditentukan, yakni 80. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

Ketuntasan Pemahaman

 $P = \Sigma$ Jumlah peserta didik yang tuntas X 100 %Rumus 5

Σ Peserta didik

Kriteria Ketuntasan Pemahaman ditentukan sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kriteria Ketuntasan Pemahaman

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
90-100	Sangat Baik
80-89	Baik
65-79	Cukup
56-64	Kurang
0-55	Sangat Kurang

F. Indikator Kinerja

Indikator kinerja merupakan suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan atau

51

memperbaiki KBM di kelas. Dalam PTK yang dilihat adalah indikator

kinerjanya. Maka diperlukan indikator sebagai berikut:

1 Nilai rata-rata siswa kelas I MI Badrussalam pada mata pelajaran Tematik

dengan nilai minimal 80.

2 Ketuntasan pemahaman termasuk dalam kategori baik (>80%) dari jumlah

peserta didik.

3 Keaktifan guru dan peserta didik dalam kategori baik (>80) berdasakan

hasil pengamatan guru peneliti dan pengamat.

4 Setelah pelaksanaan peneliti tindakan kelas ini diharapkan peserta didik

dapat:

a. Menyebutkan pengertian, contoh dan ciri-ciri kalimat pujian

b. Menjelaskan dan mengerjakan soal penjumlahan dengan cara susun ke

bawah

G. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dengan Ibu Wiwin selaku guru

tematik yang mengjar kelas 1B di MI Badrussalam di MI Badrussalam. Di

samping itu kehadiran peneliti diketahui statusnya sebagai peneliti oleh

kepala sekolah yaitu Ibu Nur Fatmah dan guru-guru lain yang mengajar di MI

Badrussalam Surabaya. Peneliti langsung menggali data yang ada di lapangan

kemudian diambil kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

1. Peneliti

Nama : Vonni Yuniar Saraswati

NIM

: D97215080

Jabatan : Mahasiswa Program Studi PGMI UIN Sunan Ampel Surabaya

Tugas :

- a. Perencanaan penelitian
- b. Pelaksaan tindakan penelitian
- c. Bertanggungjawab atas kegiatan pembelajaran

2. Guru kolaborasi

Nama: Wiwin Nuriyati, S.E.

Jabatan : Guru kelas IB MI Badrussalam Surabaya

Tugas:

- a. Sebagai pengamat proses kegiatan pembelajaran
- b. Turut merefleksi hasil observasi
- c. Bertanggungjawab atas seluruh kegiatan pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunkan penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dengan menggunakan strategi *role playing* pada mata pelajaran tematik tema 7 benda, hewan dan tanaman disekitarku subtema 3 tanaman disekitarku pembelajaran ke-5 kelas 1 untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 1 dalam pembelajaran yang tentunya berpengaruh pada hasil belajarnya.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MI Badrussalam Surabaya pada siswa-siswi kelas 1 B. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Dalam setiap siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu, perencanaan (plannig), pelaksanaan (acting), pengmatan (observing), dan refleksi (reflection). Subyek penelitian siswa-siswi kelas 1 B MI Badrussalam Surabaya dengan jumlah 30 siswa.

Hasil penelitian diperoleh hasil berupa data yang meliputi hasil wawancara, data hasil observasi aktivitas guru, data hasil observasi aktivitas siswa, data tes hasil belajar dan dokumentasi. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung diperoleh dari hasil wawancara dengan guru serta lembar observasi guru dan siswa mengenai penerapan strategi *role playing*. Tahapan dalam penelitian ini terdiri dari siklus I dan siklus II. Hasil penelitian ini diawali dengan wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa untuk

memperoleh pembelajaran dengan gambaran mengenai tematik menggunakan strategi role playing dalam pemahaman belajar siswa pada saat sebelum dan sesudah pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru aktivitas siswa saat menerapkan strategi role playing dalam pembelajaran tematik. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan fotofoto saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu ada pula tes yan dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai peningkatan pemahaman siswa pada materi tematik tema benda, hewan dan tanaman disekitarku. Untuk penyajian data pada penelitian ini, peneliti mengelompokkan menjadi tiga tahapam, yaitu tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Berikut penyajian data setiap tahapnya diantaranya:

1. Pra Siklus

Pada tahap ini, peneliti mengawalinya dengan berkunjung dan silaturrahim ke sekolah pada hari senin 18 Maret 2019 untuk melakukan wawancara dan observasi. Selain itu, peneliti juga membuat kesepakatan dengan guru kelas I B MI Badrussalam Surabaya mengenai waktu pelaksanaan penerapan strategi *role playing* dalam pembelajran tematik tema benda, hewan dan tumbuhan disekitarku subtema tanaman disekitarku, pembelajaran ke lima.

Peneliti melanjutkan wawancara dengan wali kelas IB yang mengajar pembelajaran tematik kelas IB MI Badrussalam Surabaya. Menurut penuturan yang disampaikan oleh beliau, penyebab kurangnya pemahaman peserta didik karena materi yang disampaikan bersifat

abstrak dan kurang divisualisasikan dalam bentuk media yang menarik, strategi yang digunakan kurang sesuai dengan materi, serta metode yang sering digunakan adalah ceramah sehingga menjadikan peserta didik lebih banyak diberi tahu darpada mencari tahu dan langkah-langkah dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas lebih banyak berpedoman pada buku paket tematik akibatnya pembelajaran kurang menarik dan terlihat monoton sehingga mayoritas peserta didik kurang aktif saat pembelajaran.²²

Selain peneliti mewawancarai guru kelas IB , peneliti juga mewawancarai beberapa siswa kelas IB, mereka mengungkapkan bahwa mereka kurang suka jika pembelajaran tetap monoton dan tidak bervasriasi. ²³ Dari hasil wawancara tersebut, peneliti juga mencari informasi terkait karakteristik siswa yang ada di madrasah tersebut khususnya siswa kelas I. Rata-rata anak kelas I sangat aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan catatan menggunakan strategi pembelajaran baru atau yang menarik perhatian mereka, sehingga mereka semakin tertarik dan terdorong rasa ingin tahunya dalam belajar, keaktifan mereka lebih cenderung banyak bicara dan banyak tingkah sehingga ada beberapa anak yang merasa terganggu konsentrasinya saat

٠

²² Wiwin Nuriyati, Guru Wali Kelas I MI Badrussalam Surabaya, wawancara pribadi, Surabaya, 18 Maret 2019.

²³ Siswa Kelas I MI Badrussalam Surabaya, wawancara kelompok, Surabaya, 18 Maret 2019.

menyimak penjelasan yang disampaikan oleh guru dan beberapa siswa juga malu ketika disuruh mengutarakan pemahamannya.²⁴

Selain melakukan wawancara peneliti juga melakukan observasi atau pengamatan pada siswa dan guru dalam proses pembelajaran tematik secara langsung guna melihat kemampuan siswa dalam pembelajaran. Observasi ini dilakukan secara langsung dengan cara melihat langsung proses pembelajaran yang berlangsung di kelas I MI Badrussalam Surabaya.

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti menyimpulkan bahwa beberapa siswa kelas I MI Badrussalam Surabaya masih kurang dalam pemahaman dan kemampuan menyimak atau memperhatikan guru menyampaikan materi pada saat pembelajaran tematik berlangsung. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor, diantaranya yaitu kelas yang diteliti termasuk dalam kelas besarsehingga siswa kurang memperhatikan saat guru menyampaikan materi dan mudah tergoda untuk melakukan aktivitas lainnya seperti bermain dan berbicara dengan teman. Selain itu, guru masih menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan strategi apapun, sehingga perlu adanaya strategi dan bentuk yang bervariasi lainnya untuk melancarkan pemahaman materi pembelajaran.

Hal tersebut sesuai dengan apa yang telah dikemukakan oleh Tarigan, dalam kemampuan menyimak terdapat beberapa faktor yang

_

²⁴ Wiwin Nuriyati, Guru Wali Kelas I MI Badrussalam Surabaya, wawancara pribadi, Surabaya, 18 Maret 2019.

dapat mempengaruhi keefektifannya anatara lain:²⁵ faktor keterbatasan sarana, faktor kebahasaan, faktor biologis, faktor lingkungan, faktor guru, fakor metodologi, dan faktor kurikulum.

Adapun hasil belajar tematik tema benda, hewan dan tanaman disekitarku subtema tanaman disekitarku pembelajaran ke lima siswa kelas I MI Badrussalam Surabaya pada saat pra siklus dengan jumlah siswa 30 siswa dan kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran tematik yang ditentukan oleh sekolah yaitu 80. Untuk mengetahui ketuntasan siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1
Nilai Pra Siklus

No	Nama Siswa	KKM	Ni lai	Keterangan
1.	AARA	80	50	Tidak Tuntas
2.	APDC	80	82	Tuntas
3.	ACP	80	88	Tuntas
4.	AL	80	80	Tuntas
5.	AN	80	84	Tuntas
6.	DW	80	63	Tidak Tuntas
7.	FAS	80	63	Tidak Tuntas
8.	HK	80	50	Tidak Tuntas
9.	JCL	80	81	Tuntas
10.	JIW	80	57	Tidak Tuntas
11.	KDJ	80	82	Tuntas
12.	KFRP	80	74	Tidak Tuntas
13.	MINM	80	58	Tidak Tuntas

_

²⁵ Henry Guntur Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa ,1986), 48.

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan
14.	MBM	80	62	Tidak Tuntas
15.	MM	80	63	Tidak Tuntas
16.	MRB	80	64	Tidak Tuntas
17.	MRS	80	50	Tidak Tuntas
18.	MAF	80	60	Tidak Tuntas
19.	NA	80	61	Tidak Tuntas
20.	NAP	80	80	Tuntas
21.	NA	80	84	Tuntas
22.	NMK	80	80	Tuntas
23.	NA	80	67	Tidak Tuntas
24.	NAS	80	64	Tidak Tuntas
25.	NF	80	80	Tuntas
26.	RAN	80	53	Tidak Tuntas
27.	RPS	80	81	Tuntas
28.	RWN	80	82	Tuntas
29.	VA	80	82	Tuntas
30	ZOF	80	50	Tidak Tuntas
Jun	nlah Sis <mark>wa</mark>	30		
Jumla	h nila <mark>i si</mark> swa	2075		

Jumlah siswa tuntas (T) : 13

Jumlah siswa tidak tuntas (TT) : 17

Nilai rata-rata siswa dengan rumus:

$$\overline{x} = \frac{\sum fx}{\sum n}$$

Nilai rata-rata =
$$\frac{Jumlah\ semua\ nilai}{Jumlah\ semua\ siswa}$$

$$=\frac{2075}{30}$$
 = 69,16 (kurang)

Presentase Ketuntasan

$$P = \frac{\sum jumlah \ siswa \ yang \ tuntas}{\sum siswa} \ x \ 100\%$$

$$P = \frac{13}{30} \times 100\%$$

P = 43,33% (sangat kurang)

Dari data tersebut dapat diketahui jumlah keseluruhan siswa yaitu 30.²⁶ Dari 30 siswa hanya 13 anak yang dinyatakan tuntas dan 17 anak belum tuntas. Ketuntasan siswa dilihat dari KKM yang harus dicapai minimal 80 dan nilai rata-rata siswa di pra siklus ini adalah 69,16 didapat dari jumlah keseluruhan nilai siswa dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa, sehingga dapat dijadikan pertimbangan dalam melakukan tahapan pada siklus I.

2. Siklus I

Siklus I adalah siklus yang dilakukan guna meningkatkan pemahaman peserta didik agar siswa mudah dalam memahami materi yang disampaikan serta mampu meningkatkan hasil belajar dan mencapai nilai KKM. Pada siklus I ada 4 tahapan yaitu, tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, tahapan pengamatan, dan tahapan refleksi.

a. Perencanaan

Penerapan strategi *role playing* pada siklus I direncanakan untuk satu kali pertemuan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini ialah sebagai berikut :

_

²⁶ Hasil dokumentasi tentang absensi, KKM, nilai ulangan harian materi tematik siswa kelas I MI Badrussalam Surabaya pra siklus.

- Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP), perangkat pembelajaran (RPP) yang disiapkan telah divalidasikan kepada dosen pembimbing. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat dilihat pada lampiran.
- 2) Menyusun dan menyiapkan instrument lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa, kegiatan observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi dapat dilihat pada lampiran.
- 3) Menyiapkan instrument pengumpulan data, yaitu soal tes evaluasi siswa siklus I. Soal yang telah disiapkan sudah divalidasikan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing. Lembar soal dapat dilihat pada lampiran.
- 4) Menyiapkan sarana dan prasarana seperti media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran tematik dengan tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku, subtema tanaman di sekitarku, pembelajaran ke slima dengan menerapkan strategi *role playing* dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran tematik.

b. Pelaksanaan

Tindakan pada siklus I ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 29 April 2019 di kelas I MI Badrussalam Surabay pada saat mata pelajaran tematik 2 x 35 menit. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I MI Badrussalam dengan jumlah 30 siswa yang terdiri dari 20 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Dalam tahap pelaksanaan ini, peneliti bertindak sebagai pengajar dengan menerapkan strategi *role playing*. Sedangkan guru kelas bertugas sebagai observer untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang telah disiapkan sebelumnya.

Kegiatan proses belajar mengajar yang diterapkan mengacu pada perangkat pembelajaran (RPP) yang telah dibuat meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut langkah-langkah pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa. Sebelum melakukan kegiatan awal, peneliti menyiapkan ruang pembelajaran terlebih dahulu.

1) Kegiatan awal

Dalam pembelajaran diawali dengan guru mengkondisikan siswa agar tertib dan kegiatan pendahuluan diawali dengan mengucapkan salam kepada siswa. Kemudian guru mengajak siswa untuk berdoa Bersama. Selesai berdoa guru menanyakan kabar siswa dan menanyakan kehadiran siswa. Setelah itu guru melakukan kegiatan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti dibagi menjadi 5 tahapan, yaitu mengamati, menanya, mencoba, dan mengkomunikasikan. Kegiatan tersebut dalam pelaksanaannya menggunakan langkah-langkah pendekatan model kooperatif tipe *group investigation*.

Pada kegiatan mengamati guru (peneliti) mengajak siswa untuk mengamati gambar pada buku paket tematik yaitu gambar suatu tempat dengan ada beberapa tanaman. Setelah siswa mengamati, kegiatan selanjutnya yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan cara memunculkan pertanyaan-pertanyaan (bertanya atau menanya).

Pada kegiatan bertanya atau menanya guru (peneliti) melakukan tanya jawab dengan siswa, seperti "bagaiamana contoh bunyi kalimat pujian?" kemudian guru menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan guru. Melalui kegiatan tanya jawab tersebut, guru mengenalkan kembali bahwa pentingnya mengucap kalimat pujian dan belajar penjumlahan.

Kegiatan selanjutnya yaitu mencoba, siswa dibagi menjadi 6 kelompok. 1 kelompok bertugas sebagai pemain peran atau yang melakukan aktvitas bermain peran dan 5 kelompok lainnya bertugas sebagai pengamat. Kelo,mpok bermain peran bertugas menampilkan dan bermain peran sesuai dengan naskah yang suadah dibuat guru sedangkang pengamat bertugas menyimpulkan hasil pengamatan mereka dengan bantuan arahan

dari guru. Perwakilan setiap kelompok pengamat mempresentasikan hasil kesimpulan dari pengamatan mereka.

Setelah setiap kelompok selesai mempresentasikan hasil diskusinya, apabila ada kesalahan penjelasan maka guru meluruskan atau memberikan penjelasan yang benar. Kemudian guru juga memberikan penguatan tentang materi yag telah dipelajari agar siswa benar-benar memahami materi tentang tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku subtema tanaman di sekitarku pembelajaran ke lima dengan muatan materi Matematika dan Bahasa Indonesia.

3) Kegiatan penutup

Kegiatan peutup merupakan kegiata akhir dari proses pembelajaran tematik tema 7, subtema 3, pembelajaran ke 5 dengan menggunakan strategi *role playing*. Pada kegiatan ini sebelum guru melakukan refleksi, guru memberikan soal post tes untuk dikerjakan oleh siswa. Setelah siswa mengerjakan soal post tes guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa bersama-sama.

c. Observasi

Pada tahap observasi atau pengamatan, peneliti menilai lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa sesuai dengan kriteria yang telah dirancang. Berikut adalah hasil lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

			Sk	or	
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	1	2	3	4
Pendahuluan	1. Guru Mengucapkan				V
	Salam				
	2. Guru Menginstruksikan				$\sqrt{}$
	untuk Berdoa				
	3. Guru memeriksa				$\sqrt{}$
	kehadiran peserta didik				
	dan men <mark>ya</mark> pa peserta				
4	didik				
	4. Guru menyampaikan				
	apresepsi				
	5. Guru memberi informasi				
	tentang materi dan tujuan				
	y <mark>ang ak</mark> an di <mark>pel</mark> ajari				
	serta kegiatan				
	pembelajaran yang akan				
	dipelajari.				

			Sk	or	
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	1	2	3	4
Kegiatan Inti	Guru menunjukkan sebuah gambar dan memberi partanyaan			√	
	pertanyaan 2. Guru menjelaskan tentang kalimat pujian dan penjumlahan bersusun			1	
	3. Guru memberi kesempatan peserta didik bertanya				
	4. Guru membagi peserta didik kedalam 6 kelompok, 1 kelompok terdiri dari 5 anak.				√
	5. Guru menginstruksikan peserta didik untuk bermain peran 1 kelompok sebagai pemain dan sisanya sebagai pengamat			√	
1	6. Guru mengamati peserta didik yang sedang melakukan kegiatan bermain peran dan mengamati				√
	7. Guru menilai presentasi dari peserta didik8. Guru memberikan penguatan dan penjelasan tentang			1	
	kesimpulan dari isi kegiatan bermain peran 9. Guru menginstruksikan				1
	peserta didik untuk mengerjakan LK tentang kalimat pujian dan penjumlahan				1
Penutup	Guru membantu peserta didik melakukan refleksi dan menyimpulkan tentang hal-hal yang telah				√
	dipelajari. 2. Guru memberi penguatan tentang materi yang sudah dipelajari dengan bertanya			√	
	jawab (umpan balik). 3. Guru memberikan informasi materi				
	selanjutnya. 4. Guru memberi motivasi				

5.	agar belajar dirumah Guru menginstruksikan peserta didik untuk berdoa setelah pelajaran selesai.		
i			i

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga untuk menghitung skor aktivitas guru digunakan rumus :

Nilai
$$=\frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal} \times 100 = \dots$$

NA =
$$\frac{68}{76}$$
 x 100
= 89,47 (Baik)

Hasil dari observasi aktivitas guru menunjukkan jumlah skor yang diperoleh adalah 68 dengan skor maksimal adalah 76 sehingga nilai yang diperoleh adalah 89,47 dengan kriteria Baik dan sudah mencapai indikator kinerja yaitu ≥80. Selain menilai aktivitas guru dalam proses pembelajaran, penelitian ini juga menilai aktivitas siswa ketika menerima pelajaran. Berikut adalah hasil lembar observasi aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran.

Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Vagiatan	Doglarinai Vagiatan		Sk	kor	
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	1	2	3	4
Pendahuluan	uluan 1. Peserta didik menjawab salam				
	dari guru				,
	2. Peserta didik berdoa bersama				$\sqrt{}$
	3. Peserta didik memeriksa				,
	kehadiraan teman sebangku				$\sqrt{}$
	dengan cara merespon sapaan				
	guru				
	4. Peserta didik merespon apresepsi			l ,	
	yang dismapaikan guru				
	5. Peserta didik menerima informasi			ļ ,	
	tentan <mark>g m</mark> ate <mark>ri d</mark> an t <mark>ujuan ya</mark> ng			V	
	akan <mark>dip</mark> elajar <mark>i serta k</mark> egia <mark>tan</mark>				
	pemb <mark>el</mark> ajaran <mark>ya</mark> ng <mark>ak</mark> an				
	dipel <mark>aj</mark> ari				
Kegiatan Inti	1. Pese <mark>rta didik menga</mark> mati				
	bebe <mark>rapa gambar</mark> s <mark>ua</mark> tu tempat				
	dengan begitu banyak tanaman				
	dan menjawab pertanyaan dari				
	guru				
	2. Peserta didik mendengarkan			V	
	penjelasaan dari guru tentang			'	
	kalimat pujian dan penjumlahan				
	bersusun				
	3. Peserta didik mendapatkan				
	kesempatan untuk bertanya				
	tentang hal-hal yang belum				
	dipahami				,
	4. Peserta didik dibagi kedalam 6				V
	kelompok, 1 kelompok terdiri				
	dari 5 anak				
	5. Peserta didik diminta untuk				2/
	bermain peran 1 kelompok				V
	sebagai pemain dan sisanya				
	sebagai pengamat				
	6. Peserta didik melakukan kegiatan				
	bermain peran dab mengamati				'
	7. Peserta didik mepresentasikan				

		hasil kesimpulan dari pengamatan			$\sqrt{}$
		mereka			
	8.	Peserta didik mendengarkan			ı
		penguatan dan penjelasan guru			V
		tentang kesimpulan		1	
	9.	Peserta didik mengerjakan LK		٧	
		tentang kalimat pujian dan			
		penjumlahan			
Kegiatan	1.	Peserta didik melakukan refleksi		$\sqrt{}$	
Penutupan		dan menyimpulkan tentang hal-			
		hal yang telah dipelajari.			
	2.	Peserta didik menerima			
		penguatan tentang materi yang			
		sudah dipelajari dengan bertanya			
		jawab (umpan balik).			,
	3.	Peserta didik menerima informasi			
		materi selanjutnya.			,
	4.	Peserta didik mendapat motivasi			$\sqrt{}$
		dari gu <mark>ru </mark> ag <mark>ar</mark> belaja <mark>r di ru</mark> mah.			
	5. Peserta didik berdoa setelah				
		pelaj <mark>ara</mark> n sele <mark>sai. </mark>	1		
Jumlah Skor			7	0	
Jumlah Skor Maksimum			7	6	

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga untuk menghitung skor aktivitas siswa digunakan rumus :

Nilai =
$$\frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal} \times 100 = \dots$$
NA = $\frac{70}{76} \times 100$

Hasil dari observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa jumlah skor yang diperoleh adalah 70 dengan skor maksimalnya adalah 76 dengan nilai yang diperoleh adalah 92,10 dengan kriteria sangat tinggi dan sudah mencapai indikator kinerja yaitu ≥80. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut telah didapatkan hasil belajar siswa saat siklus I yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Nilai Siswa Pada Siklus I

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
1.	AARA	80	62	Tidak Tuntas	
2.	APDC	80	86	Tuntas	
3.	ACP	80	92	Tuntas	
4.	AL	80	80	Tuntas	
5.	AN	80	84	Tuntas	
6.	DW	80	80	Tuntas	
7.	FAS	80	80	Tuntas	
8.	HK	80	66	Tidak Tuntas	
9.	JCL	80	85	Tuntas	
10.	JIW	80	77	Tidak Tuntas	
11.	KDJ	80	82	Tuntas	
12.	KFRP	80	74	Tidak Tuntas	Ju
13.	MINM	80	62	Tidak Tuntas	0 4
14.	MBM	80	80	Tuntas	mlah
15.	MM	80	80	Tuntas	
16.	MRB	80	82	Tuntas	siswa
17.	MRS	80	54	Tidak Tuntas	
18.	MAF	80	80	Tuntas tu	untas
19.	NA	80	61	Tidak Tuntas	
20.	NAP	80	80	Tuntas	(T)
21.	NA	80	84	Tuntas	
22.	NMK	80	88	Tuntas	
23.	NA	80	80	Tuntas	
24.	NAS	80	80	Tuntas	
25.	NF	80	84	Tuntas	
26.	RAN	80	61	Tidak Tuntas : 9)
27.	RPS	80	81	Tuntas	
28.	RWN	80	86	Tuntas	Ju
29.	VA	80	82	Tuntas	Ju
30	ZOF	80	58	Tidak Tuntas	mlah
Jum	lah Siswa			30	iiiiuii
Jum	lah nilai siswa			2311	

siswa tidak tuntas (TT) : 21

Nilai rata-rata siswa dengan rumus:

$$\overline{x} = \frac{\sum fx}{\sum n}$$

Nilai rata-rata =
$$\frac{Jumlah semua nilai}{Jumlah semua siswa}$$

$$=\frac{2075}{30}$$
 = 77,03 (cukup)

Presentase Ketuntasan

$$P = \frac{\sum jumlah \ siswa \ yang \ tuntas}{\sum siswa} \ x \ 100\%$$

$$P = \frac{21}{30} \times 100\%$$

$$P = 70\%$$
 (cukup)

Berdasarkan perhitungan nilai siswa pada pelajaran Tematik Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 5 menunjukkan bahwa total jumlah 30 siswa, sebanyak 21 siswa dinyatakan tuntas dengan persentase ketuntasan 70% dan 9 siswa tidak tuntas dengan persentase 30%. Nilai rata-rata siswa dapat dilihat dari jumlah nilai seluruh siswa, yaitu 2311 dibagi dengan jumlah seluruh siswa, yaitu 35 siswa dan memperoleh hasil 77,03.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa peneliti diharuskan untuk melakukan siklus selanjutnya hingga mencapai kriteria yang bait atau sangat baik. Karena, perolehan persentase ketuntasan dikatakan berhasil jika memperoleh ≥80%.

a. Refleksi

1) Kekurangan dan penyebab

Pada proses siklus I yang telah dilaksanakan peneliti tanggal 29 April 2019 terhadap kelas I MI Badrussalam Surabaya terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaannya, yaitu masih terdapat kekurangan nilai yang diperoleh siswa yaitu 77,03 dengan kriteria cukup, sehingga masih diperlukan adanya perbaikan. Secara umum kekurangan yang timbul atau telah terjadi adalah dikarenakan siswa yang kurang tertib dan masih sering melakukan aktivitas lain seperti kurang memperhatikan guru dan berbicara sendiri dengan temannya, sehingga akibatnya siswa tersebut tidak dapat menerima informasi pembelajaran materi yang sedang diterangkan oleh guru dengan maksimal.

Hal ini disebabkan karena pada saat pembelajaran sedang berlangsung masih ada beberapa siswa yang bermain dan berbicara sendiri dengan temannya sehingga kurang memperhatikan guru pada saat pembelajaran. Sehingga akibatnya berpengaruh pada nilai hasil belajar mereka, dimana hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 77,03 dan persentase ketuntasan siswa adalah 70% dengan

kriteria cukup, nilai ini belum memenuhi indikator kinerja yang sudah dirumuskan pada bab sebelumnya.

Dari data yang telah didapat dan kurang memenuhi indikator, peneliti merasa perlu untuk melakukan perbaikan dengan melanjutkan penelitian ini ke siklus berikutnya yaitu siklus II. Dengan dilakukannya siklus II ini diharapkan hasil yang diperoleh akan lebih maksimal sesuai dengan harapan yang sudah dibuat sebelumnya.

2) Rencana perbaikan

Dari beberapa penyebab yang telah dipaparkan di atas, maka perlu adanya sebuah rencana perbaikan untuk mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut. Oleh sebab itu, pada siklus II peneliti memberikan tambahan kegiatan pada langkah-langkah pembelajaran yang terdapat di kegaiatan inti.

Pada siklus II diharapkan siswa lebih aktif dan tertib pada saat proses pembelajaran, karena dapat mempengaruhi perolehan hasil observasi aktivitas siswa. Dan diharapkan nilai pemahaman siswa dapat meningkat.

3. Siklus II

Siklus ke II merupakan bagian kelanjutan dari siklus sebelumnya biasa disebut dengan siklus perbaikan yang dilakukan setelah siklus I dengan menggunakan strategi yang sama dengan

siklus I. Namun, terdapat perbaikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan hasil dari refleksi pada siklus I.

Tahapan yang dilakukan pada siklus II sama seperti tahapan pada siklus I, yaitu melalui 4 tahapan, tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, tahapan pengamatan, dan tahapan refleksi.

a. Perencanaan

Tahapan pertama yang dilakukan sebelum melakukan siklus II adalah mempersiapkan rencana pembelajaran (RPP) yang akan digunakan pada siklus ke II di kelas I MI Badrussalam Surabaya dengan mengacu pada perbaikan rencana pembelajaran siklus I. Pada tahap ini peneliti menyiapkan perbaikan perencanaan pembelajaran yaitu RPP dari siklus I berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai. Indikator tersebut dapat disusun langkah-langkah pembelajaran menggunakan strategi *role playing*. RPP dapat dilihat pada lampiran.

Selain RPP, peneliti juga menyiapkan instrument penelitian yang akan digunakan dalam pengambilan data seperti soal tes evaluasi siswa siklus II, lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

b. Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan merupakan perbaikan yang dilakukan peneliti pada siklus II yang sama seperti tahap pelaksanaan yang

dilakukan pada siklus I. Tetapi, terdapat perubahan-perubahan atau perbedaan yang disesuaikan dengan perbaikan pada hasil refleksi siklus I. Pada tahapan siklus II dilakukan pada tanggal 8 Mei 2019. Alokasi waktu pembelajaran yaitu dilakukan 2 x 35 menit. Subyek penelitian yaitu siswa kelas I MI Badrussalam Surabaya.

1) Kegiatan Awal

Diawali dengan mengkondisikan siswa terlebih dahulu, setelah siswa sudah siap dan tertib serta siap mengikuti pembelajaran, guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar, kemudian dilanjutkan dengan mengecek kehadiran siswa, dan dilanjutkan dengan guru melakukan apersepsi yaitu dengan tanya jawab mengenai materi yang berkaitan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan memberikan motivasi kepada siswa dengan menjelaskan cara menjaga organ-organ peredaran darah, kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari saat itu.

2) Kegiatan Inti

Selanjutnya yaitu kegiatan inti, pada kegiatan inti dibagi menjadi 4 tahapan, yaitu mengamati, menanya, mencoba, dan mengkomunikasikan. Kegiatan-kegiatan tersebut dalam pelaksanaannya menggunakan strategi *role*

playing. Saat kegiatan mengamati siswa menggali pengetahuannya (kontruktivisme) dari sumber belajar.

Pada kegiatan mengamati guru (peneliti) mengajak siswa untuk mengamati gambar pada buku paket tematik yaitu gambar suatu tempat dengan ada beberapa tanaman. Setelah siswa mengamati, kegiatan selanjutnya yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan cara memunculkan pertanyaan-pertanyaan (bertanya atau menanya).

Pada kegiatan bertanya atau menanya guru (peneliti) melakukan tanya jawab dengan siswa, seperti "bagaiamana contoh bunyi kalimat pujian?" kemudian guru menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan guru. Melalui kegiatan tanya jawab tersebut, guru mengenalkan kembali bahwa pentingnya mengucap kalimat pujian dan belajar penjumlahan.

Kegiatan selanjutnya yaitu mencoba, siswa diminta untuk berpasang-pasangan (2 orang). Peserta didik diminta untuk bermain peran dengan pasangannya. Setelah bermain peran dengan teman berpasangan peserta didik menyimpulkan bersam isi cerita dalam kegiatan bermain

peran. Perwakilan setiap pasangan mempresentasikan hasil kesimpulan dari hasil praktek dan pengamatan mereka.

Setelah beberapa perwakilan peserta didik selesai mempresentasikan hasil diskusinya, apabila ada kesalahan penjelasan maka guru meluruskan atau memberikan penjelasan yang benar. Kemudian guru juga memberikan penguatan tentang materi yang telah dipelajari agar siswa benar-benar memahami materi tentang tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku subtema tanaman di sekitarku pembelajaran ke lima dengan muatan materi Matematika dan Bahasa Indonesia.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup merupakan kegiatan akhir dari proses pembelajaran tematik tema 7, subtema 3, pembelajaran ke 5 dengan menggunakan strategi *role playing*. Pada kegiatan ini sebelum guru melakukan refleksi, guru memberikan soal post tes untuk dikerjakan oleh siswa. Setelah siswa mengerjakan soal post tes guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa bersama-sama.

c. Observasi atau pengamatan

Sebagaiamana yang ada pada siklus I, tahap observasi atau tahap pengamatan ini peneliti menyediakan lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Berikut adalah hasil lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran.

Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

			Sk	or	
Kegiatan	n Deskripsi Kegiatan		2	3	4
Pendahuluan	1. Guru Mengucapkan Salam				
	2. G <mark>uru M</mark> enginst <mark>ruk</mark> sikan untuk				
	Berdoa				$\sqrt{}$
	3. Guru memeriksa kehadiran	10			$\sqrt{}$
	peserta didik dan menyapa				
	peserta didik				
	4. Guru menyampaikan		1		$\sqrt{}$
	apresepsi	9			
	5. Guru memberi informasi				$\sqrt{}$
	tentang materi dan tujuan				
	yang akan dipelajari serta				
	kegiatan pembelajaran yang				
	akan dipelajari.				

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Sk	or	
	Deski ipsi Kegiatan	1	2	3	4
Kegiatan Inti	1. Guru menunjukkan sebuah gambar				
	dan memberi pertanyaan				,
	2. Guru menjelaskan tentang kalimat				V
	pujian dan penjumlahan bersusun				
	3. Guru memberi kesempatan peserta				1
	didik bertanya				\ \
	4. Guru membagi peserta didik				
	berpasangan (2 orang)				'
	5. Guru menginstruksikan peserta			اءا	
	didik untuk bermain peran			V	
	berpasangan				
	6. Guru mengamati peserta didik				
	yang sedang melakukan kegiatan				
	bermain peran dan mengamati				
	7. Guru menilai presentasi dari				
- i	peserta didik				
	8. Guru memberikan penguatan dan				
	penj <mark>elas</mark> an tentang kesimpulan dari				
	isi k <mark>eg</mark> iatan bermain peran				١.
	9. Guru menginstruksikan peserta		1		
	didik untuk mengerjakan LK		,//		
	tent <mark>ang kalimat puj</mark> ian dan				
Vaciatan	penjumlahan				1
Kegiatan	Guru membantu peserta didik melakukan refleksi dan				V
Penutup	menyimpulkan tentang hal-hal				
	yang telah dipelajari.				
	2. Guru memberi penguatan tentang				1
	materi yang sudah dipelajari				\ \ \
	dengan bertanya jawab (umpan				
	balik).				
	3. Guru memberikan informasi materi				
	selanjutnya.			'	
	4. Guru memberi motivasi agar				
	belajar dirumah				'
	5. Guru menginstruksikan peserta				
	didik untuk berdoa setelah				
	pelajaran selesai.				

Jumlah Skor	72
Jumlah Skor Maksimum	76

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran, maka untuk meghitung skor aktivitas guru digunakan rumus :

Nilai =
$$\frac{skor \, perolehan}{skor \, maksimal} \times 100 = \dots$$

= $\frac{72}{76} \times 100$
= $94,73$ (Sangat Baik)

Hasil dari observasi aktivitas guru menunjukkan jumlah nilai yang diperoleh adalah 72 dengan nilai maksimum adalah 76dan nilai yang diperoleh adalah 94,73 dengan kriteria sangat baik dan sudah mencapai indikator kinerja yaitu ≥80. Selain menilai aktivitas guru dalam pembelajaran, dalam penelitian ini aktivitas siswa juga dinilai. Berikut data hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II.

Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Variator	Deskripsi Vasiatan	Skor		Skor		or	
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	1	2	3	4		
Pendahuluan	1. Peserta didik menjawab salam						
	dari guru				,		
	2. Peserta didik berdoa bersama				$\sqrt{}$		
	3. Peserta didik memeriksa				$\sqrt{}$		
	kehadiraan teman sebangku						
	dengan cara merespon sapaan						
	guru				,		
	4. Peserta didik merespon apresepsi						
	yang dismapaikan guru			,			
	5. Peserta didik menerima informasi			$\sqrt{}$			
	tentang materi dan tujuan yang						
	akan dipelajari serta kegiatan						
	pembelajaran yang akan						
	dipelajari.						
Kegiatan Inti	1. Peserta didik mengamati						
	bebera <mark>pa</mark> ga <mark>mb</mark> ar su <mark>atu tem</mark> pat						
	denga <mark>n b</mark> egitu bany <mark>ak</mark> tanaman		40				
	dan <mark>me</mark> njawab pertanyaan <mark>da</mark> ri						
	guru		-				
	2. Peserta didik mendengarkan			V			
	penje <mark>lasaan dari</mark> guru tentang			'			
	kalimat pujian dan penjumlahan						
	bersusun						
	3. Peserta didik mendapatkan						
	kesempatan untuk bertanya						
	tentang hal-hal yang belum						
	dipahami						
	4. Peserta didik dibagi berpasangan				1		
	(2 orang)				V		
	5. Peserta didik diminta untuk				. 1		
	bermain peran				·V		
	6. Peserta didik melakukan kegiatan				2/		
	bermain peran dan menyimpulkan				٧		
	7. Peserta didik mepresentasikan				V		
	hasil kesimpulan dari pengamatan				•		
	mereka						
	8. Peserta didik mendengarkan						
	penguatan dan penjelasan guru						
	tentang kesimpulan			2/			
	9. Peserta didik mengerjakan LK			٧			
	tentang kalimat pujian dan						
	penjumlahan						

1. Peserta didik melakukan refleksi		√	
dan menyimpulkan tentang hal-			
hal yang telah dipelajari.			
2. Peserta didik menerima			
penguatan tentang materi yang			
sudah dipelajari dengan			
bertanya jawab (umpan balik).			
3. Peserta didik menerima			
informasi materi selanjutnya.			
4. Peserta didik mendapat			
motivasi dari guru agar belajar			
di rumah.			
5. Peserta didik berdoa setelah			
pelajaran selesai.			
		72	
Jumlah Skor Maksimum			
	dan menyimpulkan tentang halhal yang telah dipelajari. 2. Peserta didik menerima penguatan tentang materi yang sudah dipelajari dengan bertanya jawab (umpan balik). 3. Peserta didik menerima informasi materi selanjutnya. 4. Peserta didik mendapat motivasi dari guru agar belajar di rumah. 5. Peserta didik berdoa setelah pelajaran selesai.	dan menyimpulkan tentang halhal yang telah dipelajari. 2. Peserta didik menerima penguatan tentang materi yang sudah dipelajari dengan bertanya jawab (umpan balik). 3. Peserta didik menerima informasi materi selanjutnya. 4. Peserta didik mendapat motivasi dari guru agar belajar di rumah. 5. Peserta didik berdoa setelah pelajaran selesai.	dan menyimpulkan tentang halhal yang telah dipelajari. 2. Peserta didik menerima penguatan tentang materi yang sudah dipelajari dengan bertanya jawab (umpan balik). 3. Peserta didik menerima informasi materi selanjutnya. 4. Peserta didik mendapat motivasi dari guru agar belajar di rumah. 5. Peserta didik berdoa setelah pelajaran selesai.

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, maka untuk meghitung skor aktivitas siswa digunakan rumus :

Nilai =
$$\frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal} \times 100 = \dots$$

= $\frac{72}{76} \times 100$
= 94,73 (Sangat Baik)

Hasil dari observasi aktivitas guru menunjukkan jumlah nilai yang diperoleh adalah 72 dengan nilai maksimum adalah 76 dan nilai yang diperoleh adalah 94,73 dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan atas perhatian siswa dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga keaktifan dan

semangat siswa dalam pembelajaran terlihat sudah mencapai indikator kinerja yaitu ≥80.

Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, juga didapatkan hasil belajar siswa pada saat siklus II yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.7
Hasil Nilai Siswa Pada Siklus II

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan
1.	AARA	80	70	Tidak Tuntas
2.	APDC	80	86	Tuntas
3.	ACP	80	96	Tuntas
4.	AL	80	84	Tuntas
5.	AN	80	88	Tuntas
6.	DW	80	84	Tuntas
7.	FAS	80	88	Tuntas
8.	HK	80	80	Tuntas
9.	JCL	80	89	Tuntas
10.	JIW	80	88	Tuntas
11.	KDJ	80	86	Tuntas
12.	KFRP	80	84	Tuntas
13.	MINM	80	84	Tuntas
14.	MBM	80	88	Tuntas
15.	MM	80	80	Tuntas
16.	MRB	80	86	Tuntas
17.	MRS	80	88	Tuntas
18.	MAF	80	88	Tuntas
19.	NA	80	92	Tuntas
20.	NAP	80	88	Tuntas
21.	NA	80	84	Tuntas
22.	NMK	80	92	Tuntas
23.	NA	80	80	Tuntas
24.	NAS	80	88	Tuntas
25.	NF	80	84	Tuntas
26.	RAN	80	73	Tidak Tuntas
27.	RPS	80	89	Tuntas
28.	RWN	80	90	Tuntas
29.	VA	80	86	Tuntas

30	ZOF	80	70	Tidak Tuntas
Jum	lah Siswa	30		
Jum	lah nilai siswa	2553		

Jumlah siswa tuntas (T) : 27

Jumlah siswa tidak tuntas (TT) : 3

Nilai rata-rata siswa dengan rumus

$$\overline{\chi} = \sum_{\Gamma} fx$$

Nilai rata-rata = $\frac{Jumlah \ semua \ nilai}{Jumlah \ semua \ siswa}$

$$=\frac{2553}{30} = 85,1$$
 (Baik)

Presentase Ketuntasan

$$P = \frac{\sum jumlah \ siswa \ yang \ tuntas}{\sum siswa} \ x \ 100\%$$

$$P = \frac{27}{30} \times 100\%$$

P = 90% (sangat Baik)

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil data yang diperoleh peneliti pada saat pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian tersebut terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa yang diperoleh dari data hasil nilai siswa kelas I MI Badrussalam Surabaya, yang menunjukkan dari 30 siswa terdapat 27 siswa yang dinyatakan tuntas dengan

persentase ketuntasan 90% dan 3 siswa tidak tuntas dengan persentase 10%. Nilai rata-rata siswa dilihat dari jumlah nilai seluruh siswa yaitu 2553 dibagi dengan jumlah seluruh siswa yaitu 30 sehingga memperoleh hasil 85,1.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman materi tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku subtema tanaman di sekitarku pembelajaran lima dalam pembelajaran tematik di siklus ke II. Dapat diketahui dari perbandingan persentase ketuntasan yang diperoleh pada siklus I yaitu 70%, sedangkan pada siklus II memperoleh 90% yang termasuk sudah mencapai indikator yang telah ditentukan yaitu 80%. Sedangkan untuk nilai rata-rata siswa juga mengalami peningkatan yang diperoleh dari 77,03 pada siklus I menjadi 85,1 pada siklus II dan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan yaitu ≥80.

d. Refleksi

Pada siklus II guru dan peneliti melakukan perbandingan dan menganalisa mulai dari siklus I dan siklus II, baik dari hasil observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa, serta ratarata hasil tes dan persentase ketuntasan. Seluruh komponen tersebut telah mengalami peningkatan. Hasil observasi aktivitas guru mencapai nilai 94,73, hasil observasi siswa mencapai 94,73, nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 85,1 dan persentase

ketuntasan siswa mencapai 940% yang berarti telah mencapai indikator kinerja sehingga tidak diperlukan untuk melanjutkan ke siklus berikutnya. Oleh karena itu peneliti dan guru wali kelas menyepakati untuk tidak melanjutkan siklus selanjutnya karena pencapaian dalam peningkatan pemahaman sudah terlihat adanya peningkatan.

Untuk ringkasan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.8

Ringkasan Hasil Penelitian

No	Hasil <mark>Pe</mark> nel <mark>itian</mark>	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Hasil Observasi	89.47	94,73	Terjadi
	Aktivitas Guru	(Baik)	(Sangat Baik)	peningkatan sebesar 5,26 point pada siklus II
2.	Hasil Observasi Aktivitas Siswa	92,10 (Sangat Baik)	94,73 (Sangat Baik)	Terjadi peningkatan sebesar 2,63 point pada siklus II
3.	Nilai Rata-rata Kelas Pada Hasil Tes	75,03 (Cukup)	85,1 (Baik)	Terjadi peningkatan sebesar 9,8 point pada siklus II
4.	Persentase Ketuntasan Siswa	70% (Cukup)	90% (Sangat Baik)	Terjadi peningkatan sebesar 20% point pada

		siklus II

B. Pembahasan

Tahap ini merupakan tahap hasil analisis data yang dilakukan setelah pengumpulan data pada siklus I dan siklus II. Data yang telah didapat tersebut dianalisis untuk melihat perkembangan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus dapat dikatakan mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku subtema tanaman di sekitarku pembelajaran ke lima pada mata pelajaran tematik dengan menggunakan strategi *role playung*. Di bawah ini adalah deskripsi penelitiannya:

 Penerapan strategi role playing dalam Pembelajaran Tematik Kelas I MI Badrussalam Surabaya

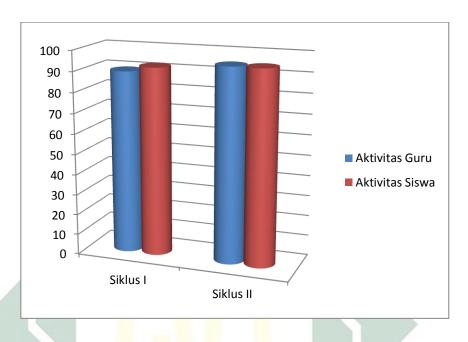
Penerapan strategi *role playing* pada pembelajaran tematik siklus I dan siklus II memperoleh hasil yang berbeda. Setiap siklus terdapat sedikit perbedaan. Perbedaan tersebut dapat terlihat dari hasil observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa. Hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II tidak begitu menonjol. Siklus I untuk aktivitas guru mendapat skor 68 dengan perolehan nilai 89,47 (Baik). Sedangkan aktivitas siswa mendapat skor 70 dengan perolehan nilai 92,10 (Sangat baik) sehingga sudah mencapai indikator kinerja minimal 80. Pembelajaran pada siklus I menggunakan penerapan strategi *role playing* yang dapat

menunjukkan hasil yang cukup baik, namun pada saat kegiatan pembelajaran masih terdapat beberapa siswa yang sibuk melakukan aktivitas lain seperti bermain dan berbicara bersama temannya sehingga kurang memperhatikan guru.

Pada pembelajaran siklus II, aktivitas guru pada siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik lagi dibandingkan dengan hasil pada siklus I, pada siklus II terdapat peningkatan perolehan nilai dari siklus I yang tidak begitu banyak. Jumlah skor aktivitas guru pada siklus II yaitu 72 dengan perolehan nilai 94,73 (Sangat Baik). Sedangkan jumlah skor aktivitas siswa juga mengalami peningkatan yaitu 72 dengan perolehan nilai 94,73 (Sangat baik) sehingga menunjukkam nilai tersebut sudah mencapai indikator kinerja yang telah dirumuskan pada bab sebelumnya yaitu ≥ 80.

Data hasil peningkatan nilai observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II diketahui pada diagram batang berikut ini :

Diagram 4.1
Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa



Sehingga dapat ditarik kesimpulan pada siswa kelas I MI Badrussalam Surabaya bahwa penerapan strategi *role playing* untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas I pada pembelajaran tematik tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku, subtema tanaman di sekitarku, pembelajaran ke lima dapat diterapkan strategi pembelajaran tersebut pada pembelajaran tematik kelas I untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa mata pelajaran tematik materi tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku, subtema tanaman di sekitarku.

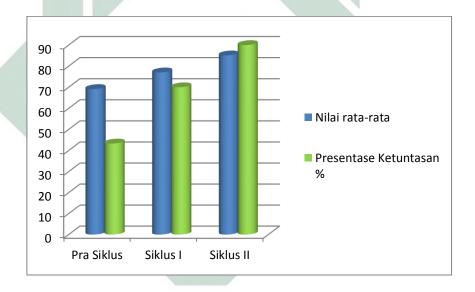
 Peningkatan Pemahaman Mata Pelajaran Tema Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku, Subtema Tanaman di Sekitarku Siswa Kelas I MI Badrussalam Surabaya

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap pra siklus dapat diketahui bahwa pemahaman dalam pembelajaran tematik siswa kelas I MI Badrussalam Surabaya dengan latar belakang beberapa siswa terhadap pembelajaran tematik tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku, subtema tanaman di sekitarku masih ada yang belum mencapai KKM. Hal ini dilihat dari jumlah 30 siswa, hanya 13 siswa yang nilainya tuntas sedangkan 17 siswa lainnya masih belum mencapai KKM atau bahkan masih di bawah KKM yag telah ditentukan sehigga dapat diketahui hasil perhitungan rata-rata hasil belajar siswa yaitu 69,16 (kurang) dengan persentase ketuntasan siswa 43,33% (sangat kurang).

Peningkatan kemampuan dalam pemahaman tematik tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku, subtema tanaman di sekitarku, pembelajaran ke lima pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal sebelum dilakukan penelitian yang menggunakan strategi *role playing*, ini dapat diketahui melalui aktivitas siswa pada saat kegiatan tanya jawab dengan guru dan pada hasil perolehan nilai setiap individu yang diperoleh dari soal-soal yang dibuat dan diberikan guru kepada siswa. Adanya peningkatan pemahaman terhadap contoh kalimat pujian dan penjumlahan bersusun

dalam kehidupan sehar-hari pada pembelajaran tematik siswa terhadap materi yang ada dapat dibandingkan melalui hasil perolehan setiap siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II melalui hasil nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa. Di bawah ini merupakan diagram batang hasil nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa :

Diagram 4.2 Nilai Rata-rata Kelas dan Ketuntasan Hasil Belajar



Hasil diagram batang di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman tematik tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku, subtema tanaman di sekitarku, pembelajaran ke lima pada siswa kelas I MI Badrussalam Surabaya, pada pra siklus nilai rata-rata kelas adalah 69,16 (kurang) dan persentase ketuntasan hasil belajar 43,33% (Sangat kurang) dengan kriteria rendah dan dibawah kriteria

ketuntasan siswa yaitu 80% sesuai dengan indikator kinerja yang telah ditentukan. Sehingga dari hasil persentase ketuntasan siswa pada pra siklus memerlukan adanya penelitian tindakan kelas selanjutnya yaitu pada siklus I, nilai rata-rata kelas pada siklus I yaitu 77,03 (cukup) dan persentase ketuntasan hasil belajar 70% (cukup) dengan kriteria cukup, namun masih belum mencapai indikator kinerja yaitu 80%. Sehingga peneliti perlu melakukan siklus berikutnya yaitu siklus II. Dalam siklus II perolehan nilai rata-rata kelas yaitu 85,1 (Baik) dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa adalah 90% (sangat baik) dengan kriteria baik dan sudah mencapai persentase ketuntasan yang telah ditentukan.

Jumlah siswa yang tuntas pada pra siklus, siklus I, dan siklus II, juga mengalami peningkatan. Dari 30 siswa, pada pra siklus jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa, pada siklus I jumlah siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa, dan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 27 siswa. Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *role playing* dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran tematik benda, hewan dan tanaman di sekitarku, subtema tanaman di sekitarku, pembelajaran ke lima pada siswa kelas I MI Badrussalam Surabaya.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan pemahaman pembelajaran tematik tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku, subtema tanaman di sekitarku, pembelajaran ke lima pada kelas I di MI Badrussalam Surabaya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan strategi *Role Playing* pada pembelajaran tematik tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku subtema tanaman di sekitarku pembelajaran ke lima dapat dikategorikan baik. Hal ini dapat diketahui melalui tahapan berikut: 1) Persiapan dan Instruksi, peserta didik sudah dapat memahami peran yang akan dimainkan, 2) Tindakan dramatik dan diskusi, peserta didik sudah bisa bekerjasama dan mendalami peran yang mereka mainkan, 3) Evaluasi Bermain Peran, Peserta didik mampu menilai cara bermain peran dan menjelaskan isi cerita setelah kegiatan bermain peran. Berhasilnya strategi *Role Playing* dibuktikan melalui peningkatan hasil observasi aktivitas guru yang pada siklus I hanya mencapai 89,47, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 94,73 dengan kategori "Sangat Baik". Begitu juga dengan hasil observasi siswa yang pada siklus I hanya mancapai 92,10, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 94,73 dengan kategori "Sangat Baik". Maka dapat disimpulkan

bahwa guru dan siswa mampu menerapkan strategi *Role Playing* dengan baik. Dan pembelajaran dikelas lebih menyenangkan tidak monoton sehingga membuat siswa lebih aktif.

2. Strategi *Role playing* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku, subtema tanaman di sekitarku, pembelajaran ke lima. Nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan dari siklus I yakni 77,03 dan meningkat menjadi 85,1 pada siklus II dengan kategori "Baik". Sedangkan persentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I yakni 70% menjadi 90% pada siklus II dengan kategori "Sangat Baik".

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan strategi *Role Playing* pada pembelajaran tematik tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku, subtema tanaman di sekiatarku, pembelajaran ke lima di kelas I MI Badrussalam Surabaya, ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan dengan strategi *Role Playing* hendaknya lebih diperluas dan untuk menyempurnakan hasil penelitian perlu dikaitkan juga dengan media atau metode pembelajaran agar siswa lebih aktif dan interaksi antara guru dengan siswa lebih baik.

2. Penggunakan strategi *Role Playing* pada pembelajaran tematik tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku, subtema tanaman di sekiatarku, pembelajaran ke lima, terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran guru harus lebih kreatif dengan menerapkan strategi atau metode pembelajaran sehingga siswa bisa semangat dalam

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Akhmad, Hadi Ismanto. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Sidoarjo: Nizamia Learning Center).
- Arifin, Zainal. 2009. Evaluasi Pembelajaran. (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Ayarif, Mohammad. 2015. *Strategi Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada).
- Djamarah dan Azwan Zaini. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta)
- Henry Guntur Tarigan. 1986. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* . (Bandung: Angkasa)
- Mulyono. 2012. Strategi Pembelajaran. (Malang: UIN MALIKI PRESS).
- Rizkia Saputra, Dedi. 2015. Penerepan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. (Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar).
- Sanjaya, Wina. 2008. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. (Jakarta: Kencana)
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Bandung: Kencana Prenadamedia Group).
- Sudjana, nana. 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo).
- Sudujini, Anas. 1996. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada).
- Sukardi. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya. (Jakarta: PT. Bumi Aksara).
- Sunaryo Kuswana, Wowo. 2012. *Taksonomi Kognitif*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- Suprihatiningum, Jamil. 2017. *Strategi Pembelajaran: teori dan aplikasi.* (Yogyakarta: Ar Ruzzz Media)

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana).

Tarigan Arleni. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. (Riau: Jurnal Prmary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau).

