

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SDN 17 Koto Tengah Agam

Mardiyah Hayati¹, Mansuridin²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Playing, Learning Outcomes, Integrated Thematic</i>	<i>This research was motivated by the low learning outcomes of students in grade IV SDN 17 Koto Tengah Agam. The purpose of this research was to describe the improvement of integrated thematic learning outcomes using the Role Playing learning model in class IV SDN 17 Koto Tengah. The research subjects were teachers and 20 students. The research location was at SDN 17 Koto Tengah, Tilatang Kamang District, Agam Regency. The results of research showed enhancement in: a) RPP cycle I 85.22% (B) increased in Cycle II 93.18% (SB) b) implementation of the teacher aspects of cycle I 80.2% (B) increased in Cycle II 93, 75% (SB) c) Implementation in the aspects of students in cycle I 77.08% (C) increased in Cycle II 91.66% (SB) d) learning outcomes of students in cycle I 55% increased in Cycle II 85%. Thus the Role Playing learning model can increase the Integrated Thematic learning outcomes of grade IV SDN 17 Koto Tengah Agam students.</i>
Kata Kunci: <i>Role Playing, Hasil Belajar, Tematik Terpadu</i>	ABSTRAK Penelitian ini dilatar belakangi dengan rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 17 Koto Tengah Agam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran <i>Role Playing</i> di kelas IV SDN 17 Koto Tengah. Subjek penelitian adalah guru dan 20 orang peserta didik. Tempat penelitian adalah SDN 17 Koto Tengah Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada : a) RPP siklus I 85,22 % (B) meningkat pada Siklus II 93,18% (SB) b) pelaksanaan pada aspek guru siklus I 80,2% (B) meningkat pada Siklus II 93,75% (SB) c) Pelaksanaan pada aspek peserta didik siklus I 77,08% (C) meningkat pada Siklus II 91,66% (SB) d) hasil belajar peserta didik siklus I 55% meningkat pada Siklus II 85%. Dengan demikian model pembelajaran <i>Role Playing</i> dapat meningkatkan hasil belajar Tematik Terpadu peserta didik kelas IV SDN 17 Koto Tengah Agam.

PENDAHULUAN

Pada saat ini pembelajaran di Indonesia sudah menggunakan kurikulum 2013 yang sebelumnya menggunakan Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP) 2006. Pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan pendekatan tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu menurut Majid (2014) adalah model pembelajaran terpadu yang dirancang berdasarkan tema, dimana tema digunakan untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat mencerminkan dunia nyata yang sesuai dengan perkembangan anak.

Idealnya suatu pembelajaran tematik terpadu ini dilaksanakan sesuai dengan karakteristik yang dimilikinya yaitu: a) berpusat pada siswa, b) memberikan pengalaman langsung, c) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, d) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, e) bersifat fleksibel, f) menggunakan prinsip sambil belajar. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat kita lihat bahwa idealnya pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu menekankan kepada pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Dimana siswa dijadikan subjek di dalam proses pembelajaran. Dengan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran siswa dapat memperoleh pengalaman

langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung yang didapatkan siswa dalam proses pembelajaran siswa dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari serta menghubungkannya dengan konsep yang telah mereka pelajari sebelumnya. Dengan mendapatkan pengalaman langsung siswa juga mampu menerapkan konsep-konsep yang telah mereka dapatkan di dalam kehidupan sehari-hari (Majid, 2014).

Proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan dapat diaplikasikan oleh peserta didik didalam kehidupannya sehari-hari dengan menyajikan pembelajaran yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Keuntungan pendekatan tematik terpadu dalam pembelajaran yaitu dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil dari observasi yang peneliti lakukan di SDN 17 Koto Tangah kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam yang pertama dilakukan pada tanggal 27 Agustus 2020 dan yang kedua pada tanggal 28 Agustus 2020. Dalam observasi tersebut Peneliti menemukan beberapa permasalahan di

antaranya: 1) Rencana Pelaksanaa Pembelajaran (RPP) dalam perumusan indikatornya masih ada yang belum sesuai dengan Kata Kerja Operasional (KKO), 2) Pembelajaran yang belum berpusat kepada siswa dimana cenderung terjadi interaksi satu arah yaitu guru kepada siswa, 3) peserta didik yang belum aktif dalam proses pembelajaran, sehingga ada beberapa peserta didik yang sibuk dengan urusan masing-masing dan ada juga peserta didik yang memainkan benda-benda yang ada disekitarnya 4) Proses pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran inovatif 5) Hasil belajar peserta didik masih banyak belum mencapai ketuntasan yang ditentukan.

Masalah yang ada di SDN 17 Koto Tangah Agam tersebut menimbulkan dampak pada peserta didik sebagai berikut: 1) peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, 2) pada saat belajar belum terlihat interaksi yang terjadi antara sesama peserta didik 3) peserta didik kurang bersemangat dan kurang termotivasi untuk belajar, 4) Hasil belajar peserta didik masih banyak di bawah KBM.

Untuk mengatasi permasalahan di atas peneliti memilih model pembelajaran yang tepat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dimana peserta didik akan

melakukan pembelajaran dengan kegiatan bermain peran. Taufik dan Muhammadi (2012) menyatakan Model pembelajaran *Role Paying* adalah suatu cara penguasaan bahan pembelajaran oleh peserta didik melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan memerankan materi pembelajaran baik sebagai tokoh hidup ataupun benda mati. Kelebihan dari model pembelajaran *role playing* ini menurut Taufik dan Muhammadi (2012: 177) yaitu:

- 1). Melibatkan seluruh peserta didik, dimana model pembelajaran ini memungkinkan partisipasi dari semua siswa sehingga siswa mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama, 2). Peserta didik bebas mengambil keputusan dalam proses pembelajaran dan berekspresi secara utuh dalam kegiatan pembelajaran, 3). Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, 4).Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, 5).Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Dalam model pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* ini memungkinkan untuk siswa berperan aktif dimana dibutuhkannya

keterlibatan siswa secara langsung dengan materi yang dipelajari serta juga memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman langsung yang berkesan yang akan membuat siswa memahami secara nyata materi pembelajaran yang disajikan. Adapun langkah-langkah model pembelajaran Role Playing menurut Taufik dan Muhammadi, (2012) yaitu, 1). Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, skenario yang disediakan dibuat berdasarkan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran. 2) Memilih beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario yang telah disediakan guru beberapa hari sebelum pembelajaran dilaksanakan. 3) Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang atau lebih berdasarkan situasi dan jumlah siswa dalam kelas. 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, beserta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 5) Guru memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk menampilkan skenario yang sudah dipersiapkan. 6) Masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan, mengamati skenario yang diperagakan. 7) Setelah selesai dipentaskan di depan kelas, masing-masing peserta didik diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk mengetahui sebatas mana pemahaman siswa pada isi materi yang ditampilkan

dalam bentuk drama atau bermain peran.

8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum. 10) evaluasi. 11) penutup.

Peneliti mengambil model pembelajaran Role Playing karena menurut peneliti dengan adanya kegiatan bermain peran ini siswa dapat mendapatkan pengalaman langsung dalam pembelajaran dimana hal ini dapat membuat materi pembelajaran dapat dipahami siswa dengan cara berkesan, bukan hanya itu dengan model pembelajaran Role Playing ini juga memungkinkan untuk membuat siswa lebih aktif dimana siswa diminta untuk berinteraksi dengan sesama peserta didik lain lain untuk memerankan peran-peran yang dibutuhkan. Serta model pembelajaran ini juga menggunakan prinsip pembelajaran *samba bermain* yang juga merupakan salah satu karakteristik dari pembelajaran tematik terpadu dan cocok digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, ada beberapa rumusan masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini, diantaranya; (1) bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN Koto Tangah Agam? (2) bagaimanakah

pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 17 Koto Tangah Agam? (3) bagaimana hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing di kelas IV SDN 17 Koto Tangah Agam?

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Menurut Kunandar (dalam Mansuridin, 2017) PTK merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru atau bersama-sama orang lain (kolaborasi) yang bertujuan untuk memperbaiki/meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.

Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2020 tepatnya pada semester I tahun ajaran 2020/2021. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 17 Koto Tangah kec. Tilatang Kamang Kab. Agam. Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus, siklus I dengan II kali pertemuan dan siklus II dengan I kali pertemuan. Penelitian siklus I pertemuan I dilaksanakan pada Senin 07 September

2020, penelitian siklus I pertemuan II dilaksanakan pada Senin 17 September 2020 dan siklus II pertemuan I dilaksanakan pada 21 September 2020.

Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik di kelas IV yang tercatat peserta didik sebanyak 20 orang dengan rincian 9 orang peserta didik laki-laki dan 11 orang peserta didik perempuan. Adapun yang terlibat dalam penelitian adalah peneliti sebagai guru praktisi dan guru kelas sebagai observer atau pengamat.

Prosedur

Prosedur penelitian adalah serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh seorang peneliti secara teratur dan sistematis untuk mencapai tujuan penelitian. Prosedur penelitian ini memiliki 4 tahap, diantaranya: (1) Tahap Perencanaan. Sesuai dengan rumusan masalah pada studi pendahuluan penulis membuat rencana tindakan yang dilaksanakan berupa pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. (2) Tahap Pelaksanaan. Tahap ini dimulai dari pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas IV SDN 17 Koto Tangah Agam. Sesuai dengan rencana penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, siklus I terdiri dari dua kali pertemuan, apabila tidak berhasil maka dilanjutkan dengan

siklus II. (3) Tahap Pengamatan. Pengamatan dilakukan oleh guru (observer) terhadap peneliti (praktisi), dan guru (observer) mencatat semua indikator dari lembar pengamatan pembelajaran.. Pengamatan yang dilakukan pada siklus I mempengaruhi penyusunan tindakan pada siklus II. Hasil pengamatan ini kemudian didiskusikan dengan guru (observer) dan diadakan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya, namun apabila siklus kedua berhasil maka penelitian dihentikan. (4) Refleksi. Refleksi diadakan setelah setiap tindakan yang dilaksanakan berakhir. Refleksi dilakukan untuk menyempurnakan kekurangan-kekurangan dari pelaksanaan tindakan. Kegiatan refleksi ini dilakukan secara kolaboratif dengan observer. Refleksi diadakan setiap satu siklus tindakan berakhir.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian berupa hasil pengamatan dan hasil tes dari setiap tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model Pembelajaran Role Playing pada peserta didik kelas IV SDN 17 Koto Tangah Agam dalam pembelajaran tematik terpadu. Data tersebut berkenaan dengan hal-hal yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan dan hasil belajar peserta didik.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi/pengamatan, tes dan non tes.

Instrument penelitian yang digunakan adalah Lembar penilaian RPP, Lembaran Tes Bentuk Soal dan Lembar Non Tes.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Kegiatan analisis data dikemukakan oleh Miaz (2014: 56) yaitu “analisa dari data yang telah terkumpul untuk mengetahui berapa besar keberhasilan tindakan dalam penelitian untuk perbaikan pembelajaran peserta didik”. Menurut Kunandar (2010), dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti yaitu: (1) Data kuantitatif yaitu nilai hasil belajar, (2) Data kualitatif, yaitu: data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran, sikap, aktifitas siswa mengikuti pembelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar, dan sejenisnya.

Data tersebut direduksi berdasarkan masalah yang diteliti, diikuti penyajian data dan terakhir penyimpulan. Tahap analisis yang demikian dilakukan berulang-ulang sampai data selesai dikumpulkan.

Berbagai data dari kegiatan observasi atau pengamatan dan tes yang dilakukan dianalisis dan kemudian dikategorikan sesuai dengan tingkat atau

klasifikasi yang telah ditentukan. Model analisis dan kuantitatif terhadap hasil pencapaian kompetensi peserta didik dengan menggunakan skala yang dikemukakan Kemendikbud (2014:150) menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Penelitian ini dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik apabila semua peserta didik telah mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) yang ditetapkan oleh SDN 17 Koto Tangah Agam yaitu dengan nilai 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I Pertemuan I

Pada siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan dimana pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 07 September 2020 dan pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 14 September 2020 Penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Perencanaan

Pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran Role Playing disusun dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) didasarkan kepada kurikulum 2013. RPP disusun oleh peneliti atas saran dan masukan dari guru kelas IV SDN 17 Koto

Tangah Agam. Hal-hal yang dilakukan adalah; (1) mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dikembangkan, (2) merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran, (3) menyiapkan media dan sumber belajar, (4) menyiapkan LKPD, lembar evaluasi dan lembar pengamatan.

Penilaian terhadap RPP dilaksanakan melalui lembar pengamatan RPP dengan aspek penilaian sebagai berikut ; 1) Identitas mata pelajaran, 2) kompetensi dasar 3) perumusan indikator, 4) perumusan tujuan pembelajaran, 5) materi pembelajaran 6) pemilihan sumber belajar, 7) media pembelajaran 8) model pembelajaran, 9) skenario pembelajaran, 10) implementasi PPK berbasis kelas, 11) rancangan penilaian autentik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh observer, pada siklus I pertemuan I di peroleh skor 36 dari skor maksimal 44. Maka persentase skor yang didapat adalah 81,81%. Sehingga bisa diketahui tingkat keberhasilan pada aspek Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu kategori baik (B). Pertemuan II diperoleh skor 39 dari skor maksimal 44 maka persentase yang didapat adalah 88,63% dengan kualifikasi baik (B). Sehingga penilaian RPP pada siklus I diperoleh rata-rata 85,22% dengan kualifikasi Baik (B).

Pelaksanaan

Pembelajaran tematik terpadu dengan model pembelajaran *Role Playing* dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan sebelumnya. Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 07 September 2020 dilanjutkan pada pertemuan II hari Senin tanggal 14 September 2020. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti terbagi ke dalam tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan peneliti sebagai guru praktisi mengucapkan salam, mengintruksikan peserta didik untuk berdo'a sebelum belajar, mengecek kehadiran peserta didik, guru meminta peserta didik untuk merapikan kelas, melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti peneliti melaksanakan pembelajaran mengacu kepada langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* oleh Taufik dan Muhammadi (2012) diantaranya; 1). Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, skenario yang disediakan dibuat berdasarkan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran. 2) Memilih beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario yang telah disediakan guru beberapa hari sebelum pembelajaran dilaksanakan. 3) Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang atau lebih berdasarkan

situasi dan jumlah siswa dalam kelas. 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, beserta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 5) Guru memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan. 6) Masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan, mengamati skenario yang diperagakan. 7) Setelah selesai dipentaskan di depan kelas, masing-masing peserta didik diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk mengetahui sebatas mana pemahaman siswa pada isi materi yang ditampilkan dalam bentuk drama atau bermain peran. 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum. 10) evaluasi. 11) penutup.

Pengamatan

Pengamatan dilakukan setiap siklus dimana hasil yang diperoleh yaitu lembar pengamatan pengamatan praktik pembelajaran tematik terpadu dengan model pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh observer pada aspek guru dan aspek peserta didik, siklus I pertemuan I aspek guru dan aspek peserta didik untuk skor dari aspek guru memperoleh 37 dari skor maksimal 48. Sehingga jika dihitung persentasenya adalah 77,08% dengan tingkat keberhasilan aspek guru yaitu

Cukup (C). sementara untuk pertemuan II diperoleh skor 40 dari skor maksimal 48 sehingga persentase yang didapat adalah 83,33% dengan kualifikasi baik (B). Sehingga rata-rata aspek guru siklus I adalah 80.2%. untuk aspek peserta didik Siklus I Pertemuan 1 memperoleh 36 dari skor maksimal 48. Sehingga jika dihitung persentasenya adalah 75% dengan kualifikasi Cukup (C). sementara untuk pertemuan II diperoleh skor 38 dari skor maksimal 48 sehingga persentase yang didapat adalah 79,16% dengan kualifikasi baik (C). Sehingga rata-rata aspek peserta didik siklus I adalah 77,08% dengan kualifikasi (C). Pada lembar pengamatan penilaian aspek sikap peserta didik peneliti menggunakan jurnal penilaian sikap. Pada penilaian pengetahuan rata-rata nilai siklus 1 adalah 75,40 dengan Persentase 55% dan masih jauh dari nilai yang diharapkan

Refleksi

Hasil belajar Peserta didik pada siklus I pertemuan I ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan pembelajaran belum mencapai hasil maksimal sebagaimana yang diharapkan. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai proses dan hasil belajar yang maksimal. Segala keurangan yang ditemui pada siklus I pertemua 1 diperbaiki pada siklus I pertemuan II.

Siklus II

Perencanaan

Tidak berbeda dengan perencanaan pada siklus I, perencanaan siklus II RPP disusun oleh peneliti berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan bersama guru kelas IV pada siklus I .Hal-hal yang dilakukan adalah; (1) mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dikembangkan, (2) merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran, (3) menyiapkan media dan sumber belajar, (4) menyiapkan LKPD, lembar evaluasi dan lembar pengamatan.

Penilaian terhadap RPP dilaksanakan melalui lembar pengamatan RPP dengan aspek penilaian sebagai berikut ; 1) Identitas mata pelajaran, 2) kompetensi dasar 3) perumusan indikator, 4) perumusan tujuan pembelajaran, 5) materi pembelajaran 6) pemilihan sumber belajar, 7) media pembelajaran 8) model pembelajaran, 9) skenario pembelajaran, 10) implementasi PPK berbasis kelas, 11) rancangan penilaian autentik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh observer, pada siklus II di peroleh skor 41 dari skor maksimal 48. Maka persentase skor yang didapat adalah 93,18%. dengan kualifikasi sangat baik (SB).

Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini dilaksanakan pada hari senin tanggal 21 September 2020. Pelaksanaan tindakan

terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pembelajaran tematik terpadu yang dilakukan di kelas IV mengacu kepada langkah-langkah oleh Taufik dan Muhammadi (2012) diantaranya; 1). Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, skenario yang disediakan dibuat berdasarkan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran. 2) Memilih beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario yang telah disediakan guru beberapa hari sebelum pembelajaran dilaksanakan. 3) Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang atau lebih berdasarkan situasi dan jumlah siswa dalam kelas. 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, beserta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 5) Guru memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan. 6) Masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya, sambil memperhatikan, mengamati skenario yang diperagakan. 7) Setelah selesai dipentaskan di depan kelas, masing-masing peserta didik diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk mengetahui sebatas mana pemahaman siswa pada isi materi yang ditampilkan dalam bentuk drama atau bermain peran. 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 9)

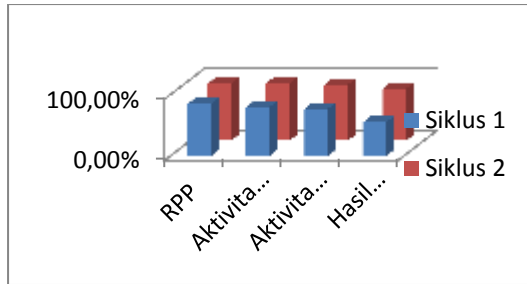
Guru memberikan kesimpulan secara umum. 10) evaluasi. 11) penutup.

Pengamatan

Pengamatan dilakukan setiap siklus dimana hasil yang diperoleh yaitu lembar pengamatan pengamatan praktik pembelajaran tematik terpadu dengan model pembelajaran Role Playing. Pada aspek guru yang diisi oleh guru kelas IV sebagai observer, maka penilaian kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus II pada lembar pengamatan penilaian kemampuan aspek guru diperoleh jumlah skor 45 dari skor maksimal 48 dengan persentase 93,75% (SB). Pada lembar pengamatan penilaian aspek peserta didik diperoleh jumlah skor 44 dari skor maksimal 48 dengan persentase 91,66% (SB). Pada lembar pengamatan penilaian aspek sikap peserta didik peneliti menggunakan jurnal penilaian sikap. Pada penilaian pengetahuan dan keterampilan peserta didik memperoleh rata-rata 89,28 dengan persentase ketuntasan 85%.

Refleksi

Hasil belajar peserta didik pada siklus II ini sudah menunjukkan hasil yang diharapkan dan sudah meningkat. Berdasarkan hasil penelitian yang dijabarkan diatas lebih jelasnya dapat digambarkan dengan grafik dibawah ini.



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing .

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan perencanaan, pelaksanaan dan hasil belajar mengalami peningkatan. Rata-rata penilaian RPP siklus I yaitu 85,22% dengan kualifikasi (B) dan pada siklus II meningkat menjadi 93,18% (SB). Rata-rata penilaian pelaksanaan dari aktivitas guru siklus I yaitu 80,2% (B) dan meningkat pada siklus II yaitu 93,75% (SB). Untuk rata-rata aktivitas peserta didik siklus I 77,08% (B) meningkat pada siklus II yaitu 91,66% (SB). Rata-rata penilaian hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran *Role Playing* siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran belum maksimal dengan perolehan nilai rata-rata 75,40 dengan persentase 55%. Pada siklus II semakin meningkat dengan perolehan nilai rata-rata 89,28 dengan persentase ketuntasan 85%.

Dari hal ini, terlihat bahwa ada peningkatan dari hasil belajar dari siklus I

sampai siklus II. Berdasarkan hasil ini dapat terlihat hasil belajar pembelajaran tematik terpadu dengan model pembelajaran *Role Playing* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

REFERENSI

- Kemendikbud. (2014). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014*. Jakarta : PSDMPK-PMP
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mansuridin, Mayurni Ofanida. 2017. Pembelajaran Bernyanyi Lagu Wajib Nasional dengan Model Pembelajaran Langsung di Sekolah Dasar. *E-journal PGSD Universitas Negeri Padang*. Vol: 1 No: 2 Desember 2017
- Taufik T, dan Muhammadi. (2012). *Mozaik Pembelajaran Inofatif*. Padang: Suka Bina Press.
- Miaz, Y. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru dan Dosen*. Padang: UNP Press.
- Kunandar. (2010). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Press.