

## Peningkatan Hasil Belajar Tema 4 Menggunakan Model Open Ended Problems Berbantuan Media Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar

May Anggraini, Murtono, Erik Aditia Ismaya

Universitas Muria Kudus, Indonesia

mayanggraini1998@gmail.com

---

### ABSTRACT

*This study purpose to improve teacher skills in teaching and improve student learning outcomes which include aspects of knowledge and skills aspects of fourth grade students of SD 1 Mijen Kudus bby applying the Open Ended Problems learning model assisted by the Ludo game media. This study used the Classroom Action Research (CAR) method which lasted for two cycles with each cycle consisting of 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The learning outcomes of the first cycle of social studies content knowledge aspect obtained an average of 73,19 with classical completeness of 58% and Indonesian Language content with an average 75,41 with classical completeness of 55,4%. In the second cycle, the social studies content increased to an average of 78,61 with 83,3% classical completeness. The learning outcomes of the first cycle of skills gained a percentage of 52,7% and increased in the second cycle to 91,6%. Teachers teaching skills in the first cycle obtain a percentage of 87,5% and in the second cycle increased to 94%. Bbased on classroom avtion research that was carried out by applying the open ended problems model with Ludo game can improve the learning outcomes of fourt grade students of SD 1 Mijen Kudus on theme 4.*

**Keywords:** learning outcomes; open ended problems; Ludo

---

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa yang meliputi aspek pengetahuan dan aspek keterampilan siswa kelas IV SD 1 Mijen Kudus dengan menerapkan model pembelajaran *Open Ended Problems* berbantuan media permainan Ludo. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung selama dua siklus dengan setiap siklus terdiri 4 tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil belajar aspek pengetahuan muatan IPS siklus I memperoleh rata-rata 73,19 dengan ketuntasan klasikal 58,33% dan muatan Bahasa Indonesia dengan rata-rata 75,41 dengan ketuntasan klasikal 55,5%. Pada siklus II meningkat untuk muatan IPS memperoleh rata-rata 78,61 dengan ketuntasan klasikal 83,3% dan muatan Bahasa Indonesia dengan rata-rata 86,94 dengan ketuntasan klasikal 86,1%. Hasil belajar ranah keterampilan siklus I memperoleh persentase 52,7% dan meningkat pada siklus II menjadi 91,6%. Keterampilan mengajar guru pada siklus I memperoleh persentase 87,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 94%. Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan menerapkan model *Open Ended Problems* berbantuan permainan Ludo dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Mijen Kudus pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan.

**Kata Kunci:** Hasil belajar; *Open Ended Problems*; Ludo

---

Submitted Jul 08, 2021 | Revised Aug 04, 2021 | Accepted Aug 07, 2021

---

### Pendahuluan

Perkembangan zaman yang semakin maju mendorong manusia untuk mengembangkan potensi diri melalui pendidikan. Melalui pendidikan, manusia mengalami suatu proses untuk mengembangkan sumber dayanya demi keberhasilan dalam segala bidang kehidupan dimasa yang akan datang. Pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai perubahan, salah satunya adalah perubahan dalam pengelolaan kurikulum. Dimulai dari kurikulum 1947 atau pada masa itu disebut Rencana Pelajaran 1947 hingga kini kurikulum berubah menjadi Kurikulum 2013. Perubahan kurikulum tersebut dimaksudkan agar kualitas pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik. Melalui kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi dan karakter dengan pendekatan tematik dan kontekstual peserta didik dituntut mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam

perilaku sehari-hari (Estiningtyas, 2015; Zulaikhah, 2019; Posangi, 2021). Hal tersebut sesuai dengan pendapat Mulyasa (2013: 7) yang menjelaskan bahwa kurikulum 2013 lebih ditekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar, yang akan menjadi pondasi bagi tingkat berikutnya.

Salah satu ciri kurikulum tahun 2013 adalah bersifat tematik integratif (Lestari, 2015). Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu kali pertemuan (Frasandy, 2017; Nazar, 2019). Penggabungan tersebut dirancang menjadi beberapa tema yang diajarkan dengan mengutamakan keaktifan dan partisipasi siswa sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna bagi siswa. Melalui pembelajaran tematik siswa akan diberikan pengalaman langsung dan dihadapkan pada sesuatu yang nyata sehingga siswa mempunyai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak (Hakim, 2014; Kurniati, et al, 2020). Hal-hal abstrak itulah yang mendorong siswa untuk dapat belajar mengembangkan potensi dirinya dengan maksimal. Keberhasilan siswa dalam belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti lingkungan dan budaya.

Dalam kegiatan pembelajaran, ditemukan berbagai macam masalah, terutama pada masa pandemi Covid-19 saat ini. Pandemi Covid-19 adalah peristiwa menyebarnya penyakit corona virus 2019 di seluruh dunia. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran yang semula dilakukan penuh di sekolah tidak bisa dilaksanakan secara normal lagi. Pembelajaran di sekolah hanya dilakukan dua kali selama seminggu dan sisanya dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh atau belajar via *daring*. Adanya pembelajaran jarak jauh ini terbukti membuat siswa, orang tua, dan guru harus bisa beradaptasi dalam memanfaatkan teknologi dan tak jarang menemukan masalah yang harus dihadapi. Masalah-masalah tersebut diantaranya adalah peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Kesulitan belajar tersebut dialami pada pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia. Siswa merasa terbebani dan cepat bosan pada pelajaran IPS karena materi bacaan yang sangat banyak dan juga metode hafalan yang harus dilakukan. Sedangkan pada pelajaran Bahasa Indonesia masalah yang dialami siswa adalah kesulitan mencerna maksud dari materi yang diajarkan. Masalah-masalah inilah yang mengakibatkan hasil belajar siswa belum maksimal dan bisa dikatakan rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di kelas IV SD 1 Mijen pada 2 November 2020, ditemukan persentase hasil belajar mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia yang belum maksimal. Dari 36 siswa, pada ulangan harian IPS hanya terdapat 12 siswa yang tuntas dan 24 siswa tidak tuntas. Angka tersebut dapat dinyatakan dengan persentase tuntas sebesar 33,3% dan tidak tuntas 66,6%. Untuk ulangan harian Bahasa Indonesia terdapat 11 siswa tuntas dan 25 siswa tidak tuntas, dengan persentase tuntas = 30,5% dan tidak tuntas = 69,4%. Artinya, lebih dari separuh siswa kelas IV belum bisa mencapai atau melampaui KKM kedua mata pelajaran tersebut. Berdasarkan hasil observasi terlihat pembelajaran masih bersifat konvensional dan masih berpusat pada guru. Guru juga masih kesulitan memilih media pembelajaran yang tepat, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan oleh guru hampir sama setiap harinya menyebabkan hanya sebagian siswa yang terlihat aktif dan dapat berkomunikasi dua arah dengan guru, sementara yang lainnya merasa bosan dan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga masih kesulitan dan belum bebas mengutarakan pendapatnya. Padahal dalam kondisi pandemi seperti ini seharusnya pembelajaran tatap muka yang dilakukan dengan waktu sangat minim dapat menjadi pembelajaran yang berkesan dan mudah diingat oleh siswa. Hal ini berakibat pada hasil belajar siswa yang rendah.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah tersebut guru selaku fasilitator harus membuat metode baru yang digunakan dalam mengajar. Model pembelajaran yang tepat, menyenangkan, dan tidak monoton harus diterapkan di setiap pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Open Ended Problems*. *Open Ended Problems* adalah suatu model pembelajaran yang

menyajikan permasalahan dengan pemecahan berbagai cara (*flexibility*) dan solusinya juga bisa beragam (multi jawab, *fluency*) (Shoimin, 2014: 109). Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran yang asyik dan menarik juga sangat membantu untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan seperti halnya pada penelitian yang dilaksanakan oleh Setyorini (2013). Penelitian oleh Setyorini (2013) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Jajartunggal III/452 Surabaya. Berdasarkan uraian permasalahan, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji hasil belajar siswa yang rendah dan menemukan solusi yang tepat untuk peningkatan hasil belajar peserta didik melalui judul “Peningkatan Hasil Belajar Tema 4 Berbagai Pekerjaan Menggunakan Model *Open Ended Problems* Berbantuan Media Permainan Pada Siswa Kelas IV SD 1 Mijen”.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Mijen melalui penerapan model pembelajaran *Open Ended Problems* pada tema 4 Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dimana penelitian tersebut dilakukan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar dengan menerapkan model *Open Ended Problems* berbantuan media permainan Ludo. Penelitian tindakan kelas ini dapat juga dilaksanakan tanpa terbatas oleh sekat ruang kelas artinya penelitian ini dapat dilakukan dimanapun. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD 1 Mijen Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus yang berjumlah 36 siswa terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2020/2021.

Pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yang meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang digunakan selama penelitian seperti RPP, media permainan Ludo, dan LKS. Tahap pelaksanaan peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *Open Ended Problems* berbantuan media permainan Ludo. Tahap yang ketiga adalah observasi, observasi dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh 2 orang observer yaitu teman sejawat peneliti dan guru kelas. Tahap terakhir adalah refleksi, refleksi dilakukan berdasarkan pada hasil temuan saat penelitian kemudian dianalisis untuk mengetahui kegagalan atau kesalahan yang dialami guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan teknik non tes. Teknik non tes terdiri dari wawancara, obbbservasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan nilai tes individu siswa, nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengetahui keterampilan mengajar guru dan hasil belajar siswa aspek keterampilan.

### **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di kelas IV SD 1 Mijen Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus dengan menerapkan model *Open Ended Problems* pada tema 4 Berbagai Pekerjaan muatan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia dilaksanakan selama 2 siklus. Pada siklus I muatan IPS lebih terfokus pada materi pengaruh lingkungan dan hubungannya dengan pekerjaan, sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia terfokus pada materi mengenai tokoh utama dan tokoh tambahan dalam cerita. Pada siklus II muatan IPS bberfokus pada materi kegiatan ekonomi dan jenis pekerjaannya, sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia terfokus pada materi sifat tokoh dalam cerita.

Berdasarkan tes yang diberikan, diperoleh hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan seperti disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Aspek Pengetahuan Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Pra-siklus

Muatan	Nilai KKM	Banyak Siswa			Persentase		
		Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah
IPS	≥ 75	12	24	36	33,3%	66,7%	100%
Bahasa Indonesia	≥ 75	11	25	36	30,5%	66,5%	100%

Sumber: Dokumentasi nilai ulangan harian muatan IPS dan Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD 1 Mijen

Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa aspek pengetahuan muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV SD 1 Mijen yang didapatkan peneliti menunjukkan bahwa dari jumlah 36 siswa untuk ulangan harian IPS dengan persentasi tuntas 33,3% atau 12 siswa tuntas dan persentasi tidak tuntas 66,7% atau 24 siswa tidak tuntas, sedangkan ulangan harian Bahasa Indonesia persentasi tuntas 30,5% atau 11 siswa tuntas dan persentase tidak tuntas 69,5% atau 25 siswa tidak tuntas. KKM kedua pembelajaran tersebut adalah 75. Berdasarkan data pra siklus maka peneliti melakukan tindakan siklus I dan mendapat hasil sebagaimana dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I Muatan IPS

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1.	93-100	3	8,33%	Sangat Baik
2.	84-92	3	8,33%	Baik
3.	75-83	15	41,66%	Cukup
4.	<75	15	41,66%	Kurang
Jumlah		36	100%	

(Sumber: Hasil Nilai Evaluasi Siklus I Kelas IV SD 1 Mijen, 11 November 2020)

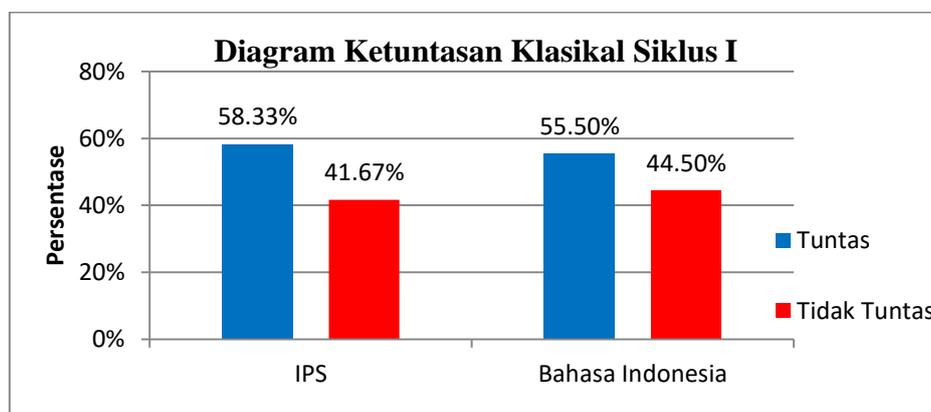
Berdasarkan pada tabel 2 dapat diketahui bahwa pada muatan IPS terdapat siswa yang memperoleh nilai antara 93-100 kategori sangat baik sebanyak 3 siswa dengan persentase 8,33%. Siswa yang memperoleh nilai antara 84-92 dengan kategori baik sebanyak 3 siswa dengan persentase 8,33%. Siswa yang memperoleh nilai antara 75-83 dengan kategori cukup sebanyak 15 siswa persentase sebesar 41,66%. Siswa yang memperoleh nilai dibawah 75 dengan kategori kurang sebanyak 15 siswa persentasenya 41,66%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat 21 siswa tuntas dan 15 siswa tidak tuntas dari nilai KKM.

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I Muatan Bahasa Indonesia

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1.	93-100	7	19,44%	Sangat Baik
2.	84-92	4	11,11%	Baik
3.	75-83	9	25%	Cukup
4.	<75	16	44,44%	Kurang
Jumlah		36	100%	

(Sumber: Hasil Nilai Evaluasi Siklus I Kelas IV Sd 1 Mijen, 11 November 2020)

Pada muatan Bahasa Indonesia terdapat siswa yang memperoleh nilai antara 93-100 dengan kategori sangat baik sebanyak 7 siswa, persentase 19,44%. Siswa yang mendapat nilai antara 84-92 yang berkategori baik sebanyak 4 siswa dengan persentase 11,11%. Siswa yang mendapat nilai antara 75-83 dengan kategori cukup sebanyak 9 siswa persentase 25%. Siswa yang mendapat nilai kurang dari 75 dengan kategori kurang sebanyak 16 siswa persentase 44,44%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat 20 siswa tuntas dan 16 siswa tidak tuntas.



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Klasikal Siklus I  
(Sumber: Hasil Nilai Evaluasi Siklus I, 11 November 2020)

Berdasarkan data pada gambar 1, dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa muatan IPS dan Bahasa Indonesia belum mencapai KKM. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus II dengan harapan tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai KKM atau bahkan lebih.

Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II Muatan IPS

No.	Interval	IPS		
		Frekuensi	Persentase	Keterangan
1.	93-100	3	8,33%	Sangat Baik
2.	83-92	6	16,66%	Baik
3.	75-82	21	58,33%	Cukup
4.	<75	6	16,66%	Kurang
Jumlah		36	100%	

Sumber: Hasil Nilai Evaluasi Siklus II Kelas IV SD 1 Mijen, 18 November 2021

Pada siklus II guru melakukan perbaikan selama proses pembelajaran. Guru selalu memberikan motivasi kepada siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga dapat mencapai tujuan yang ditentukan. Pendapat tersebut didukung dengan Tambolo et al (2014:47) motivasi dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk terjadinya percepatan dalam mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran secara khusus.

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa pada muatan IPS terdapat siswa yang memperoleh nilai antara 93-100 dengan kriteria sangat baik sebanyak 3 siswa persentase 8,33%. Siswa yang mendapat nilai antara 83-92 dengan kriteria Baik sebanyak 6 siswa dengan persentase sebesar 16,66%. Siswa yang mendapat nilai antara 75-82 yang berkategori cukup sebanyak 21 siswa dengan persentase 58,33%. Siswa yang mendapat nilai dibawah 75 atau dibawah KKM dengan kriteria kurang sebanyak 6 siswa persentasinya sebesar 16,66%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada siklus II muatan IPS terdapat 30 siswa tuntas dan 6 siswa yang tidak tuntas dari KKM.

Tabel 5. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II Muatan Bahasa Indonesia

No.	Bahasa Indonesia			Keterangan
	Interval	Frekuensi	Persentase	
1.	93-100	15	41,66%	Sangat Baik
2.	83-92	6	16,66%	Baik
3.	75-82	10	27,77%	Cukup
4.	<75	5	13,88%	Kurang
	Jumlah	36	100%	

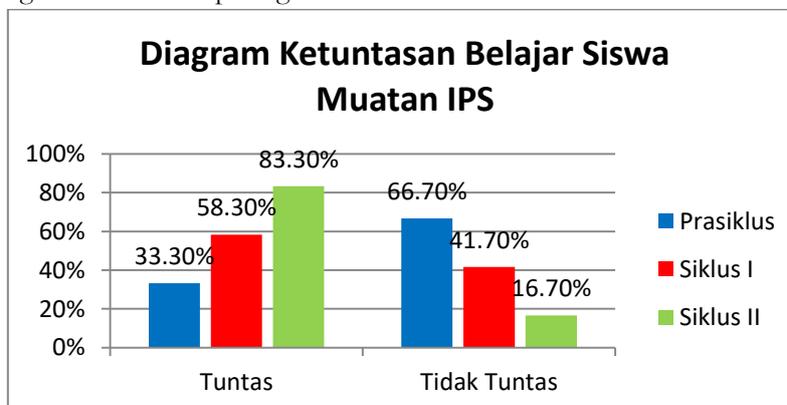
Pada muatan Bahasa Indonesia terdapat siswa yang memperoleh nilai antara 93-100 dengan kategori sangat baik sebanyak 15 siswa persentase 41,66%. Siswa yang mendapat nilai antara 84-92 dengan kriteria baik sebanyak 6 siswa persentasinya sebesar 16,66%. Siswa yang mendapat nilai antara 75-83 sebanyak 10 siswa, persentasi 27,77%. Siswa yang mendapat nilai dibawah 75 dengan kategori kurang sebanyak 5 siswa dengan persentase 13,88%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat 31 siswa tuntas dan 5 siswa tidak tuntas dari KKM.



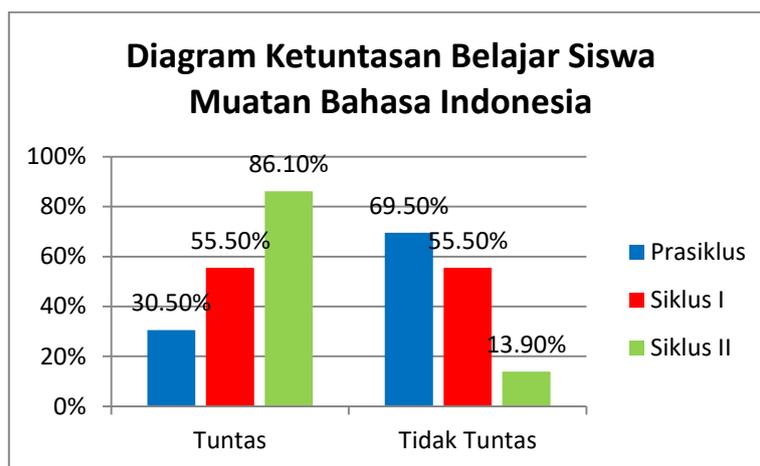
Gambar 2. Diagram Ketuntasan Klasikal Siklus II

Berdasarkan data pada gambar 2, dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa muatan IPS dan Bahasa Indonesia sudah melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti yaitu  $\geq 75$  sehingga tidak perlu adanya tindakan lanjut pada siklus II.

Dari kedua siklus yang telah dilaksanakan. Dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa aspek pengetahuan sebagai mana terlihat pada gambar 3 dan 4.



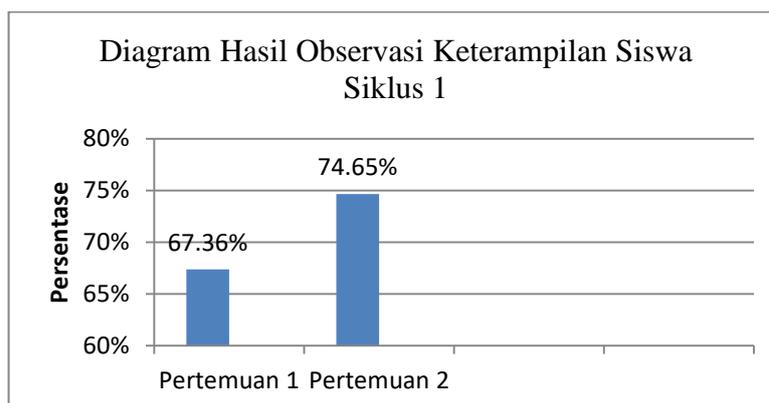
Gambar 3. Diagram Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa Aspek Pengetahuan Muatan IPS



Gambar 4. Diagram Ketuntasan Klasikal Siswa Aspek Pengetahuan Muatan Bahasa Indonesia

Berdasarkan gambar 3 dan 4 dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa muatan IPS dan Bahasa Indonesia mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II.

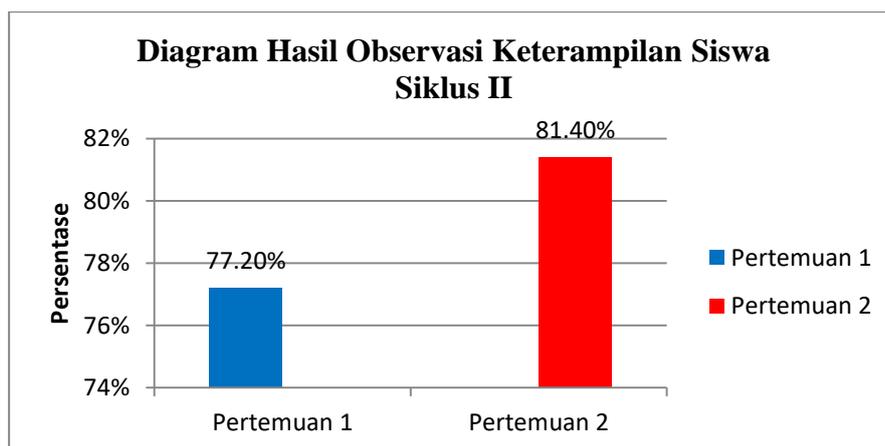
Hasil belajar pada penelitian ini juga menilai mengenai keterampilan siswa. Indikator keterampilan siswa yang digunakan meliputi mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta (Priyanti,,2014). Data hasil belajar aspek keterampilan siklus I peneliti dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Diagram Hasil Observasi Aspek Keterampilan Siswa Siklus I

Berdasarkan gambar 3 dapat dilihat bahwa hasil observasi aspek keterampilan siklus I siswa kelas IV SD 1 Mijen Kudus pada pertemuan 1 persentase 67,36% sedangkan pada pertemuan 2 memiliki peningkatan nilai dengan persentase 74,65%. Dari persentase dua pertemuan tersebut dapat didapatkan rata-rata siklus I sebesar 71% yang berkategori baik. erdasarkan hasil tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa indikator keberhasilan sudah tercapai dengan nilai rata-rata minim, sehingga peneliti melanjutkan penelitian.

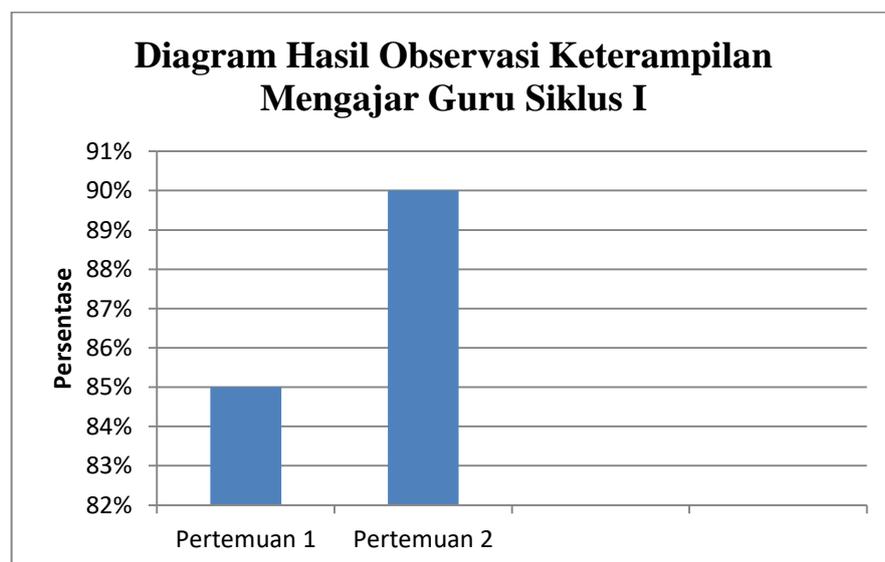
Berikut merupakan diagram tingkat keberhasilan dari aspek keterampilan siswa kelas IV SD 1 Mijen pada siklus II.



Gambar 6. Diagram Hasil Observasi Keterampilan Siswa Siklus II

Berdasarkan gambar 6 dapat diketahui bahwa hasil observasi hasil belajar aspek keterampilan siswa kelas IV SD 1 Mijen siklus II pada pertemuan 1 mendapat persentase 77,2%, sedangkan pada pertemuan 2 memiliki peningkatan nilai menjadi 81,4%. Rata-rata yang didapatkan dari kedua pertemuan tersebut adalah 79,3% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa indikator keberhasilan sudah tercapai sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

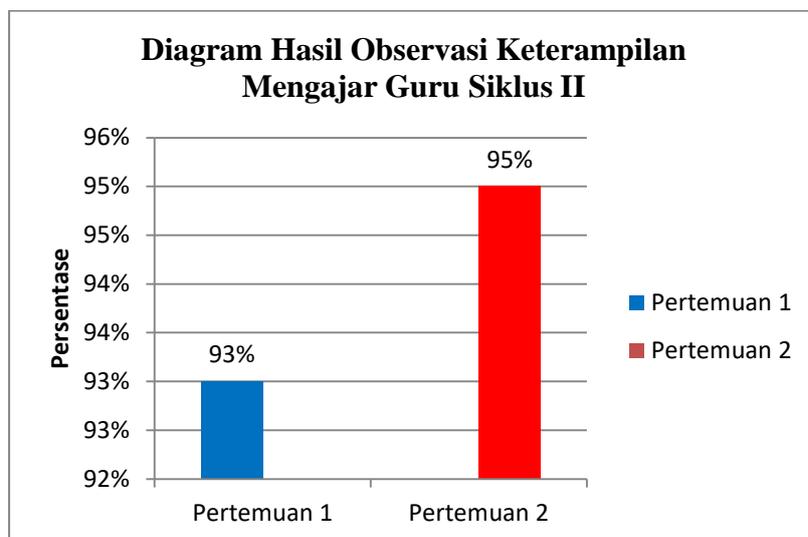
Keterampilan guru dalam mengajar berlandaskan pada pendapat Rusman (2012:80) yang meliputi 8 indikator yang diamati (1) keterampilan membuka (*set induction skills*); (2) keterampilan bertanya (*question skills*); (3) keterampilan memberi penguatan (*reinforcement skills*); (4) keterampilan mengadakan variasi (*variation skills*); (5) keterampilan menjelaskan (*explaining skills*); (6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil; (7) keterampilan mengelola kelas; (8) keterampilan mengajar perseorangan; (9) keterampilan menutup pelajaran (*closure skills*). Peningkatan nilai tiap indikator pada hasil observasi keterampilan guru pada siklus I dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Diagram Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I

Berdasarkan hasil observasi keterampilan mengajar guru pada pertemuan 1 tanggal 9 November 2020 memperoleh persentase 85%, sedangkan pada pertemuan 2 tanggal 11 November 2020 keterampilan mengajar guru meningkat menjadi 90%. Jadi dapat disimpulkan bahwa terjadi

peningkatan sebesar 5% antara pertemuan 1 dan pertemuan 2. Peningkatan nilai hasil observasi keterampilan guru siklus II dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Diagram Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II

Berdasarkan gambar 8 dapat diketahui bahwa hasil observasi keterampilan mengajar guru siklus II pertemuan 1 memperoleh persentase sebesar 93%. Pada pertemuan 2, keterampilan mengajar guru meningkat menjadi 95% dan berkategori sangat baik. dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 2% dari pertemuan 1 ke pertemuan 2.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 9-18 November 2020 mengenai peningkatan hasil belajar tema 4 Berbagai Pekerjaan menggunakan model pembelajaran *Open Ended Problems* berbantuan media permainan ludo siswa kelas IV SD 1 Mijen Kudus pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran menggunakan model *open ended problems* berbantuan media permainan ludo pada tema berbagai pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan 1 memperoleh skor 85 dan pada pertemuan 2 memperoleh skor 90 dengan persentase rata-rata 87,5% yang berkategori baik dan pada siklus II pertemuan 1 memperoleh skor 93 sedangkan pertemuan 2 mendapat skor 95 dengan rata-rata persentase sebesar 94% dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga keterampilan mengajar guru telah melampaui indikator keberhasilan.

Hasil belajar aspek pengetahuan pada tema berbagai pekerjaan muatan IPS mengalami peningkatan yaitu pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 73,19 dengan ketuntasan klasikal sebesar 58,33% dengan kualifikasi sedang dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 78,61 dengan ketuntasan klasikal 83,3% yang berkategori sangat tinggi. Hasil belajar muatan Bahasa Indonesia juga mengalami peningkatan yaitu pada siklus I memperoleh rata-rata nilai 75,41 dengan ketuntasan klasikal 55,5% berkategori sedang dan pada siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 86,94 dengan ketuntasan klasikal 86,1% berkategori sangat tinggi.

Hasil belajar siswa aspek keterampilan pada tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia mengalami peningkatan yakni pada siklus I pertemuan 1 memperoleh jumlah skor 582 dengan persentase 67,36% sedangkan pertemuan 2 memperoleh skor 645 dengan persentase 74,65% sehingga rata-rata pada siklus I sebesar 71% dengan kriteria baik. Pada

siklus II pertemuan 1 memperoleh skor 667 dengan persentase 77,2% sedangkan pada pertemuan 2 mendapat skor 704 dengan persentase 81,4% sehingga rata-rata pada siklus II sebesar 79,3%. Dengan demikian hasil belajar aspek keterampilan siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

### **Daftar Pustaka**

- Estiningtyas, N. N. (2015). Analisis kesesuaian buku ajar Tema Indahya Kebersamaan kelas IV SD dengan kurikulum 2013. *Trihayu*, 1(3), 259-118.
- Frasandy, R. N. (2017). Integrative thematic learning (integration model of general subjects in (Islamic) elementary school with religious values). *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 5(2), 303-355.
- Hakim, I. N. (2014). Pembelajaran tematik-integratif di SD/MI dalam kurikulum 2013. *INSANLA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 19(1), 46-59.
- Kurniati, P., Untari, M. F. A., & Sulianto, J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 407-414.
- Lestari, D. A. (2015). Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa. *Widyagodik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 66-78.
- Mulyasa, E. (2017). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nazar. (2019). Model Pembelajaran Tematik Terpadu. *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 4(1), 72-81.
- Posangi, S. S. (2021). Pembelajaran Akidah Akhlak dalam Implementasi Kurikulum 2013 di MA Al-Hidayah Duminanga. *Al-Muzakki*, 3(1), 116-130.
- Priyanti, E. T. (2014). Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Setiyorini, Indah. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1 (2): 1-10.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tambalo, Dorkas dkk. (2014). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Kesimbar Melalui Metode Tanya Jawab pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 2 (4).
- Zulaikhah, S. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam Di Smpn 3 Bandar Lampung. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 83-93.