

Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Pembelajaran *Roleplaying* di Kelas IV SD Negeri 04 Timbulun

Mella Indriani¹⁾, Farida S²⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
E-Mail : ¹⁾Mellaindriani11@gmail.com, ²⁾Faridas@fip.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya pembelajaran tematik terpadu di sekolah yang mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi sehingga berdampak pada hasil belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* di Kelas IV SD Negeri 04 Timbulun. Jenis penelitian ini adalah PTK dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan dua siklus. Subjek penelitian yaitu guru dan peserta didik kelas IV. Data penelitian berupa hasil pengamatan, tes dan non tes. Hasil penelitian menunjukkan pada RPP siklus I rata-rata 86,11% (B) meningkat pada siklus II menjadi 94,44% (SB). Pelaksanaan pada aspek guru siklus I rata-rata 82,95% (B) meningkat pada siklus II menjadi 93,18% (SB). Pelaksanaan pada aspek siswa siklus I rata-rata 82,95% (B) meningkat pada siklus II menjadi 93,18% (SB). Hasil belajar pada siklus I diperoleh dengan rata-rata 73,12 meningkat pada siklus II menjadi rata-rata 82,03.

Kata Kunci : Roleplaying, Peningkatan Hasil Belajar, Tematik Terpadu

Abstract

This research was motivated by the less of optimal integrated thematic learning in schools which resulted in students not understanding the material so that it had an impact on learning outcomes. The purpose of this study was to describe the improvement of student learning outcomes in integrated thematic learning using the Roleplaying learning model in Class IV SD Negeri 04 Timbulun. This type of research is PTK with qualitative and quantitative approaches. The research was conducted in two cycles. The research subjects were teachers and grade IV students. The research data were in the form of observations, tests and non-tests. The results showed that the RPP cycle I an average of 86.11% in good quality increased in the second cycle to 94.44% , that is excellent. Implementation in the teacher aspect of cycle I an average of 82.95% increased in cycle II to 93.18% that is excellent. Implementation in the aspect of students in cycle I an average of 82.95% increased in cycle II to 93.18% . The learning outcomes in the first cycle were obtained by an average of 73.12, increasing in the second cycle to an average of 82.03.

Keywords: Roleplaying, Improved Learning Outcomes, Integrated Thematic

PENDAHULUAN

Kurikulum menjadi pendoman dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan disekolah. Menurut UU No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19 kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan-bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan. Pengembangan Kurikulum 2013 ini merupakan langkah selanjutnya dari pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Morelent, 2015).

Dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 ada beberapa hal yang harus dipunyai oleh seorang guru seperti (a) memiliki keinginan yang kuat untuk mengimplementasikan Kurikulum 2013, (b) pemahaman yang mendalam tentang Kurikulum 2013, (c) keterampilan menganalisis keterkaitan antara Standar Kompetensi Kelulusan, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Buku Guru, dan Buku Siswa, (d) keterampilan menyusun Rencana Program Pembelajaran, (e) keterampilan mengajar dengan menerapkan pendekatan Scientific secara benar, (f) keterampilan mengajar dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran berbasis penemuan, (g) keterampilan melaksanakan penilaian autentik dengan benar dan (h) memiliki keterampilan berkomunikasi lisan dan tulis dengan runtut, benar, dan santun. Seorang guru perlu memahami dan menguasai aspek aspek kesiapan di atas agar dapat mengimplementasikan kurikulum 2013 (Kemendikbud dalam Zuryanty, 2019).

Pada Kurikulum 2013 pembelajarannya menggunakan pendekatan tematik terpadu yang merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra pembelajaran ataupun antar mata pelajaran (Desyandri, Muhammadiyah, et al., 2019). Pembelajaran tematik terpadu ini dianggap mampu dalam memperbaiki proses pembelajaran di dalam kurikulum 2013.

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Menurut Poerwadarminta mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran agar dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik (Isha, 2018).

Dalam proses pembelajaran tematik terpadu, guru perlu memperhatikan beberapa hal yang meliputi: 1) guru harus merencanakan pembelajaran dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dimana kegiatan pembelajaran disusun harus sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru pada pembelajaran. Fungsi rencana pelaksanaan pembelajaran ini adalah sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan secara efektif dan efisien. 2) guru seharusnya menghadapkan siswa pada permasalahan yang sering ditemui dalam kehidupan / lingkungan nyata peserta didik karena dengan demikian pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik. 3) guru seharusnya mampu dalam mengornasiasikan siswa untuk belajar seperti membentuk kelompok belajar. 4) guru seharusnya dapat membimbing siswa untuk mengumpulkan suatu informasi yang nyata baik secara individu maupun kelompok, 5) dan guru harus terampil dalam memilih media, model dan metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat terlibat aktif dan pembelajaran akan menjadi bermakna serta menyenangkan bagi siswa. (Agasi, Desyandri, & Farida, 2018)

Berdasarkan hasil dari observasi yang penulis lakukan di SD Negeri 04 Timbulun yang dilakukan pada tanggal 10 Agustus 2020, dan 11 Agustus 2020. Hasil wawancara penulis dengan guru kelas IV di SD Negeri 04 Timbulun beliau mengatakan tidak pernah menggunakan RPP saat melaksanakan proses pembelajaran, RPP hanya untuk melengkapi administrasi dan hanya digunakan ketika ada pemeriksaan di sekolah.

Dalam pelaksanaan pembelajaran didalam kelas yang telah penulis amati selama 2 hari dalam kondisi covid19 bahwa pembelajaran masih didominasi oleh guru, guru terus menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, selanjutnya peneliti juga menemukan bahwa kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran terlihat dari guru yang tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk berdiskusi dan bekerja didalam kelompok. Selain itu tidak adanya motivasi dalam diri siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, siswa cenderung merasa seperti tidak memiliki tanggung jawab terhadap tugasnya sehingga pengerjaan suatu latihan soal atau LKPD berlangsung sangat lama. Tampak dalam pembelajaran bahwa siswa cenderung cuek dan tidak peduli dengan teman sesama seperti siswa yang mengerti tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru tidak mau membantu temannya untuk menjelaskan materi yang belum dimengerti.

Kemudian, seperti yang peneliti amati guru hanya terfokus kepada siswa yang aktif saja sehingga siswa yang lain tidak mendapatkan kesempatan untuk menjawab, bertanya atau menyampaikan pendapatnya.

Masalah tersebut menimbulkan dampak pada aktivitas belajar siswa seperti siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kegiatan pembelajaran membuat siswa menjadi jenuh karena pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah.

Hal ini tentu saja berdampak pada hasil belajar siswa itu sendiri. Seperti yang dikatakan oleh guru tersebut bahwa hasil belajar siswa pada saat penilaian hasil belajar tergolong masih rendah. Pencapaian hasil belajar siswa banyak yang belum memenuhi standar ketuntasan, masih amendapatkan nilai dibawah KBM yang ditetapkan oleh guru kelas yaitu 75. Hasil belajar yang baik dapat di lihat dari seberapa besar anak memahami pelajaran yang disampaikan dan seberapa besar minat anak terhadap pelajaran. Sudjana (2016) menyatakan, Hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Untuk mengatasi permasalahan di atas guru dapat memilih model pembelajaran yang tepat. Di antara model yang dapat diandalkan oleh seorang guru adalah model pembelajaran kooperatif. Rusman (2011) menyatakan pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi yang menuntut adanya kerjasama dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Penulis menemukan bahwa di SD Negeri 04 Timbulun belum pernah menggunakan model Kooperatif tipe *Roleplaying* ini pada proses pembelajaran. Maka dari itu, penulis tertarik untuk menggunakan Model kooperatif tipe *Roleplaying* ini. Model pembelajaran *Roleplaying* adalah suatu model pembelajaran yang membantu siswa untuk menemukan jati dirinya di dunia sosial melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan para peserta didik, melalui *roleplaying* peserta didik bisa belajar bagaimana da siswa yang menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain (Uno, 2011).

Dalam penerapan model pembelajaran *Roleplaying* ini, siswa bisa terlibat secara aktif di dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga materi yang akan disampaikan akan dipahami dengan mudah oleh siswa, selain itu model pembelajaran *Roleplaying* ini juga mudah diterapkan di dalam kelas dan bisa mempermudah guru maupun siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, penulis tertarik melakukan Penelitian yang berjudul "**Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Pembelajaran *Roleplaying* Di Kelas IV SD Negeri 04 Timbulun**" Sedangkan rumusan masalah secara khusus adalah mendeskripsikan bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran, bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dan bagaimanakah hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini secara umum adalah mendeskripsikan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran *roleplaying* di kelas IV SD Negeri 04 Timbulun. Sedangkan secara khusus adalah untuk mendeskripsikan rencana pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu, pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Reseach*). Menurut Arikunto (2009:58) Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah Penelitian tindakan (*Action Reseach*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. Pendekatan yang digunakan dalam Penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif ini berkenaan dengan perbaikan atau peningkatan proses pembelajaran pada suatu kelas.

Menurut Bodgan dan Taylor (dalam Baswori & Suwandi 2008:21) pendekatan kualitatif salah satu prosedur Penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Kunandar (2010:128) menjelaskan Pendekatan kualitatif digunakan karena data yang dihasilkan berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang ekspresi peserta didik yang berkaitan dengan tingkat pemahaman terhadap mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap peserta didik terhadap metode baru (afektif), aktifitas peserta didik mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya.

Selain itu, melalui pendekatan kuantitatif, peneliti menelaah hasil belajar siswa. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang menekankan pada data yang berhubungan dengan angka-angka. Menurut Kunandar (2010:128) menyatakan pendekatan kuantitatif adalah data yang menganalisa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan pendekatan persentase. Dengan menggunakan tes hasil belajar, peneliti dapat melihat persentase keberhasilan yang peneliti lakukan.

Menurut Sugiyono (2012), metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada desain PTK dari Arikunto,dkk. (2012:16) yang terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, tindakan dan pengamatan, dan refleksi, dan perencanaan kembali merupakan dasar untuk suatu aancang-ancang pemecahan permasalahan. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 04 Timbulun I pada semester I tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus yaitu siklus pertama terdiri dari 2 pertemuan dan siklus kedua terdiri dari 1 pertemuan. Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 12 Agustus 2020, siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari Rabu, 19 Agustus 2020. Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 25 Agustus 2020. Subjek penelitian yaitu guru dan dan siswa kelas IV SD Negeri 04 Timbulun yang berjumlah 20 orang yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 9 orang perempuan.

Data penelitian berupa hasil pengamatan proses pembelajaran yang meliputi, RPP, aspek guru dan siswa menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* di Kelas IV SD Negeri 04 Timbulun. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi, teknik tes dan dokumentasi. Observasi/pengamatan dan tes dilakukan untuk mengamati rencana pelaksanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan dokumen berupa RPP, lembar pengamatan dan penilaian serta dokumentasi foto dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Perencanaan penelitian tergambar dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perencanaan yang dilakukan berdasarkan program semester I sesuai dengan waktu penelitian berlangsung. Perencanaan disusun untuk pertemuan pertama yaitu 4 x 35 menit. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dilaksanakan terdiri dari kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media dan sumber belajar, model dan metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran serta penilaian.

Kompetensi Inti yang akan dicapai peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu kelas IV semester I, pada tema 1, subtema 2 adalah: 1) Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya; 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga,

teman, guru, dan tetangganya; 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain; 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

Pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013 memiliki beberapa kompetensi dasar di masing-masing uatan pembelajaran yang terkandung didalamnya. Kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian muatan pembelajaran Bahasa Indonesia 1) Mencermati keterhubungan antargagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual. 2) Menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antargagasan ke dalam tulisan. Kompetensi dasar yang akan dicapai pada pembelajaran PKn adalah 1) Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku, bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 2) Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

Penilaian terhadap RPP dilaksanakan melalui lembar penilaian RPP dengan aspek penilaian yang terdiri dari: identitas pembelajaran, kejelasan perumusan indikator, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi ajar, pengorganisasian materi ajar, model pembelajaran, skenario pembelajaran, penilaian autentik dan tampilan RPP. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh observer, skor yang diperoleh adalah 30 dari skor maksimal 36 dengan persentase 83,33% (B). Hal ini menunjukkan bahwa taraf keberhasilan guru dalam kegiatan merencanakan pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan termasuk dalam kriteria baik.

Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* di kelas IV SD Negeri 04 Timbulun siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Rabu 12 Agustus 2020. Siswa yang hadir pada siklus I pertemuan 1 berjumlah 20 orang. Pembelajarannya berlangsung selama 140 menit. Tema yang diajarkan pada siklus I pertemuan 1 adalah tema 1 tema "Indahnya Kebersamaan" subtema 2 "Kebersamaan dalam Keberagaman", pembelajaran 4 (empat). Adapun muatan pelajaran yang terkait pada pembelajaran ini yaitu Bahasa Indonesia, dan PKn.

Pelaksanaan tindakan dibagi menjadi tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir sesuai dengan yang telah disusun dalam RPP. Pada kegiatan awal peneliti sebagai guru melakukan tegur sapa dengan siswa dan mempersiapkan kelengkapan alat tulis, buku, media pembelajaran, LKPD dan meminta siswa untuk bersiap memulai pembelajara. Guru membuka pembelajaran dengan meminta siswa untuk merapikan meja dan kursinya, serta meminta ketua kelas untuk menyiapkan siswa yang lainnya berdoa terlebih dahulu. Setelah berdoa guru mengambil absensi siswa. peneliti kemudian menginformasikan tema, subtema, dan pembelajaran berapa yang akan dipelajari hari ini. Pada kegiatan inti, proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model kooperatif tipe NHT.

Langkah 1. Pemanasan, guru meminta siswa untuk membaca teks "Perbedaan Bukanlah Penghalang" dengan membaca berantai lalu guru menunjuk satu siswa dan siswa lain mendengarkan. Siswa yang ditunjuk kemudian melanjutkan bacaan siswa sebelumnya. Guru memberikan LKPD 1 kepada siswa dan memberikan siswa waktu selama 5 menit untuk mengerjakannya lalu dikumpulkan. Guru memancing imajinasi siswa dengan menampilkan gambar bentuk kerjasama dalam masyarakat.

Langkah 2. Memilih Pemain. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah anggota sekitar 5 orang perkelompok. Guru lalu membagikan skenario tentang "Kerjasama" ke setiap kelompok. Guru bersama siswa membahas karakter setiap tokoh lalu guru bersama siswa memilih siapa saja yang akan memerankan tokoh dalam skenario tersebut.

Langkah 3. Menata Panggung. Guru bersama siswa mendiskusikan di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan lalu guru membantu siswa untuk menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan. Guru membantu siswa untuk membahas skenario yang menggambarkan urutan permainan peran. Guru membimbing siswa yang akan bermain peran untuk mengetahui apa saja yang akan dilakukannya nanti saat sudah mulai bermain peran.

Langkah 4. Menyiapkan Pengamat, guru meminta siswa yang tidak ikut bermain peran sebagai pengamat. Guru juga meminta siswa yang menjadi pengamat juga ikut aktif terlibat dalam permainan peran. Guru meminta siswa yang menjadi pengamat untuk mengamati temannya yang tampil bermain peran dan siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai cara melakukan pengamatan.

Langkah 5. Pemeranan, guru memberikan waktu kurang lebih 10 menit kepada siswa untuk menghafal teks skenarionya, siswa yang mendapatkan giliran untuk bermain peran mulai untuk menampilkan skenarionya kedepan kelas. Siswa diperbolehkan untuk melihat teks skenarionya apabila belum hafal, siswa menampilkan skenarionya dengan bimbingan guru.

Langkah 6. Diskusi dan Evaluasi, Siswa yang tidak ikut dalam bermain peran memperhatikan tiap penampilan dari temannya, Siswa melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang telah dilakukan Guru meminta siswa untuk memberikan usul atau perbaikan dari hasil diskusi dan evaluasi mereka tadi Usul dari hasil diskusi dan evaluasi akan ada membuat perubahan seperti pergantian peran ataupun alur cerita.

Langkah 7. Pemeranan Ulang, setelah melakukan diskusi guru bersama siswa melakukan sedikit perubahan tentang pemeran ataupun alur cerita sesuai usul dari para siswa. Guru meminta kelompok yang sudah tampil tadi untuk kembali menampilkan permainan perannya ke depan kelas. Guru meminta satu kelompok lagi untuk menampilkan skenario tadi ke depan kelas. Siswa lain memperhatikan temannya yang sedang bermain peran.

Langkah 8. Diskusi dan Evaluasi Tahap Dua, guru kembali membimbing siswa untuk kembali melakukan diskusi dan evaluasi terhadap penampilan kedua dari temannya. Guru lalu membagikan LKPD 2 pada siswa. Siswa perwakilan dari setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan bagaimana bentuk-bentuk kerja sama dalam masyarakat. Siswa secara bergiliran mempresentasikan tentang bagaimana bentuk kerja sama dalam masyarakat.

Langkah 9. Membagi Pengalaman dan Mengambil Kesimpulan, guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman tentang permainan peran yang sudah dilakukan. Guru meminta siswa untuk mencari solusi jika ada peran yang ditampilkan mengalami suatu permasalahan. Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan. Guru meminta siswa untuk membacakan hasil dari kesimpulannya kedepan kelas tentang permainan peran tadi.

Kegiatan penutup dimulai dengan guru membimbing siswa menyimpulkan seluruh pembelajaran hari ini, dan apa-apa saja yang dipelajari. Kemudian siswa bersama guru tanya jawab tentang pelajaran yang belum dimengerti namun guru pada tahap ini lebih banyak menjelaskan sehingga siswa pada akhir pembelajaran menjadi pasif. Kemudian guru menyimpulkan pembelajaran. Lalu guru meminta siswa untuk memasukkan hal-hal yang berhubungan dengan pelajaran untuk disimpan ke dalam tas nya masing-masing siswa. Setelah selesai mengerjakan soal evaluasi. Di akhir kegiatan, guru dan siswa mengucapkan rasa syukur dengan ucapan "alhamdulillah", berdo'a dan membaca salam sebelum pulang.

Pengamatan dilakukan terhadap hasil penyusunan RPP, aktivitas guru dan peserta didik. Penilaian pada RPP di Siklus I yaitu dengan rata-rata 86,11% (B). sedangkan untuk aktivitas guru adalah dengan rata-rata 82,95% (B) dan untuk aktivitas siswa dengan rata-rata 82,95% (B). Pada siklus I pertemuan 1, hasil belajar siswa diperoleh rata-rata 69,24. Kemudian pada siklus I pertemuan 2 hasil belajar siswa diperoleh rata-rata 77. Dengan demikian hasil belajar siswa siklus I memperoleh rata-rata 73,12.

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa secara keseluruhan pembelajaran belum mencapai hasil maksimal sebagaimana yang diharapkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan dalam pembelajaran untuk mencapai proses dan hasil belajar yang maksimal. Segala kekurangan yang ditemui pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II.

Siklus II

Pada bagian ini akan diuraikan tentang hasil penelitian siklus II dalam pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* kelas IV, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi, dan penilaian proses dan hasil belajar.

Perencanaan penelitian tergambar dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perencanaan yang dilakukan berdasarkan program semester II sesuai dengan waktu penelitian berlangsung. Perencanaan disusun untuk pertemuan yaitu 4 x35 menit.

Penilaian terhadap RPP dilaksanakan melalui lembar penilaian RPP dengan aspek penilaian yang terdiri dari: identitas pembelajaran, kejelasan perumusan indikator, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi ajar, pengorganisasian materi ajar, model pembelajaran, skenario pembelajaran, penilaian autentik dan tampilan RPP. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh observer, skor yang diperoleh adalah 34 dari skor maksimal 36 dengan persentase 94,4% (SB). Hal ini menunjukkan bahwa taraf keberhasilan guru dalam kegiatan merencanakan pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan termasuk dalam kriteria sangat baik.

Pelaksanaan pada siklus II penelitian ini disesuaikan dengan model pembelajaran *Roleplaying* sesuai dengan langkah yang dikemukakan oleh Uno (2011) menjelaskan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Roleplaying* yaitu 1) Pemanasan, 2) Memilih Pemain, 3) Menata Panggung, 4) Menyiapkan Pengamat, 5) Pemeranan, 6) Diskusi dan Evaluasi, 7) Pemeranan Ulang, 8) Diskusi dan Evaluasi Tahap dua, 9) Membagi Pengalaman dan Mengambil Kesimpulan

Pengamatan dilakukan terhadap hasil penyusunan RPP, aktivitas guru dan peserta didik. Penilaian pada RPP di Siklus I yaitu 94,44% (SB). sedangkan untuk aktivitas guru adalah dengan rata-rata 93,18% (SB) dan untuk aktivitas siswa dengan rata-rata 93,18% (SB).

Hasil belajar siswa pada siklus II mencakup aspek pengetahuan, dan keterampilan, dengan rata-rata kelas 82,03 dengan kualifikasi baik (B). Jumlah siswa yang tuntas yaitu sebanyak 16 orang dan yang tidak tuntas yaitu sebanyak 4 orang. Dapat disimpulkan bahwa siklus II sudah baik dan telah mencapai ketuntasan belajar minimal 75. Untuk itu tidak perlu diadakan tindak lanjut dan penelitian dapat diakhiri pada siklus II ini.

Berdasarkan kolaborasi praktisi (peneliti) dengan guru kelas, proses dan hasil belajar siswa pada siklus II ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan pembelajaran sudah meningkat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian dalam pembelajaran siklus II telah terlaksana dengan sangat baik dan telah berhasil.

Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti beracuan kepada perencanaan yang tertuang dalam bentuk RPP.

Berdasarkan penyusunan perencanaan siklus I pertemuan 1 terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dan dipertahankan untuk perbaikan pada pembelajaran selanjutnya. Terdapat kekurangan diantaranya pada pemilihan materi ajar yang masih kurang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang belum bisa dipahami siswa, lalu pengorganisasian materi ajar materi terlalu sedikit. Selanjutnya model pembelajaran belum disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Masalah selanjutnya yaitu skenario pembelajaran karena ketidakmampuan guru dalam menyesuaikan waktu dengan langkah

pembelajaran yang dilakukan. Kemudian penilaian autentik ketidakmampuan dalam menyesuaikan bentuk penilaian sikap yang telah ditetapkan.

Hasil penilaian RPP pada siklus I pertemuan 1 diperoleh persentase nilai 83,33% (B), dimana termasuk dalam kriteria baik. Sedangkan pada siklus I pertemuan 2 diperoleh persentase nilai 88,88% (B), dimana termasuk dalam kriteria baik. Pada siklus I ini rata-rata persentase perencanaan (RPP) adalah 86,11% dengan kualifikasi B (baik). Maka dari itu peneliti harus membuat RPP dengan Komponen lengkap sesuai prosedur supaya tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Daryanto (2014:87) "Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada dasarnya merupakan suatu bentuk prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam standar isi (standar kurikulum)".

Pelaksanaan berdasarkan lembar pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran tematik terpadu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, beberapa tahap pembelajaran yang belum sepenuhnya terlaksana secara maksimal. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 menunjukkan bahwa belum seluruh siswa memahami proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Roleplaying*. Berdasarkan lembar observasi dan diskusi antara peneliti dan observer, penyebab dari belum tercapainya proses pembelajaran yang diharapkan pada siklus I pertemuan 1 ini secara garis besar adalah siswa masih bingung dengan cara bermain peran dan memahami materi, belum aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini karena peneliti belum maksimal dalam melaksanakan proses pembelajaran. Jadi, peneliti harus lebih merencanakan proses pembelajaran agar lebih terlaksana dengan maksimal sampai dengan kegiatan evaluasi.

Pada tahap pelaksanaan rata-rata persentase keberhasilan aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 memperoleh 81,81% dengan kualifikasi baik (B). Dengan demikian proses pembelajaran dilanjutkan ke siklus I pertemuan 2. Pada tahap pelaksanaan rata-rata persentase keberhasilan aktivitas guru pada siklus I pertemuan 2 memperoleh 84,09% dengan kualifikasi baik (B). Maka pada siklus I didapat rata-rata persentase keberhasilan guru adalah 82,95% baik (B). Sedangkan pada tahap pelaksanaan aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 memperoleh 81,81% dengan kualifikasi baik (B). Dengan demikian dilanjutkan pada siklus I pertemuan 2 memperoleh 84,09% dengan kualifikasi baik (B). Maka pada siklus I didapat rata-rata persentase keberhasilan siswa adalah 82,95% dengan kualifikasi baik (B). Kekurangan pada pelaksanaan siklus I ini harus diperbaiki pada siklus selanjutnya.

Pencapaian hasil penilaian peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* yang dilakukan guru meliputi tiga aspek yaitu aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Aspek pengetahuan dan keterampilan dengan memperoleh rata-rata yaitu 69,24 dengan kualifikasi cukup (C). Hasil penilaian peningkatan hasil belajar pada siklus I pertemuan 1 belum tercapai sehingga pelaksanaan harus dilanjutkan ke siklus I pertemuan 2. Pada siklus I pertemuan 2 diperoleh rata-rata 77,01 dengan kualifikasi baik (B-) sehingga didapat rata-rata 73,12 (C+).

Namun, berdasarkan kolaborasi peneliti dengan guru kelas sebagai observer disimpulkan pembelajaran pada siklus belum tuntas karena masih kurang maksimal. Untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada Siklus I peneliti melanjutkan ke Siklus II, sebagai perbandingan apakah model pembelajaran *Roleplaying* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Siklus II

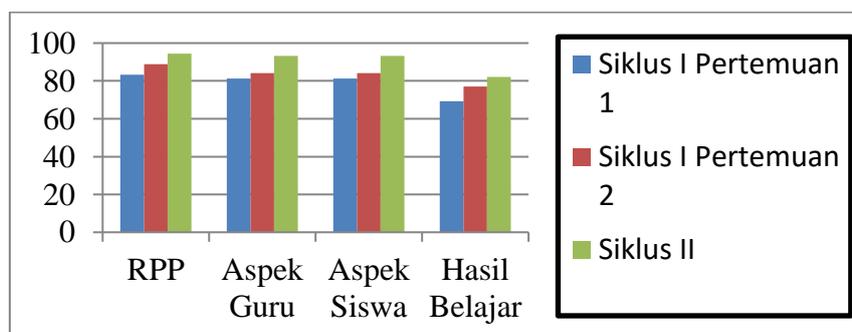
Perencanaan pada siklus II tidak jauh berbeda dengan perencanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 dan 2. Perencanaan pada siklus I sudah terlaksana dengan kualifikasi baik. Perencanaan pembelajaran pada siklus II ini mengalami peningkatan dibandingkan dengan pada siklus sebelumnya.

Berdasarkan rekapitulasi data yang dilakukan oleh observer pada lembaran pengamatan RPP diketahui bahwa perolehan persentase skor pada siklus II adalah 94,44% dengan kualifikasi sangat baik. Dari pemaparan data yang disajikan, dapat disimpulkan bawah perencanaan pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* di kelas IV SD Negeri 04 Timbulun telah terlaksana dengan kriteria sangat baik pada siklus II. Menurut Daryanto (2014:87) "Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada dasarnya merupakan suatu bentuk prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam standar isi (standar kurikulum)"

Berdasarkan hasil penilaian observer terhadap aktivitas guru dan siswa pada siklus II, diperoleh presentase skor 93,18% pada aktivitas guru dan 93,18% pada aktivitas siswa. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Roleplaying* pada siklus II sudah terlaksana sesuai dengan yang diharapkan.

Hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan. Terlihat bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* di kelas IV SD Negeri 04 Timbulun mengalami peningkatan. Pada siklus II hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata 82,03 dengan kualifikasi baik (B). Dapat disimpulkan bahwa siklus II sudah maksimal dan telah mencapai kriteria ketuntasan minimal 75. Untuk itu tidak perlu diadakan tindak lanjut dan penelitian dapat diakhiri pada siklus II ini.

Secara umum terlihat adanya peningkatan rata-rata dan ketuntasan hasil belajar siswa dari awal siklus I sampai siklus II. Hal ini membuktikan bahwa dengan model pembelajaran *Roleplaying* dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa dengan mengurangi jumlah siswa yang tidak tuntas. Dengan demikian pelaksanaan penelitian dicukupkan sampai siklus II sesuai dengan kesepakatan peneliti dan guru kelas kelas IV SD Negeri 04 Timbulun. Setelah mengamati hasil yang diperoleh peneliti menyimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* berhasil dengan sangat baik sesuai dengan yang diharapkan. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Roleplaying*

SIMPULAN

Perencanaan pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* di SD Negeri 04 Timbulun dalam bentuk RPP mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Komponen-komponen yang terdapat pada rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu: identitas mata pelajaran, perumusan Indikator, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi ajar, pengorganisasian materi ajar, model pembelajaran sesuai dengan langkah pembelajaran model pembelajaran *Roleplaying*, skenario pembelajaran, rancangan penilaian autentik dan tampilan RPP. Hasil

penilaian RPP siklus I adalah rata-rata 86,11% (B) dengan kriteria baik. Dan semakin meningkat pada siklus II, yaitu 94,44% (SB) dengan kriteria sangat baik.

Pelaksanaan pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* di kelas IV SD Negeri 04 Timbulun mengalami peningkatan ditinjau dari aspek guru dan aspek siswa. Pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti (sesuai dengan langkah 1 - 9 model pembelajaran *Roleplaying*) dan kegiatan akhir (penutup). Hasil pengamatan berdasarkan aktivitas guru pada siklus I menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan persentase nilai rata-rata yang diperoleh adalah 82,95% (B) dengan kriteria baik. Dan lebih meningkat lagi pada siklus II dengan persentase nilai 93,18% (SB) dengan kriteria sangat baik. Sedangkan pada aktivitas siswa pada siklus I dengan persentase nilai rata-rata yang diperoleh adalah 82,95% (B) dengan kriteria baik. Dan lebih meningkat lagi pada siklus II dengan persentase nilai 93,18% (SB) dengan kriteria sangat baik.

Hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *Roleplaying* di kelas IV SD Negeri 04 Timbulun pada siklus I diperoleh persentase nilai rata-rata, yaitu 73,12 dengan kualifikasi C+, dan semakin meningkat pada siklus II, yaitu 82,03 dengan kualifikasi B. Dengan demikian, model pembelajaran *Roleplaying* dapat meningkatkan hasil belajar tematik terpadu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agasi, D., Desyandri, D., & Farida. (2018). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar The Effect of Cooperative Learning Model Type Articulation to Students Learning Outcome in Elementary School, 6, 0–7.
- Arikunto, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baswori, & Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2014a). *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Desyandri, D., Muhammadi, M., Mansurdin, M., & Fahmi, R. (2019). Development Of Integrated Thematic Teaching Material Used Discovery Learning Model In Grade V Elementary School, 7(1), 16–22.
- Iasha, V. (2018). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Pendekatan Scientific di Sekolah Dasar, 2(1).
- Kunandar. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Morelent, Y. (2015). *Pengaruh Penerapan Kurikulum 2013 Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Negeri 05 Percobaan Pintu Kabun Bukittinggi*, 2, 141–152.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdikarya.
- Uno, B. Hamzah (2011). *MODEL PEMBELAJARAN : Menciptakan proses belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zuryanty, dkk. 2019. Kesiapan Guru Mengimplementasikan Kurikulum 2013 Studi Pada Sekolah Dasar Pilotting. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran SD*, 3(1), 26-33.