

LAPORAN PENELITIAN
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA LINGKUNGAN MATERI SOAL
CERITA MELALUI MODEL ROLE PLAYING
PADA SISWA KELAS I SEMESTER II SD NEGERI
..... KECAMATAN
KABUPATEN
TAHUN PELAJARAN 2013/2014



Disusun Untuk Memenuhi Tugas
Mata Kuliah Pemantapan Kemampuan Profesional PDGK 4501
Program Strata 1 PGSD Universitas Terbuka

Oleh

NAMA :
NIM :
Program Studi : S1 PGSD
POKJAR :

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TERBUKA
UNIT PROGRAM BELAJAR JARAK JAUH
TAHUN 2014

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sekolah dasar sebagai suatu proses yang bukan hanya memberi bekal kemampuan intelektual dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung saja melainkan juga sebagai proses mengembangkan kemampuan dasar peserta didik secara optimal dalam aspek intelektual, sosial, dan personal untuk dapat melanjutkan pendidikan di SLTP atau sederajatnya. Hal ini diatur dalam UU No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak dinyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai minat bakatnya (Pasal 9). Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapat pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya (bab V pasal 1-b).

Siswa terbiasa memandang dan mempelajari segala peristiwa yang terjadi di sekitar atau yang dialaminya sebagai suatu kesatuan yang utuh (*holistik*), mereka tidak melihat semua itu secara *parsial* (terpisah-pisah), maka dalam pembelajaran harus dilaksanakan secara utuh (*holistik*) juga. Pembelajaran di kelas rendah yaitu kelas I, II, dan III dilaksanakan melalui pendekatan tematik (Permendiknas No 22 Tahun 2006, hal 10).

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa. Arti pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif pada proses pembelajaran. Sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung

siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkan konsep lain yang telah dipahaminya, teori belajar ini dimotori para tokoh psikologi Gestalt (Sri Anitah W, dkk: 2.16).

Pembelajaran tematik tidak terlepas dari keterkaitan mata pelajaran yang satu dengan lainnya. Seperti halnya pada pembelajaran Matematika tidak lepas dari keterpaduan pembelajaran Bahasa Indonesia. Kedua mata pelajaran tersebut sama pentingnya dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan ilmu *universal* yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan Matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan Matematika . Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan Matematika yang kuat sejak dini. Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir *logis*, *analitis*, *kritis*, dan *kreatif*, serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif (Permendiknas No 22, 2006: 134).

Sedangkan pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan *analitis* dan *imaginatif* yang ada dalam dirinya (Permendiknas No 22, 2006: 106).

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti memadukan kedua mata pelajaran tersebut ke dalam satu tema, agar peserta didik mampu melihat

hubungan yang bermakna antar mata pelajaran dan pembelajaran menjadi utuh sehingga peserta didik akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang tidak terpecah-pecah. Pembelajaran terjadi ketika seorang pembelajar memadukan pengetahuan dan ketrampilan baru kedalam struktur dirinya sendiri yang telah ada. Harapannya siswa dapat tumbuh dan berkembang secara utuh baik intelektual, sosial, dan jasmaninya.

Sejauh ini pendidikan kita didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal, serta ceramah menjadi pilihan utama strategi pembelajaran dan kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan. Padahal ukuran utama keberhasilan pembelajaran terletak pada seberapa jauh guru dapat melibatkan siswa secara aktif dalam belajar (Tiler, 1949; Reece dan Walker, 1997; Kemp, 1985; serta Glover dan Law, 2002) dikutip dari Solchan T. W, dkk: 1.25. Untuk itu diperlukan strategi belajar baru yang memberdayakan siswa sebuah strategi yang mengkonstruksikan pengetahuan di benak mereka sendiri.

Demikian pula yang peneliti alami di kelas I SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten semester II tahun pelajaran 2013/2014. Dari hasil ulangan formatif pada pembelajaran tema “LINGKUNGAN” yang memadukan mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia dengan materi pokok menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai dengan tokoh yang dibawakan, menunjukkan rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru. Peneliti menjumpai tes hasil belajar rata-rata 53,3 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 6,5. Dari 9 siswa hanya 4 siswa yang tuntas sehingga prosentase ketuntasan belajar hanya 44,4% selebihnya yang belum tuntas 5 siswa atau 55,6%. Kegagalan tersebut menurut supervisor penyebabnya antara lain karena kurang tepatnya pemilihan model pembelajaran dan alat peraga yang kurang tepat. Pembelajaran kurang berhasil karena terfokus pada guru sehingga siswa pasif menerima apa adanya dari guru.

Berkaitan hal tersebut peneliti melakukan langkah-langkah untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan memilih model dan alat peraga pembelajaran yang tepat yaitu menggunakan model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik, sehingga dapat lebih mengaktifkan peran siswa dalam proses pembelajaran. Adapun Penelitian Tindakan Kelas (PTK) akan dilaksanakan dalam dua siklus dengan dibantu supervisor.

1. **Identifikasi Masalah**

Dari hasil refleksi dan menganalisis hasil tes formatif yang diperoleh siswa, maka peneliti mengidentifikasi kekurangan dari pembelajaran yang dilaksanakan.

Dari hasil diskusi terungkap ada beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran yaitu:

- a. Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi penyelesaian soal cerita yang mengandung pengurangan.
- b. Siswa tidak tertarik pada materi pelajaran tentang soal cerita yang mengandung pengurangan.
- c. Siswa masih pasif dalam mengikuti pembelajaran.
- d. Siswa tidak berani mengajukan pertanyaan pada saat ada masalah yang kurang jelas.

2. **Analisa Masalah.**

Melalui diskusi diketahui bahwa faktor penyebab siswa kurang memahami materi yang diajarkan guru adalah:

- a. Kurangnya pemahaman bahasa.
- b. Model pembelajaran yang digunakan kurang tepat.
- c. Kurangnya motivasi dari dalam diri siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- d. Takut dimarahi guru dan ditertawakan.

3. **Alternatif dan Prioritas Pemecahan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan analisis masalah maka peneliti menentukan alternatif prioritas pemecahan masalah sebagai berikut:

- a. Perbaikan pembelajaran menggunakan alat peraga manik-manik.
- b. Perbaikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan analisa masalah maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah ***“Bagaimana Cara Meningkatkan Hasil Pembelajaran Tema Lingkungan tentang Menyelesaikan Soal Cerita yang Mengandung Pengurangan dan Bermain Peran dengan Percaya Diri Sesuai dengan Tokoh yang Dibawakanya Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dan Alat Peraga Manik-Manik pada Siswa Kelas I Semester II SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten Tahun Pelajaran 2013/2014?”***

C. Tujuan Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah:

1. Tujuan Umum

- Untuk meningkatkan pembelajaran siswa terhadap tema lingkungan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai dengan tokoh yang dibawakan pada siswa kelas I semester II SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten tahun pelajaran 2013/ 2014.

-

2. Tujuan Khusus

- Untuk meningkatkan pembelajaran siswa terhadap tema lingkungan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung

pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai dengan tokoh yang dibawakan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas I semester II SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten tahun pelajaran 2013/2014.

- Untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa terhadap tema lingkungan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai dengan tokoh yang dibawakan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik pada siswa kelas I semester II SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten tahun pelajaran 2013 / 2014.

D. Manfaat Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Penelitian perbaikan pembelajaran ini bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi siswa:

- a. Dapat meningkatkan prestasi siswa.
- b. Penguasaan materi bisa optimal.
- c. Memacu siswa dalam berinteraksi dalam pelajaran yang diberikan.
- d. Meningkatkan kerjasama dengan teman.
- e. Potensi siswa benar-benar digali dan ditumbuh kembangkan.

2. Bagi guru:

- a. Membantu memperbaiki pembelajaran. Jika masalah yang dihadapi oleh guru hampir sama dengan masalah yang diteliti melalui PTK, guru dapat memanfaatkan temuan-temuan PTK untuk memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya, meskipun kondisi kelasnya berbeda.

- b. Guru dapat berkembang secara profesional. Dengan melakukan PTK guru mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya sehingga mampu mengembangkan diri dari pemula sampai ke ahli.
- c. Meningkatkan rasa percaya diri. Seorang guru yang mampu melakukan analisis terhadap kinerjanya sendiri pada pembelajaran yang dilakukan di kelas. Jika seorang guru memiliki kepercayaan diri, diharapkan dapat menemukan kekuatan yang akan dijadikan sebagai alternatif tindakan sehingga dapat mengatasi kelemahan yang dimiliki.
- d. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan diri. Guru tidak hanya menerima hasil perbaikan yang ditemukan oleh orang lain, namun ia sendiri merupakan perancang dan pelaku perbaikan tersebut, yang menghasilkan berbagai teori dalam memperbaiki pembelajaran. Hasil yang ditemukan sendiri akan merupakan dorongan yang kuat bagi guru yang untuk terus menerus melakukan perbaikan

3. Bagi sekolah:

- a. Dapat memberikan sumbangan yang positif dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Dapat meningkatkan prestasi sekolah.
- c. Tercapainya visi dan misi sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Pembelajaran

a. Hakikat Belajar

Belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses, artinya dalam belajar akan terjadi proses melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak, dan latihan (Sri Anitah W, dkk: 2.5). Menurut Tirta Rahadja (2000) di antaranya, pengertian belajar yaitu aktivitas pengembangan diri melalui pengalaman belajar juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Nana Syaodih Sukmadinata (2005) menyebutkan bahwa sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Ernest R Hilgard (1948) menyatakan bahwa *learning is the process by which an activity originates or is changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not attributable to training*. Jadi, belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui latihan dan perubahan itu disebabkan karena ada dukungan dari lingkungan yang positif yang menyebabkan terjadinya interaksi edukatif (Sri Anitah W, dkk. hal: 2.4)

Definisi yang umum diterima saat ini ialah bahwa belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Pengertian Hasil Belajar.

Beberapa pendapat dari para ahli mengenai pengertian hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampun yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Nana, 2008: 2). Hasil belajar adalah angka yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberi tes hasil belajar pada setiap akhir pelajaran (Dimyati dan Mujiono, 2006: 3). Hasil belajar mencakup kemampuan *kognitif, afektif dan psikomotorik* (Bloom, 2010: 6). Setiap proses belajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai mana prestasi hasil belajar dicapai (Syaiful dan Aswan, 2006: 107).

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan yang dimiliki siswa yang dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh siswa dari serangkaian tes yang dilaksanakan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

1. Faktor dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya adalah: kecakapan, minat, bakat, usaha motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa.
2. Faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar adalah lingkungan fisik nonfisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial, lingkungan keluarga, guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah (Sri Anitah W, dkk: 2.7).

Berdasarkan karakteristik siswa kelas Iyang suka bermain maka peneliti berupaya melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas agar hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan.

c. Pembelajaran

Menurut Toeti (1995: 78) yang dimaksud pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menuliskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas dalam belajar mengajar.

Pembelajaran bertujuan membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman. Dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa yang meliputi pengetahuan, ketrampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa menjadi bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya. Pada kelas rendah (kelas I, II, dan III) sekolah dasar pembelajarannya dilakukan secara tematik. Pembelajaran tematik didefinisikan sebagai suatu kegiatan belajar yang dirancang sekitar ide pokok (tema), dan melibatkan beberapa bidang studi (mata pelajaran) yang berkaitan dengan tema. Pappas 1995 (Sri Anitah W, dkk: 3.10) mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang digunakan guru untuk mendorong partisipasi aktif pebelajar dalam kegiatan-kegiatan yang difokuskan pada suatu topik yang disukai pebelajar dan dipilih untuk belajar.

2. Tema

a. Pengertian Tema

Pada siswa kelas I sekolah dasar pembelajarannya dilakukan secara tematik yaitu suatu kegiatan belajar yang dirancang sekitar ide pokok (tema), dan melibatkan beberapa bidang studi (mata pelajaran) yang berkaitan dengan tema. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Poerwadarminta, 1983). Dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan diantaranya, siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu, siswa mampu mempelajari pengetahuan

dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama, pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan, kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.

3. Hakikat Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Istilah Matematika berasal dari bahasa Yunani *mathein* atau *manthanein* yang artinya *mempelajari*, namun diduga kata itu erat pula hubunganya dengan kata sansekerta *medha* atau *widya* yang artinya *kepandaian, ketahuan, intelegensi* (Andi Hakim Nasution, 980: 12).

Menurut Reys (984) bahwa Matematika adalah telaahan tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola pikir, suatu seni, suatu bahasa, dan suatu alat. Sedangkan menurut Kline (973) bahwa Matematika itu bukan pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi beradanya itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.

Berdasarkan pernyataan dari para ahli Matematika di atas dapat dikatakan bahwa Matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan dengan penelaahan bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan di antara hal itu.

b. Teori-teori Pembelajaran Matematika.

Penyampaian bahan ajar kepada para siswa termasuk pembelajaran Matematika biasanya didasarkan pada teori-teori belajar yang dianggap sesuai oleh para guru, para pengelola pendidikan termasuk para penyusun dan pengembang kurikulum. Berikut ini beberapa pendapat para ahli tentang teori pembelajaran Matematika yang dikutip dari buku (Karso, dkk: 1.34)

1) Teori Belajar Bruner

Jerome S Bruner dari Universitas Harvard ada tiga tahapan anak belajar Matematika, yaitu berturut-turut tahap *enaktif, ikonik, dan simbolik*. Pada dasarnya tahap belajar Matematika itu dimulai dari pengalaman kehidupan sehari-hari, kemudian digunakan benda *konkret* dan diakhiri dengan penggunaan simbol atau lambang Matematika yang bersifat abstrak.

2) Teori Belajar Dienes

Zoltan P. Dienes adalah seorang guru Matematika (pendidikan di Hongaria, Inggris, dan Perancis). Menurut Dienes ada enam tahap belajar Matematika, yaitu berturut-turut tahap bermain bebas, permainan, penelaahan kesamaan sifat, *representasi, simbolisasi*, dan tahap formalitas.

3) Teori Belajar Van Hiele

Van Hiele seorang guru Matematika bangsa Belanda. Van Hiele mengemukakan lima tahapan belajar geometri secara berurutan, yaitu tahap pengenalan, analisis, pengurutan, deduksi, dan *akurasi*.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Matematika berisikan materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, benda-benda konkret, menggunakan simbol-simbol dapat dilaksanakan dengan cara bermain peran, analisis, pengurutan, deduksi dan *akurasi*.

Pembelajaran Matematika di kelas rendah khususnya kelas I sekolah dasar dapat dipelajari dari tahap yang paling rendah ke tahap yang paling tinggi, dari tahap yang paling sederhana ke tahap yang paling kompleks.

c. Hasil Pembelajaran Matematika

Hasil pembelajaran matematika seiring dengan tujuan pelajaran matematika menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi adalah sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau *algoritma*, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan Matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model Matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan Matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

4. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa

Wardough, 972 (Solchan T. W, dkk: 1.3) bahasa adalah sebuah simbol bunyi yang *arbiter* yang digunakan untuk komunikasi, (Webster's New Collegiate Dictionary: 981) bahwa bahasa adalah sebuah alat untuk mengkomunikasikan gagasan atau perasaan secara sistematis melalui penggunaan tanda, suara, gerak atau tanda-tanda yang disepakati, yang memiliki makna yang dipahami. Selain itu menurut (Kentjono, Ed. 984: 2) bahasa adalah lambang bunyi yang *arbiter*, yang dipergunakan oleh para anggota sosial untuk berkomunikasi, bekerjasama, dan mengidentifikasi diri. Sedangkan menurut Halliday dan Hasan, (991) bahasa merupakan salah satu dari sejumlah sistem makna yang secara bersama-sama membentuk budaya manusia.

Dari pendapat para ahli di atas maka rumusan definisi bahasa mencerminkan minat dan sudut pandang penyusunnya. Ada yang menekankan pada sistem, alat, dan juga pada komunikasi.

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Permendiknas No. 22 Tahun 2006. Dalam proses pembelajaran, Coles 995 (Solchan T. W, dkk: 7.26) menyatakan bahwa berbahasa lisan merupakan inti dari setiap kurikulum pengajaran.

c. Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia

Hasil pembelajar Bahasa Indonesia seiring dengan tujuan pelajaran Bahasa Indonesia menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi adalah sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- 3) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.

- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budipekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

5. Model Pembelajaran

a.

Pengertian

Model

Pembelajaran

Model pembelajaran menurut pendapat Mills bahwa model pembelajaran adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Sedangkan Richard I Arends berpendapat bahwa model pembelajaran adalah mengacu pada pendekatan yang akan digunakan termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan didalam pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Didasar pendapat para ahli di atas maka dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri.

b.

Macam-Macam

Model

Pembelajaran

Di bawah ini beberapa model pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran yang peneliti gunakan.

1). Model Pembelajaran Demonstrasi

Sanjaya(2006), dan Sumantri dan Permana (998/999) mengemukakan bahasa demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan yang dipertunjukan oleh guru atau sumber belajar lain ahli dalam topik bahasa yang harus didemonstrasikan.

2). **Model pembelajaran SAVI**

Pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa. Istilah SAVI sendiri adalah kependekan dari: *Somatic* yang bermakna gerakan tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik) dimana belajar dengan mengalami dan melakukan.

3). **Model Pembelajaran *Role Playing***

a. **Pengertian Model *Role Playing***

Model pembelajaran *role playing* termasuk model pembelajaran sosial karena pendekatan pembelajaran yang termasuk dalam kategori pembelajaran ini menekankan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain. Model pembelajaran sosial ini difokuskan pada kemampuan individu dalam berhubungan dengan orang lain, terlibat dalam proses demokratis dan bekerja secara produktif dalam masyarakat (Hamzah B. Uno, 2007).

Bermain peran/*Role Playing* sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jatidiri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran

siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain. Model pembelajaran ini dipelopori oleh George Shaftel (Hamzah B. Uno: 25)

b. Langkah-Langkah *Model Role Playing*

- 1) Pemanasan (*warming up*).
- 2) Memilih pemain (partisipan).
- 3) Menata panggung.
- 4) Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat.
- 5) Permainan peran dimulai.
- 6) Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.
- 7) Permainan peran ulang.
- 8) Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas.
- 9) Siswa diajak untuk berbagi pengalamannya tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

c. Kelebihan model pembelajaran *role playing*

- 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dari dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kesetiaan kawan sosial yang tinggi.
- 4) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah.

5) Melatih daya imajinasi siswa.

d. Kelemahan model pembelajaran *role playing*

- 1) *Role playing* memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid.
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.

6. Alat Peraga

a. Pengertian Alat Peraga

Alat peraga adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien (Sudjana, 2002: 59). Alat peraga memegang peranan yang penting sebab dengan adanya alat peraga ini bahan dengan mudah dapat dipahami oleh siswa. Alat peraga sering disebut audio visual, dari pengertian alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga. Alat tersebut berguna agar pelajaran yang disampaikan guru lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam proses belajar mengajar alat peraga dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar siswa lebih efektif dan efisien. Contoh alat peraga yang dapat digunakan dalam pembelajaran misalnya: papan tulis, gambar, peta, plastisin, manik-manik, kerikil, sempoa. Alat peraga yang digunakan hendaknya memiliki karakteristik tertentu, Ruseffendi (dalam darhim, 1986: 14) menyatakan bahwa alat peraga yang digunakan harus memiliki sifat sederhana dan mudah dikelola, dapat mengkajikan konsep Matematika (tidak mempersulit pemahaman), sesuai dengan konsep pembelajaran peragaan itu supaya menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berpikir yang abstrak bagi siswa, bila kita

mengharap siswa belajar aktif alat peraga itu supaya manipulasikan, yaitu: dapat diraba, dipegang dan dipindahkan. Adapun alat peraga yang digunakan peneliti adalah manik-manik.

b. **Fungsi Alat Peraga.**

Alat peraga merupakan seperangkat benda konkret yang dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam Matematika (Djoko Iswadi, 2003: 1). Berdasarkan teori tersebut sehingga alat peraga mempunyai fungsi utama untuk menurunkan keabstrakan konsep agar siswa mampu menangkap arti konsep tersebut.

7. **Alat Peraga Manik-manik.**

a. **Pengertian**

Alat peraga manik-manik ini berbentuk bulatan-bulatan setengah lingkaran yang apabila sisi diameternya digabungkan akan membentuk lingkaran penuh. Manik-manik ini biasanya terdiri dari dua warna. Satu warna untuk menandakan bilangan positif (warna biru) sedangkan warna yang lain menandakan bilangan negatif (warna kuning).



Bilangan nol (netral) diwakili oleh dua buah manik-manik dengan warna berbeda yang dihimpitkan pada sisi diameternya

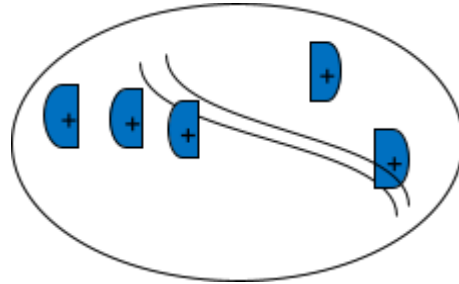


Bentuk netral ini dipergunakan pada saat melakukan operasi pengurangan $a - b$ dengan $b > a$ atau $b < a$

b. **Cara penggunaan**

Jika $a > 0$ dan $b > 0$ tetapi $a > b$, maka pisahkan secara langsung sejumlah b manik-manik keluar dari kelompok manik-manik yang berjumlah a .

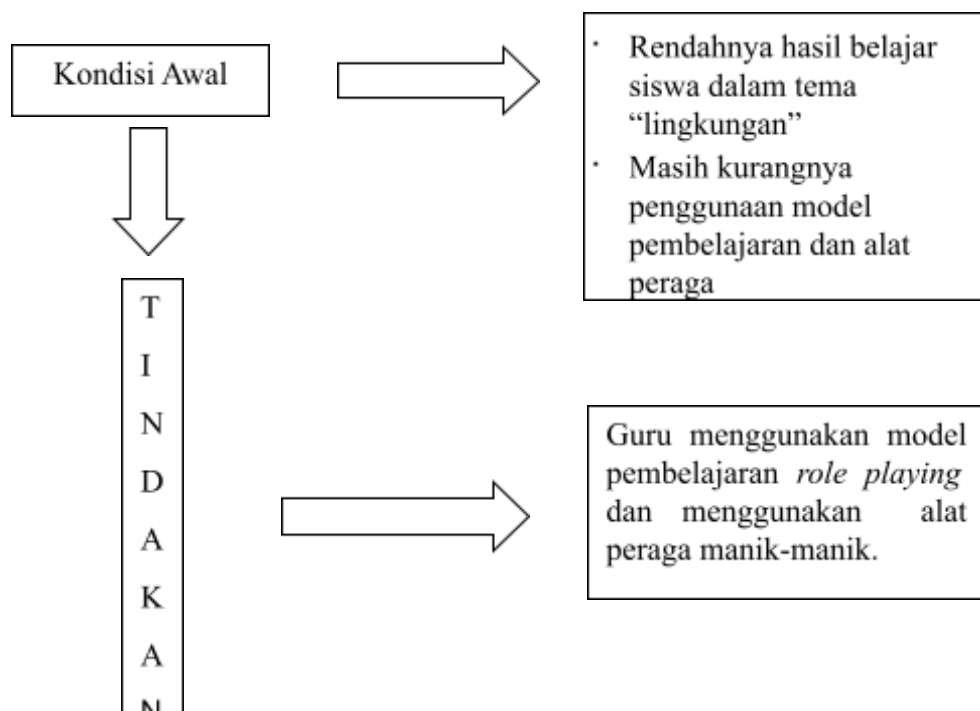
Contoh: $5 - 3 = \dots$

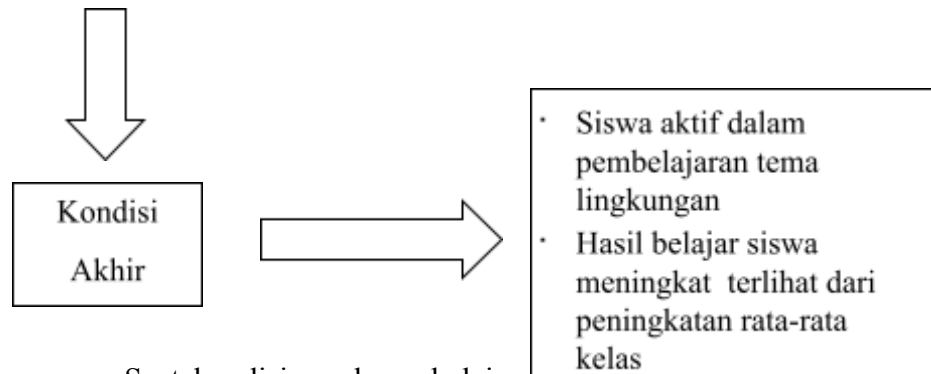


B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan intisari dari teori yang telah dikembangkan yang dapat mendasari perumusan hipotesis dan teori yang telah dikembangkan dalam rangka memberi jawaban terhadap pendekatan pemecahan masalah yang menyatakan hubungan antar variabel berdasarkan pembahasan teoritis.

Berikut ini adalah gambaran desain penelitian yang merupakan kerangka berpikir dalam penelitian ini, yang digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:





Saat kondisi awal pembelajaran peneliti menggunakan metode demonstrasi dan hasil pembelajaran siswa masih rendah dengan ditandai masih banyak siswa yang nilainya dibawah ketuntasan minimal (65). Berdasarkan hal tersebut peneliti mengambil tindakan dengan melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik dan hasilnya siswa lebih aktif dalam pembelajaran serta hasil belajar siswa meningkat dengan ditandai peningkatan rata-rata kelas.

BAB III

PELAKSANAAN PERBAIKAN PEMBELAJARAN

A. Subjek , Tempat, dan Waktu Penelitian

1. Subjek Penelitian

Perbaikan pembelajaran dilaksanakan pada siswa kelas I semester II SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten Siswa kelas I SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan ini berjumlah 9 siswa terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Mereka rata-rata berasal dari keluarga yang kurang mampu, lingkungan keluarga siswa rata-rata berpendidikan rendah, yang semua itu pada akhirnya menyebabkan siswa terpengaruh dalam belajarnya, mempengaruhi konsentrasi serta minat dalam belajar.

2. Tempat Penelitian

Perbaikan pembelajaran dilaksanakan di kelas I SD Negeri Kecamatan Kabupaten

3. Waktu Penelitian

Perbaikan pembelajaran ini dilaksanakan pada dua siklus, dengan jadwal sebagai berikut :

- a. Siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, 08 Maret 2014, waktu 1 x pertemuan, (2 x 35 menit) pada pukul 7.00 – 8.10
- b. Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 12 Maret 2014, waktu 1 x pertemuan, (2 x 35 menit) pada pukul 7.00 – 8.10.

B. Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran

Desain penelitian merupakan sebuah rencana, sebuah garis besar tentang bagaimana peneliti akan memahami bentuk hubungan antara variabel yang ia teliti. Adapun desain penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah desain penelitian tindakan. Desain penelitian tindakan merupakan desain penelitian untuk mengembangkan atau menerapkan keterampilan baru atau cara pendekatan baru utk mengatasi masalah langsung pada dunia kerja (Suharsimi Arikunto, 2009: 35)

Berikut ini adalah gambaran desain penelitian yang digambarkan dalam alur dan tahap sebagai berikut:

1. Persiapan Penelitian

Pada tahap persiapan ini yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah melalui wawancara dengan supervisor II dan melakukan observasi pada siswa.
- b. Bersama supervisor II berkolaborasi menentukan tindakan pemecahan masalah yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dengan alat peraga manik-manik pada materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai dengan tokoh yang dibawakan.
- c. Membuat skenario pembelajaran dengan menyusun rencana pembelajaran.

- d. Menyiapkan alat dan bahan pelajaran untuk pelaksanaan pengamatan.
- e. Membuat lembar observasi dan indikatornya.

2. **Pelaksanaan Penelitian**

Langkah-langkah penelitian yang ditempuh pada setiap siklus adalah memuat hal-hal sebagai berikut:

a. **Perencanaan**

Perencanaan dalam penelitian sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan kondisi awal kelas.
- 2) Menentukan tujuan perbaikan pembelajaran.
- 3) Menentukan identifikasi masalah.
- 4) Menentukan analisa masalah.
- 5) Menentukan prioritas pemecahan masalah.
- 6) Menentukan rumusan masalah.

b. **Pelaksanaan Tindakan**

Melaksanakan tindakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan. Dalam penelitian ini bentuk tindakan yang dilakukan untuk tiap siklusnya hampir sama, tiap pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tahap-tahap pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* dan menjelaskan tentang cara memainkan peran sesuai dengan tokoh yang dibawakan. Perbedaan dari masing-masing siklus adalah pada langkah pembelajarannya.

c. **Pengamatan**

Supervisor II mengobservasi pelaksanaan tindakan untuk mengetahui sejauh mana efek pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat dilihat dari motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, nilai-nilai belajar

siswa, tanggapan siswa dan guru serta memantau kesesuaian mengajar guru dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat.

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Hasil observasi, tes dan pekerjaan siswa dianalisis yang hasilnya akan digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

d. Refleksi

Refleksi merupakan suatu kegiatan mengulas secara kritis pembelajaran yang terjadi pada siswa, suasana pembelajaran di kelas dan guru. Dalam tahap ini, dianalisis kendala-kendala yang dihadapi baik oleh guru maupun observan dan ditentukan langkah-langkah perbaikan untuk siklus selanjutnya.

Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus, tiap siklus dilaksanakan 2 jam pelajaran (2x35 menit), adapun prosedur yang peneliti tempuh adalah sebagai berikut:

Siklus I

Dalam perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas belajar, prestasi belajar serta penguasaan tema lingkungan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai tokoh yang dibawakan. Peneliti merencanakan tindakan kelas berupa prosedur kegiatan yang dilaksanakan di dalam kelas. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

1. Perencanaan

Perencanaan perbaikan pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut:

- a. Fakta/data pembelajaran yang terjadi di kelas.

- 1) Siswa tidak memahami materi pembelajaran.
- 2) Siswa terlihat tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Siswa pasif dalam pembelajaran.
- 4) Siswa tidak ada keberanian dalam mengungkapkan pendapatnya.
- 5) Bahasa yang digunakan guru kurang mudah dipahami anak.
- 6) Kurang lengkapnya alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran.
- 7) Kurang tepat model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran.

b. Identifikasi masalah

- 1) Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan.
- 2) Siswa tidak tertarik pada materi pelajaran tentang soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran.
- 3) Siswa masih pasif dalam mengikuti pembelajaran.
- 4) Siswa tidak berani mengajukan pertanyaan pada saat ada masalah yang kurang jelas.

c. Analisis masalah

- 1) Kurangnya pemahaman bahasa.
- 2) Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.
- 3) Kurangnya motivasi dari dalam diri siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 4) Takut dimarahi guru dan ditertawakan teman.

d. Alternatif dan prioritas pemecahan masalah

- 1) Perbaiki pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing*.
- 2) Perbaiki pembelajaran menggunakan alat peraga manik-manik.

e. Rumusan masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana cara meningkatkan hasil pembelajaran tema lingkungan materi soal cerita pengurangan dan bermain peran sesuai tokoh melalui penerapan model

pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik pada siswa kelas I semester II SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten ?”.

2. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran dengan supervisor II sebagai observer yang akan mengamati dan mengisi lembar observasi yang sudah disiapkan. Perbaikan pembelajaran Siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, 08 Maret 2014 dengan langkah – langkah sebagai berikut :

- a. Pra Pembelajaran ($\pm$ 4 menit)
 - 1) Mengucapkan salam.
 - 2) Berdoa.
 - 3) Presensi.
 - 4) Pengkondisian kelas baik secara fisik dengan merapikan tempat duduk secara psikis melalui mengajak siswa menyanyikan lagu “Satu Ditambah Satu”.
 - 5) Mengemukakan tema.
- b. Kegiatan Awal ($\pm$ 3 menit)
 - 1) Apersepsi: Tanya jawab guru dengan siswa mengarah pada pelajaran.
Contoh:
 - a) Berapa jumlah siswa kelas 1?
 - b) Yang berangkat berapa anak?
 - c) Yang tidak berangkat berapa anak?
 - 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Kegiatan Inti ($\pm$ 40 menit)

1) *Eksplorasi*

- a) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang soal cerita yang mengandung pengurangan.
- b) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cara memahami kalimat pada soal cerita pengurangan.
- c) Secara berpasangan siswa bermain peran.

2) *Elaborasi*

- a) Guru menjelaskan model pembelajaran yang digunakan
- b) Guru membimbing pelaksanaan pembelajaran dengan model *Role Playing*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - 1) Siswa melakukan pemanasan.
 - 2) Memilih pemain (partisipan).
 - 3) Menata panggung.
 - 4) Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat.
 - 5) Permainan dimulai.
 - 6) Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan mengevaluasi.
 - 7) Permainan peran ulang.
 - 8) Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realita.
 - 9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan.

3) *Konfirmasi*

- a) Siswa bersama guru membahas lembar kerja yang telah dikerjakan oleh siswa.
- b) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum jelas.

d. Kegiatan Akhir ($\pm$ 23 menit)

- 1) Siswa bersama dengan guru menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlangsung.
- 2) Guru memberikan motivasi dan nasihat pada siswa

- 3) Siswa mengerjakan evaluasi

3. Observasi

Sebagai observer, supervisor II mengamati kegiatan perbaikan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti menggunakan beberapa *instrument* penelitian yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran tema lingkungan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran sesuai dengan tokoh yang dibawa yang akan dan telah dilaksanakan. *Instrument* yang digunakan dalam pengamatan adalah sebagai berikut:

Tabel 1
INDIKATOR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
SELAMA PERBAIKAN PEMBELAJARAN SIKLUS I

Sekolah : SDN Sugihan 03, Kecamatan

Kabupaten :

Tema : Lingkungan

Kelas / Semester : I/II

No	Aspek yang diobservasi	Kurang	Sedang	Baik
1	Perhatian siswa terhadap pretes	Tidak memperhatikan	Perhatian tidak sepenuhnya	Perhatian tertuju pada pre tes sepenuhnya
2	Kemampuan siswa dalam menggunakan alat peraga manik-manik	Tidak mampu menggunakan alat peraga manik-manik	Masih ada sebagian siswa yang belum mampu menggunakan manik-manik	Seluruh siswa sudah mampu menggunakan alat peraga manik-manik
3	Kesemangatan dalam bermain	Tidak ada semangat	Ada semangat tetapi belum kompak	Ada semangat dan kompak

	<i>peran/role playing</i>			
4	Kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung	Tidak ada keberanian siswa untuk bertanya	Keberanian siswa dalam bertanya masih kurang	Keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan sudah baik
5	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	Siswa tidak semangat mengikuti pembelajaran	Siswa sudah aktif mengikuti pembelajaran tapi masih sebagian	Sudah semua siswa aktif dalam pembelajaran

Tabel 2

**INDIKATOR PENGAMATAN AKTIFITAS GURU
SELAMA PERBAIKAN PEMBELAJARAN SIKLUS I**

Sekolah : SDN Sugihan 03,Kecamatan

Kabupaten :

Tema : Lingkungan

Kelas / Semester : I/II

No	Aspek yang diobservasi	Kurang	Sedang	Baik
1	Mengadakan pretes	Tidak ada pretes	Ada tetapi kurang tepat	Ada pretes, dan sesuai dengan materi
2	Pengelolaan kelas	Tidak menguasai kelas	Kurang menguasai kelas	Dapat menguasai kelas dengan baik
3	Membimbing siswa saat bermain peran/mengerjakan tugas	Tidak membimbing sama sekali	Membimbing siswa tapi hanya sebagian	Membimbing siswa sepenuhnya

4	Perhatian guru pada aksi / reaksi siswa dalam meresponi alat peraga manik-manik	Tidak ada sama sekali	Ada perhatian tetapi belum sepenuhnya	Ada perhatian secara menyeluruh
5	Penggunaan model pembelajaran	Tidak menggunakan model pembelajaran sesuai yang direncanakan	Menggunakan model pembelajaran role playing tetapi kurang efektif	Menggunakan model pembelajaran role playing dan efektif
6	Memotivasi siswa dalam pembelajaran	Tidak memberikan motivasi	Membeberikan motivasi tapi belum efektif	Memberikan motivasi dan efektif
7	Pelaksanaan evaluasi	Tidak dilaksanakan dengan baik	Dilaksanakan tetapi belum sesuai dengan waktu yang direncanakan	Dilaksanakan sesuai waktu yang direncanakan
8	Pelaksanaan penguatan materi pelajaran	Tidak melaksanakan penguatan materi	Melakukan penguatan materi tetapi masih kurang	Melakukan penguatan dan baik
9	Pelaksanaan pembelajaran sesuai alokasi waktu	Pelaksanaan tidak tepat waktu	Pelaksanaan pelaksanaanya belum cukup waktu	Pelaksanaanya sudah tepat waktu
10	Melaksanakan pembelajaran secara sistematis	Tidak	Kurang sistematis	Sudah sistematis sesuai RPP

4. Refleksi

Refleksi merupakan pengolahan berbagai temuan pada tahap – tahap yang telah peneliti lakukan selama pembelajaran berlangsung. Menurut Kasihani Kasholah (1998:100) mengatakan bahwa refleksi merupakan kegiatan *analisis sintesis, interpretasi, dan eksplorasi* (penjelasan) terhadap semua informasi yang diperoleh peneliti dalam PTK.

Oleh karena itu refleksi dalam penelitian tindakan kelas tidak hanya dilakukan akhir pelaksanaan tindakan, melainkan setiap saat dapat dilakukan demi keberhasilan dalam upaya meningkatkan prestasi siswa.

Dari tindakan merefleksi apa yang telah dilakukan guru maupun supervisor II setelah berakhirnya proses pembelajaran tema lingkungan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai tokoh yang dibawakan, supervisor dan guru menemukan kelebihan pelaksanaan perbaikan pembelajaran Siklus I dengan menggunakan model pembelajaran dan alat peraga manik-manik dalam pembelajaran tema lingkungan tentang menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran yaitu :

- a. Siswa sudah tampak keterlibatannya dalam proses pembelajaran
- b. Siswa mulai berani bertanya
- c. Siswa kelihatan lebih antusias mengikuti pelajaran melalui penggunaan model pembelajaran *role playing*
- d. Secara garis besar penggunaan model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar tema lingkungan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai dengan tokoh yang dibawakan serta dapat meningkatkan siswa bekerja sama dengan teman

Sedangkan kelemahan-kelemahan yang tampak antara lain:

- a. Masih tampak sebagian siswa yang belum aktif keterlibatannya dalam pembelajaran *role playing*
- b. Beberapa siswa ada yang belum aktif dalam merespon lontaran pertanyaan guru saat pembelajaran
- c. Motivasi yang diberikan guru belum dirasakan oleh semua siswa
- d. Bagi siswa yang daya serapnya rendah belum dapat menyerap isi dari dialog yang diperankan.

- e. Masih ada beberapa siswa yang malu-malu memerankan tokoh yang dibawakanya

Siklus II

Dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II ini melalui penggunaan model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa pada cara menghayati peran dan memahami isi dialog bermain peran, melaksanakan penguatan terhadap materi pelajaran, meningkatkan keaktifan siswa mengikuti pembelajaran, menambah alat peraga demi ketercapaian tujuan pembelajaran, serta memperbaiki pelaksanaan pembelajaran. Di siklus II ini peneliti bersama supervisor II (observer) menyusun langkah-langkah perbaikan pembelajaran, yaitu :

1. Perencanaan

Perencanaan perbaikan pembelajaran siklus II berdasarkan dari beberapa hal sebagai berikut:

- a. Fakta/data pembelajaran yang terjadi di kelas
 - 1) Siswa sudah memahami materi pembelajaran.
 - 2) Siswa menjadi tertarik mengikuti pembelajaran.
 - 3) Siswa aktif mengikuti pembelajaran.
 - 4) Siswa tidak ada keberanian dalam mengungkapkan pendapatnya.
 - 5) Bahasa yang digunakan guru lebih mudah dipahami siswa.
 - 6) Kurangnya alat peraga yang digunakan.
 - 7) Guru menggunakan model pembelajaran yang tepat.
 - 8) Kurangnya motivasi dari guru dan bimbingan yang belum merata.
- b. Identifikasi masalah
 - 1) Masih ada siswa yang belum paham materi materi menyelesaikan soal cerita.

- 2) Ada beberapa siswa yang belum tertarik dengan pembelajaran *role playing*.
 - 3) Siswa masih pasif dalam menggunakan alat peraga manik-manik.
 - 4) Siswa tidak berani mengajukan pertanyaan pada saat pembelajaran.
- c. Analisa masalah
- 1) Kurangnya pemahaman bahasa.
 - 2) Kurangnya motivasi dan bimbingan dari guru.
 - 3) Kurangnya motivasi dari dalam diri siswa dalam mengikuti pelajaran tema lingkungan khususnya pada materi berhitung.
 - 4) Takut dimarahi guru dan ditertawakan teman.
- d. Alternatif dan prioritas pemecahan masalah
- 1) Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*
 - 2) Dengan menggunakan alat peraga manik-manik.
 - 3) Dengan memberikan motivasi secara maksimal pada siswa.
 - 4) Dengan memberikan bimbingan secara merata pada siswa.
- e. Rumusan masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana cara meningkatkan hasil pembelajaran tema lingkungan materi soal cerita pengurangan dan bermain peran sesuai tokoh melalui penerapan model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik pada siswa kelas I semester II SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten ?”.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II ini dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun peneliti dan dibantu oleh supervisor II (observer). Perbaikan pembelajaran siklus II dilaksanakan berdasarkan refleksi pada kegiatan siklus I. Pada tahap ini observer mengisi lembar observasi yang telah peneliti sediakan baik untuk siswa

maupun untuk guru. Perbaikan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 12 Maret 2014 dengan langkah–langkah sebagai berikut:

a. Pra pembelajaran ($\pm$ 5 menit)

- 1) Mengucapkan salam.
- 2) Berdoa.
- 3) Presensi.
- 4) Mengkondisikan kelas baik secara fisik dengan merapikan tempat duduk dan secara psikis melalui mengajak siswa menyanyi lagu “balonku ada lima”.

b. Kegiatan Awal ($\pm$ 5 menit) :

- 1) Apersepsi: Tanya jawab guru dengan siswa mengarah pada pelajaran.
Contoh:
 - a) Dalam lagu balon ku jumlah balon yang dimiliki ada berapa?
 - b) Balon yang meletus berapa?
 - c) Jadi balon yang dimiliki tinggal berapa?
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

c. Kegiatan Inti ($\pm$ 35 menit)

1. *Eksplorasi*

- a) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cara memahami kalimat pada soal cerita yang mengandung pengurangan.
- b) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang soal cerita yang mengandung pengurangan.
- c) Secara berpasangan siswa bermain peran.

2. *Elaborasi*

- a) Guru menjelaskan model pembelajaran yang digunakan
- b) Guru membimbing pelaksanaan pembelajaran dengan model *Role playing* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Siswa membaca teks drama yang akan diperankan.
- 2) Siswa memilih karakter/tokoh yang akan dimainkannya.
- 3) Guru menyiapkan tempat yang akan digunakan untuk bermain peran.
- 4) Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat.
- 5) Permainan dimulai.
- 6) Siswa dan guru melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.
- 7) Karena masih ada siswa yang belum bisa memerankan tokohnya secara maksimal maka bermain perannya diulangi.
- 8) Siswa bersama guru membahas peran-peran yang sudah dimainkan.
- 9) Siswa bersama guru menyimpulkan tentang bermain peran yang sudah dilaksanakan.

3. *Konfirmasi*

- a) Siswa bersama guru membahas lembar kerja yang telah dikerjakan oleh siswa.
- b) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum jelas.

d. Kegiatan Akhir (± 25 menit)

- 1) Siswa bersama dengan guru menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlangsung.
- 2) Guru memberikan motivasi dan nasihat pada siswa
- 3) Siswa mengerjakan evaluasi

3. Observasi

Pengamat mengamati jalannya pembelajaran yang difokuskan pada kegiatan siswa maupun guru. Berikut hal–hal yang diamati oleh supervisor selaku observer :

Tabel 3
INDIKATOR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU SELAMA
PERBAIKAN PEMBELAJARAN SIKLUS II

Sekolah : SDN Sugihan 03,Kecamatan

Kabupaten :

Tema : Lingkungan

Kelas/semester: I/II

No	Aspek yang diobservasi	Kurang	Sedang	Baik
1	Mengadakan pre tes	Tidak ada pre tes	Ada tetapi kurang tepat	Ada pre tes, dan sesuai dengan materi
2	Pengelolaan kelas	Tidak menguasai kelas	Kurang menguasai kelas	Dapat menguasai kelas dengan baik
3	Membimbing siswa saat bermain peran/mengerjakan tugas	Tidak membimbing sama sekali	Membimbing siswa tapi hanya sebagian	Membimbing siswa sepenuhnya
4	Perhatian guru pada aksi / reaksi siswa dalam meresponi alat peraga manik-manik	Tidak ada sama sekali	Ada perhatian tetapi belum sepenuhnya	Ada perhatian secara menyeluruh
5	Penggunaan model pembelajaran	Tidak menggunakan model pembelajaran sesuai yang direncanakan	Menggunakan model pembelajaran role playing tetapi kurang efektif	Menggunakan model pembelajaran role playing dan efektif

6	Memotivasi siswa dalam pembelajaran	Tidak memberikan motivasi	Membeberikan motivasi tapi belum efektif	Memberikan motivasi dan efektif
7	Pelaksanaan evaluasi	Tidak dilaksanakan dengan baik	Dilaksanakan tetapi belum sesuai dengan waktu yang direncanakan	Dilaksanakan sesuai waktu yang direncanakan
8	Pelaksanaan penguatan materi pelajaran	Tidak melaksanakan penguatan materi	Melakukan penguatan materi tetapi masih kurang	Melakukan penguatan dan baik
9	Pelaksanaan pembelajaran sesuai alokasi waktu	Pelaksanaan tidak tepat waktu	Pelaksanaan pelaksanaanya belum cukup waktu	Pelaksanaan ya sudah tepat waktu
10	Melaksanakan pembelajaran secara sistematis	Tidak	Kurang sistematis	Sudah sistematis sesuai RPP

Tabel 4

**INDIKATOR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SELAMA
PERBAIKAN PEMBELAJARAN SIKLUS II**

Sekolah : SDN Sugihan 03,Kecamatan

Kabupaten :

Tema : Lingkungan

Kelas / semester : I/ II

No	Aspek yang diobservasi	Kurang	Sedang	Baik
1	Perhatian siswa terhadap pre tes	Tidak memperhatikan	Perhatian tidak sepenuhnya	Perhatian tertuju pada pre tes sepenuhnya
2	Kemampuan siswa dalam menggunakan alat peraga manik-manik	Tidak mampu menggunakan alat peraga manik-manik	Masih ada sebagian siswa yang belum mampu menggunakan manik-manik	Seluruh siswa sudah mampu menggunakan alat peraga manik-manik
3	Kesemangatan dalam bermain peran/role playing	Tidak ada semangat	Ada semangat tetapi belum kompak	Ada semangat dan kompak
4	Kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung	Tidak ada keberanian siswa untuk bertanya	Keberanian siswa dalam bertanya masih kurang	Keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan sudah baik
5	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	Siswa tidak semangat mengikuti pembelajaran	Siswa sudah aktif mengikuti pembelajaran tapi masih sebagian	Sudah semua siswa aktif dalam pembelajaran

4. Refleksi

Setelah mengadakan pembelajaran pada siklus II, peneliti berkolaborasi dengan supervisor II untuk berdiskusi dan mencatat semua

kejadian dan temuan dalam perbaikan pembelajaran yang meliputi kelebihan dan kekurangan pada perbaikan pembelajaran tema lingkungan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai dengan tokoh yang dibawa. Peningkatan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, hampir semua siswa antusias dalam bermain peran, keantusiasan siswa dalam mengikuti pelajaran meningkat baik. Siswa semakin mengerti pentingnya belajar tema lingkungan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari walaupun belum secara menyeluruh. Meningkatnya kesadaran siswa untuk bertanggung jawab dalam mengerjakan tugasnya. Sehingga seluruh siswa dapat memperoleh nilai di atas 65 dan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal.

C. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pengumpulan data kuantitatif atau angka dari hasil tes belajar siswa. Hasil tes ini diambil dari nilai formatif siswa dari siklus I dan siklus II. Setelah data terkumpul kegiatan selanjutnya adalah menganalisis data-data penelitian. Analisis data dalam penelitian merupakan salah satu bagian penting dalam kegiatan penelitian, karena untuk dapat membuat keputusan yang tepat pada hasil penelitian harus tepat pula dalam menganalisis datanya.

Analisis data pada Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan strategi analisis data kualitatif sebagai berikut :

- 1) Sketsa gagasan (field notes) yaitu catatan gagasan di garis pinggir catatan lapangan
- 2) Catatan yaitu berupa memo atau komentar pengamat didasarkan catatan atau hasil pengamatan seorang pengamat di lapangan.
- 3) Display data yaitu dengan membuat bagan, tabel, matrik, dan grafik (Bogdan & Bklen : 992).
- 4) Rekaman kegiatan proses pembelajaran berupa foto kegiatan.

Pada penelitian kualitatif, kegiatan analisis dilakukan secara simultan sepanjang periode penelitian. Walaupun peneliti kualitatif memulai kegiatan penelitiannya dengan suatu fokus, pertanyaan, permasalahan, maupun teknik pengumpulan data tertentu yang dapat diantisipasi, pada kenyataannya selalu berubah sesuai dengan umpan balik yang diperoleh di lapangan.

Analisis data kualitatif pada umumnya merupakan suatu proses iteratif yang berkesinambungan, yang mencakup kegiatan-kegiatan berikut:

1. Analisis temuan yang terus menerus di lapangan, khususnya dalam masalah yang diteliti dan juga dalam keseluruhan fenomena yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian, dengan tujuan untuk mendapat tema-tema besar dan untuk mengembangkan konsep-konsep.
2. Pengelompokan dan pengorganisasian data, sesegera mungkin setelah data diperoleh sehingga dapat membantu peneliti dalam memahami pola permasalahan dan atau tema fenomena yang diteliti
3. Evaluasi kualitatif tentang validitas atau kepercayaan data yang terus-menerus. Dikutip dari buku metode penelitian (M. ¹ Anggoro, dkk: 6.18).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Proses perbaikan pembelajaran berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa, oleh sebab itu peneliti mengembangkan rencana Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu prosedur kerja dilaksanakan di dalam kelas. Perbaikan pembelajaran ini dilakukan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II dimana masing-masing siklus membahas hasil pembelajaran siswa yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik. Adapun hasil yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran tersebut berupa perubahan hasil belajar siswa, perubahan tingkah laku siswa, tingkah laku guru dan nilai hasil tes siswa. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus yang masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Deskripsi dari setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. Deskripsi Siklus I

Dari hasil refleksi siklus prasiklus ditemukan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran belum efektif dari hasil tes formatif nilai rata-rata siswa 53,3 dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 80 hanya 4 siswa dari 9 siswa yang nilainya di atas KKM. Dalam pembelajaran prasiklus siswa hanya mendapat produk dari guru saja. Maka pada siklus I guru menggunakan model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik untuk meningkatkan hasil pembelajaran tema lingkungan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai tokoh untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

Dengan perbaikan pembelajaran siklus I, berdasarkan hasil nilai tes formatif, pengamatan, dan hasil observasi hasil belajar siswa

meningkat, rata-rata nilai siswa naik menjadi 80,00 dengan tingkat ketuntasan siswa 77,78% masih ada 2 siswa yang nilainya masih di bawah KKM. Adapun dengan model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik membawa pengaruh yang nyata dan tampak pada perubahan hasil belajar siswa yaitu siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran tema lingkungan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai tokoh yang dibawakan. Juga ditandai dengan peningkatan motivasi belajar siswa, dan siswa lebih berani bertanya jika ada hal yang belum jelas sehingga penguasaan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai tokoh yang dibawakan pada siswa semakin baik dan pada akhirnya nilai evaluasi meningkat. Berikut adalah tahap-tahap perbaikan pembelajaran siklus I

a. **Data tentang perencanaan**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, analisis masalah, dan rumusan masalah dalam pembelajaran siklus I dengan supervisor II, peneliti:

- 1) Sudah menjelaskan kondisi awal kelas.
- 2) Sudah menentukan tujuan perbaikan pembelajaran.
- 3) Sudah menentukan identifikasi masalah.
- 4) Sudah menentukan analisa masalah.
- 5) Sudah menentukan fokus perbaikan pembelajaran.
- 6) Sudah menentukan rumusan masalah.

b. **Data tentang pelaksanaan**

Perbaikan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, 8 Maret 2014 tema lingkungan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai tokoh yang dibawakan.

Prosedur pelaksanaan dimulai tahap-tahap sesuai dengan rencana perbaikan pembelajaran dengan menekankan pada penggunaan model pembelajaran *role palying* dan alat peraga manik-manik. Pembelajaran dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dan selama peneliti mengajar, observer merekam jalanya pembelajaran melalui lembar observasi yang disediakan. Dari lembar observasi tersebut dapat diketahui apa yang menjadi kelemahan dan kelebihan guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung yang dilalui dengan evaluasi pembelajaran serta tes formatif yang hasilnya dapat dianalisis untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran. **Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65 artinya, siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 belum tuntas dan siswa memperoleh nilai < 65 tuntas**

Untuk menyusun sekumpulan data ke dalam tabel distribusi dan panjang kelas yang sama maka digunakan rumus sebagai berikut:

Rentang = Nilai data terbesar - Nilai data terkecil Banyak kelas: $K = 1 + (3,3)(\log n)$ Dengan: k= Banyak kelas interval N= Banyak data yang digunakan Panjang Kelas $p = \frac{\text{Rentang}}{K}$ Rata-rata kelas = $\frac{\text{Jumlah skor nilai}}{\text{Jumlah siswa}}$
--

Berikut ini merupakan data-data nilai sebelum diadakan perbaikan dan nilai setelah diadakan perbaikan pembelajaran siklus I

Hasil Nilai Prasiklus

No	Rentang Nilai	Frekwensi
1	90 – 100	0
2	80 – 89	4
3	70 – 79	0
4	60 – 69	0
5	50 – 59	0
6	40 – 49	4
7	30 – 39	0
8	0 – 29	1

Tabel 1. Hasil nilai prasiklus

Untuk lebih jelasnya disajikan dalam bentuk diagram di bawah ini:

Diagram I

DIAGRAM HASIL TES FORMATIF SEBELUM PERBAIKAN

PEMBELAJARAN

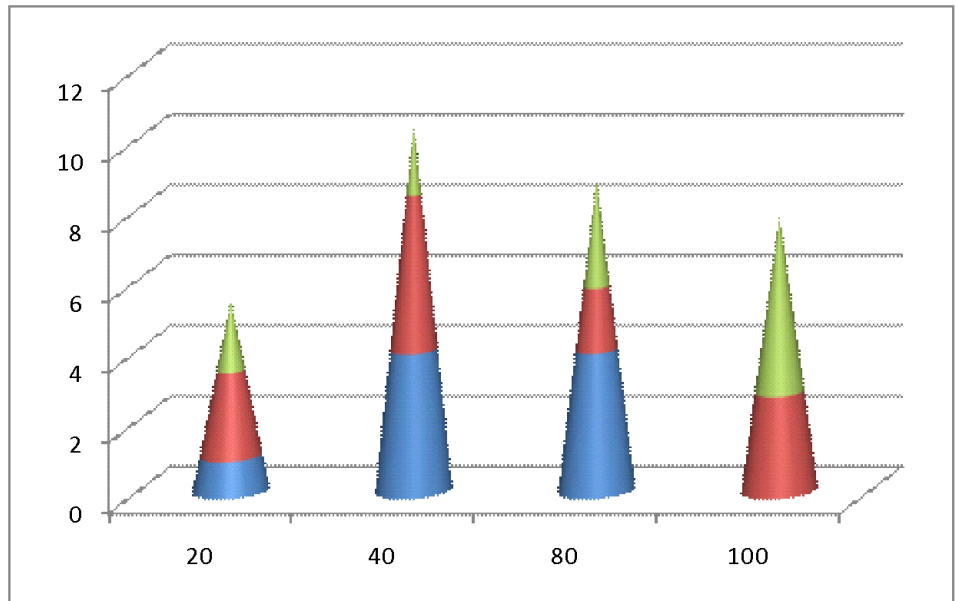


Diagram batang 1. Nilai hasil pra siklus

Dilihat dari tabel dan diagram di atas dapat diketahui bahwa pada sebelum kegiatan perbaikan pembelajaran rata-rata kelas 53,3 dengan 4 siswa yang nilainya di atas 65, mencapai tingkat ketuntasan. Dan masih ada 5 siswa yang nilainya kurang dari 65 (belum mencapai ketuntasan).

Tabel 2.

TABEL HASIL TES FORMATIF SIKLUS I

Tema : Lingkungan

Kelas/semester : I / II

Hasil Nilai Siklus I

No	Rentan Nilai	Frekwensi
1	90 – 100	2
2	80 – 89	5
3	70 – 79	0

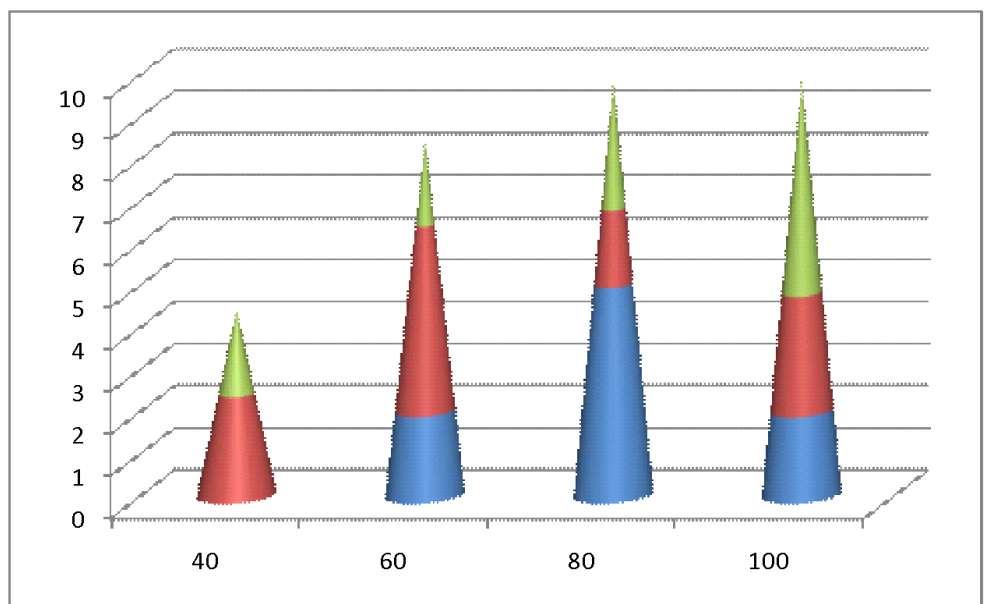
4	60 – 69	2
5	50 – 59	0
6	40 – 49	0
7	30 – 39	0
8	0 – 29	0

Tabel 2. Hasil nilai prasiklus

Dari tabel di atas dapat disajikan dalam diagram sebagai berikut:

Diagram 2

DIAGRAM HASIL TES FORMATIF SIKLUS I



Dari diagram dan tabel di atas dapat dilihat rata-rata kelas 80,00 dengan nilai tertinggi 100 nilai terendah 60 dan siswa yang nilainya di atas 65 ada 7 siswa sedangkan 2 siswa nilainya masih kurang dari 65 yang artinya masih ada 2 siswa yang belum tuntas.

c. Data Tentang Pengamatan

Pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I tema lingkungan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai tokoh yang dibawakan pada kelas I semester II SD Negeri Sugihan 03, observer merekam kegiatan selama proses pembelajaran dengan mengisi lembar observasi sebagai berikut:

1. Indikator Pengamatan Aktivitas Guru Selama Perbaikan Siklus I

Sekolah : SDN Sugihan 03,Kecamatan

.....

Kabupaten :

Tema : Lingkungan

Kelas/ semester : I/II

No	Aspek yang diobservasi	Kurang	Sedang	Baik
1	Mengadakan pre tes	Tidak ada pre tes	Ada tetapi kurang tepat	Ada pre tes, dan sesuai dengan materi
2	Pengelolaan kelas	Tidak menguasai kelas	Kurang menguasai kelas	Dapat menguasai kelas dengan baik
3	Membimbing siswa saat bermain peran/mengerjakan tugas	Tidak membimbing sama sekali	Membimbing siswa tapi hanya sebagian	Membimbing siswa sepenuhnya
4	Perhatian guru pada aksi / reaksi siswa dalam merespon alat peraga manik-manik	Tidak ada sama sekali	Ada perhatian tetapi belum sepenuhnya	Ada perhatian secara menyeluruh

5	Penggunaan model pembelajaran	Tidak menggunakan model pembelajaran sesuai yang direncanakan	Menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i> tetapi kurang efektif	Menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i> dan efektif
6	Memotivasi siswa dalam pembelajaran	Tidak memberikan motivasi	Membeberik an motivasi tapi belum efektif	Memberikan motivasi dan efektif
7	Pelaksanaan evaluasi	Tidak dilaksanakan dengan baik	Dilaksanakan tetapi belum sesuai dengan waktu yang direncanakan	Dilaksanakan sesuai waktu yang direncanakan
8	Pelaksanaan penguatan materi pelajaran	Tidak melaksanakan penguatan materi	Melakukan penguatan materi tetapi masih kurang	Melakukan penguatan dan baik
9	Pelaksanaan pembelajaran sesuai alokasi waktu	Pelaksanaan tidak tepat waktu	pelaksanaan ya belum cukup waktu	Pelaksanaan sudah tepat waktu
10	Melaksanakan pembelajaran secara sistematis	Tidak melaksanakan	Kurang sistematis	Sudah sistematis sesuai RPP

2. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Selama Pembelajaran Siklus I

Sekolah : SDN Sugihan 03,Kecamatan

.....

Kabupaten :

Tema : Lingkungan

Kelas/semester : I/II

No	Aspek yang diobservasi	Kemunculan		
		Kurang	Cukup	Baik
1	Mengadakan pre tes			√
2	Pengelolaan kelas		√	
3	Membimbing siswa untuk mengerjakan tugas		√	
4	Penggunaan alat peraga manik-manik untuk menghitung			√
5	Ketepatan model pembelajaran	√		
6	Memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran		√	
7	Pelaksanaan evaluasi		√	
8	Melaksanakan penguatan terhadap materi pelajaran		√	
9	Pelaksanaan sesuai alokasi waktu	√		
10	Melaksanakan pembelajaran secara sistematis		√	

Dari tabel di atas dapat diketahui hasil observasi kegiatan guru pada saat melaksanakan perbaikan pembelajaran siklus I terlihat guru kurang maksimal melakukan kegiatan perbaikan pembelajaran siklus I.

Indikator Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Perbaikan Siklus I

Sekolah : SDN Sugihan 03,Kecamatan

Kabupaten :

Tema : Lingkungan

Kelas/semester : I/II

No	Aspek yang diobservasi	Kurang	Sedang	Baik
1	Perhatian siswa terhadap pre tes	Tidak memperhatikan	Perhatian tidak sepenuhnya	Perhatian tertuju pada pre tes sepenuhnya
2	Kemampuan siswa dalam menggunakan alat peraga manik-manik	Tidak mampu menggunakan alat peraga manik-manik	Masih ada sebagian siswa yang belum mampu menggunakan manik-manik	Seluruh siswa sudah mampu menggunakan alat peraga manik-manik
3	Kesemangatan dalam bermain peran/ <i>role playing</i>	Tidak ada semangat	Ada semangat tetapi belum kompak	Ada semangat dan kompak
4	Kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung	Tidak ada keberanian siswa untuk bertanya	Keberanian siswa dalam bertanya masih kurang	Keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan sudah baik
5	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	Siswa tidak semangat mengikuti pembelajaran	Siswa sudah aktif mengikuti pembelajaran tapi masih sebagian	Sudah semua siswa aktif dalam pembelajaran

3. Rekapitulasi Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Siklus I

Tema : Lingkungan

Kelas/semester : I/II

No	Keadaan yang diamati	Kemunculan
----	----------------------	------------

		Kurang	Cukup	Baik
1	Perhatian siswa terhadap pre tes			√
2	Kemampuan siswa dalam menggunakan alat peraga manik-manik		√	
3	Semangat siswa dalam bermain peran	√		
4	Kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung.		√	
5	Keaktifan siswa selama pembelajaran		√	

d. **Refleksi Siklus I**

Setelah selesai pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I tema lingkungan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai tokoh yang dibawa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik kemudian merefleksi diri tentang keberhasilan, kegagalan, dan faktor penyebabnya serta alasan tindakan perbaikan jalannya pembelajaran, adapun hasil refleksi sebagai berikut:

1. Keberhasilan perbaikan pembelajaran siklus I serta faktor penyebabnya.
 - a) Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik hasil belajar siswa meningkat ditandai dengan peningkatan rata-rata dari 53,3 menjadi 80,00 dari hanya 2 siswa yang tuntas naik menjadi 4 siswa.

- b) Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran karena saat pembelajaran siswa terlibat langsung dalam penggunaan alat peraga manik-manik.
 - c) Dengan motivasi guru, sebagian siswa sudah berani mengajukan pertanyaan.
2. Kegagalan dan faktor penyebab kegagalan perbaikan pembelajaran siklus I
- a) Belum semua siswa nilainya memenuhi kriteria ketuntasan, masih ada 2 siswa yang nilainya kurang dari 65 hal ini disebabkan bagi siswa yang daya serapnya rendah belum dapat sepenuhnya menyerap isi dialog yang diperankan.
 - b) Semangat siswa dalam mengikuti model pembelajaran *role playing* masih kurang hal ini terjadi karena siswa malu-malu dalam memerankan tokoh yang dibawakan.
 - c) Guru dalam mengajar kurang sistematis karena pada saat kegiatan inti pembelajaran waktu yang digunakan tidak sesuai dengan rencana perbaikan pembelajaran.
 - d) Masih ada siswa yang lamban dalam berhitung sehingga memerlukan waktu lebih saat mengerjakan evaluasi.

Untuk mencapai tujuan yang dikehendaki peneliti, serta berdasarkan kegagalan tersebut di atas maka peneliti melakukan perbaikan pembelajaran siklus II.

2. Deskripsi Siklus II

a. **Data tentang perencanaan**

Pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran tema lingkungan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai tokoh yang dibawakan kelas I SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan

..... Kabupaten peneliti menyiapkan hal-hal berikut:

- 1) Sudah menjelaskan fakta kondisi awal kelas.
- 2) Sudah menentukan tujuan perbaikan pembelajaran.
- 3) Sudah menentukan identifikasi masalah.
- 4) Sudah menentukan analisa masalah.
- 5) Sudah menentukan fokus pembelajaran.
- 6) Sudah menentukan rumusan masalah.

b. **Data tentang pelaksanaan.**

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 12 Maret 2014 di kelas I semester II SDN Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai tokoh yang dibawakan. Prosedur pelaksanaan sesuai pada tahap-tahap rencana perbaikan pembelajaran siklus II. Adapun pelaksanaannya pembelajaran adalah kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir, yang dilengkapi dengan observasi pembelajaran, tes formatif yang dianalisis untuk menentukan tingkat keberhasilan proses perbaikan pembelajaran. Hasil tes formatif siklus II hasilnya lebih bagus, terbukti adanya peningkatan hasil belajar yaitu nilai terendah 80, nilai tertinggi 100 dengan rata-rata nilai 91,10 dari 6 siswa dengan ketuntasan 100%.

Dengan demikian proses perbaikan pembelajaran siklus II pada tema lingkungan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai tokoh yang dibawakan pada siswa kelas I semester II SD Negeri Sugihan 03, mampu mengkondisikan proses pembelajaran dengan baik.

Hal ini sangat dipengaruhi oleh adanya aspek-aspek dalam proses pembelajaran antara lain:

- 1) Ketepatan pemilihan model pembelajaran yaitu model pembelajaran *role playing*.
- 2) Penggunaan alat peraga yang sesuai dengan pembelajaran yaitu alat peraga manik-manik.
- 3) Pemberian motivasi pada siswa saat pelaksanaan perbaikan pembelajaran.
- 4) Bimbingan pada siswa saat pembelajaran dilakukan secara merata.

Peningkatan nilai hasil evaluasi pada perbaikan pembelajaran siklus II digambarkan dalam tabel dan diagram batang di bawah ini:

Tabel 12

TABEL HASIL TES FORMATIF SIKLUS II

Tema : Lingkungan

Kelas/semester : I/II

Hasil Nilai Perbaikan Siklus II

No	Rentan Nilai	Frekwensi
1	90 – 100	5
2	80 – 89	4
3	70 – 79	0

4	60 – 69	0
5	50 – 59	0
6	40 – 49	0
7	30 – 39	0
8	0 – 29	0

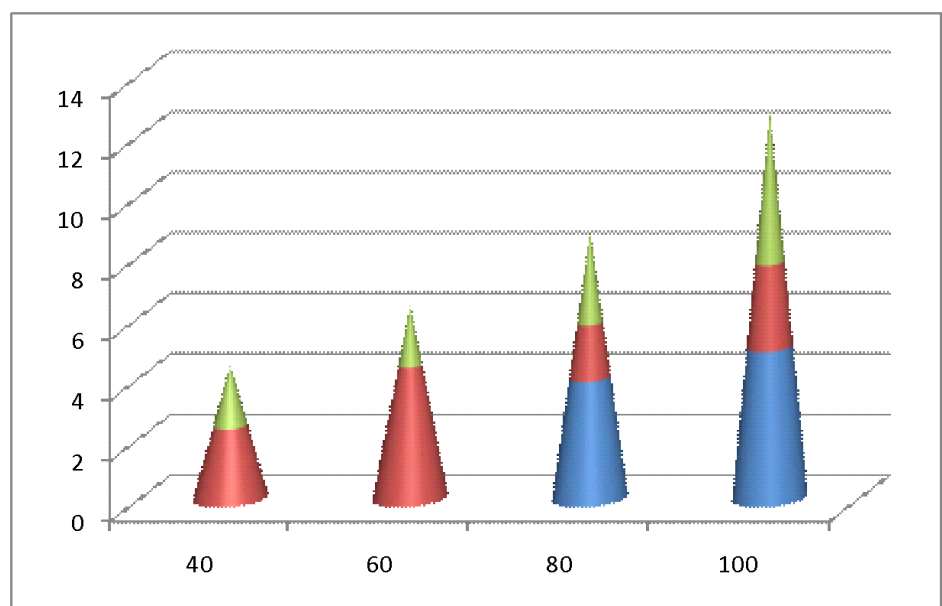
Tabel 12. Hasil nilai perbaikan siklus II

Diagram 3

DIAGRAM HASIL TES FORMATIF SIKLUS II

Tema : Lingkungan

Kelas/semester : I / II



Dari tabel dan diagram di atas maka dapat dilihat siswa yang memperoleh nilai di atas 65 ada 9 siswa yaitu tingkat ketuntasan 100% dengan hasil nilai tertinggi 100 dan terendah 80 dan rata-rata 91,1.

Dibawah ini hasil analisis nilai tes formatif prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 13

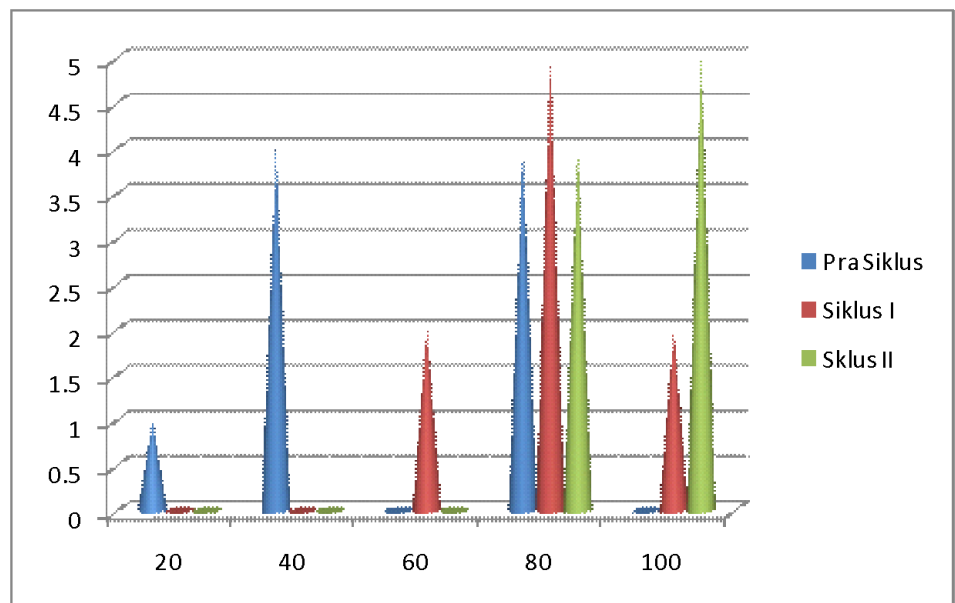
**TABEL HASIL TES FORMATIF PRASIKLUS, SIKLUS I,
DAN SIKLUS II**

Tema : Lingkungan

Kelas/semester : I/II

No	Rentang Nilai	Banyak Siswa		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	16 – 32	1	0	0
2	33 – 49	4	0	0
3	50 – 66	0	2	0
4	67 – 83	0	5	4
5	84 – 100	2	5	5
	84 – 100	4		
	Jumlah	9	9	9

Dari tabel di atas dapat disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



Dari tabel dan diagram di atas dapat dilihat bahwa nilai prasiklus, siklus I, dan siklus II naik secara signifikan. Pada prasiklus ada 4 siswa yang nilainya lebih dari 65, siklus I naik

menjadi 7 siswa yang nilainya di atas 65. Sedangkan siklus II siswa yang nilainya di atas 65 ada 9 siswa tingkat ketuntasan mencapai 100%.

c. **Data Tentang Pengamatan**

Pada saat pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II berlangsung observer merekam jalannya pembelajaran dengan mengisi lembar observasi seperti yang tertera di bawah ini

Tabel 14

1. Indikator Pengamatan Aktivitas Guru Selama Perbaikan Siklus II

Sekolah : SDN Sugihan 03,Kecamatan

.....

Kabupaten :

Tema : Lingkungan

Kelas/semester : I/II

No	Aspek yang diobservasi	Kurang	Sedang	Baik
1	Mengadakan pre tes	Tidak ada pre tes	Ada tetapi kurang tepat	Ada pre tes, dan sesuai dengan materi
2	Pengelolaan kelas	Tidak menguasai kelas	Kurang menguasai kelas	Dapat menguasai kelas dengan baik
3	Membimbing siswa saat bermain peran/menjurkan tugas	Tidak membimbing sama sekali	Membimbing siswa tapi hanya sebagian	Membimbing siswa sepenuhnya
4	Perhatian guru pada aksi / reaksi siswa dalam	Tidak ada sama sekali	Ada perhatian tetapi belum sepenuhnya	Ada perhatian secara

	meresponi alat peraga manik-manik			menyeluruh
5	Penggunaan model pembelajaran	Tidak menggunakan model pembelajaran sesuai yang direncanakan	Menggunakan model pembelajaran role playing tetapi kurang efektif	Menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i> dan efektif
6	Memotivasi siswa dalam pembelajaran	Tidak memberikan motivasi	Membeberikan motivasi tapi belum efektif	Memberikan motivasi dan efektif
7	Pelaksanaan evaluasi	Tidak dilaksanakan dengan baik	Dilaksanakan tetapi belum sesuai dengan waktu yang direncanakan	Dilaksanakan sesuai waktu yang direncanakan
8	Pelaksanaan penguatan materi pelajaran	Tidak melaksanakan penguatan materi	Melakukan penguatan materi tetapi masih kurang	Melakukan penguatan dan baik
9	Pelaksanaan pembelajaran sesuai alokasi waktu	Pelaksanaan tidak tepat waktu	Pelaksanaan pelaksanaanya belum cukup waktu	Pelaksanaan sudah tepat waktu
10	Melaksanakan pembelajaran secara sistematis	Tidak	Kurang sistematis	Sudah sistematis sesuai RPP

Tabel 15

2. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru

Selama Pembelajaran Siklus II

Tema : Lingkungan

Kelas / Semester : I/II

No	Aspek yang Diobservasi	Kemunculan		
		Kurang	Cukup	Baik
1	Mengadakan pre tes			√
2	Pengelolaan kelas		√	
3	Membimbing siswa untuk mengerjakan tugas			√
4	Keberanian siswa menggunakan alat peraga.			√
5	Ketepatan model			√
6	Memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran			√
7	Pelaksanaan evaluasi			√
8	Melaksanakan penguatan terhadap materi pelajaran			√
9	Pelaksanaan sesuai alokasi waktu		√	
10	Melaksanakan pembelajaran secara sistematis			√

Tabel 16

3. Indikator Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Perbaikan Siklus II

Sekolah : SDN Sugihan 03,Kecamatan

.....

Kabupaten :

Tema : Lingkungan

Kelas / semester : I/ II

No	Aspek yang diobservasi	Kurang	Sedang	Baik
----	------------------------	--------	--------	------

1	Perhatian siswa terhadap pre tes	Tidak memperhatikan	Perhatian tidak sepenuhnya	Perhatian tertuju pada pre tes sepenuhnya
2	Kemampuan siswa dalam menggunakan alat peraga manik-manik	Tidak mampu menggunakan alat peraga manik-manik	Masih ada sebagian siswa yang belum mampu menggunakan manik-manik	Seluruh siswa sudah mampu menggunakan alat peraga manik-manik
3	Kesemangat an dalam bermain peran/role playing	Tidak ada semangat	Ada semangat tetapi belum kompak	Ada semangat dan kompak
4	Kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung	Tidak ada keberanian siswa untuk bertanya	Keberanian siswa dalam bertanya masih kurang	Keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan sudah baik
5	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	Siswa tidak semangat mengikuti pembelajaran	Siswa sudah aktif mengikuti pembelajaran tapi masih sebagian	Sudah semua siswa aktif dalam pembelajaran

Tabel 17

4. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Pelaksanaan Siklus II

No	Keadaan yang diamati	Kemunculan		
		Kurang	Cukup	Baik
1	Perhatian siswa terhadap pre tes			√
2	Kemampuan siswa dalam menggunakan alat peraga manik-manik			√

3	Semangat siswa dalam bermain peran			√
4	Kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung.		√	
5	Keaktifan siswa selama pembelajaran			√

d. **Refleksi Siklus II**

Setelah selesai pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II kemudian merefleksi diri. Berdasarkan data hasil nilai tes formatif yang diperoleh dan hasil observasi keberhasilan perbaikan pembelajaran siklus II ini dengan pemberian motivasi dan bimbingan yang lebih dari guru sehingga saat menerapkan model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik pada siswa kelas I semester II SD Negeri Sugihan 03 dapat berjalan dengan baik. Dengan bimbingan dan motivasi yang lebih dari guru sehingga dapat mengubah perilaku siswa menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran, dengan bermain peran dapat menumbuhkan kemampuan dan keberanian siswa dalam berbicara sehingga siswa menjadi lebih berani bertanya saat ada masalah dalam pembelajaran. Hal ini terbukti dari perolehan hasil tes formatif rata-rata nilai 91,1 dengan nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 100 dan tingkat ketuntasan 100% maka siswa diberi tindak lanjut dengan diberikan pengayaan.

A. **Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran**

Berdasarkan paparan hasil penelitian di atas, maka dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar

dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik. Adapun pembahasan yang menghubungkan teori sebelumnya dengan hasil penelitian dilakukan adalah sebagai berikut

1. **Pembahasan Siklus I**

Model pembelajaran dan alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

- a. Sesuai teori belajar Gestalt bahwa melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkan konsep lain yang telah dipelajarinya berdasarkan hal tersebut maka penggunaan model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik sangat tepat digunakan dalam pembelajaran tema lingkungan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran sesuai tokoh yang dibawakan, karena dengan bermain peran siswa dapat dengan mudah memahami kalimat pada soal cerita sehingga siswa mudah mengidentifikasi isi soal cerita yang mengandung pengurangan.
- b. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Ruseffendi (1986) mengatakan bahwa penggunaan alat peraga benda konkret menjadi dasar tumbuhnya konsep berpikir yang abstrak bagi siswa. sehingga penggunaan alat peraga manik-manik dapat membantu menanamkan konsep dan meningkatkan hasil belajar materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan. Hal ini terbukti setelah diadakan perbaikan pembelajaran dengan model *role playing* dan alat peraga manik-manik rata-rata nilai tes formatif meningkat menjadi 80,00 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Dari 9 siswa yang mencapai tingkat ketuntasan naik menjadi 7 siswa yang pada prasiklus hanya 4 siswa yang mencapai tingkat ketuntasan.
- c. Namun pada siklus I ini belum seluruh siswa mampu memerankan tokoh dan memahami isi dialog dengan baik sehingga pada saat mengerjakan tes formatif masih ada 2 siswa yang nilainya kurang dari 65 (belum tuntas) ini sejalan dengan pendapat Uno, Hamzah B

dalam bukunya mengatakan bahwa kelemahan dalam pembelajaran *role playing* adalah kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu memerankan adegan tersebut.

2. Pembahasan Siklus II

Model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik sangat efektif digunakan pada pembelajaran tema lingkungan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai tokoh yang dibawakan karena dengan pembelajaran *role playing* materi yang disampaikan dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, melatih daya imajinasi siswa dan dapat menumbuhkan rasa kesetiakawanan yang tinggi hal ini sejalan dengan pendapat Uno, Hamzah B. Serta penggunaan alat peraga manik-manik dapat mempermudah siswa dalam berpikir konkret. Berdasarkan definisi tersebut maka pada perbaikan pembelajaran siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik dapat meningkatkan hasil belajar siswa, pada siklus II ini rata-rata nilai 91,1 nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80 dengan tingkat ketuntasan 100%.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN TINDAK LANJUT

A. Simpulan

Rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah "Bagaimana cara meningkatkan hasil pembelajaran tema lingkungan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai tokoh yang dibawakan melalui penerapan model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik pada siswa kelas I semester II SD Negeri Sugihan 03 Kecamatan Kabupaten ?". Untuk membuktikan rumusan masalah tersebut maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas, di kelas I SD Negeri Sugihan 03. Setelah dilakukan tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik dapat meningkatkan hasil pembelajaran tema lingkungan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri sesuai tokoh yang dibawakan siswa kelas I semester II, SD Negeri Sugihan 03 tahun ajaran 2013/2014.

Terjadi peningkatan hasil pembelajaran setiap siklus. Pada kondisi awal pembelajaran hanya 5 siswa yang telah tuntas belajarnya. Setelah dilakukan kegiatan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik hasil belajar dapat meningkat. Peningkatan tersebut disebabkan karena siswa ikut terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan bermain peran dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dan dengan menggunakan alat peraga manik-manik dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan. Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran diperoleh hasil siklus I dengan rata-rata kelas sebesar 80,00. Sedangkan pada siklus II yang menjadi perbaikan dari

siklus I rata-rata kelas menjadi 91,1. Ketuntasan belajar yang diperoleh setelah tindakan adalah 100%. Dari hasil ketuntasan belajar siswa tersebut, maka dapat dikatakan bahwa indikator ketuntasan belajar siswa dapat tercapai 100%. Selain terjadi peningkatan hasil belajar juga terjadi perubahan tingkah laku, dengan model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik terjadi perubahan tingkah laku, siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran dan siswa lebih berani mengungkapkan pertanyaan.

B. Saran Tindak Lanjut

Berdasarkan simpulan di atas, penulis dapat menyimpulkan berbagai saran agar dalam proses belajar mengajar siswa dapat terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajarnya ikut meningkat. Saran tindak lanjut tersebut adalah:

1. Guru sebaiknya dalam mengajar tema lingkungan materi menyelesaikan soal cerita yang mengandung pengurangan dan bermain peran dengan percaya diri pada siswa kelas I semester II menggunakan model pembelajaran *role playing* dan alat peraga manik-manik.
2. Selama kegiatan pembelajaran sebaiknya siswa dapat terlibat secara aktif tidak hanya menerima produk yang diberikan guru.
3. Dalam pembelajaran kelas rendah, guru hendaknya menggunakan alat peraga benda konkret untuk mempermudah pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Wardani, I.G.A.K, dkk. 2010. *Teknik Menulis Karya Ilmiah*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anggoro, M. Toha, dkk. 2008. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wardhani, IGAK, Kuswoyo Wihardit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hera Lestari Mikarsa, Agus Taufik, Puji L. Prianto. 2008. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Resmini Novi, Andayani, Asep Herry Hernawan. 2008. *Pembelajaran Terpadu di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Andayani, dkk. 2010. *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anitah W, Sri, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Herrhyanto Nar, Hamid Akib H. M. 2010. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukirman, dkk. 2007. *Matematika 1*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Karso, dkk. 2008. *Pendidikan Matematika I*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muhsetyo, Gatot, dkk. 2011. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Santoso Puji, dkk. 2010. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rosdiana Yusi. HJ, dkk. 2008. *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- T. W. Solchan, dkk. 2008. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ari Kunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rochiati Wiria Atmadja. 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Guru dan Dosen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

_____. 2008. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.