PENINGKATKAN LITERASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK INTERGRATIF MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA PESERTA DIDIK KELAS II MI MUHAMMADIYAH BOLON TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Oleh :

ARWINDA KARTIKA PUSPA

NPM: 15540122

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SLAMET RIYADI

SURAKARTA

2019

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta.

Surakarta, 29 Juni 2019

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Sugiaryo, SH. M.Pd., M.H.	Oktiana Handini, S.Pd, M.Pd.
NIDN 0011016301	NIDN 0607106903

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi dan diterima untuk persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Pada Hari : Sabtu
Tanggal : 29 Juni 2019

Tim Penguji Skripsi:

Nama Terang		Tanda Tanggan
Ketua	: Dra. Sri Hartini M. Pd	1.
Sekretaris	: Anggit Grahito Wicaksono, S.Pd., M.Pd	2.
Penguji I	: Dr. Sugiaryo, SH. M.Pd., M.H.	3.
Penguji II	: Oktiana Handini, S.Pd., M,Pd	4.

Disahkan oleh
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi
Dekan,

Dra. Sri Hartini, M. Pd
NIDN. 0610126303

iii

ABSTRAK

Arwinda Kartika Puspa. PENINGKATKAN LITERASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK INTERGRATIF MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA PESERTA DIDIK KELAS II MI MUHMMADIYAH BOLON TAHUN PELAJARAN 2018/2019. Skrispi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta.

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan literasi peserta didik dalam pembelajaran tematik intergratif melalui model pembelajaran *Role playing* pada peserta didik kelas II MI Muhammadiyah BolonTahunPelajaran 2018/2019**.**

Penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah Bolon. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II yang berjumlah 18 peserta didik. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu, perencanaan, tindakan, obervasi, dan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskripsi komparatif yaitu dengan membandingkan nilai hasil belajar kondisi awal, siklus I dan siklus II. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dokumentasi dan wawancara.

Berdasarkan hasil tindakan siklus I diperoleh ketuntasan belajar sebesar dengan nilai rata-rata 77,11 dan tindakan siklus II diperoleh ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 81,89. Berdasarkan penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas II.

MOTTO

“ Iman, doa, serta usaha merupakan kunci kesuksesan”

(Khalil Gibran)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Almamaterku UNISRI
2. Bapak dan ibuku yang terhormat serta adikku tersayang.
3. Kakung, Yangtiku dan Saudara-saudaraku atas pengorbanannya selama ini.
4. Teman- teman seperjuangan di FKIP PGSD UNISRI.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayahnya, sehingga dapat diselesaikan penulisan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini penulis mengambil judul:

"PENINGKATKAN LITERASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK INTERGRATIF MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA PESERTA DIDIK KELAS II MI MUHAMMADIYAH BOLON TAHUN PELAJARAN 2018-2019".

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari adanya bantuan maupun bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan beribu-ribu terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dra. Sri Hartini, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta.
2. Oktiana Handini, S,Pd., M,Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta dan sekaligus sebagai pembimbing II yang telah menyetujui judul skripsi dan memberikan bimbingan bantuan dalam penulisan skrispi ini.
3. Dra. Sugiaryo, SH., MM., M,Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan bantuan dalam penulisan skripsi ini.
4. Kepala Sekolah MI Muhammadiyah Bolon yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian dan memberikan bantuan serta berbagai kemudahan dalam pengumpulan data penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang telah disusun ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan untuk kesempurnaan skrispi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan dan semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan bimbingan dan petunjuk kepada kita semua. Amin

Surakarta, Juni 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PERSETUJUAN ii

PENGESAHAN iii

ABSTRAK iv

MOTTO v

PERSEMBAHAN vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Perumusan Masalah 6

C. Tujuan Penelitian 6

D. Manfaat Penelitian 7

BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HEPOTESIS 10

A. LandasanTeori 10

1. Tinjauan Tentang Proses Peningkatkan Literasi Dalam Metode Pembelajaran Tematik Intergratif Dalam Pendidikan 10

2. Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Memahami Bacaan Pada Peserta Didik 17

B. Hasil Penelitian yang Relevan 19
C. Kerangka Berfikir..... 20
D. HipotesisTindakan..... 23
BAB III METODE PENELITIAN..... 24
A. Tempat Dan Waktu Penelitian 24
B. Subjek Penelitian..... 25
C. Data dan Sumber Data 25
D. Teknik Pengumpulan Data..... 26
E. Validitas Data..... 27
F. Teknis Analisis Data 29
G. Prosedur Penelitian..... 29
H. Indikator Kinerja 34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 35
A. Deskripsi Kondisi Awal 35
B. Pelaksanaan Penelitian 39
C. Hasil Penelitian 48
D. Pembahasan Hasil Penelitian 65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... 73
A. Kesimpulan 73
B. Saran..... 76
DAFTAR PUSTAKA 77
LAMPIRAN..... 79

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Penelitian 24

Tabel 2. Ketuntasan Hasil BelajarPeserta Didik Kondisi Awal.....36

Tabel 3. Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Kondisi Awal.....37

Tabel 4. Ketentuan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I 49

Tabel 5. Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I.....50

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I 51

Tabel 7. Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I 54

Tabel 8. Ketentuan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II..... 56

Tabel 9. Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II.....57

Tabel 10. Hasil Observasi Aktifitas Peserta Didik Siklus II Pertemuan I 59

Tabel 11. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II Pertemuan II 62

Tabel 12. Perbandingan Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II.....63

Tabel 13. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I Siklus II 67

Tabel 14. Perbandingan Hasil Observasi aktivitas Peserta Didik Siklus I dan Siklus II.....68

Tabel 15. Perbandingan Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I dan Siklus II 71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir 22

Gambar 2 Trianggulasi 28

Gambar 3 Siklus I Penelitian 31

Gambar 4 Siklus II Penelitian.....33

Gambar 5 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Kondisi Awal 37

Gambar 6 Diagram Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Kondisi Awal.....38

Gambar 7 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I 49

Gambar 8 Hasil Belajar Peserta Didik Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 Siklus I.....50

Gambar 9 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II 57

Gambar 10 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II 58

Gambar 11 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II.....64

Gambar 12 Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II 67

Gambar 13 Perbandingan Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I dan Siklus II 71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Kurikulum 2013 79

Lampiran 2 Silabus 86

Lampiran 3 Latihan Soal 89

Lampiran 4 Instrumen Kisi-kisi Soal Evaluasi 92

Lampiran 5 Jawaban Soal 93

Lampiran 6 Angket Skala Likert Wali Kelas 94

Lampiran 7 Angket Skala Likert Peserta Didik 96

Lampiran 8 Instrumen Kisi-Kisi Angket 98

Lampiran 9 Hasil Pada Pra Siklus 99

Lampiran 10 Hasil Nilai Pada Siklus I 100

Lampiran 11 Hasil Nilai Pada Siklus II Pertemuan I 101

Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan Penelitian 102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah sistem yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau pelatihan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlakukan dirinya dan masyarakat menurut UU No.20 tahun 2003tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia. Hampir semua kecakapan, kebiasaan sikap maupun pengetahuan manusia terbentuk dan berkembang karena adanya pendidikan.Keberhasilan dalam pendidikan pada seseorang dapat dilihat dari kehidupannya, sehingga manusia mampu mambawa diri untuk mengembangkan dan menghadapi kehidupan dengan menyelesaikan masalah secara bijaksana.Perkembangan dan kualitas pendidikan disuatu negara pada akhirnya tercermin pada kemajuan negara tersebut. Sesauai dengan tujuan bangsa indonesia yang tercantum dalam pembukaan undang-undangan dasar 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, maka dalam pendidikan perlu adanya suatu sistem pendidikan nasional atau kurikulum, yang dijadikan acuan standar keberhasilan pendidikan.

Sasaran pendidikan adalah manusia.Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuhkan kembangkan potensi-potensi kemanusiaanya.Potensi kemanusian merupakan benih kemungkinan untuk menjadi manusia.

Menurut H.A.R. Tilar dalam Janawi. (2013:44), pendidikan itu dapat dibedakan dalam dua bentuk: pendidikan sebagai "benda" dan pendidikan sebagai "proses".pengertian pendidikan sebagai "benda" dibedakan pula menjadi dua bentuk, yaitu: benda dalam arti "lembaga pendidikan" dan benda dalam arti "ilmu". Menurut Muliawan (2005:95) memberikan sistematik bahwa pendidikan sebagai suatu ilmu adalah ide, gagasan, dan pemikiran manusia mengenai pendidikan yang dapat dipresentasikan secara sistematis dan metodologi.Sebab itu, konsep pendidikan sebagai suatu ilmu mencakup pemikiran manusia tentang pengetahuan itu sendiri. Sementara itu pendidikan sebagai suatu proses menjangkau objek pendidikan itu sendiri. Secara khusus, pendidikan menunjukkan suatu proses yang secara spesifik lagi disebut sebagai "proses belajar mengajar" atau proses pembelajaran. Intinya proses tersebut menghadirkan sosok tenaga pendidikan di satu sisi, dan peserta didik di sisi lainnya. Kedua sisi berkombinasi dalam sebuah proses edukatif. Proses ini, tenaga pendidik menjadi sosok penting dan mengemban tugas yang tak dapat di ganti dalam sejarah perkembangan dunia pendidikan.

Pendidikan saat ini telah menggunakan atau mengembangkan kurikulum 2013, dengan pembelajaran tematik Integratif (Terpadu),dari Rusman, (2016:254) mengatakan bahwa pembelajaran tematik Integratif adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kondisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Wenger dalam Miftahul Huda, (2013:2), mengatakan bahwa pembelajaran bukanlah aktifitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melalukan aktivitas yang lain, melainkan sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individu, kolektif, ataupun sosial. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal ini yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang. Selama proses ini, seseorang dapat memilih untuk melakukan perubahan atau tidak sama sekali terhadap yang di lakukan.

Pengembangkan konsep multiliterasi dalam dunia pendidikan sebenarnya tidak terlepas dari konsep pedagogik yang telah terbukti memberikan nilai dalam meningkatkan efektivitas lingkungan belajar bagi peserta didik. Pendidikan multiliterasi juga diyakini membantu peserta

didik untuk memahami perbedaan sosial budaya, serta pentingnya penguasaan dan pengembangan keterampilan dalam bidang teknologi komunikasi. Multiliterasi telah dipandang berdasarkan berbagai sudut pandang pembelajaran yang berbeda, menurut McKee dan Ogle (2005) dari Yunus Abidin (2018:9) literasi pada awalnya harus dipandang sebagai kemampuan untuk menggunakan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara seefisien mungkin untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan berkomunikasi. Pada permasalahan yang ada di kelas II MI Muhammadiyah Bolon bahwa peserta didik lebih banyak tidak bisa mamahami bacaan, oleh karena itu dalam Pembelajaran literasi membaca ditafsirkan sebagai usaha memahami, menggunakan, merefleksi, dan melibatkan diri dalam berbagai jenis tesk untuk mencapai suatu tujuan. Dalam hal ini, membaca bertujuan mengembangkan pengetahuan dan potensi peserta didik untuk berpartisipasi dalam masyarakat.

Sekarang ini, kurikulum yang ada di MI Muhammadiyah Bolon sudah menerapkan kurikulum 2013 pada semua kelas mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Seiring berjalannya waktu ada masalah yang muncul di kelas II yaitu ada beberapa anak yang tidak bisa memahami bacaan , dikarenakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak tidak bisa membaca yaitu rasa malas anak untuk belajar memahami bacaan, bujukan teman yang mengajak bermain supaya tidak belajar memahami bacaan, tidak memperhatikan gurunya saat membimbing belajar mambaca, peserta

didik ramai sendiri dengan temannya,dan kurangnya perhatian orang tua untuk mengajak anaknya belajar memahami bacaan.

Model Pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment* Fogg dalam Miftahul Huda, (2011:209). Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan Peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Peserta didik diperlukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan Praktek berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu dalam model *Role Playing* memiliki fungsi untuk: (1). Mengekplorasi perasaan peserta didik. (2). Mentranfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku nilai dan persepsi peserta didik. (3). Mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku. (4). Mengeksplorasi proses pembelajaran dengan cara yang berbeda.Maka dengan itu pembelajaran melalui model *Role Playing* sangat mudah diterapkan di permasalahan yang ada di kelas II, karena metode ini bisa menarik peserta didik dalam belajar membaca, sudah tertarik dengan gambar gambar tokoh bacaan yang sangat bagus maka peserta didik berusaha untuk belajar membaca apa cerita yang ada dalam buku tersebut, dalam proses pembelajaran Tema 5 Pengalamanku, Sub tema 3 Pengalamanku di Tempat bermain, Pembelajaran 1. Dengan metode ini diharapkan menumbuhkan minat baca siswa. Pemaparan diatas mengambil

penelitian dengan Judul Peningkatan Literasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Intregratif Melalui Model *Role Playing* Pada Peserta Didik Kelas II MI Muhammadiyah Bolon.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanakan Model *Role Playing* peserta didik dalam pembelajaran Tematik Intergratif untuk meningkatkan kemampuan memahami bacaan Peserta didik?
2. Apakah dapat meningkatkan hasil belajar dalam memahami bacaan pada Peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing?*

C. Tujuan Penenitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pelaksanakan Model *Role Playing* Peserta didik dalam metode pembelajaran Tematik Intergratif untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar dalam memahami bacaan pada Peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*?

D. Manfaat Peneliti

Manfaat hasil penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoritis:

   Secara teoritis penelitihan ini akan mengakari Peningkatkan literasi peserta didik dalam metode pembelajaran Tematik Intergratif melalui metode *Role Playing* pada peserta didik kelas 2 Mi Muhammadiyah Bolon. Dengan demikian penelitian ini akan menambah pengetahuan dan keterampilan tentang membaca.

2. Manfaat Praktis

   Manfaat praktis dari penelitian ini, meliputi:

   a. Bagi Guru

      1) Dapat mempraktikkan metode pembelajaran Tematik Intergratif melalui Metode *Role Playing* agar dapat meningkatkan ketrampilan membaca.
      2) Dapat mengembangkan kemampuan minat baca bagi peserta didik.
      3) Menumbuhkan metode-metode pembelajaran baru, bervariatif sesuai Tema 5 Pengalamanku, Sub tema 3 Pengalamanku di Tempat bermain, Pembelajaran 1.

   b. Bagi Peserta Didik

      1) Meningkatkan aktifitas belajar mengajar.

2) Meningkatkan ketrampilan membaca cerita pada tema 5 Pengalamanku, Sub tema 3 Pengalamanku di Tempat bermain, Pembelajaran 1.
3) Mengembangkan kemampuan pemilihan kata/kosa kata.
4) Menumbuhkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan di kelas.
5) Menumbuhkan keberanian peserta didik untuk bermaian peran sesuai dengan peran yang di mainkanya di depan kelas.
6) Dapat mempraktikkan ketrampilan membaca dalam aktivitas sehari-hari.

c. Bagi Sekolah

1) Memiliki guru yang mampu melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dengan metode pendekatan *Role Playing*.
2) Mempunyai siswa yang mempunyai prestasi tinggi dalam pembelajaran Tematik Intergratif.
3) Meningkatkan pengadaan dan pengembangan media-media dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

1) Meningkatkan profesionalisme dalam melaksanakan inovasi pada proses pembelajaran.
2) Mengembangkan pemahaman mengenai karya melalui membaca.

3) Sebagai bahan masukkan tentang salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan ketrampilan membaca untuk memperoleh prestasi balajar peserta didik.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Landasan Teori

1. Tinjauan Tentang Proses Peningkatkan Literasi dalam Metode Pembelajaran Tematik Intergratif dalam Pendidikan

a. Pengertian Literasi

Menurut Eisner dalam Kist dalamYunus Abidin (2018:9) konsep multiliterasi merupakan kemampuan membaca, menulis puisi, membagi, melukis, menari, menulis novel, ataupun kemampuan berkotak dengan berbagai media yang memerlukan literasi. Bersadarkan pandangan Eisner dalam Kist berpendapat bahwa literasi dapat dipandang sebagai cara untuk menemukan dan membuat makna dari berbagai bentuk representasi yang ada di sekitar kita. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, Eisner dalam Kist bahwa literasi tidak hanya dipandang sebagai kemampuan menangkap makna yang ada di sekitar kita.

Selain kemampuan membuat makna, literasi juga dapat dikatakan sebagai kemampuan memprokduksi berbagai ide dalam beragam bentuk media representasi, baik dengan menggunakan kode bahasa tradisional maupun kode-kode berteknologi tinggi.Sebagai sebuah kesimpulan literasi dipandang telah

melampaui generasi literasi kata, litersi visual, dan literasi kritik, serta telah memasuki ranah literasi teknologi yang selanjutnya dapat dikatakan sebagai multiliterasi.

b. Perngertian Metode Pembelajaran

Al-Syaibany dalam Janawi (2013:68) Menjelaskan bahwa Metode Pembelajaran adalah segala segi kegiatan yang terah yang dikerjakan oleh guru dalam rangka menjelaskan mata pelajaran yang diarahkannya, ciri-ciri perkembangan peserta didiknya, dan suasana alam sekitarnya dan tujuan membimbing peserta didik untuk mencapai proses belajar yang diinginkan dan perubahan yang dikehendaki pada tingkat laku mereka.Jadi dapat dikatakan bahwa metode Pembelajaran adalah seperangkat cara, jalan, dan teknik yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Sedangkan Kemp dalam Rusman, (2016:132) Metode Pembelajaran adalah Suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.Jadi dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dan peserta didik yang harus dilaksankan supaya pembelajaran berjalan dengan lancar.

Berdasarkan dari beberapa definisi yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa metode Pembelajaran adalah seperangkat cara, jalan, dan teknik yang digunakan oleh peserta

didik dalam proses pembelajaran. Penggunakan metode dalam proses pembelajaran adalah untuk mengoptimalisasi daya serap para peserta didik dapat memahami materi yang diberikan dan untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi tertentu. Tujuan atau kompetensi tersebut telah dirumuskan dalam kurikulum (khusus pada silabus atau berdasarkan kompetensi dasar dari setiap mata pelajaran (silabus mata pelajaran).

c. Penggunaan Metode Pembelajaran

Menurut Langgalung dalam Janawi (2013:77) penggunakan metode didasarkan pada tiga aspek yaitu :

1) Sifat-sifat dan pentingnya yang berkenaan dengan tujuan utama pendidikan,.
2) Bersadarkan dengan metode-metode yang betul-betul berlaku.
3) Membicarakan tentang pergerakan (motifasi) dan disiplin.

Penggunakan metode dalam proses pembelajaran adalah untuk mengoptimalisasi daya serap para peserta didik dapat memahami materi yang diberikan dan untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi tertentu. Tujuan atau kompetensi tersebut telah dirumuskan dalam kurikulum khususnya pada silabus atau berdasarkan kompetensi dasar dari setiap Tema (silabus Tema). Metode mengajar bermacam-macam klasifikasi dan jenisnya karena penggunaan metode di pengaruhi oleh banyak faktor seperti:

1) Tujuan yang hendak dicapai.
2) Peserta didik yang berbeda tingkat kematangannya, minatnya, intelegensinya, motivasinya dan perbedaan individu lainnya. Menurut Abdurrahman Shaleh dalam Jalaludin (2001:128), peserta didik perlu dipahami dengan baik. Ciri-ciri umumnya peserta didik yaitu : a. peserta didik dalam keadaan berdaya (eksploratif), maksudnya ia dalam keadaan berdaya untuk menggunakan kemampuan, kemauan dan sebagainya, b. mempunyai keinginan untuk berkembang ke arah dewasa. c. peserta didik memiliki latar belakang yang berbeda, d. peserta didik melakukan penjelajajahan terhadap alam sekitarnya dengan potensi-potensi dasar yang dimiliki secara individu.
   a) Situasi dan kondisi yang berbeda-beda.
   b) Fasilitas, sarana dan prasarana yang berbeda.
   c) Kemampuan guru.
   d) Materi pelajaran yang akan disampaikan.

Upaya guru untuk memiliki metode yang tepat dalam mendidik peserta didiknya harus pula disesuaikan dengan tuntunan dan karakteristik peserta didiknya.Seorang guru harus mengusahakan agar pelajaran yang diberikan kepada peserta didiknya mudah diterima, tidak cukup hanya dengan bersikap lembut saja. Seseorang harus memikirkan metode-metode yang akan digunakan , seperti memilih waktu yang tepat, materi yang

cocok, pendekatan yang baik, efektivitas penggunaan metode dan sebagainya. Untuk itu seorang guru dituntut untuk mempelajari berbagai metode sebelum seorang guru menggunakan metode yang digunakan dalam mengajarkan suatu mata pelajaran, seperti ceramah, bercerita, mendemostrasikan, memecahkan masalah, diskusi, Tanya jawab, pemberian tugas, dan latihan.

Penggunakan metode dalam proses pembelajaran menjadi penting dipahami oleh guru. Ketika metode akan dipakai dalam proses pembelajaran, guru mutlak memahami mengapa metode tersebut digunakan. Dasar penggunakan sebuah metode harus diperhatikan dari karakteristik kebutuhan dan kepentingan yang akan ditempuh.

d. Pengertian Tematik Intergratif

Menurut Iir Khoiru Ahmad (2014:191)**,** Metode pembelajaran Tematik Intergratif merupakan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran SD/MI pada kurikulum tahun 2013. Dalam metode Tematik Intergratif materi ajar disampaikan dalam bentuk tema-tema yang mengitegrasikan seluruh mata pelajaran. Kompetensi dari berbagai mata pelajaran diintegrasikan ke dalam berbagai tema yang mengintegrasikan sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan.

Pada kurikulum baru untuk SD/MI masing-masing kelas akan disediakan banyak tema. Umumnya tiap tindakan kelas mempunyai delapan tema berbeda. Tema yang sudah dipilih itu harus selesai diajarkan dalam jangka waktu satu tahun. Guru diberi kewenangan untuk memiliki taknik pengajaran maupun durasi pembelajaran maupun durasi pembelajaran satu tema.

Dalam menerapkan dan melaksanakan pembelajaran Tematik Intergratif, ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhartikan yaitu:

1. Bersifat konstektual atau terintegrasi dengan lingkungan pembelajaran yang dilakukan perlu dikemas dalam suatu format keterkaitan, maksudnya pembelajaran suatu topik dikaitkan dengan kondisi yang dihadapi peserta didik atau ketika peserta didik menemukan masalah dan memecahkan masalah yang nyata dihadapi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan topik yang dibahas.
2. Bentuk belajar harus direncankan agar peserta didik bekerja secara sungguh-sungguh untuk menemukan tema pembelajaran yang riil sekaligus mengaplikasikannya. Dalam melakukan pembelajaran Tematik Intergratif peserta didik didorong untuk mampu menemukan tema-tema yang benar-benar sesuai dengan kondisi Peserta didik, bahkan dialami peserta didik.

3. Efisiensi

   Pembelajaran Tematik intergtratif memiliki nilai efisiensi antara lain dalam segi waktu, beban materi, metode, penggunakan sumber belajar yang otentik sehingga dapat mencapai ketuntasan kompetensi secara tepat.

Meningkatkan pembelajaran tematik Intergratif dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Berpusat pada peserta didik

   Proses pembelajaran yang dilakukan harus menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas dan harus mampu memperkaya pengalaman belajar. Pengalaman belajar tersebut dituangkan dalam kegiatan belajar yang menggali dan mengembangkan fenomena alam disekitar peserta didik.

2. Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik

   Agar pembelajaran lebih bermakna maka peserta didik perlu belajar secara langsung dan mengalami sendiri. Atas dasar ini maka guru perlu menciptakan kondisi yang kondusif dan memfasilitasi tumbuhnya pengalaman yang bermakna.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.

   Mengingat tema dikaji dari berbagai mata pelajaran dan saling keterkaitan maka batas mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.
5. Bersifat Fleksibel

   Pelaksanaan pembelajaran Tematik Intergratif tidak terjadwal secara ketat antara mata pelajaran.
6. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan peserta didik.

2. Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Memahami Bacaan Pada Peserta Didik

a. Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Fannie Shaftel dalam Miftahul Huda (2011:115)*Role Playing* atau bermain peran adalah sebuah model pembelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial.

Jadi dapat dikatakan bahwa *Role Playing* atau bermain peran adalah model ini membantu masing-masing peserta didik untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilemma pribadi dengan bantuan kelompok.

Role Playing adalah keterlibatan partisipasi dan penelitian dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterangan langsing ini. *Role Playing* berfungsi untuk:

1. Mengeksplorasi perasaan peserta didik.
2. Mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi peserta didik.
3. Mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku.
4. Mengeksplorasi materi pemlajaran dengan cara yang berbeda.

b. Meningkatkan Kemampuan Memahami Membaca Melalui Model *Role Playing*

Menurut Hodgsondalam Henry Guntur Tarigan, (1994:7-8)**,** Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta diperoleh gunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata / bahasa tulis, suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas, dan agar makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Kalau hal ini tidak terpenuhi, maka pesan yang tersurat dan yang tersirat tidak akan tertangkap atau dipahami, dan proses membaca itu tidak terlaksana dengan baik.

Guru menyiapkan sebuah bacaan yang sesuai dengan Tema 5 Pengalamanku, Sub tema 3 Pengalamanku di Tempat bermain, Pembelajaran 1. Dengan menggunakan bacaan yang didalamnya terdapat bebeapa tokoh yang menceritakan jalan cerita dalam bacaan tersebut. Kemudian beberapa anak untuk memainkan peran sesuai tokoh yang ada dalam bacaan, anak memainkan peran

dengan tujuan untuk semangat belajar membaca karena anak akan penasaran dan ingin tahu tentang isi bacaan yang ada di cerita tersebut dan anak akan peanasaran dan ingin tahu apa yang akan diperankan nanti.

Dengan itu belajar membaca dengan model *Role Playing* merupakan belajar sambil bermain dengan karena itu prserta didik yang belum bisa memahami bacaan akan lebih bersemangat untuk belajar membaca.

B. Hasil Penelitihan Yang Relevan

Ada dua penelitian yang dipandang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian Roza Novita (2014) yang berjudul "Pembelajaran Tematik dengan menggunakan model *Role Playing* pada kelas III semester 2 di Sekolah Dasar Negri 20 Tabek Panjang Kecamatan Baso tahun Pelajaran 2013/2014". Jenis penelitian yang digunakan peneliti tersebut adalah Penelitihan Tindakan Kelas yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari:1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Berdasarkan hasil penelitihan tersebut, menunjukan bahwa pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar kelas III semester II. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai disetiap siklusnya. Nilai persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus Imemperoleh nilai 71,5% dengan kualifikasi baik. Selanjutnya penilaian pada siklus II adalah 85,7% dengan kualifikasi

sangat baik. Terjadi peningkatan aktivitas dari siklus I ke siklus II yang signifikan yaitu sebesar %.

2. Penelitian Disma Puput Wahyati (2018) yang berjudul "Penggunakan Model *Role Playing* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Bengking, Jatinom". Jenis Penelitihan yang digunakan peneliti tersebut adalah Penelitihan Tindakan Kelas yang dilaksankan sebanyak 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Bersadarkan penelitihan tersebut, menunjukkan bahwa pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar kelas IV. Hal tersebut dibuktikan dengan adanyapeningkatan nilai setiap siklusnya. Nilai persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai 83.38% dengan kualifikasi baik. Selanjutnya penilaian pada siklus II adalah 84.17% dengan kualifikasi sangat baik. Terjadi peningkatan aktivitas dari siklus I ke siklus II yang signifikan yaitu sebesar 79 %.

C. **Kerangka Berfikir**

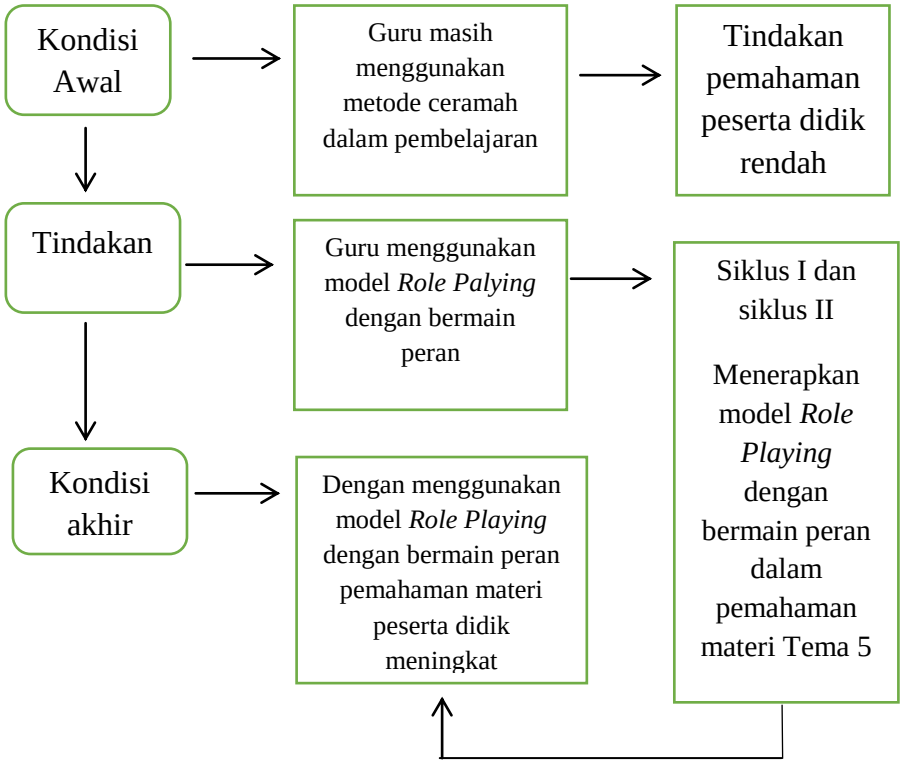
Berhasil atau tidaknya pencapaian belajar peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Pada dasarnya, untuk mengajarkan materi pelajaran kepada peserta didik diperlukan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang

akan disampaikan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki kemampuan memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk membuat peserta didik aktif agar peserta didik mudah menangkap materi yang ingin disampaikan.

Pembelajaran Tematik Integratif melalui Model *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilaksanakan peserta didik terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Pelaksanakanaanya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergabung kepada apa yang diperankan.

Ditinjau dari kesulitan pemahaman peserta didik dan prestasi belajar dalam memahami bacaan peserta didik yang masih belum maksimal, maka perlu adanya perbaikan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Sehubungan dengan hal tersebut, dalam penelitian yang akan dilakukan ini, akan dicoba diterapkan metode pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Tema 5 Pengalamanku, Sub tema 3 Pengalamanku di Tempat bermain, Pembelajaran 1 dalam belajar membacapeserta didikkelas II di MI Muhammadiyah Bolon. Diharapkan dengan mengguakan metode pembelajaran *Role Playing* ini, pengajaran membaca pada Tema 5 Pengalamanku, Sub tema 3 Pengalamanku di Tempat bermain, Pembelajaran 1 dapat lebih optimal hasilnya, sehingga terlihat adanya efektivitas penggunaan metode

pembelajaran *Role Playing* terhadap pencapaian prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, dapat digambarkan paradigma penenelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Keterangannya:

1. Kondisi Awal : Guru masih memberikan materi tentang memahami bacaan dengan menggunakan metode ceramah sehingga pemahaman tindakan peserta didik rendah.
2. Tindakan : Guru melakukan pembelajaran materi tentang mamahami bacaan dengan menggunakan metode *Role Palying* dengan bermain peran sampai dengan dua pertemuan hingga peserta didik memahaminya.

3. Kondisi Akhir : Guru dengan menggunakan metode *Role Playing* dengan bermain peran hingga dua pertemuan sehingga pemahaman tindakan peserta didik meningkat.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Penelitihan adalah jawaban sementara dari rumusan masalah yang perlu pembuktian berdasarkan data yang telah dianalisis (Wina Sanjaya, 2013:11). Hipotesis dalam penelitihan ini adalah :

1. H0 : Tidak ada Peningkatan literasi peserta didik dalam metode pembelajaran tematik intregratif melalui model *Role Playing* pada Peserta didik kelas 2 MI Muhammadiyah Bolon.
2. Ha : Terdapat pengaruh Peningkatan literasi peserta didik dalam metode pembelajaran tematik intregratif melalui model *Role Playing* pada Peserta didik kelas 2 MI Muhammadiyah Bolon.

Hipotesis penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh Peningkatan literasi peserta didik dalam metode pembelajaran tematik intregratif melalui model *Role Playing* pada Peserta didik kelas 2 MI Muhammadiyah Bolon.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah Bolon yang difokuskan pada peserta didikkelas II.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019 selama kurang lebih 6 bulan dengan penelitian awal pada bulan januari sampai April, sedangkan penelitian akhir dilaksanakan pada bulan April sampai dengan bulan juli 2019. Untuk lebih jelasnya, waktu dan kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Des 2018	Jan 2019	Feb 2019	Maret 2019	April 2019	Mei 2019	Juni 2019
1	Observasi awal	X						
2	Pengajuan judul	X						
3	Menyusun proposal		X					
4	Menyusun instrument				X			
5	Validitas/uji coba						X	
6	Pengumpulan data						X	
7	Mengolah data						X	
8	Menyusun SKRIPSI						X	
9	Sidang SKRIPSI							X

B. Subek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II dan guru di MI Muhammadiyah Bolon. Peserta didik yang dijadikan subjeknya penelitian ini adalah peserta didik kelas II. Peserta didik tersebut berjumlah 18 orang, yang terdiri 8 peserta didik perempuan dan 10 peserta didik laki-laki. Sementara itu, guru yang dijadikan kolaborator dalam penelitian ini adalah 2 guru.

C. Data dan Sumber Data

Data penelitian yang dikumpulkan berupa data apa saja yang dibuhtuhkan serta sumber data pada Peserta didik kelas II di MI Muhammadiyah Bolon diantaranya:

1. Data

   Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data tentang hasil belajar Tema 5 Pengalamanku, Sub tema 3 Pengalamanku di Tempat bermain, Pembelajaran 1 yaitu hasil tes membaca.

2. Sumber

   Sumber yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah:

   a. Sumber data diperoleh dari narasumber yaitu peserta didik kelas II dan guru kelas II.

   b. Hasil pengamatan dalam proses berlangsungnya aktivitas pembelajaran.

c. Dokumentasi atau arsip yang antara lain berupa kurikulum. Rencangan Pembelajaran dan buku panduan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian tindakan kelas ini, meliputi: Observasi, wawancara, tes dan kajian dokumen yang masing-masing secara singkat diuraikan berikut ini:

1. Observasi

   Observasi adalah kegiatan pengalaman untuk pengumpulan data sebagai cara untuk mengetahui proses pembelajaran guru dan peserta didik di MI Muhammadiyah Bolon. Observasi ini digunakan untuk membandikan proses pembelajaran sebelum penelitian, dalam bentuk angket.

2. Wawancara

   Wawancara adalah teknik pengumpulan data dari Tanya jawab yang dilakukan antara peneliti dengan guru. Wawancara dengan guru dilaksanakan setelah melakukan pengamatan pertama dalam pembelajaran agar memperoleh informasi yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran.Wawancara ini digunakan untuk memberikan masukan dan saran bagi peneliti supaya hasil penelitian menjadi lebih baik.

3. Tes

   Tes adalah teknik pengumpulan data dari kegiatan untuk kerja sebagai alat memperoleh data. Hal tersebut berupa perintah kepada Peserta didik untuk membaca tes bacaan dialog dan mempraktekan perannya di depan kelas.Tes penelitian ini dalam bentuk soal, digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik.

4. Dokumen

   Dokumen adalah sebuah alat pengumpulan data. Bentuk dari dokumen dapat berupa silabus, RPP, buku ajar siswa, dan nilai yang diberikan guru.Dokumen penelitian ini dalam bentuk *prin out*.

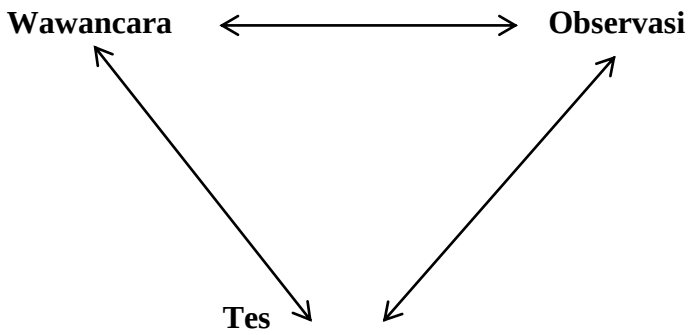
E. Validitas Data

Suatu informasi yang akan dijadikan data penelitian perlu diperiksa validitas keabsahannya sehingga data tersebut dapat dipertanggung jawabkan dan dapat dijadikan sebagai dasar yang kuat dalam menarik kesimpulan. Teknik yang digunakan untuk memeriksa validitas data dalam penelitian ini adalah triangulasi.

Menurut Wiliam Wiersma (1986:121) dalam Sugiono (2014:372) Trianggulasi adalah sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triagulasi metode, triagulasi metode berarti mengumpulkan data yang sejenis dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda, di sini ditekankan adanya penggunakan

teknik atau pengumpulan data yang berbeda yang mengarah pada sumber data yang sama untuk menguji kemantapan informasinya.

Demikian terdapat trianggulasi pengumpulan data menurut Wiliam Wersma (1986:121) tersebut:



Gambar 2 Trianggulasi

Keterangan :

1. Wawancara adalah teknik pengumpulan data dari Tanya jawab yang dilakukan antara peneliti dengan guru. Wawancara dengan guru dilaksanakan setelah melakukan pengamatan pertama dalam pembelajaran agar memperoleh informasi yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan observasi bersamaan.
2. Observasi adalah kegiatan pengalaman untuk pengumpulan data sebagai cara untuk mengetahui proses pembelajaran guru dan peserta didik di MI Muhammadiyah Bolon. Dilakukan Bersama dengan Wawancara bersamaan, maka observasi sangat berkaitan.

3. Tes adalah teknik pengumpulkan data dari kegiatan untuk kerja sebagai alat memperoleh data. Hal tersebut berupa perintah kepada peserta didik untuk membaca tes bacaan dialog dan mempraktekan perannya di depan kelas

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data-data yang telah berhasil dikumpulkan dengan deskriptif kompararif yaitu membandingkan hasil sebelum tindakan, setelah siklus I, setelah siklus II seterusnya antar siklus dan analisis kritis yaitu untuk mengungkap kelemahan dan kelebihan kinerja peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Penelitian membandingkan hasil sebelum penelitian dengan hasil akhir setiap siklus dan mengungkap kelemahan dan kelebihan guru dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis tersebut dijadikan dasar dalam menyusun perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya sesuai dengan siklus yang ada. Analisis data dilakukan bersamaan dan setelah pengumpulan data.

G. Prosedur Penelitian

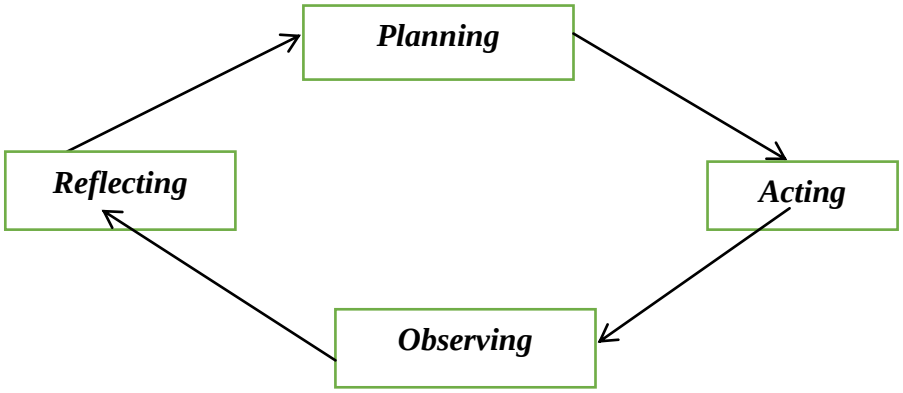
Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kemmis dan McTanggart dalam Suwandi (2009:9) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, tetapi dilakukan secara sistematik, terencana,

dan dengan sikap mawas diri. Sebagai bentuk penelitian prastik, dalam bidang pendidikan, penelitian tindakan ini mengacu pada apa yang dilakukan guru untuk memperbaiki proses pengajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Seluruh prosesnya mencangkup: telaah, diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantuan, dan pengarahan yang menciptakan hubungan antara evaluasi diri dengan perkembangan profesinya. Tujuan PTK adalah memperbaiki kualitas proses pembelajaran dengan saran akhir memperbaiki hasil belajar siswa, sehingga PTK mempunyai manfaat yang sangat besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas. Beberapa manfaat PTK antara lain:

1. Meningkatkan pengetahuan atau wawasan baru dalam upaya memperbaiki praksis pembelajaran melalui PKT.
2. Meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan untuk makin meningkatkan profesionalitas anda sebagai guru.
3. Meningkatkan kemampuan dalam memilih dan menentukan tindakan pemecahan terhadap permasalahan pembelajaran.
4. Meningkatkan kemampuan dalam menyusun proposal penelitian.

Menurut sarwiji suwandi (2009:27-28) mengatakan bahwa PTK dilakukan dengan untuk meningkatkan kinerja guru serta hasil berlajar peserta didik. PTK bukan hanya mengungkapkan penyebab dari berbagai permasalahan yang dihadapi, misalnya kesulitan peserta didik dalam memahami pokok-pokok bacaan tersebut tetapi yang lebih penting lagi adalah memberikan solusi yang berupa tindakan untuk mengatasi

permasalahan belajar itu. Rangkaian kegiatan berurutan tindakan mulai dari rencana tindakan sampai dengan refleksi disebut satu siklus penelitian. Menurutmodel Kurt Lewin dalam Wijaya kusuma (2012:20), setiap siklus terdiri dari empat tahap yakni: (1). Perencanan (*Planning*), (2). Aksi atau tindakan (*acting*), (3).Observasi (*observing*), dan (4).Refleksi (*reflecting*). Penelitian ini berakhir dengan dua siklus. Secara jelas, langkah-langkah tersebut dapat digambarkan menurut model Kurt Lewin sebagai berikut:



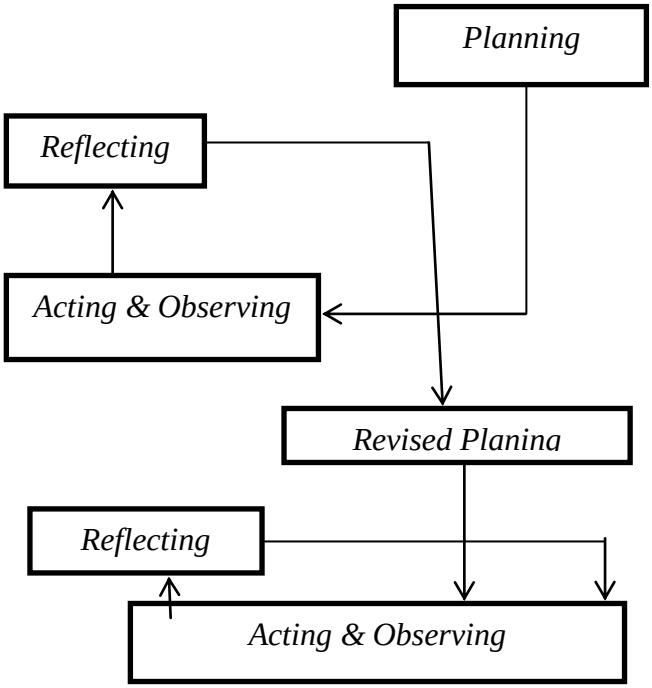
Gambar 3: Siklus I penelitian

Keterangan:

1. Perencanan (*Planning*): pada tahap perencanan akan menyiapkan beberapa komponen yang diperlukan. Komponen tersebut diantaranya adalah: membuat RPP, penyediaan Bacaan, menyusun instrument penilian, bahasa ajar, dan lembar observasi.

2. Pelaksanan Tindakan (*Action*): tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari rencana tindakan yang telah disusun dan telah disiapkan untuk setiap komponen yang diperlakukan.
3. Observasi (*observing*): mengamati proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, mulai dari kegiatan pendahuluan sampai dengan penutup.
4. Refleksi (*Reflecting*): tahap ini dilakukan evaluasi dan refleksi. Evaluasi dilakukan melalui beberapa langkah kegiatan dari kegiatan penilian hasil belajar. Pada tahap refleksi dilakukan observer untuk memutuskan tercapainya keberhasilan, kekurangan dan cara mengatasinya.

Menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam Tukiran Taniredja (2010:24) menjadikan satu kesatuan komponen acting (Tindakan) dan Observasi (Pengamatan). Model Kemmis dan McTaggart pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen yaitu perencanan, tindakan, pengalaman, dan refleksi, yang keempatnya merupakan satu siklus. Model Kemmis dan McTaggrat dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4: Siklus II Penelitian

Perbandingan antara siklus I menggunakan model Kurt Lewin dan siklus II menggunakan model Kemmis McTaggrat. Model Kurt Lewin merupakan acuan pokok atau dasar dari berbagai model PTK yang lain sehingga siklus II model Kemmis McTaggrat merupakan pengembangan dari siklus I model Kurt Lewin, sehingga kelihatan masih sangat dekat dengan siklus I model Kurt Lewin.

H. Indikator Kinerja.

Menurut Sarwiji Suwandi (2009:61) mengatakan bahwa, indikator kinerja adalah rumusan kinerja yang dijadikan acuan dalam menentukan keberhasilan atau keefektifan penelitian indikator kinerja penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Tema 5 Pengalamanku, Sub tema 3 Pengalamanku di Tempat bermain, Pembelajaran 1, apa bila nilai tes peserta didik pada tema tersebut sudah lebih atau sama dengan 75 sebesar 75% dari jumlah seluruh peserta didik kelas II maka sudah dianggap tercapai.

Peningkatan pemahaman peserta didik diamati saat pembelajaran berlangsung, peserta didik mengerjakan tes, peserta didik akan bisa tahu kemampuan dan pemahaman peserta didik diperoleh dari lembar hasil tes tersebut. Adapun kriteria indikator pemahaman peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Nilai 50-59 kategori D= Kurang.
2. Nilai 60-69 kategori C= Cukup.
3. Nilai 70-79 kategiri B= Baik.
4. Nilai ≥ 80 kategori A= Amat Baik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMNAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Diskripsi kondisi awal penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan meneliti proses pembelajaran tematik intergratif di kelas yang dilaksanakan oleh guru kelas II MI Muhammadiyah Bolon. Berdasarkan hasil observasi permasalahan yang terdapat di kelas II tersebut diantaranya adalah guru dalam menyampaikan materi untuk pemahaman memahami bacaan bagi peseta didik masih menggunakan metode ceramah, Tanya jawab dan beberapa metode pemecahan masalah tetapi dalam proses pembelajaran guru belum memanfaatkan model pembelajaran secara optimal. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik kurang memahami dan ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran, ada beberapa peserta didik yang kurang paham dalam pembelajaran memahami bacaan serta ada satu dan dua peserta didik yang belum bisa membaca dengan lancar maka dampak dari kegiatan pembelajaran tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar tematik intergratif peserta didik kurang maksimal karena masih banyak yang belum paham dalam pembelajaran memahami bacaan.

Berdasarkan hasil pengamatan diatas, maka perlu diadakannya suatu tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Adapun data pada kondisi awal atau pretes ketuntasan hasil belajar Tematik Intergratif tama 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 sebelum dilaksanakannya tindakan

menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* akan disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Peseta Didik Kondisi Awal

No.	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
1.	Tuntas	8	44,5%
2.	Tidak Tuntas	10	55,5%
Jumlah		18	100%
Rata-rata kelas		72,67	

Berdasarkan tabel diatas tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik kondisi awal pembelajaran Tematik Intergratif Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 sebelum dilaksanakannya tindakan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* yaitu dengan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai tuntas KKM atau ≥ 75 sebanyak 8 peserta didik (44,5%), sedangkan jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai tidak tuntas KKM atau ≤ 75 sebanyak 10 peserta didik (55,5%). Untuk memperjelas perbedaan jumlah peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas KKM, dapat dilihat dalam gambar diagram ketuntasan hasil pembelajaran peserta didik pada kondisi awal sebagai berikut:

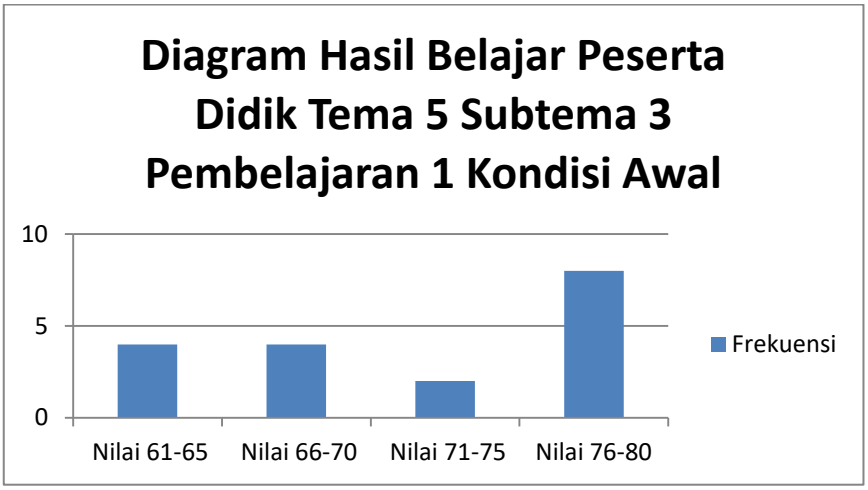
Gambar 5. Diagram Ketentuan Hasil Belajar Peserta Didik Kondisi Awal

Berdasarkan gambar 5 dapat dilihat bahwa setengah dari jumlah seluruh peserta didik tidak tuntas KKM dalam pembelajaran Tematik Intergratif Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 pada kondisi awal, dengan frekuensi hasil nilai belajar peserta didik pada kondisi awal dengan jumlah peserta didik 18 sebagai berikut:

Tabel 3. Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Kondisi Awal

No	Rentan Nilai	Frekuensi	Persentasi
1.	61-65	4	22,22%
2.	66-70	4	22,22%
3	71-75	2	11,11%
4	76-80	8	44,44%

Untuk memperjelas frekuensi hasil belajar peserta didik Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 pada kondisi awal dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Kondisi Awal

Berdasarkan gambar 6 dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik pada presentase yang mendapatkan nilai 61- 65 sebanyak 4 peserta didik, nilai 66 – 70 sebanyak 5 peserta didik, nilai 71 – 75 sebanyak 6 peserta didik, nilai 76 – 80 sebanyak 3 peserta didik. Dari hasil belajar kognitif peserta didik tersebut masih banyak peserta didik yang mendapat nilai dibawah 75, dan bahkan tidak ada setengah dari seluruh jumlah peserta didik yang mendapat nilai tuntas KKM. Dari pemaparan diatas peneliti ingin berusaha meningkatkan hasil belajar Tematik Intergratif Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 dengan cara memanfaatkan model pembelajaran *Role Playing* di dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran *Role Playing* dipilih karena model pembelajaran bermain peran ini lebih mudah untuk mengajarakan kepada peserta didik dalam pembelajaran memahami bacaan pada kelas II, sehingga dalam model *Role Playing* ini peserta didik memahami bacaan yang telah di perankan sehingga secara tidak langsung peserta didik paham dengan apa yang diperankan dalam bacaan tersebut.

B. Pelaksanaan Penelitian

1. Deskripsi Siklus I

a. Perencanaan

Tahap perencanaan siklus I ini, peneliti membuat rancangan Silabus untuk proses pembelajaran dengan menentukan Kompetensi Dasar (KD) dengan Indikator pembelajaran pada pembelajaran tematik intergratif Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan focus pembelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP. RPP yang telah dibuat dipergunakan sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran akan dilaksanakan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 5 kali 35 menit dalam kegiatan pembelajaran akan dibagi dalam tiga tahap yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Untuk pertemuan pertama materi pembelajaran berupa ungkapan meminta Maaf dan Tolong berserta contohnya, peserta didik akan memberikan contoh dengan praktek di depan kelas. Selain itu peneliti mempersiapkan soal evaluasi yang akan dipergunakan mengukur hasil belajar kognitif peserta didik yang akan dilaksanakan setiap siklus yaitu pada pertemuan terakhir.

b. Pelaksanaan

1. Pertemuan I

Tahap pelaksanaan pada siklus I merupakan penerapan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.Pertemuan I dilaksankan pada hari Senin, 30 April 2019. Pada kegiatan pendahuluan guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa, guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik serta peserta didik diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita peserta didik, guru dan peserta didik menyanyikan lagu Garuda Pancasila, dan dilanjutkan dengan guru memberikan motivasi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada peserta didik.

Kegiatan inti guru menjelaskan tentang ungkapan permintaan Maaf dan Tolong kepada peseta didik, peserta didik menjawab pertanyaan guru tentang cara untuk ungkapan permintaan Maaf dan Tolong serta peserta didik memberikan contoh dalam permintaan maaf di depan kelas. Perserta didik diminta untuk mennyermati bacaan pada buku Tematik kemudian peserta didik dengan ditunjuk guru untuk maju ke depan kelas mempraktekan bacaan di dalam tesk tersebut dan peserta didik lainnya untuk menyimaknya. Kemudian

peserta didik menjawab soal yang telah guru berikan dengan keadaan tenang.Hasil pekerjaan peserta didik di koreksi oleh guru.

Kegiatan penutup merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. Guru memberikan penugasaan pada peserta didik, guru memberikan penguatan dan motivasi kepada peserta didik supaya lebih semangat lagi dalam belajar dan meraih cita-citanya. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan menambahkan informasi kepada peserta didik. Guru dan peserta didik menyanyikan lagu daerah Gundul – Gundul Pacul kemudian guru memberikan salam dan berdoa penutup di pimpin oleh salah satu peserta didik.

c. Pengamatan

Pada tahap pengamatan, peneliti dan teman sejawat mengamati kegiatan pembelajaran antara lain kegiatan guru dan keaktifan peserta didik. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan pedoman lembar angket observasi guru maupun lembar angket keaktifan peserta didik yang telah dibuat, dengan mengisi lembar angket observasi guru maupun lembar angket keaktifan peserta didik tersebut sesuai dengan apa yang dilakukan oleh guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil observasi guru dan peserta didik pada siklus pertama menunjukkan hasil yang kurang maksimal, karena beberapa kegiatan belum dilaksanakan sesuai denga rencangan pembelajaran yang benar.Dengan kegiatan pembelajaran yang belum

maksimal dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada siklus pertama.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi pada siklus I dapat dilihat dari hasil observasi guru maupun peserta didik bahwa terdapat beberapa temuan mengenai kelemahan dan kelebihan yang terdapat dalam pelaksanaan siklus I, adapun kelemahan pada siklus I antara lain:

1) Sebagian besar peserta didik masih merasa belum terbiasa dengan penggunaan model pembelajaran *Role Playing.*
2) Sebagian peserta didik belum berani untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
3) Sebagian peserta didik kurang focus pada saat kegiatan pembelajaran.
4) Guru dalam penyampikan materi Permintaan Maaf dan Tolong ada yang belum dijelaskan secara maksimal, sehingga sebagian peserta didik masih belum memahami materi tersebut dengan benar.

Selain mempunyai kelemahan tentulah ada kelebihan pada siklus I antara lain:

1) Melalui pemanfaatan model pembelajaran *Role Playing* guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi pada pembelajaran Tematik Intergratif Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1.

2) Melalui penggunakan model pembelajaran *Role Playing* mulai terlihat lebih aktif dan ikut berpartisipasi dalam proses kegiatan pembelajaran.
3) Melalui penggunakan model pembelajaran *Role Playing* hasil belajar kognitif peserta didik pada Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal.

Berdasarkan pemaparan pada pelaksanakan siklus I masih terdapat beberapa kekurangan hal tersebut yang menjadikan pertimbangan untuk melaksanakan perbaikan dalam pelaksanakan siklus II mengenai materi Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Role Playing.

2. Deskripsi Siklus II

a. Perencanaan

Tahap perencanaan siklus II ini merupakan perbaikan dari siklus I, peneliti membuat rancangan Silabus untuk proses pembelajaran dengan Recana Pelaksanakan Pembelajaran (RPP) yang berfokus pada pembelajaran Matematika, Bahasa Indonesia dan SBdP. Rpp yang telah dibuat akan dilaksanakan untuk tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 5 kali 35 menit. Untuk pertemuan pertama dengan materi pembelajaran berupa ungkapan permintaan maaf dan tolong dengan tema satuan hitung, peserta didik memberikan contoh dalam bermain peran dengan tema ungkapan maaf dan minta tolong

tentang satuan hitung. Selain itu peneliti juga mempersiapkan model pembelajaran *Role Playing* dan soal evaluasi yang akan dipergunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang akan dilaksanakan setiap akhir siklus. Pada proses kegiatan pembelajaran siklus II ini lebih menekankan dan mengoptimalkan model pembelajaran *Role Playing* dari siklus I.

b. Pelaksanan

1) Pertemuan I

Siklus II pertemuan I dilaksankan pada Kamis, 2 Mei 2019. Dengan kegiatan pendahuluan guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dengan guru menunjuk peserta didik untuk dilaksanakannya berdoa, kemudian guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik, guru memimpin peserta didik menyanyikan lagu Dari **sabang Sampai Marouke** dan peserta didik mengikutinya, guru memberikan motivasi keapada peserta didik dengan contoh kehidupan sehari-hari, kemudian guru menyampaikan apresiasi tentang pembelajaran kemarin.

Pada kegiatan inti guru menunjuk dua peserta didik untuk bermain peran pada bacaan Beni Menyenggol Udin, kemudian peserta didik memperhatikan guru menerangkan bacaan tersebut dan cara menghargai orang lain peserta

didik yang di tunjuk untuk memberikan contoh dengan bermain peran dengan temannya. Selanjutnya guru menawarkan pertanyaan pada peserta didik siapa yang kurang paham dalam pembelajaran saat ini, guru menjelaskan kembali bagian yang kurang paham pada peserta didik dengan memberikan contoh bermaian peran di depan kelas dengan bacaan yang sudah disediakan. Kemudian peserta didik diminta untuk mengerjakan soal yang diberikan kepada gurunya.Selanjutnya guru mengoreksi pekerjaan peserta didik dan membaginya hasil pekerjaan peserta didik tersebut.

Pada Kegiatan penutup guru memberikan penguatan dan motivasi kepada peserta didik, kemudian guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya mana soal yang dikira susah pada peserta didik, guru siap menjelaskan soal yang dianggaap susah pada peserta didik. Selajutnya guru memimpin peserta didik menyanyikan lagu **Prahu Layar,** guru memberika salam dan doa penutup di pimpin oleh salah satu peserta didik.

2) Pertemuan II

Siklus II pertemuan II dilaksankan pada hari Senin 6 Mei 2019. Dengan kegiatan pendahuluan guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dengan guru

menunjuk peserta didik untuk dilaksanakannya berdoa, kemudian guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa, guru memimpin peserta didik menyanyikan lagu **Bendera Pusaka** dan peserta didik mengikutinya, guru memberikan motivasi keapada peserta didik dengan contoh kehidupan sehari-hari, kemudian guru menyampaikan apresiasi tentang pembelajaran kemarin.

Pada kegiatan Inti guru mengenalkan penggaris dan materan alat ukur satuan hitung peserta didik memperhatikan apa yang di terangkan oleh gurunya. Kemudian peserta didik di ditunjuk untuk memberikan contoh tentang alat ukur satuan hitung dalam bermain peran atau *Role Playing* di depan kelas. Guru membetulkan peserta didik yang salah dalam memberikan contoh didepan kelas. Guru menawarkan pertanyaan kepada peserta didik siapa yang kurang paham tentang apa yang diterangkan oleh gurunya. Guru menjelaskan kembali bagian yang kurang paham oleh peserta didik. Selanjutnya guru memberikan soal pada peserta didik kemudian soal yang sudah selesai dikumpulkan kedepan meja guru untuk di koreksi gurunya.

Pada kegiatan penutup guru memberikan angket pada peserta didik untuk mengetahui bagaimana perkembangan siswa saat mengikuti pembelajaran tiga kali

pertemuan ini dalam model pembelajaran *Role Playing*.Kemudian guru memberian hasil pekerjaan peserta didik yang dikerjakan tadi. Guru memberikan pertayaan kepada peserta didik soal yang dianggap susah kemudian guru menjelaskan kembali pada peserta didik. Guru minta peserta didik untuk bersiap-siap pulang. Selanjutnya guru memimpin menyanyikan lagu **Padang Bulan** peserta didik menyanyikan lagu tersebut bersama-sama. Guru memimpin doa penutup dan memberikan salam kepada peserta didik.

c. Pengamatan

Seperti halnya siklus I, siklus II peneliti juga melakukan pengamatan berupa observasi guru dan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Dari hasil observasi guru dengan menggunkan lembar observasi kegiatan guru menunjukkan bahwa sudah mengalami peningkatan dari semua aspek yang diamati dibandingkan dengan siklus I dengan begitu dapat berpengaruh terhadap aktivitas peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Hasil observasi kegiatan peserta didik pada siklus II ini juga mengalami kemajuan dalam semua aspek yang diamati dan peserta didik sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran berbantu Model pembelajaran *Role Playing*.

d. Refleksi

Tahap refleksi pada siklus II terlihat bahwa pemanfaatan model Role Playing ini memiliki kelemahan dan kelebihan , berikut kelebihan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 antara lain:

1) Melalui pemanfaatan pengukuran model pembelajaran *Role Playing*, peserta didik lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif.
2) Melalui pemanfaatan model pembelajaran *Role Playing* peserta didik lebih muda untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru karena peserta didik ikut berpratisipasi dalam kegiatan pembelajaran secara nyata dengan memberikan contoh dan maju ke depan kelas.

Selain mempunyai kelebihan tentunya ada kelemahan pada pelaksanaan siklus II ini yaitu masih ada 2 peserta didik yang mendapatkan hasilbelajar Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 yang belum mencapai KKM.

C. Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Hasil Belajar Peserta Didik

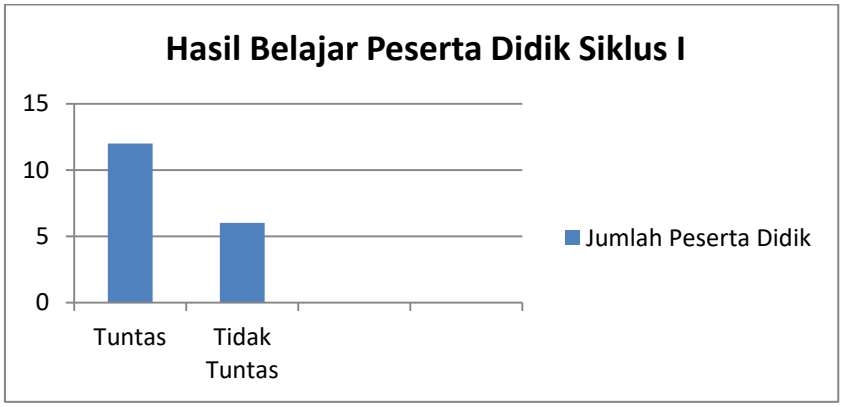
Setelah melakukan kegiatan pembelajaran pada siklus I, didapatkan hasil belajar peserta didik dari nilai lembar soal evaluasi yang diberikan

oleh guru pada akhir siklus I dengan tingakat hasil ketentuan belajar sebagai berikut:

Tabel 4. Ketentuan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No.	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Presentasi (%)
1.	Tuntas	12	66,67%
2.	Tidak Tuntas	6	33,33%
	Jumlah	18	100%
	Rata-rata Kelas	77,11	

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I pembelajaran tematik intergratif tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 dengan jumlah peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM atau ≥ 75 sebanyak 12 peserta didik dengan presentasi 66,67%, sedangkan jumlah peserta didik yang masih dibawah KKM ≤ 75 sebanyak 6 peserta didik dengan presentasi 33,33% dan nilai kelas yaitu rata-rata 77,11 . Untuk memperjelas perbedaan jumlah peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas KKM dapat dilihat dalam diagram ketuntasan hasil belajar tematik intergratif peserta didik pada siklus I sebagai berikut:



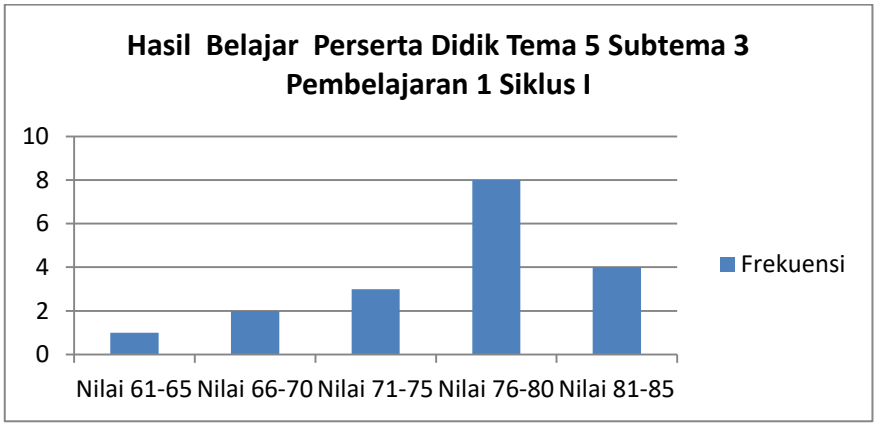
Gambar 7. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Berdasarkan gambar 7 dapat dilihat bahwa ketuntasan peningkatkan belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik intergratif tema 5 subtema 3 pembelajaran 1sudah mulai meningkat dibandingkan pada saat pra siklus. Berikut ini frekuensi peningkatkan nilai belajar peserta didik pada siklus I pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan jumlah peserta didik 18 sebagai berikut:

Tabel 5. Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I.

No.	Rentan Nilai	Frekuensi	Persentasi
1.	61-65	1	5,56%
2.	66-70	2	11,11%
3.	71-75	3	16,67%
4.	76-80	8	44,44%
5.	81-85	4	22,22%

Untuk memperjelaskan frekuensi peningkatkan hasil belajar peserta didik tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 pada siklus 1 dapat dilihatkan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 8. Hasil Belajar Peserta Didik Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 Siklus I

Bersadarkan tabel 5 dan gambar 8 menunjukan bahwa peningkatkan hasil belajar peserta didik pada siklus I yang mendapatkan nilai 61-65 sebanyak 1 peserta didik, nilai 66 - 70 sebanyak 2 peserta didik, nilai 71 – 75 sebanyak 3 peserta didik, nilai 76 – 80 sebanyak 8 peserta didi, nilai 81 – 85 sebanyak 4 peserta didik. Dari peningkatkan hasil belajar peserta didik siklus I tersebut masih ada peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 75 sebanyak 6 peserta didik dengan begitu ingin melaksanakan kegiatan lanjutan pada siklus II pembelajaran tematik intergratif tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 dengan memaksimalkan penggunakan model pembelajaran Role Playing.

b. Hasil Observasi Kegiatan Peserta Didik

Hasil pengamatan kegiatan peserta didik pada siklus I ini dilakukan dalam satu kali pertemuan yaitu untuk mengetahui aktivitas peserta didik pada kegiatan pembelajaran dengan berbantuan model *Role Playing* dengan menganalisis persentase berdasarkan pada aspek yang diamati. Hasil pengamatan siklus I dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Persentasi
1.	Peserta didik bisa mengikuti proses pembelajaran Tematik Intergratif dengan model ceramah.	52,24%
2.	Peserta didik sangat mudah memahami materi dengan model *Role Playing.*	56,88%
3.	Peserta didik bersemangat ketika belajar Tematik Intergratif melalui model ceramah.	63,84%

4.	Belajar dengan model *Role Playing* sangat mudah dipahami dibanding dengan model *Role Playing.*	58,75%
5.	Belajar memahami bacaan sangat mudah menggunakan model ceramah dibanding model *Role Playing.*	59,75%
6.	Pembelajaran Tematik Intergratif melalui model *Role Playing* membuat peserta didik sangat semangat.	65,80%
7.	Mengalami kesulitan belajar memahami bacaan lebih baik mengunakan model *Role Playing.*	62,65%
8.	Pembelajaran Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 pembelajaran yang paling mudah di pahami.	43,54%
9.	Bisa memahami materi Tematik Intergratif dengan model ceramah	51,55%
10.	Suasana pembelajaran dengan model *Role Playing* sangat mendukung proses pembelajaran di kelas terutama pembelajaran Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1.	62,34%

Berdasarkan tabel 6 menunjukan hasil observasi aktivitas peserta didik dengan aspek pengamatan yang pertama yaitu Peserta didik bisa mengikuti proses pembelajaran Tematik Intergratif dengan model ceramah mendapat persentase sebanyak 52,24% dengan katagori baik, karena peserta didik mengikuti pembelajaran Tematik Intergartif dengan model ceramah juga. SelanjutnyaPeserta didik sangat mudah memahami materi dengan model *Role Playing* dengan persentasi 56,88% dengan katagori baik. Pada aspek berikutinya Peserta didik bersemangat ketika belajar Tematik Intergratif melalui model ceramah dengan persentasi 63,84% dengan katagori baik. Pada aspek selanjutnya Pembelajaran Tematik Intergratif melalui model *Role Playing* membuat peserta didik sangat semangat dengan persentasi 58,75% dengan

katagori baik. Pada aspek selanjutnyaBelajar memahami bacaan sangat mudah menggunakan model ceramah dibanding model *Role Playing* dengan persentasi 59,75% dengan katagori baik dikarenakan memahami bacaan sangat mudah menggunkan model *Role Playing*. Aspek selanjutnya Pembelajaran Tematik Intergratif melalui model *Role Playing* membuat peserta didik sangat semangat dengan persentasi 65,80% dengan katagori baik karena model pembelajaran Role Playing adalah pembelajaran bermain sambil belajar. Aspek selajutnyaMengalami kesulitan belajar memahami bacaan lebih baik mengunakan model *Role Playing* dengan persentasi 62,65% dengan katagori baik karena peserta didik untuk belajar memahami bacaan lebih mudah paham dengan menggunakan model *Role Playing*. Aspek selanjutnya Pembelajaran Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 pembelajaran yang paling mudah di pahami dengan persentasi 43,54% dengan katagori sedang karena peserta didik ada sebagaian yang kurang paham tanpa adanya metode pembelajaran yang lain. Aspek selanjutnya Bisa memahami materi Tematik Intergratif dengan model ceramah dengan persentasi 51,55% dengan katagori baik karena peserta didik ada sebagaian pembelajaran Tematik Intergratif lebih paham menggunakan metode ceramah. Aspek selanjutnya Suasana pembelajaran dengan model *Role Playing* sangat mendukung proses pembelajaran di kelas terutama pembelajaran Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 dengan persentasi 63,34% dengan katagori baik karena

peserta didik lebih mudah memahami matari dengan model *Role Playing*. Berdasarkan tabel7 diatas siklus I aktivitas peserta didik mengikuti proses kegiatan pembelajaran berbantuan pembelajaran Tematik Intergratif dengan model *Role Playing.*

c. Hasil Observasi Kegiatan Guru

Setiap melaksankan kegiatan pembelajaran selain melakukan observasi kegiatan pada peserta didik, juga dilakukan observasi terhadap kegiatan guru dengan mengisi lembar observasi kegiatan guru dan melakukan analisis terhadap hasil observasi dengan menggunakan persentase berdasarkan jumlah skor yang didapat dalam lembar observasi kegiatan guru. Dan dari hasil lembar observasi kegiatan guru kemudian dijumlah total skornya dan didapatkan hasil yang terdapat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I

No.	Kegiatan	Skor Total	Persentase Kegiatan Pembelajaran	Kategori
1.	Siklus I Pembealajaran I	65	81%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas pada pertemuan I aspek yang diamati meliputi kegiatan pendahuluan terdiri dari 2 indikator yang mendapat skor belum maksimal yakni pada aspek guru mengkondisikan peserta didik agar siap untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran mendapat skor 3 yang berarti baik dan pada aspek apersepsi mendapat skor 2 yang berarti sedang, hal ini dikarenakan guru belum melaksanakan apersepsi

dengan mengkaitkan materi pembelajaran sebelumnya dan yang akan diajarkan. Kegiatan inti terdiri dari 5 indikator yang belum dilaksanakan guru dengan maksimal, antara lain pada aspek menjelaskan mengenai pemahaman bacaan melalui model pembelajaran *Role Playing* mendapat skor 3 dikarenakan guru kurang maksimal dalam menjelaskan materi dalam bacaan tersebut. Selanjutnya aspek membarikan pertanyaan menganai contoh meminta tolong dan maaf untuk peserta didik yang ditunjuk sangat baik. Kegiatan penutup terdiri dari 2 indikator dan pemberian apresiasi terdiri dari 1 indikator yang mendapat skor belum maksimal, yakni pada aspek memberikan motivasi terdapat peserta didik agar tetap rajin dan tekun dalam belajar mendapat skor 3 yang berarti baik, walaupun sudah baik namun masih ada beberapa peserta didik yang belum termotivasi dan masih ada peserta didik yang tidak tekun belajar.

Pada siklus I hasil observasi kegiatan guru menunjukan peningkatkan dari beberapa indikator yang masih kurang maksimal dalam pertemuan I dan terjadi perbaikan aktivitas guru dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran.

2. Siklus II

a. Hasil Belajar Tematik intergratif Peserta Didik

Sepertinya siklus I pada siklus II ini, setelah melakukan kegiatan pembelajaran didapatkan hasil kognitif peserta didik dari nilai lembar soal evaluasi yang diberikan oleh guru pada akhir siklus II dengan tingkat hasil ketuntasaan sebagai berikut:

Tabel 8. Ketentuan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II.

No.	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
1.	Tuntas	15	83,33%
2.	Tidak Tuntas	3	16,67%
Jumlah		18	100%
Rata-rata Kelas		81,89	

Berdasarkan tabel 8 menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus II pembelajaran Tematik Intergratif tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 dengan jumlah peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM atau ≥ 75 sebanyak 15 peserta didik dengan persentase (83,33%), sedangkan yang masih dibawa KKM atau ≤ 75 sebanyak 3 peserta didik dengan persentase (16,67%) dan nilai rata-rata kelas yaitu 81,89%. Untuk memperjelas perbedaan jumlah peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas KKM dapat dilihat dalam diagram ketuntasaan hasil belajar peserta didik pada siklus II sebagai berikut:

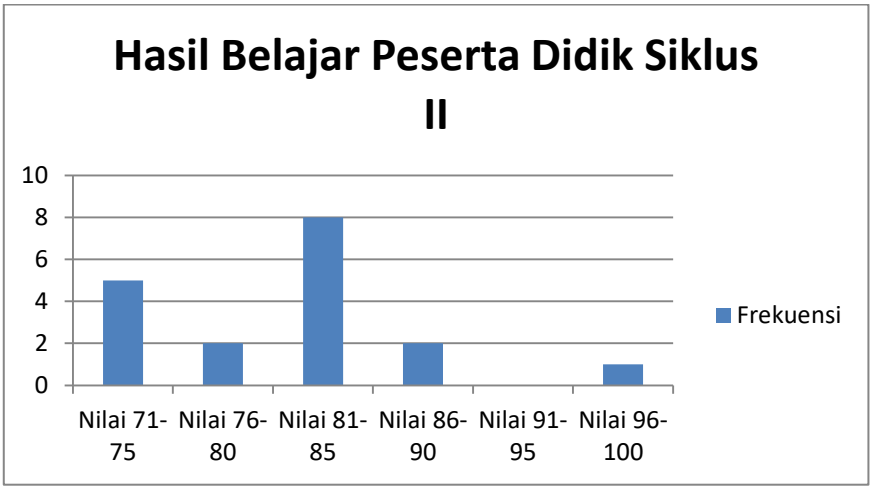
Gambar 9. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa ketuntasaan hasil belajar peserta didik pembelajaran Tematik Intergratif tema 5 subtema 3 pembelajaraan 1 sudah mulai ada perbaikan dan peningkatan dibandingkan siklus I. Berikut ini frekuensi hasil nilai belajar peserta didik pada siklus II dengan jumlah peserta didik 18 sebagai berikut:

Tabel 9. Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II.

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	71-75	5	27,78%
2.	76-80	2	11,11%
3.	81-85	8	44,44%
4.	86-90	2	11,11%
5.	91-95	0	0
6.	96-100	1	5,56%

Untuk memperjelas frekuensi hasil belajar peserta didik tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 sikulus II dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 10. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 10 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus II yang mendapat nilai 71-75 sebanyak 5 peserta didik, dan nilai 76-80 sebanyak 2 peserta didik, nilai 81-85 sebanyak 8 peserta didik, nilai 86-90 sebanyak 2 peserta didik, nilai 91-95 sebanyak 0 peserta didik, nilai 96-100 sebanyak 1 peserta didik. Dari hasil belajar peserta didik siklus II tersebut masih ada peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM yaitu 70 sebanyak 2 peserta didik dan 72 sebanyak 1 peserta didik, walaupun 3 peserta didik tersebut mendapat nilai yang belum tuntas KKM tetapi hasil belajar 3 peserta didik tersebut dari pra siklus hingga siklus II ini sudah mengalami peningkatan.

b. Hasil Observasi Kegiatan Peserta Didik

Seperti halnya siklus I pada siklus II juga dilakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil pengamantan kegiatan peserta didik pada

siklus II ini dilakukan dalam dua kali pertemuan yaitu pertemuan I dan pertemuan 2 untuk mengetahui aktifitas peserta didik pada kegiataan pembelajaran dengan berbantuan model pembelajaran Role Playing dengan menganalisis persentase berdasarkan pada aspek yang diamati. Hasil pengamatan siklus II pertemuan I dapat dilihat sebagai berikt:

Tabel 10. Hasil Observasi Aktifitas Peserta Didik Siklus II Pertemuan I

No.	Aspek yang diamati	Persentasi
1.	Peserta didik bisa mengikuti proses pembelajaran Tematik Intergratif dengan model ceramah.	85,63%
2.	Peserta didik sangat mudah memahami materi dengan model *Role Playing.*	83,13%
3.	Peserta didik bersemangat ketika belajar Tematik Intergratif melalui model ceramah.	84,38%
4.	Belajar dengan model *Role Playing* sangat mudah dipahami dibanding dengan model *Role Playing.*	81,88%
5.	Belajar memahami bacaan sangat mudah menggunakan model ceramah dibanding model *Role Playing.*	85%
6.	Pembelajaran Tematik Intergratif melalui model *Role Playing* membuat peserta didik sangat semangat.	80%
7.	Mengalami kesulitan belajar memahami bacaan lebih baik mengunakan model *Role Playing.*	83,75%
8.	Pembelajaran Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 pembelajaran yang paling mudah di pahami.	80%
9.	Bisa memahami materi Tematik Intergratif dengan model ceramah	81,88%
10.	Suasana pembelajaran dengan model *Role Playing* sangat mendukung proses pembelajaran di kelas terutama pembelajaran Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1.	80%

Berdasarkan tabel 10 dapat dilihat bahwa hasil observasi aktifitas peserta didik dengan aspek pengamatan yang pertama yaitu Peserta didik bisa mengikuti proses pembelajaran Tematik Intergratif dengan model ceramah mendapatkan persentase sebesar 85,63% dengan kategori sangat baik, karena peserta didik dalam waktu pembelajaran kadang harus memakai model ceramah. SelanjutnyaPeserta didik sangat mudah memahami materi dengan model *Role Playing* dengan persentasi 83,13% dengan katagori baik. Pada aspek berikutinya Peserta didik bersemangat ketika belajar Tematik Intergratif melalui model ceramah dengan persentasi 84,38% dengan katagori baik. Pada aspek selanjutnya Pembelajaran Tematik Intergratif melalui model *Role Playing* membuat peserta didik sangat semangat dengan persentasi 81,88% dengan katagori baik. Pada aspek selanjutnyaBelajar memahami bacaan sangat mudah menggunakan model ceramah dibanding model *Role Playing* dengan persentasi 85% dengan katagori baik dikarenakan memahami bacaan sangat mudah menggunkan model *Role Playing*. Aspek selanjutnya Pembelajaran Tematik Intergratif melalui model *Role Playing* membuat peserta didik sangat semangat dengan persentasi 80% dengan katagori baik karena model pembelajaran *Role Playing* adalah pembelajaran bermain sambil belajar. Aspek selajutnyaMengalami kesulitan belajar memahami bacaan lebih baik mengunakan model *Role Playing* dengan persentasi 83,75% dengan katagori baik karena peserta didik untuk belajar

memahami bacaan lebih mudah paham dengan menggunakan model *Role Playing*. Aspek selanjutnya Pembelajaran Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 pembelajaran yang paling mudah di pahami dengan persentasi 80% dengan katagori sedang karena peserta didik ada sebagaian yang kurang paham tanpa adanya metode pembelajaran yang lain. Aspek selanjutnya Bisa memahami materi Tematik Intergratif dengan model ceramah dengan persentasi 81,88% dengan katagori baik karena peserta didik ada sebagaian pembelajaran Tematik Intergratif lebih paham menggunakan metode ceramah. Aspek selanjutnyaSuasana pembelajaran dengan model *Role Playing* sangat mendukung proses pembelajaran di kelas terutama pembelajaran Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 dengan persentasi 80% dengan katagori baik karena peserta didik lebih mudah memahami matari dengan model *Role Playing*.

Sedangkan pada siklus II pertemuan II juga dilakukan observasi aktivitas peserta didik dan terlihat adanya peningkatan aktivitas peserta didik dari berbagai aspek yang diamati dan peserta didik sudah mulai terbiasa dengan proses kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Tabel persentase observasi aktivitas peserta didik pada siklus II pertemuan II dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Observasi Aktifitas Peserta Didik Siklus II Pertemuan II

No.	Aspek yang diamati	Persentasi
1.	Peserta didik bisa mengikuti proses pembelajaran Tematik Intergratif dengan model ceramah.	96,88%
2.	Peserta didik sangat mudah memahami materi dengan model Role Playing.	94,38%
3.	Peserta didik bersemangat ketika belajar Tematik Intergratif melalui model ceramah.	89,38%
4.	Belajar dengan model Role Playing sangat mudah dipahami dibanding dengan model Role Playing.	88,75%
5.	Belajar memahami bacaan sangat mudah menggunakan model ceramah dibanding model Role Playing.	95%
6.	Pembelajaran Tematik Intergratif melalui model Role Playing membuat peserta didik sangat semangat.	91,80%
7.	Mengalami kesulitan belajar memahami bacaan lebih baik mengunakan model Role Playing.	92,50%
8.	Pembelajaran Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 pembelajaran yang paling mudah di pahami.	89,38%
9.	Bisa memahami materi Tematik Intergratif dengan model ceramah	88,75%
10.	Suasana pembelajaran dengan model Role Playing sangat mendukung proses pembelajaran di kelas terutama pembelajaran Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1.	90,63%

Berdasarkan tabel 11 diatas menunjukkan hasil observasi aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran siklus II pertemuan II pada aspek keenam Pembelajaran Tematik Intergratif melalui model Role Playing membuat peserta didik sangat semangatmendapat persentase sebesar 91,80% dimana persentase tersebut meningkat dibanding pada proses pembelajaran siklus II pertemuan I yaitu sebesar 80% dan aspek-

aspek berikutnya juga mengalami peningkatan dalam aktivitas peserta didik mengikuti proses kegiatan pembelajaran model pembelajaran Role Playing.

c. Hasil Obserbasi Kegiatan Guru

Setiap melaksanakan kegiatan pembelajaran dilakukan observasi terhadap kegiaatan guru dengan mengisi lembar observasi kegiatan guru dan melakukan analisis terhadap hasil observasi dengan menggunakan persentase berdasarkan jumlah skor yang didapat dalam lembar observasi kegiatan guru dan dari hasil lembar observasi kegiatan guru kemudian dijumlah total skornya dan didapatkan hasil yang terdapat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 12 Perbandingan Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II

No.	Kegiatan	Skor Total	Persentase Kegiatan Pembelajaran	Kategori
1.	Siklus II Pertemuan I	74	93%	Sangat Baik
2.	Siklus II Pertemuan II	78	98%	Sangat Baik

Data pada tabel diatas kemudian akan digambarkan dengan menggunakan diagram agar perbandingan hasil observasi kegiatan guru pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II terlihat lebih jelas sebagai berikut:

Gambar 11. Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 11 pada pertemuan I dan II aspek yang diamati meliputi kegiatan pendahuluan terdiri darikegiatan pendahuluan terdiri dari 2 indikator , kegiatan inti terdiri dari 5 indikator, kegiatan penutup terdiri dari 2 indikator dan memberikan apresiasi terdiri dari 1 indikator. Pada pertemuan I kegiatan pendahuluan ada 1 indikator yang mendapat skoe belum maksimal yakni pada aspek apresiasi mendapat skor 3 yang berarti baik, hal ini dikarenakan guru sudah melakukan apresepsi dengan mangaitkan materi pembelajaran sebelumnya dan yang akan diajarkan tetapi hanya mendapat respon dari beberapa peserta didik saja. Selanjutnya pada kegiatan inti ada 2 indikator yang belum dilaksankan guru dengan maksimal, antara lain pada aspek menjelaskan mengenai pemahaman bacaan dalam teks bacaan melalui model pembelajaran Role Playing mendapat skor 3 dikarenakan guru kurang maksimal dalam menjelaskan materi pemahaman bacaan tersebut. Selanjutnya

aspek membarikan pertanyaan menganai contoh meminta tolong dan maaf untuk peserta didik yang ditunjuk sangat baik. Kegiatan penutup terdiri dari 2 indikator dan pemberian apresiasi terdiri dari 1 indikator yang mendapat skor belum maksimal, yakni pada aspek memberikan motivasi terdapat peserta didik agar tetap rajin dan tekun dalam belajar mendapat skor 3 yang berarti baik, walaupun sudah baik namun masih ada beberapa peserta didik yang belum termotivasi dan masih ada peserta didik yang tidak tekun belajar.

Pada siklus II pertemuan II hasil observasi kegiatan guru menunjukkan peningkatan dari beberapa indicator yang masih kurang maksimal dalam pertemuan I dan terjadi perbaikan aktivitas guru dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran. Pada pertemuan II aktivitas guru mendapat skor 78 dengan presentasi 98% sehingga kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan II menjadi lebih baik disbanding dengan pertemuan sebelumnya.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada observasi awal terkait dengan rendahnya hasil belajar tema 5 subtema 3 pembeljaran 1 pada peserta didik kelas II MI Muhammadyah Bolon Karanganyar ditemukan permasalahan sebagaimana dalam proses pembelajarannya masih berpusat bada guru *(teacher centered)* dan peserta didik masih banyak yang belum bisa dalam pemahamna bacaan, walaupun guru

sudah mencoba beberapa metode pemecahan masalah tetap saja ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran masih kurang dan malah sering menganggu teman lain di dalam kelas, tetapi guru belum pernah menerapkan proses pembelajaran melalui model pembelajaran Role Playing untuk menarik peserta didik dalam belajar dan bermain peran. Dilihat dari hal tersebut maka dilakukan cara untuk meningkatkan hasil belajar Tematik Intergratif tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 melalui penggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Model Pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment* (Fogg, 2001) dalam Miftahul Huda (2011:209).

Melalui penggunakan model Role Playing pada pembelajaran Tematik Intergratif tema 5 subtema 3 pembelajaran 1, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan disbanding hasil belajar saat pretes atau sebelum penerapan model pembelajaran Role Playing. Hal ini dapat dilihat dalam hasil penelitian sebagai berikut:

1. Persentase Hasil Belajar Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1

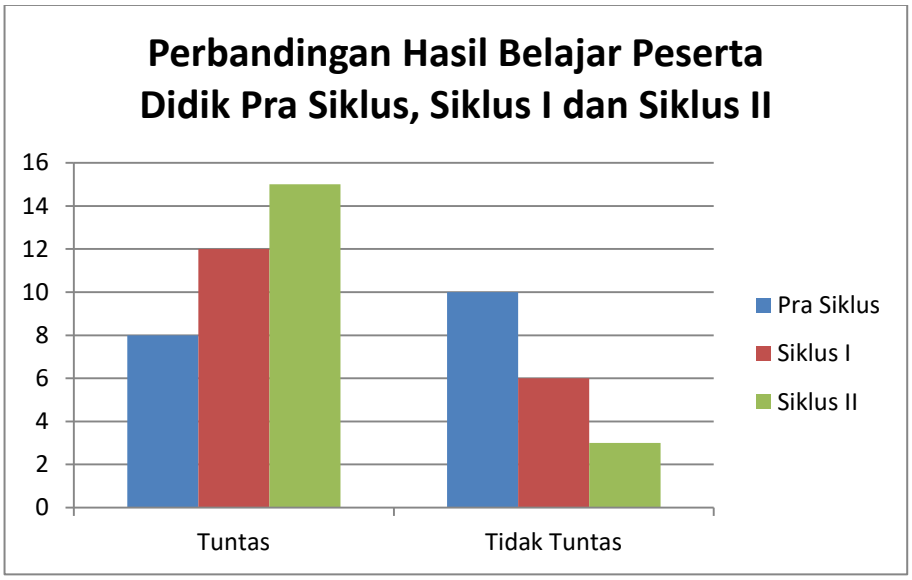
Setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan model Role Playing pada siklus I dan siklus II, di dapatkan hasil belajar pada pembelajaran Tematik Intergratif tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 dianalisis dan dibandingkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari ketuntasan nilai evaluasi yang diadakan

disetiap akhir siklus.Kategori ketuntasaan yaitu apabila hasil belajar peserta didik mendapat nilai diatas KKM ≥75.

Tabel 13. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No.	Keterangan	Jumlah Peserta Didik		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Tuntas	8	12	15
2.	Tidak Tuntas	10	6	3
Rata-rata kelas		72,67	77,11	81,89

Untuk memperjelas frekuensi hasil belajar peserta didik tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 dari pra siklus, siklus I hingga siklus II dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 12.Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan hasil diagram perbandingan frekuensi peserta didik berdasarkan ketuntasan hasil belajar pada siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan jumlah peserta didik yang

mendapat nilai tuntas KKM dari pra siklus dengan jumlah 8 peserta didik dan pada siklus I dengan jumlah peserta didik sebanyak 12 meningkat menjadi 15 peserta didik pada siklus II.Hal ini menjadikan jumlah peserta didik yang mendapat nilai tidak tuntas KKM menjadi turun dari pra siklus sebanyak 10 peserta didik pada siklus I sebanyak 6 peserta didik menjadi 3 peserta didik pada siklus II.

Dengan begitu indikator penelitian terpenuhi pada pelaksanaan siklus II, dalam penelitian tersebut penggunakan model pembelajaran Role Playing dalam tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 dapat meningkat hasil belajar peserta didik dan merujuk pada hasil penelitian maka penggunakan model pembelajaran Role Playing dapat menunjang kegitan pembelajaran peserta didik, khususnya terhadap hasil belajarnya.

2. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Persentase hasil observasi aktivitas kegiatan peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran dengan berbantuan model pembelajaran Role Playing dapat dilihat dalam tabel perbandingan hasil pengamatan aktivitas peserta didik disetiap pertemuan sebagai berikut:

Tabel 14. Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I Dan Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Siklus I	Siklus II	
			I	II
1.	Peserta didik bisa mengikuti proses	52,24%	85,63%	96,88%

	pembelajaran Tematik Intergratif dengan model ceramah.			
2.	Peserta didik sangat mudah memahami materi dengan model Role Playing.	56,24%	83,13%	94,38%
3.	Peserta didik bersemangat ketika belajar Tematik Intergratif melalui model ceramah.	63,84%	84,38%	89,38%
4.	Belajar dengan model Role Playing sangat mudah dipahami dibanding dengan model Role Playing.	58,75%	81,88%	88,75%
5.	Belajar memahami bacaan sangat mudah menggunakan model ceramah dibanding model Role Playing.	59,75%	85%	95%
6.	Pembelajaran Tematik Intergratif melalui model Role Playing membuat peserta didik sangat semangat.	65,80%	80%	91,80%
7.	Mengalami kesulitan belajar memahami bacaan lebih baik mengunakan model Role Playing.	62,65%	83,75%	92,50%
8.	Pembelajaran Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 pembelajaran yang paling mudah di pahami.	43,54%	80%	89,38%
9.	Bisa memahami materi Tematik Intergratif dengan model ceramah.	51,55%	81,88%	88,75%
10.	Suasana pembelajaran dengan model Role Playing sangat mendukung proses	62,34%	80%	90,63%

	pembelajaran di kelas terutama pembelajaran Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1.			

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa terjadi peningkatan disetiap aspek yang diamati dengan melihat persentase hasil observasi aktivitas peserta didik disetiap pertemuan baik pada siklus I maupun siklus II. Sebagai contoh pada aspek yang pertama pada siklus I mendapat persentase sebesar 52,24%, kemudian pada siklus II pertemuan I mendapat persentase sebesar 85,63% dan pada akhir siklus II pertemuan II mengalami peningkatan dengan mendapat persentase sebesar 96,88%.

Pada pengamatan aktivitas peserta didik terdapat beberapa kelemahan seperti peserta didik yang belum terbiasa dengan proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing menyebabkan masih ada sebagian peserta didik yang kurang bisa membaca dengan lancar. Permasalahan ini kemudian diperbaiki pada pelaksanaan siklus II dengan lebih menekankan bacaan dalam bentuk tesk yang bisa mudah untuk peserta didik membaca sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami bacaan dengan baik.

3. Hasil Observasi Kegiatan Guru

Perbandingan hasil observasi kegiatan guru dalam proses pembelajaran dengan berbantuan model pembelajaran Role Playing pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 15. Perbandingan Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I Dan Siklus II

No.	Kegiatan	Total Skor	Persentase Kegiatan Pembelajaran	Kategori
1.	Siklus I Pertemuan I	65	81%	Sangat Baik
	Siklus II Pertemuan I	74	93%	Sangat Baik
3.	Siklus II Pertemuan II	78	98%	Sangat Baik

Untuk memperjelas tabel perbandingan hasil observasi kegiatan guru pada siklus I dan siklus II disetiap pertemuannya dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut:

Gambar 13. Perbandinagan Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar diagram diatas terlihat bahwa terjadi peningkatan persentase hasil observasi kegiatan guru disetiap pertemuan. Pada siklus I pertemuan I mendapat persentase sebesar 81% dengan katagori sangat baik., kemudian pada siklus II pertemuan I mendapat persentase 93% dengan katagori sangat baik

dan pada pertemuan II mendapat persentase 98% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan persentase hasil belajar Tematik Intergratif pada pembelajaran tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 didukung dengan hasil persentase lembar observasi aktivitas peserta didik serta kegiatan guru pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa indicator kinerja pada penelitian terpenuhi pada siklus II maka dengan menggunkan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 pada peserta didik kelas II MI Muhammadyah Bolon Kabupaten Karanganyar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan 3 kali pertemuan kegiatan pembelajaran dengan model penelitian Kurt Lewin yang terdapat empat tahap dari palining, acting, observasi dan reflecting. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar tematik intergratif tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 dengan menggunkan model pembelajaran Role Playing. Hasil yang di dapat pada pra siklus yaitu hasil belajar peserta didik yang mendapat nilai tuntas diatas KKM sebanyak 8 peserta didik atau 44,44% dan yang tidak tuntas KKM sebanyak 10 peserta didik atau 55,56% dengan rata-rata kelas 72,67. Pada siklus I pembelajaran menggunakan model pembelajaran Role Playing hasil belajar peserta didik mulai mengalami peningkatan yaitu sebanyak 12 peserta didik atau 66,67% mendapat nilai tuntas diatas KKM dan 6 peserta didik atau 33,33% tidak tuntas KKM dengan nilai rata-rata kelas 77,11. Pada siklus II hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dan sesuai dengan indicator kinerja yaitu hasil belajar peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak 15 peserta didik atau 83,33% sedangkan yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 2 peserta didik atau 11,11% dengan rata-rata kelas 81,89.

Hasil pendukung dalam penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing ini di lihat dari hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I dan II dengan persentase sangat baik disetiap aspek yang diamati. Aspek yang pertama yaitu peserta didik bisa mengikuti proses pembelajaran Tematik Intergratif pada siklus I mendapat persentase sebesar 52,24% dan Siklus II pertemuan I dan II sebesar 85,63% dan 96,88%. Aspek peserta didik sangat mudah memahami materi dengan model Role Playing pada siklus I mendapat persentase sebesar 56,88% dan siklus II pertemuan I dan II mendapar persentase sebesar 83,13% dan 94,38%. Aspek peserta didik bersemangat ketika belajar tematik intergratif melalui model Role Playing pada siklus I mendapat persentase sebesar 63,84% dan siklus II pertemuan I dan II mendapat persentase sebesar 84,38% dan 89,38%. Aspek belajar dengan model Role Playing sangat mudah dipahami disbanding dengan model ceramah pada siklus I mendapat persentase sebesar 58,75% dan siklus II pertemuan I dan II mendapat persentase sebesar 81,88% dan 88,75%. Aspek belajar memahami bacaan sangat mudah menggunakan model ceramah disbanding model Role Playing pada siklus I mendapat persentase sebesar 59,75% dan siklus II pertemuan I dan II mendapat Persentase sebesar 85% dan 95%. Aspek pembelajaran Tematik Intergratif melalui model Role Playing membuat peserta didik semangat belajar pada siklus I mendapat persentase sebesar 65,80% dan siklus II pertemuan I dan II mendapat persentase sebesar 80% dan 91,80%. Aspek mengamati kesulitan belajar

memahami bacaan lebih baik mengunakan model Role Playing pada siklus I mendapat persentase sebesar 62,65% dan siklus II pertemuan I dan II mendapat persentase sebesar 83,75% dan 92,50%. Aspek pembelajaran tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 yang paling mudah dipahami pada siklus I mendapat persentase sebanyak 43,54% dan siklus II pertemuan I dan II mendapat persentase sebesar 80% dan 89,38%. Aspek bisa memahami materi tematik intergratif dengan model ceramah pada siklus I mendapat persentase sebesar 51,55% dan siklus II pertemuan I dan II mendapat persentase sebesar 81,88% dan 88,75%. Aspek suasana pembelajaran dengan model Role Playing sangat mendukung proses pembelajaran di kelas terutama pembelajaran tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 pada siklus I mendapat persentase sebesar 62,34% dan siklus II pertemuan I dan II mendapat persentase sebesar 80% dan 90,63%.

Berdasarkan hasil penelitian setelah diberikan tindakan dengan penggunakan model Role Playing terjadi peningkatan hasil belajar tematik intergratif Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 pada peserta didik kelas II MI Muhammadyah Bolon Kabupaten Karangayar Tahun Pelajaran 2018/2019.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat diajukan saran sebagai berikut:

4. Untuk Guru

   Guru disarankan menerapakan model pembelajaran Role Playing sebagai inovasi dalam proses pembelajaran untuk mengatasi permasalahan kurangnya ketertarikan dan pemahaman peserta didik saat mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik mendapat nilai yang maksimal dan memberikan tingkat pengalaman yang kongkit sehingga tingkat keabstrakan peserta didik terhadap materi pembelajaran berkurang.

5. Untuk Peserta Didik

   Peserta didik disarankan dengan penggunakan model pembelajaran Role Playing dapat menumbuhkan semangat belajar dalam memahami bacaan dan aktif untuk memainkan peran dalam bacaan supaya lebih paham untuk memahami bacaan.

3. Untuk Sekolah

   Sekolah disarankan untuk memanfaatkan metode dengan model pembelajan Role Playing yang sudah ada dan diharapkan sekolah dapat menggunakan model pembelajaran tersebut sebagai sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran didalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Asri Budiningsih. 2008. ***Belajar Dan Pambelajaran***. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

Henry Guntur Tarigan. 1994. ***Membaca sebagai suatu ketrampilan berbahasa***. Bandung: Angkasa.

Iif Khoiru Ahmadi dan Sofan Ambri. 2014. ***Pengembangan & Model Pembelajaran Tematik Intergratif***. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Janawi. 2013. ***Metodologi Dan Pendekatan Pembelajaran***. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Kunandar. 2008. ***Langkah mudah Penelitian Tindakan Kelas***. Jakarta: Kaharisma Putra Utama Offset.

Miftahul Huda. 2013. ***Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran***. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rusma. 2016. ***Model-model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme Guru***. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sarwiji Suwandi. 2009. ***Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dan Penulisan Karya Ilmiah***. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Raya 13 FKIP UNS.

Sugiono. 2015. ***Metode Penelitian Pendidikan***. Bandung: Alfabeta.

Tukiran Taniredja, Irma Pujiati & Nyata. 2010. ***Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis Dan Mudah***.Bandung: Alfabeta.

Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. 2012. ***Mengenal Penelitian Tindakan Kelas***. Jakarta: PT Indeks.

Wina Sanjaya. 2013. ***Penelitian Pendidikan Jenis, Metode Dan Prosedur***. Jakarta: Prenadamedia Group.

LAMPIRAN

Lampiran 1 :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) KURIKULUM 2013

Sekolah : MI Muhammadyah Bolon
Kelas / Semester :2 /2
Tema : 5. Pengalamanku
Sub Tema : 3. Pengalamanku Ditempat Bermain
Pembelajaran ke : 1
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP
Alokasi waktu : 1 kali pertemuan (5 X 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
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.
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.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: Bahasa Indonesia

No.	Kompetensi	Indikator
3.6	Mencermati ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.	3.6.1 Mengidetifikasikan ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks.
4.6	Menyampaikan ungkapan ungkapan santun (menggunakan kata	4.6.1 Mempraktekan ungkpan kata Maaf dan Tolong di depan kelas.

	“maaf”,“tolong”) untuk hidup rukun dalam kemajemukan.	

Muatan : Matematika

No.	Kompetensi	Indikator
3.6	Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak),berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	3.6.1 Mengindetifikasikan satuan baku dalam kehidupan sehari-hari.
4.6	Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	4.6.1 Menghitung satuan baku dalam kehidupan sehari-hari

Muatan : SBdP

No.	Kompetensi	Indikator
3.3	Mengenal gerak keseharian dan alam dalam tari.	3.3.1 Mengindetifikasikan gerak sehari-hari
4.3	Meragakan gerak keseharian dan alam dalam tari.	4.3.1 Mempraktekan gerak tari.

C. TUJUAN

1. Dengan menggunakan teks percakapan, peserta didik dapat mendengarkan teks percakapan yang berhubungan dengan budaya minta maaf sebagai cermin hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia dengan baik.
2. Dengan membaca teks percakapan, peserta didik dapat bermain peran dalam melatih ungkapan dengan menggunakan kata “maaf” untuk hidup rukun dalam kemajemukan dengan benar.
3. Dengan mengamati gambar pengukuran panjang, peserta didik dapat menentukan konversi satuan panjang (cm, m) dengan tepat.
4. Dengan mengerjakan soal latihan, peserta didik dapat mengukur panjang bendadengan satuan baku yang sering digunakan (misal: cm, m) dengan tepat.
5. Dengan mengamati gambar Beni melambaikan tangan, peserta didik dapat mengidentifikasi gerak bagian anggota tubuh dalam bentuk tarian dengan hitungan yang benar.

6. Dengan mengidentifikasi gerak bagian anggota tubuh dalam bentuk tarian dengan hitungan, peserta didik dapat melakukan gerak bagian anggota tubuh dalam tarian dengan hitungan yang benar.

D. MATERI

1. menggunakan kata “maaf” dan “tolong” untuk hidup rukun dalam kemajemukan.
2. pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
3. Mengenal gerak keseharian dan alam dalam tari.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : Discovery learning (Penyingkapan dan Penelitian)
Teknik : Tes & Tanya jawab
Metode : Role playing

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	1. Guru membukapembelajaran dengan salam. 2. Guru menujuk peserta didik untuk dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang pserta didik. Peserta didik yang diminta membaca do’a adalah peserta didik yang hari ini datang paling awal. 3. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik(PPK). Peserta didik diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya sita-cita. 4. Guru memimpin peserta didik menyanyikan **lagu Garuda Pancasila** 5. Guru memberikan motivasi dengan cara AMBAK (Apa	15 Menit

	Manfaat Bagiku) 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 7. Guru menyampaikan apresepsi tentang pembelajaran kemarin.	
Inti	Pertemuan Pertama: 1. Peserta didik mendengarkan gurunya memberikan penjelasan tentang ungkapan permintaan Maaf dan Tolong 2. Peserta didik menjawab pertanyaan guru tentang cara untuk ungkapan permintaan Maaf dan Tolong. Contoh: menyuruh orang lain & merasa ada salah sama orang lain. 3. Peserta didik menyermati bacaan pada buku tematik hal 116 4. Peserta didik diminta untuk membuat pertanyaan pada bacaan di atas kemudian peserta didik menjawab pertanyan yang di buat tersebut. 5. Peserta didik membaca bacaan pada hal 117 dengan di tunjuk guru dan peserta didik yang lain menyimahnya. 6. Peserta didik menjawab pertanyaan yang ada di hal 118 7. Hasil pekerjaan peserta didik di koreksi oleh guru. Pertemuan Kedua: 1. Dua peserta didik di tunjuk guru untuk bermaian peran pada bacaan Beni Menyenggol Udin pada hal 119 2. Peserta didik memperhatikan guru menerangkan bacaan tersebut dan cara menghargai orang lain. Peserta didik yang ditunjuk untuk memberikan contoh.	140 menit

	3. Peserta didik yang ditunjuk untuk bermain peran di depan kelas sesuai dengan cara menghargai orang lain. 4. Peserta didik di minta untuk mengerjakan soal pada hal 120 5. Hasil pekerjaan peserta didik dikoreksi oleh guru. 6. Peserta didik ditawarkan oleh guru "siapa yang belum paham dalam bacaan tersebut". 7. Peserta didik memperhatikan guru membacakan kembali dan menjawab bersama-sama soal tersebut. Pertemuan ketiga: 1. Peserta didik memperhatikan guru memperkenalkan penggaris dan materan alat ukur. 2. Peserta didik memperhatikan guru meneragkan ukuran satuan baku. 3. Peserta didik mengerjakan angket yang di berikan pada guru dan di bombing oleh guru. 4. Hasil angkat peserta didik di kumpulkan oleh guru. 5. Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan guru mengupas kemabali materi yang di berikan dengan kata-kata yang mudah dipahami.	
Penutup	1. Guru memberi penugasan kepada Peserta didik 2. Guru memberikan penguatan dan motivasi 3. Guru memberikan kesempatan peserta didik berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari peserta didik lainnya. **4.** Guru memimpin peserta didik menyanyikan **lagu Gundul-**	15 Menit

	Gundul Pacul 5. Guru memberi Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu peserta didik.	

G. PENILIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

Teknik Penilaian : Penilaian Pengetahuan (Terlampir)

H. REMIDIAL DAN PENGAYAAN

a. Remidial

1. Mengulas kembali materi yang berhubungan dengan karakteristik ruang dan lingkungan bagi siswa yang belum paham.
2. Menjelaskan kembali pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku.
3. Menjelaskan kembali kata "maaf" dan "tolong" untuk hidup rukun dalam kemajemukan.

b. Pengayaan

1. Peserta didik mengemukakan pendapatnya tentang kata "maaf" dan "tolong" untuk hidup rukun dalam kemajemukan.
2. Peserta didik mengukur pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku.
3. Peserta didik membuat gerak keseharian dan alam dalam tari.

SUMBER DAN MEDIA

- Tufina Dkk, 2017. Tema 5 Pengalamanku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Buku Guru SD/MI Kelas II.Jakarta:Kementrian dan Kabudayaan.

- Tufina Dkk, 2017. Tema 5 Pengalamanku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Buku Siswa SD/MI Kelas II.Jakarta:Kementrian dan Kabudayaan.

Refleksi Guru

Catatan Guru

1. Masalah :…….
2. Ide Baru :……..
3. Momen Spesial :…….

Mengetahui Guru Kelas II	Boyolali, 9Maret 2019 Mahasiswa ,
Deni Sugiarto, S.Pd NIP.-	Arwinda Kartika Puspa NPM. 15540122

Lampiran 2:

SILABUS KURIKULUM 2013
REVISI 2018

Satuan Pendidikan : MI Muhammadyah Bolon
Kelas : II (Dua)
Tahun Pelajaran : 2018 / 2019
Tema5 : Pengalamanku
Sub Tema 3 : Pengalaman di Tempat Bermain
Pembelajaran Ke :1
Alokasi waktu :1 kali Pertemuan (5 X 35 menit)

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Bahasa Indonesia: 3.6 Mencermati ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia. 4.6 Menyampaikan ungkapan ungkapan santun (menggunakan kata "maaf","tolong") untuk hidup rukun dalam kemajemukan.	• menggunakan kata "maaf" dan "tolong" untuk hidup rukun dalam kemajemukan.	**Pertemuan Pertama:** 1. Guru memberikan penjelasan tentang ungkapan permintaan Maaf dan Tolong 2. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang cara untuk ungkapan permintaan Maaf dan Tolong. Contoh: menyuruh orang lain & merasa ada salah sama orang lain. 3. Siswa menyermati bacaan pada buku tematik hal 116 4. Siswa diminta untuk membuat pertanyaan pada bacaan di atas kemudian siswa menjawab pertanyan yang di buat tersebut. 5. Siswa membaca bacaan pada hal 117 dengan di tunjuk guru dan
Matematika: 3.6 Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak),berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. 4.6 Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan	• pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	

dengan kehidupan sehari-hari.		siswa yang lain menyimahnya. 6. Siswa menjawab pertanyaan yang ada di hal 118 7. Guru mengoreksi pekerjaan siswa. **Pertemuan Kedua:** 8. Guru menunjuk 2 siswa untuk bermaian peran pada bacaan Beni Menyenggol Udin pada hal 119 9. Guru menerangkan bacaan tersebut dan cara menghargai orang lain. Siswa yang ditunjuk untuk memberikan contoh. 10. Siswa yang ditunjuk untuk bermain peran di depan kelas sesuai dengan cara menghargai orang lain. 11. Siswa di minta untuk mengerjakan soal pada hal 120 12. Guru mengoreksi pekerjaan siswa. 13. Guru menawarkan siswa "siapa yang belum paham dalam bacaan tersebut". 14. Guru membacakan kembali dan menjawab bersama-sama soal tersebut. **Pertemuan Ketiga:** 15. Guru memperkenalkan penggaris dan
SBdP: 3.3 Mengenal gerak keseharian dan alam dalam tari. 4.3 Meragakan gerak keseharian dan alam dalam tari.	• Mengenal gerak keseharian dan alam dalam tari.	

		materan pada siswa 16. Guru meneragkan ukuran satuan baku pada siswa. 17. Siswa mengerjakan soal yang di berikan pada guru. 18. Guru mengoreksi perkerjaan siswa. 19. Guru mengupas kemabali materi yang di berikan dengan kata-kata yang mudah dipahami.

Mengetahui
Guru Kelas IV

Deni Sugiaryo, S.Pd
NIP.-

Boyolali, 9Maret 2019
Mahasiswa ,

Arwinda Kartika Puspa
NPM. 15540122

Lampiran 3 :

LATIHAN SOAL
KELAS II MI MUHAMMADYAH BOLON
TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Soal Pertemuan Pertama:

Udin Dan Bani Bermain Gobak Sodor

Hari ini Beni masuk sekolah.Bel istirahat berbunyi.Beni dan teman-teman berhamburan keluar kelas.Kemudian, Beni dan teman-teman bermain gobak sodor.Permainan ini dilakukan di lapangan.Ketika bermain, tanpa disengaja Beni menyenggol Udin.Udin pun terjatuh.Beni dan teman-teman segera menolong Udin.Beni merasa bersalah.Beni langsung meminta maaf ke Udin.Udin pun memaafkan Beni.Kemudian, Beni mengajak melanjutkan permainan.

Jawablah pertanyaan sesuai dengan bacaan di atas !

1. Apa isi Pertanyaan di atas?
2. Sebutkan permainan yang dilakukan Bani dan teman-temannya?
3. Kapan permainan itu dilakukan?
4. Mengapa Bani meminta maaf kepada Udin?
5. Apakah Udin memaafkan Bani?

Pertemuan Kedua:

Bani Menyenggaol Udin

Ketika bermain, Beni tidak sengaja menyenggol Udin.Beni pun meminta maaf kepada Udin.

Beni : “Maafkan saya, Udin. Saya tidak sengaja menyenggolmu ketika bermain tadi.”

Udin : “Tidak apa-apa Beni, saya sudah memaafkan. Lain kali, hati-hati ya.”

Beni : “Lain kali saya akan berhati-hati. Oh ya, bagaimana menurutmu permainan tadi?”

Udin : “Wah! Sangat menyenangkan sekali Ben.Kelompokmu dapat menang 2 kali.”Beni : “Semoga besok dapat bermain lagi, ya.”

Jawablah Pertanyaan sesuai bacaan diatas!

6. Sebutkan Peristiwa yang terjadi?
7. Apa yang diungkapkan Bani kepada Udin?
8. Mengapa Bani meminta maaf kepada Udin?
9. Siapa yang memaafkan?
10. Simpulan!
    Kamu telah melakukan kesalahan. Tindakan apa yang harus kamu lakukan, berikan contoh percakapan kamu dengan teman sebangkumu?

Pertemuaan Ketiga:

Jawablah pertanyaan dibawah ini!

Tayo Bis Kecil yang Ramah

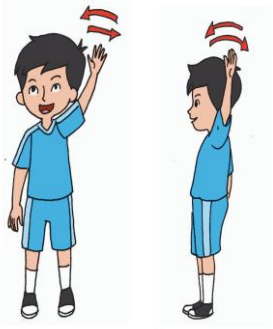
Saat hari libur tibah.Bis-bis kecil yang ramah sangat sibuk, Lani da Rogi baru saja mengantar orang-orang ke tempat wisata.Mereka sedang membahas jarak yang sudah mereka tempuh.Mereka meminta bantuan Nani untuk menghitungnya.

Rogi : “Hai, Lani kamu Nampak lelah?”
Lani : “Iya Rigi, aku baru saja melakukan perjalanan jauh.”
Rogi : “Aku tahu apa yang kamu rasakan. Beristirahatlah, Lani”.
Lani : “Hai, Nani, bolehkah kami meminta tolong untuk menghitung jarak yang sudah kami tempuh. Setelah itu kami akan istirahat”.
Nani : “ Hai, Rogi. Hai Lani, boleh, biar aku saja yang menghitung”.
Rogi : “ Aku melakukan perjalanan sejauh 600 m”.
Lani : “ Aku melakukan perjalanan sejauh 800 m”.
Nani : “ Rogi menempuh jarak 600 m dan Lani menempuh jarak 800 m. Berapa meter jarak keduanya?
Lani : “ Jadi jumlah jarak tempuh kami berapa , Nani?”
Nani : “Jarak tempuh kalian berdua adalah 1,400 meter”.
Rogi : “ Terima Kasih, Nani”.
Nani : “ Sama-sama Rogi, Lani.”
Jawablah Pertanyaan dibawah sesuai dengan dialog diatas!

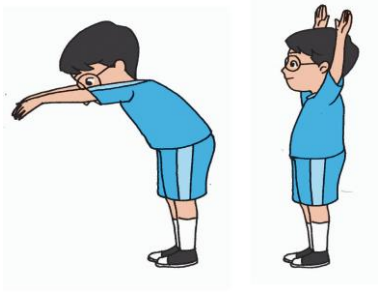
11. Siapa yang melalukan perjalanan jauh?
12. Bagaimana ungkapan Lani saat minta tolong kepada Nani?
13. Berapa jumlah jarak perjalanan Rogi?
14. Berapa jumlah jarak perjalanan Lani?
15. Hitunglah Jumlah Jarak Rogi dan Lani saat melakukan perjalanan?

Bani bermain Gobak Sodor

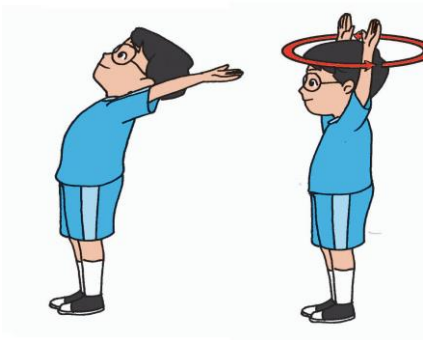
Bani dan Udin biasa bermain Gobak Sodor. Permainan tersebut dilakukan ketika jam istirahat.
Bani selalu berhasil memenangkan permainan.
Beni mengespresikan dengan gerakan tersebut.



Gerakan 1



Gerakan 2 Gerakan 3



Gerakan 4 Gerakan 5

Tuliskanlah ciri-ciri gerakan gambar diatas mulai dari urutan pertama hingga keakhir!

16. Jelaskan gerakan 1 pada gambar diatas?
17. Jelaskan gerakan 5 pada gambar diatas?
18. Jelaskan gerakan 3 pada gambar diatas?
19. Tirukan gerakan 2 pada gambar diatas?
20. Tirukan gerakan 4 pada gamabr diatas?

Lampiran 4 :

INSTRUMEN KISI-KISI SOAL EVALUSI

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Penerapan			
			C1	C2	C3	C4
3.6	Mencermati ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.	3.6.1 Mengidetifikasikan ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks.	1,2,3,4,5			
4.6	Menyampaikan ungkapan ungkapan santun (menggunakan kata “maaf”,“tolong”) untuk hidup rukun dalam kemajemukan.	4.6.1 Mempraktekan ungkpan kata Maaf dan Tolong di depan kelas.		6,7,8,9 10		
3.6	Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak),berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	3.6.1 Mengindetifikasikan satuan baku dalam kehidupan sehari-hari.		11, 12, 13, 14,		
4.6	Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	4.6.1 Menghitung satuan baku dalam kehidupan sehari-hari		15		
3.3	Mengenal gerak keseharian dan alam dalam tari.	3.3.1 Mengindetifikasikan gerak sehari-hari			16, 17, 18	
4.3	Meragakan gerak keseharian dan alam dalam tari.	4.3.1 Mempraktekan gerak tari.				19, 20

Lampiran 5 :

Jawaban Soal :

Pertemuan Pertama:

1. Waktu bel istirahat di sekolah Beni dan teman-teman bermain gobak sodor, kemudian tanpa disengaja Beni menyenggol Udin dan Beni meminta maaf kepada udin.
2. Permainan Gobak sodor.
3. Waktu istirahat disekolah.
4. Karena tidak sengaja menyenggol Udin hingga jatuh.
5. Iya, Udin memaafkan Beni.
6. Beni tidak sengaja menyenggol Udin.
7. Beni meminta maaf kepada udin.
8. Karena tidak sengaja menyenggol Udin hingga jatuh.
9. Udin.
10. Saya bermain Kasti bersama teman-teman kelasku.
    Yuni : " Winda maaf saya tidak sengaja melempar bola kasti terkena kepalamu?".
    Winda : " Iya Yuni, tidak apa-apa lain kali lebih hati-hati lagi".
    Yuni : " Iya Winda, terima Kasih sudah memaafkan aku?".
    Winda : " Sama-sama Yuni".

Pertemuan Kedua:

11. Lani
12. Lani : "Hai, Nani, bolehkah kami meminta tolong untuk menghitung jarak yang sudah kami tempuh. Setelah itu kami akan istirahat".
13. 600 meter.
14. 800 meter.
15. Jarak Rogi : 600 m
    Jarak Lani : 800 m + 1.400 m

Pertemuan Ketiga:

16. Beni mengangkat satu tangan sebelah kanan dengan lurus kemudian bergantian tangan sebelah kiri degan lurus.
17. Beni mengangkat kedua tangannya keatas dengan badan tegak kedepan.
18. Beni mengangkat kedua tangannya keatas dengan badan tegak kedepan.
19. Ditirukan.
20. Ditirukan.

Lampiran 6 :

SKALA LIKERT

KELAS II MI MUHAMMADYAH BOLON

TAHUN PELAJARAN 2018/2019

PETUNJUK PENGISIAN:

Berikan tanda Checklist (V) pada salah satu kolom SS, S, TS, STS sesuai dengan pendapat Bapak wali kelas II MI Muhammadyah Bolon.

NO.	PERNYATAAN	KETERANAGAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Buku bacaan dengan berbagai gambar menarik menumbuhkan semangat baca peserta didik.				
2.	Ruang kelas terdapat sujud baca peserta didik dengan berbagai buku-buku bacaan.				
3.	Pembelajaran Tematik Intergratif sangat mudah untuk pembelajaran saat ini.				
4.	Pembelajaran Role Playing/ bermian peran sangat mudah untuk memahamamkan peserta didik dalam proses pembelajaran.				
5.	Belajar bermain peran / Role Playing di kelas sangat membentuk keberanian peserta didik.				
6.	Belajar memahami bacaan sangat mudah dipahami peserta didik dengan model Role Playing / bermain peran.				
7.	Guru sangat membuka komunikasi				

	kepada orang tua untuk menanyakan perkembangan peserta didik di sekolah.	
8.	Guru selalu membuka komunikasi hasil nilai peserta didik dan memberi saran kepada orang tua peserta didik.	
9.	Pembelajaran Tematik Intergratif sangat membentuk keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.	
10.	Model Role Playing sangat efektif dibanding model ceramah.	
11.	Untuk mewujudkan Tematik Intergratif di kombinasi dengan Model Role Playing.	

Keterangan:
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

Lampiran 7 :

SKALA LIKERT

KELAS II MI MUHAMMADYAH BOLON

TAHUN PELAJARAN 2018/2019

PETUNJUK PENGISIAN:

Berikan tanda Checklist (V) pada salah satu kolom SS, S, TS, STS sesuai dengan pendapat Peserta didik kelas II Mi Muhammadyah Bolon.

No.	PERTANYAAN	KETERANGAN			
		SS	S	TS	STS
1.	Peserta didik bisa mengikuti proses pembelajaran Tematik Intergratif dengan model ceramah.				
2.	Peserta didik sangat mudah memahami materi dengan model Role Playing.				
3.	Peserta didik bersemangat ketika belajar Tematik Intergratif melalui model ceramah.				
4.	Belajar dengan model Role Playing sangat mudah dipahami dibanding dengan model Role Playing.				
5.	Belajar memahami bacaan sangat mudah menggunakan model				

	ceramah dibanding model Role Playing.				
6.	Pembelajaran Tematik Intergratif melalui model Role Playing membuat peserta didik sangat semangat				
7.	Mengalami kesulitan belajar memahami bacaan lebih baik mengunakan model Role Playing.				
8.	Pembelajaran Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 pembelajaran yang paling mudah di pahami.				
9.	Bisa memahami materi Tematik Intergratif dengan model ceramah.				
10.	Suasana pembelajaran dengan model Role Playing sangat mendukung proses pembelajaran di kelas terutama pembelajaran Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1.				

Keterangan:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

Lampiran 8 :

INSTRUMEN KISI-KISI ANGET KELAS II

MI MUHAMMADYAH BOLON

No.	**Indikator**	**Kisi-kisi**	**No. Butir**		**Jumlah Butir**
			Positif	**Negatif**	
1.	Mengikuti proses pembelajaran tematik Intergratif	Melalui model ceramah	1,3,9		3
2.	Sangat mudah memahami model Role Playing	Semangat dan mempermudah belajar	2,4,6		3
3.	Memahami bacaan sangat mudah dengan ceramah	Ceramah lebih mudah memahami bacaan dari pada model Role Playing		5	1
4.	Memahami kesulitan memahami bacaan	Menggunakan model Role Playing	7		1
5.	Pembelajaran paling mudah di pahami dan mendukung	Pembelajaran Tema 5 Sub tema 3 Pembelajaran 1melalui model Role Playing	9, 10		2

Lampiran 9 :

Hasil Nilai Tema 5 Sub tema 3 Pembelajaran Pada Pra Siklus

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	Aira Az- Zahra	61
2.	Alfian Defa P	63
3.	Azzarine Justicia S	65
4.	Bima Ardiatma	63
5.	Damar Firman S	70
6.	Fildzah Maura G	70
7.	Gaza Nailul	68
8.	Hafiz Fadilah P	69
9.	Intan Nasywan P	75
10.	Khaira Az Zahra	75
11.	M Nur Izza	80
12.	Revandra Sheren N	78
13.	Rifky Putra N	78
14.	Rusdyansyah Lutfi	80
15.	Wildan Budi P	78
16.	Wishnu W M	78
17	Yuni Safitri	78
18	Dama Resinta	79
Jumlah Nilai		**1,308**

Jumlah Peserta Didik :18

Jumlah Nilai :1,308

Rata-rata Kelas : 1,308 : 18 = 72,67

Lampiran 10 :

Hasil Nilai Tema 5 Sub tema 3 Pembelajaran Pada Siklus I

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	Aira Az- Zahra	65
2.	Alfian Defa P	70
3.	Azzarine Justicia S	70
4.	Bima Ardiatma	75
5.	Damar Firman S	72
6.	Fildzah Maura G	71
7.	Gaza Nailul	80
8.	Hafiz Fadilah P	80
9.	Intan Nasywan P	80
10.	Khaira Az Zahra	80
11.	M Nur Izza	78
12.	Revandra Sheren N	80
13.	Rifky Putra N	76
14.	Rusdyansyah Lutfi	78
15.	Wildan Budi P	85
16.	Wishnu W M	85
17	Yuni Safitri	81
18	Dama Resinta	82
Jumlah Nilai		**1,388**

Jumlah Peserta Didik :18

Jumlah Nilai :1,388

Rata-rata Kelas : 1,308 : 18 = 77,11

Lampiran 11 :

Hasil Nilai Tema 5 Sub tema 3 Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan I

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	Aira Az- Zahra	72
2.	Alfian Defa P	73
3.	Azzarine Justicia S	74
4.	Bima Ardiatma	73
5.	Damar Firman S	75
6.	Fildzah Maura G	80
7.	Gaza Nailul	80
8.	Hafiz Fadilah P	85
9.	Intan Nasywan P	84
10.	Khaira Az Zahra	81
11.	M Nur Izza	84
12.	Revandra Sheren N	81
13.	Rifky Putra N	85
14.	Rusdyansyah Lutfi	85
15.	Wildan Budi P	84
16.	Wishnu W M	90
17	Yuni Safitri	88
18	Dama Resinta	100
Jumlah Nilai		**1,474**

Jumlah Peserta Didik :18

Jumlah Nilai :1,474

Rata-rata Kelas : 1,474 : 18 = 81,89

Lampiran 12:

Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Kegiatan Try Out Kelas II B

Pertemuan Siklus I Di Kelas II A

Pertemuan Siklus II Di Kelas II A

YAYASAN PERGURUAN TINGGI SLAMET RIYADI SURAKARTA
UNIVERSITAS SLAMET RIYADI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail : info_fkip@unisri.ac.id Homepage : www.unisri.ac.id
Jl. Sumpah Pemuda No. 18 Kadipiro, Surakarta Kode Pos 57136 Telp. (0271) 851147 Fax. (0271) 851147

: /S5/AK/2019 28 Maret 2019
: Ijin Penelitian

: Kepala Sekolah
MI Muhammadiyah Bolon
Karanganyar

Dalam rangka menyelesaikan studi program S-1, dengan ini perkenankan kami mohon bantuan ijin untuk mengadakan penelitian/survey bagi mahasiswa kami sebagai berikut:

Nama	: ARWINDA KARTIKA
NIM	: 15540122
Program Studi	: PGSD
Tahun Akademik	: 2018/2019
Dengan judul	: Peningkatan Uterasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Melalui Model Rate Playing Pada Kelas II MI Muhammadiyah Bolon Tahun Pelajaran 2018/2019.

Adapun rencana waktu penelitian akan dilaksanakan pada : Bulan Apri-Mei 2019.

Kemudian atas perkenannya kami sampaikan ucapan terima kasih.

Dekan,

Dra. Sri Hartini, M.Pd.
NIPY. 0185.0058

Scanned with CamScanner

YAYASAN PERGURUAN TINGGI SLAMET RIYADI SURAKARTA
UNIVERSITAS SLAMET RIYADI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
E-mail : info@unisri.ac.id Homepage : www.unisri.ac.id
Jl. Sumpah Pemuda No. 18 Kadipiro, Surakarta KP 57136 Telp (0271) 851147 Fax, (0271) 851147

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Arwinda Kartika Puspa
NPM : 15540122
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Slamet Riyadi

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Skripsi yang saya buat adalah benar-benar hasil pekerjaan saya dan bukan hasil pekerjaan orang lain yang saya atas namakan hasil saya sendiri.
2. Bukan karya hasil jiplakan/plagiat dari karya orang lain.
3. Apabila nantinya terbukti bahwa skripsi yang saya buat ini bukan hasil karya asli saya, maka saya akan menanggung resiko diperkarakan oleh Universitas Slamet Riyadi, maupun oleh pembuat asli dari skripsi yang saya jiplak.

Surakarta, 20 Februari 2019
Yang membuat pernyataan,

Arwinda Kartika Puspa
NPM 15540122

Scanned with CamScanner

MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH BOLON
DESA BOLON KEC. COLOMADU KAB. KARANGANYAR
Alamat : Gonggangan, Bolon, Colomadu, Karanganyar Phone: 0271-7891793
Email : mimbolon @gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor : 636/308/KET/IV/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Warsiti, S.Pd.I
NIP	: --
Jabatan	: Kepala MI Muhammadiyah Bolon
Unit Kerja	: MI Muhammadiyah Bolon
Alamat Unit Kerja	: Gonggangan RT 01 RW 4 Bolon Kec. Colomadu, Kab. Karanganyar

Menerangkan bahwa :

Nama	: Arwinda Kartika Puspa
NPM	: 15540122
Jabatan	: Mahasiswa Universitas Slamet Riyadi Surakarta

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian tentang "Peningkatan Literasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Intergratif Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Peserta Didik Kelas II Mi Muhammadiyah Bolon Tahun Pelajaran 2018/2019".

Demikian surat keterangan ini dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bolon, 26 Juni 2019
Kepala MI Muhammadiyah Bolon

Warsiti, S.Pd.I
NIP. -

Scanned with CamScanner

PGSD - Arwinda kartika puspa

ORIGINALITY REPORT

21%	14%	8%	18%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	6%
2	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
4	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
5	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
6	www.scribd.com Internet Source	1%
7	media.neliti.com Internet Source	1%
8	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1%
9	Parikhin Parikhin. "Pembelajaran Kooperatif STAD untuk Meningkatkan Kualitas	<1%

Scanned with CamScanner