

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

SKRIPSI

Oleh:

VONNI YUNIAR SARASWATI

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

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Vonni Yuniar Saraswati

NIM : D97215080

Judul : **PENINGKATAN PEMAHAMAN
TEMA BENDA, HEWAN DAN TANAMAN DI SEKITARKU
MENGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING*
PADA SISWA KELAS 1 MI BADRUSSALAM SURABAYA**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

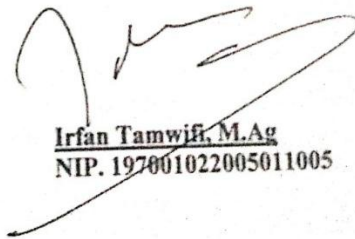
Surabaya, 21 Juni 2019

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Hj. Zumrotul Mukaffa, M. Ag.
NIP. 197010151997032001



Irfan Tamwif, 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



Prof. Dr. H. H. Maulud, M.Ag, M.Pd.I
NIP. 1963011231993031002

Penguji I

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

Penguji II

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

Penguji III

Dr. Hj. Zumrotul Mukaffa, M.Ag
NIP. 197010151997032001

Penguji IV

Irfan Tamwili, M.Ag
NIP. 1970001022005011005



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 : Vonni Yuniar Saruwah
NIM : D97215080
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / PGM
E-mail address : Vonniyuniar09589@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Peningkatan Pemahaman Tema Berda, Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku
Menggunakan Strategi Role Playing Pada Siswa Kelas I MI Badrusalam
Surabaya

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

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

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 30 Juli 2019

Penulis

(Vonni Yuniar Saruwah)
nama terang dan tanda tangan

2. Matematika

Tabel 2.2

KD dan Indikator Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator
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	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

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 keranjang berisi 23 buah pepaya. Satu keranjang lainnya berisi 26 buah pepaya. Berapa banyak buah pepaya semuanya ? banyak pepaya semuanya adalah $23 + 26 = 49$, cara penyelesaiannya lainnya dengan cara penjumlahan susun ke bawah,

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 mencapai 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 halnya 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 perjuangan 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.

mereka mengembangkan imajinasinya dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi. Misalnya latihan pantomim.

- 3) Guru 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 masing-masing 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

- 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.

- b. Membuat Rencana Pelaksanaan 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.
 - 2) 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.

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

memperoleh gambaran mengenai pembelajaran tematik dengan 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 foto-foto saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu ada pula tes yang 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 silaturahmi 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

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 “*bagaimana contoh bunyi kalimat pujian ?*” kemudian guru menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan guru. Melalui kegiatan tanya jawab tersebut, guru mengenalkan kembali bahwa pentingnya mengucapkan kalimat pujian dan belajar penjumlahan.

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

Tabel 4.3

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Skor			
		1	2	3	4
Pendahuluan	1. Peserta didik menjawab salam dari guru				√
	2. Peserta didik berdoa bersama				√
	3. Peserta didik memeriksa kehadiran teman sebangku dengan cara merespon sapaan guru				√
	4. Peserta didik merespon apresepri yang disampaikan guru			√	
	5. Peserta didik menerima informasi tentang materi dan tujuan yang akan dipelajari serta kegiatan pembelajaran yang akan dipelajari.			√	
Kegiatan Inti	1. Peserta didik mengamati beberapa gambar suatu tempat dengan begitu banyak tanaman dan menjawab pertanyaan dari guru				√
	2. Peserta didik mendengarkan penjelasan 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 kelompok, 1 kelompok terdiri dari 5 anak				√
	5. Peserta didik diminta untuk bermain peran 1 kelompok sebagai pemain dan sisanya sebagai pengamat				√
	6. Peserta didik melakukan kegiatan bermain peran dab mengamati				√
	7. Peserta didik mepresentasikan				√

playing. Saat kegiatan mengamati siswa menggali pengetahuannya (konstruktivisme) 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 “*bagaimana contoh bunyi kalimat pujian ?*” kemudian guru menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan guru. Melalui kegiatan tanya jawab tersebut, guru mengenalkan kembali bahwa pentingnya mengucapkan 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 bersama isi cerita dalam kegiatan bermain

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Inti	1. Guru menunjukkan sebuah gambar dan memberi pertanyaan			√	
	2. Guru menjelaskan tentang kalimat pujian dan penjumlahan bersusun				√
	3. Guru memberi kesempatan peserta didik bertanya				√
	4. Guru membagi peserta didik berpasangan (2 orang)				√
	5. Guru menginstruksikan peserta didik untuk bermain peran berpasangan			√	
	6. Guru mengamati peserta didik yang sedang melakukan kegiatan bermain peran dan mengamati				√
	7. Guru menilai presentasi dari peserta didik				√
	8. Guru memberikan penguatan dan penjelasan tentang kesimpulan dari isi kegiatan bermain peran				√
	9. Guru menginstruksikan peserta didik untuk mengerjakan LK tentang kalimat pujian dan penjumlahan				√
Kegiatan Penutup	1. 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 agar belajar di rumah				√
	5. Guru menginstruksikan peserta didik untuk berdoa setelah pelajaran selesai.				√

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 rata-rata 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

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 menunjukkan 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 :

2. 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 yang telah ditentukan sehingga 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

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.

