

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setting Penelitian

Sesuai dengan kurikulum standar isi 2008, maka peneliti telah melakukan perubahan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yaitu menggunakan metode bermain peran sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif. Hasil pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran hasilnya memang memuaskan, dilihat dari antusias siswa dan nilai yang diperoleh anak juga meningkat.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MIN Kertak Hanyar II Kecamatan Kertak Hanyar Kab Banjar. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI yang berjumlah 22 orang. Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya pemahaman anak tentang materi kisah Ali bin Abi Thalib. Untuk itu di rencanakan tindakan kelas dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi kisah Ali bin Abi Thalib melalui pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

B. Hasil Penelitian

1. Tindakan kelas siklus I

- a. Pertemuan Pertama (2x35 menit)

1) Persiapan

Pada pertemuan pertama tindakan kelas siklus I ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut :

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) SKI dengan kompetensi dasar Menceritakan silsilah, kepribadian, dan perjuangan kekhalifahan Ali bin Abi Thalib.

Tujuan pembelajaran : untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi kisah Ali bin Abi Thalib.

- b) Membuat lembar kerja siswa
- c) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi pembelajaran.
- d) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

2) Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

- a) Kegiatan Awal (10 menit)

- (1) Guru memberi salam
- (2) Presensi siswa
- (3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
- (4) Guru menulis judul materi yang akan di kembangkan di papan tulis.
- (5) Guru melakukan apersepsi untuk mengingat kembali pengetahuan prasyarat bagi peserta didik.

- (6) Guru memberikan penguatan bagi siswa yang jawabannya benar dan memberi kesempatan kepada peserta didik yang lain bila jawaban salah.

b) Kegiatan Inti (45 menit)

- (1) Memasang atau menyusun alat-alat yang diperlukan untuk pertunjukan.
- (2) Membagi siswa kedalam 2 kelompok yaitu kelompok yang terlibat sebagai pemain dan kelompok yang terlibat sebagai pengamat.
- (3) Bagi siswa yang terlibat sebagai pemain berusaha memainkan peranannya masing-masing sesuai dengan apa yang telah ditetapkan.
- (4) Bagi siswa yang terlibat sebagai pengamat berusaha memperhatikan teman-temannya dalam memainkan peranannya masing-masing.
- (5) Melaksanakan pertunjukan sesuai dengan isi cerita yang terdapat pada bahan pembelajaran.
- (6) Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan

c) Kegiatan Akhir (15 menit)

- (1) Melakukan tes kepada siswa
- (2) Memberikan penghargaan kepada siswa yang dianggap peranannya lebih bagus pada waktu pertunjukan.
- (3) Memberikan penghargaan kepada siswa yang dianggap pengamat yang paling menghayati isi cerita yang dipentaskan.
- (4) Guru menutup pelajaran.

3) Hasil Tindakan Kelas

a) Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) 2 x 35 menit yang sudah direncanakan (instrumen terlampir) pada pertemuan pertama ini, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel I
Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama (Siklus I)

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	YA	TIDAK
I	Pra pembelajaran		
1	Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	√	
2	Memeriksa kesiapan siswa	√	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	√	
4	Menuliskan judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis	√	
5	Apersepsi	√	
6	Motivasi	√	
II	Kegiatan Inti Pembelajaran		
7	Menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk pertunjukan	√	
8	Mengorganisasikan siswa dalam 2 kelompok	√	
9	Memberikan arahan cara kerja baik para pemain atau para pengamat	√	
10	Melaksanakan pertunjukan sesuai dengan perannya masing-masing.	√	
11	Membagi Lembar Kerja Siswa (LKS)		√
12	Menguasai kelas	√	
13	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai.	√	
14	Melaksanakan pembelajaran secara runtun	√	
15	Menunjukkan menguasai materi pelajaran	√	
16	Mengaitkan materi dengan pengetahuan		√

	lain yang relevan		
17	Mengaitkan materi dengan realita kehidupan	√	
18	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu		√
19	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
20	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	√	
21	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	√	
22	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	√	
23	Membuat rangkuman dengan melibatkan siswa		√
III	Kegiatan Akhir		
24	Melakukan penilaian (tes) akhir sesuai dengan kompetensi dasar (tujuan)	√	
25	Menyampaikan hasil penilaian (tes) kepada siswa	√	
26	Memberikan penghargaan	√	
27	Menutup pelajaran	√	
	Jumlah	23	4

Berdasarkan data observasi tersebut diatas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$\text{Persentasi} = \frac{\text{Jumlah jawaban}}{27} \times 100\% = \frac{23}{27} \times 100\% = 85,19\%$$

Dari persentasi tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar yang dilakukan guru baik sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya, walaupun ada aspek yang belum dapat dilaksanakan, seperti waktu yang digunakan kadang-kadang tergeser dari tahapan-tahapan yang telah direncanakan sebelumnya, mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, membagi lembar kerja siswa, membuat rangkuman dengan melibatkan siswa.

Walaupun demikian data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini menunjukkan kemampuan guru mengelola kelas sangat baik.

b) Observasi Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode Bermain Peran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2
Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM Pertemuan Pertama (Siklus I)

NO	INDIKATOR/ ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
		1	2	3	④	5
1	Mendengarkan penjelasan guru	1	2	3	④	5
2	Menjawab pertanyaan guru	1	2	3	④	5
3	Mengajukan pertanyaan	1	2	③	4	5
4	Aktivitas siswa sebagai pemain	1	2	3	④	5
5	Aktivitas siswa sebagai pengamat	1	2	③	4	5
6	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	1	2	③	4	5
7	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran	1	2	3	④	5
8	Menanggapi/mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS)	1	2	③	4	5
	Total skor	28				

Berdasarkan data observasi tersebut diatas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Skor}}{40} \times 100\% = \frac{28}{40} \times 100\% = 70,00\%$$

Dari persentasi tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar cukup aktif, walaupun pada aspek-aspek tertentu masih ada yang belum optimal, misalnya mengajukan pertanyaan, menanggapi LKS, partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, aktivitas siswa sebagai pengamat. Hal ini karena pembelajaran dengan metode Bermain Peran ini baru bagi anak sehingga anak belum terbiasa.

c) Tes Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3
Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Pertama (Siklus I)

NO	NILAI	FREKUENSI	NILAI X FREKUENSI	PERSENTASI (%)
1	10	-	-	-
2	9	2	18	9,09
3	8	2	16	9,09
4	7	10	70	45,45
5	6	5	30	22,73
6	5	2	10	9,09
7	4	1	4	4,55
8	3	-	-	-
9	2	-	-	-
10	1	-	-	-
11	0	-	-	-
Jumlah		22	148	100 %
Rata-Rata			6,73	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai hasil tes formatif siswa 6,73. Hal ini berarti dibawah prasyarat tuntas belajar yang ditetapkan oleh kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yaitu

70,00. oleh karena itu tindakan kelas perlu dilanjutkan pada pertemuan kedua.

b. Pertemuan Kedua (2X35 menit)

1) Persiapan

Pada pertemuan kedua tindakan kelas siklus I ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut :

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) SKI dengan kompetensi dasar menceritakan silsilah, kepribadian dan perjuangan kekhalifahan Ali bin Abi Thalib.

Tujuan Pembelajaran : untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi kisah Ali bin Abi Thalib.

- b) Membuat lembar kerja siswa
- c) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi pembelajaran.
- d) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

2) Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

a) Kegiatan Awal (10 menit)

- (1) Guru memberi salam
- (2) Presensi siswa
- (3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan

- (4) Guru menulis judul materi yang akan di kembangkan di papan tulis.
- (5) Guru melakukan apersepsi untuk mengingat kembali pengetahuan prasyarat bagi peserta didik.
- (6) Guru memberikan penguatan bagi siswa yang jawabannya benar dan memberi kesempatan kepada peserta didik yang lain bila jawaban salah.

b) Kegiatan Inti (45 menit)

- (1) Memasang atau menyusun alat-alat yang diperlukan untuk pertunjukan.
- (2) Membagi siswa kedalam 2 kelompok yaitu kelompok yang terlibat sebagai pemain dan kelompok yang terlibat sebagai pengamat.
- (3) Bagi siswa yang terlibat sebagai pemain berusaha memainkan peranannya masing-masing sesuai dengan apa yang telah ditetapkan.
- (4) Bagi siswa yang terlibat sebagai pengamat berusaha memperhatikan teman-temanya dalam memainkan peranannya masing-masing.
- (5) Melaksanakan pertunjukan sesuai dengan isi cerita yang terdapat pada bahan pembelajaran.
- (6) Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan

c) Kegiatan Akhir (15 menit)

- (1) Melakukan tes kepada siswa
- (2) Memberikan penghargaan kepada siswa yang dianggap peranannya lebih bagus pada waktu pertunjukan.

(3) Memberikan penghargaan kepada siswa yang dianggap pengamat yang paling menghayati isi cerita yang dipentaskan.

(4) Guru menutup pelajaran.

3) Hasil Tindakan Kelas

a) Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) 2 x 35 menit yang sudah direncanakan (instrumen terlampir) pada pertemuan kedua ini, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4
Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Kedua (Siklus I)

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	YA	TIDAK
I	Pra pembelajaran		
1	Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	√	
2	Memeriksa kesiapan siswa	√	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	√	
4	Menuliskan judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis	√	
5	Apersepsi	√	
6	Motivasi	√	
II	Kegiatan Inti Pembelajaran		
7	Menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk pertunjukan	√	
8	Memgorganisasikan siswa dalam 2 kelompok	√	
9	Memberikan arahan cara kerja baik para pemain atau para pengamat	√	
10	Melaksanakan pertunjukan sesuai dengan perannya masing-masing.	√	
11	Membagi Lembar Kerja Siswa (LKS)	√	
12	Menguasai kelas	√	

13	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai.	√	
14	Melaksanakan pembelajaran secara runtun	√	
15	Menunjukkan menguasai materi pelajaran	√	
16	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan		√
17	Mengaitkan materi dengan realita kehidupan	√	
18	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu		√
19	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
20	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	√	
21	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	√	
22	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	√	
23	Membuat rangkuman dengan melibatkan siswa		√
III	Kegiatan Akhir		
24	Melakukan penilaian (tes) akhir sesuai dengan kompetensi dasar(tujuan)	√	
25	Menyampaikan hasil penilaian (tes) kepada siswa	√	
26	Memberikan penghargaan	√	
27	Menutup pelajaran	√	
	Jumlah	24	3

Berdasarkan data observasi tersebut diatas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$Presentasi = \frac{\text{Jumlah jawaban}}{27} \times 100\% = \frac{24}{27} \times 100\% = 88,89\%$$

Dari persentasi tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar yang dilakukan guru lebih baik dari pertemuan pertama seperti membagi lembar kerja siswa (LKS) dapat teratasi sesuai dengan

apa yang telah direncanakan sebelumnya. Dengan demikian secara keseluruhan menunjukkan bahwa Proses Belajar Mengajar (PBM) berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b) Observasi Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model metode Bermain Peran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5
Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM Pertemuan Kedua (Siklus I)

NO	INDIKATOR/ ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru	1	2	3	4	5
2	Menjawab pertanyaan guru	1	2	3	4	5
3	Mengajukan pertanyaan	1	2	3	4	5
4	Aktivitas siswa sebagai pemain	1	2	3	4	5
5	Aktivitas siswa sebagai pengamat	1	2	3	4	5
6	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	1	2	3	4	5
7	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran	1	2	3	4	5
8	Menanggapi/mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS)	1	2	3	4	5
Total skor		33				

Berdasarkan data observasi tersebut diatas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut :

$$Nilai = \frac{Total\ Skor}{40} \times 100\% = \frac{33}{40} \times 100\% = 82,50\%$$

Dari persentasi tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar lebih aktif dari pada pertemuan pertama. Hal ini karena pembelajaran metode bermain peran ini sudah

mulai dipahami siswa sehingga mudah melaksanakan kegiatan pembelajaran, walaupun masih ada beberapa aspek yang masih belum optimal misalnya menanggapi / mengerjakan Lembar Kerja Siswa, mengajukan pertanyaan, oleh karena itu perlu dilanjutkan lagi pada siklus kedua.

c) Tes Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6
Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Kedua (Siklus I)

NO	NILAI	FREKUENSI	NILAI X FREKUENSI	PERSENTASI (%)
1	10	1	10	4,55
2	9	1	9	4,55
3	8	5	40	22,73
4	7	6	42	27,27
5	6	7	42	31,82
6	5	2	10	9,09
7	4	-	-	-
8	3	-	-	-
9	2	-	-	-
10	1	-	-	-
11	0	-	-	-
Jumlah		22	153	100 %
Rata-Rata			6,95	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai hasil tes formatif siswa 6,95. Hal ini berarti dibawah prasyarat tuntas belajar yang ditetapkan oleh kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yaitu 70,00. oleh karena itu rata-rata nilai hasil tes formatif siswa tersebut perlu ditingkatkan lagi, untuk itu tindakan kelas perlu dilanjutkan pada siklus kedua

d) Refleksi Tindakan Kelas Siklus I

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam Proses Belajar Mengajar (PBM), dan hasil tes belajar pertemuan pertama dan pertemuan kedua tindakan kelas siklus I, maka dapat di refleksi hal-hal sebagai berikut :

- (1) Kegiatan Pembelajaran dengan menerapkan metode Bermain Peran dinyatakan cukup efektif, tetapi belum mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.
- (2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode Bermain Peran cukup mendukung dan aktif, hal ini dapat dilihat pada :
 - (a) Hasil tes siswa pada pertemuan pertama rata-rata nilai 6,73 dan pertemuan kedua rata-rata nilai 6,95.
 - (b) Berdasarkan temuan tersebut, maka kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode Bermain Peran masih belum berhasil dan akan dilanjutkan pada siklus II.

2. Tindakan Kelas Siklus II

a. Pertemuan Pertama (2x35 menit)

1) Persiapan

Pada pertemuan pertama tindakan kelas siklus II ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut :

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) SKI dengan kompetensi dasar menceritakan silsilah, kepribadian dan perjuangan kekhalifahan Ali bin Abi Thalib.

Tujuan pembelajaran : untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi kisah Ali bin Abi Thalib.

- b) Membuat lembar kerja siswa
- c) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi pembelajaran.
- d) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

2) Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

a) Kegiatan Awal (10 menit)

- (1) Guru memberi salam
- (2) Presensi siswa
- (3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
- (4) Guru menulis judul materi yang akan di kembangkan di papan tulis.
- (5) Guru melakukan apersepsi untuk mengingat kembali pengetahuan prasyarat bagi peserta didik.
- (6) Guru memberikan penguatan bagi siswa yang jawabannya benar dan memberi kesempatan kepada peserta didik yang lain bila jawaban salah.

b) Kegiatan Inti (45 menit)

- (1) Memasang atau menyusun alat-alat yang diperlukan untuk pertunjukan.
- (2) Membagi siswa kedalam 2 kelompok yaitu kelompok yang terlibat sebagai pemain dan kelompok yang terlibat sebagai pengamat.
- (3) Bagi siswa yang terlibat sebagai pemain berusaha memainkan peranannya masing-masing sesuai dengan apa yang telah ditetapkan.
- (4) Bagi siswa yang terlibat sebagai pengamat berusaha memperhatikan teman-temanya dalam memainkan peranannya masing-masing.
- (5) Melaksanakan pertunjukan sesuai dengan isi cerita yang terdapat pada bahan pembelajaran.
- (6) Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan

c) Kegiatan Akhir (15 menit)

- (1) Melakukan tes kepada siswa
- (2) Memberikan penghargaan kepada siswa yang dianggap peranannya lebih bagus pada waktu pertunjukan.
- (3) Memberikan penghargaan kepada siswa yang dianggap penonton yang paling menghayati isi cerita yang dipentaskan.
- (4) Guru menutup pelajaran.

3) Hasil Tindakan Kelas

a) Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) 2 x 35 menit yang sudah direncanakan

(instrumen terlampir) pada pertemuan pertama ini, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 7
Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama
(Siklus II)

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	YA	TIDAK
I	Pra pembelajaran		
1	Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	√	
2	Memeriksa kesiapan siswa	√	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	√	
4	Menuliskan judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis	√	
5	Apersepsi	√	
6	Motivasi	√	
II	Kegiatan Inti Pembelajaran		
7	Menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk pertunjukan	√	
8	Mengorganisasikan siswa dalam 2 kelompok	√	
9	Memberikan arahan cara kerja baik para pemain atau para pengamat	√	
10	Melaksanakan pertunjukan sesuai dengan perannya masing-masing.	√	
11	Membagi Lembar Kerja Siswa (LKS)	√	
12	Menguasai kelas	√	
13	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai.	√	
14	Melaksanakan pembelajaran secara runtun	√	
15	Menunjukkan menguasai materi pelajaran	√	
16	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan		√
17	Mengaitkan materi dengan realita kehidupan	√	
18	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu		√

19	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
20	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	√	
21	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	√	
22	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	√	
23	Membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	√	
II	Kegiatan Akhir		
24	Melakukan penilaian (tes) akhir sesuai dengan kompetensi dasar(tujuan)	√	
25	Menyampaikan hasil penilaian (tes) kepada siswa	√	
26	Memberikan penghargaan	√	
27	Menutup pelajaran	√	
	Jumlah	25	2

Berdasarkan data observasi tersebut diatas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$Presentasi = \frac{\text{Jumlah jawaban}}{27} \times 100\% = \frac{25}{27} \times 100\% = 92,59\%$$

Dari presentasi tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar yang dilakukan guru lebih baik dari siklus I seperti membuat rangkuman dengan melibatkan siswa dapat teratasi sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya, Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai.

b) Observasi Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode Bermain Peran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8
Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM Pertemuan Pertama (Siklus I I)

NO	INDIKATOR/ ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru	1	2	3	4	5
2	Menjawab pertanyaan guru	1	2	3	4	5
3	Mengajukan pertanyaan	1	2	3	4	5
4	Aktivitas siswa sebagai pemain	1	2	3	4	5
5	Aktivitas siswa sebagai penonton	1	2	3	4	5
6	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	1	2	3	4	5
7	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran	1	2	3	4	5
8	Menanggapi/mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS)	1	2	3	4	5
Total skor		36				

Berdasarkan data observasi tersebut diatas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut :

$$Nilai = \frac{Total\ Skor}{40} \times 100\% = \frac{36}{40} \times 100\% = 90,00\%$$

Dari persentasi tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar lebih aktif dari siklus pertama. Hal ini karena pembelajaran dengan metode Bermain Peran ini sudah mulai dipahami anak sehingga mudah melaksanakan kegiatan pembelajaran, walaupun masih ada aspek yang masih belum optimal misalnya aktivitas siswa sebagai pengamat. Oleh karena itu perlu dilanjutkan lagi pada pertemuan berikutnya..

c) Tes Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 9
Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Pertama (Siklus I I)

NO	NILAI	FREKUENSI	NILAI X FREKUENSI	PERSENTASI (%)
1	10	6	60	27,27
2	9	4	36	18,18
3	8	6	48	27,27
4	7	5	35	22,73
5	6	1	6	4,55
6	5	-	-	
7	4	-	-	
8	3	-	-	
9	2	-	-	
10	1	-	-	
11	0	-	-	
Jumlah		22	185	100 %
Rata-Rata			8,41	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai hasil tes formatif siswa 8,41 Hal ini berarti diatas persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan oleh kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yaitu 70,00.

b. Pertemuan Kedua (2X35 menit)

1) Persiapan

Pada pertemuan kedua tindakan kelas siklus II ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut :

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) SKI dengan kompetensi dasar menceritakan silsilah, kepribadian dan perjuangan kekhalifahan Ali bin Abi Thalib.
- b) Membuat lembar kerja siswa
- c) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi pembelajaran.
- d) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

2) Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

- a) Kegiatan Awal (10 menit)
 - (1) Guru memberi salam
 - (2) Presensi siswa
 - (3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
 - (4) Guru menulis judul materi yang akan di kembangkan di papan tulis.
 - (5) Guru melakukan apersepsi untuk mengingat kembali pengetahuan prasyarat bagi peserta didik.
 - (6) Guru memberikan penguatan bagi siswa yang jawabannya benar dan memberi kesempatan kepada peserta didik yang lain bila jawaban salah.
- b) Kegiatan Inti (45 menit)
 - (1) Memasang atau menyusun alat-alat yang diperlukan untuk pertunjukan.

- (2) Membagi siswa kedalam 2 kelompok yaitu kelompok yang terlibat sebagai pemain dan kelompok yang terlibat sebagai pengamat.
- (3) Bagi siswa yang terlibat sebagai pemain berusaha memainkan peranannya masing-masing sesuai dengan apa yang telah ditetapkan.
- (4) Bagi siswa yang terlibat sebagai pengamat berusaha memperhatikan teman-temannya dalam memainkan peranannya masing-masing.
- (5) Melaksanakan pertunjukan sesuai dengan isi cerita yang terdapat pada bahan pembelajaran.
- (6) Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan

c) Kegiatan Akhir (15 menit)

- (1) Melakukan tes kepada siswa
- (2) Memberikan penghargaan kepada siswa yang dianggap peranannya lebih bagus pada waktu pertunjukan.
- (3) Memberikan penghargaan kepada siswa yang dianggap penonton yang paling menghayati isi cerita yang dipentaskan.
- (4) Guru menutup pelajaran.

3) Hasil Tindakan Kelas

a) Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) 2 x 35 menit yang sudah direncanakan (instrumen terlampir) pada pertemuan kedua ini, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 10

Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Kedua (Siklus II)

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	YA	TIDAK
I	Pra pembelajaran		
1	Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	√	
2	Memeriksa kesiapan siswa	√	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	√	
4	Menuliskan judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis	√	
5	Apersepsi	√	
6	Motivasi	√	
II	Kegiatan Inti Pembelajaran		
7	Menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk pertunjukan	√	
8	Mengorganisasikan siswa dalam 2 kelompok	√	
9	Memberikan arahan cara kerja baik para pemain atau para penonton	√	
10	Melaksanakan pertunjukan sesuai dengan perannya masing-masing.	√	
11	Membagi Lembar Kerja Siswa (LKS)	√	
12	Menguasai kelas	√	
13	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai.	√	
14	Melaksanakan pembelajaran secara runtun	√	
15	Menunjukkan menguasai materi pelajaran	√	
16	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	√	
17	Mengaitkan materi dengan realita kehidupan	√	
18	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu		√
19	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
20	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	√	
21	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	√	

22	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	√	
23	Membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	√	
III	Kegiatan Akhir		
24	Melakukan penilaian (tes) akhir sesuai dengan kompetensi dasar(tujuan)	√	
25	Menyampaikan hasil penilaian (tes) kepada siswa	√	
26	Memberikan penghargaan	√	
27	Menutup pelajaran	√	
	Jumlah	26	1

Berdasarkan data observasi tersebut diatas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$Presentasi = \frac{\text{Jumlah jawaban}}{27} \times 100\% = \frac{26}{27} \times 100\% = 96,30\%$$

Dari persentasi tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar yang dilakukan guru sangat baik dari pertemuan pertama siklus II seperti mengaitkan materi dengan pengetahuan lain dapat teratasi sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya. Dengan demikian secara keseluruhan menunjukkan bahwa Proses Belajar Mengajar (PBM) berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b) Observasi Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model metode Bermain Peran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 11
Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM Pertemuan Kedua (Siklus I I)

NO	INDIKATOR/ ASPEK YANG	SKOR
----	-----------------------	------

DIAMATI						
1	Mendengarkan penjelasan guru	1	2	3	4	⑤
2	Menjawab pertanyaan guru	1	2	3	4	⑤
3	Mengajukan pertanyaan	1	2	3	④	5
4	Aktivitas siswa sebagai pemain	1	2	3	4	⑤
5	Aktivitas siswa sebagai pengamat	1	2	3	4	⑤
6	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	1	2	3	4	⑤
7	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran	1	2	3	4	⑤
8	Menanggapi/mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS)	1	2	3	④	5
Total skor		38				

Berdasarkan data observasi tersebut diatas dapat dipersentasikan

aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut :

$$Nilai = \frac{Total\ Skor}{40} \times 100\% = \frac{38}{40} \times 100\% = 95,00\%$$

Dari persentasi tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar lebih aktif dari pada pertemuan pertama siklus II.

Hal ini karena pembelajaran metode bermain peran ini sudah dipahami siswa sehingga mudah melaksanakan kegiatan pembelajaran.

c) Tes Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tes hasil belajar siswa yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran pertemuan kedua siklus II (instrumen terlampir) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 12
Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Kedua (Siklus I I)

NO	NILAI	FREKUENSI	NILAI X FREKUENSI	PERSENTASI (%)
1	10	10	100	44,45
2	9	7	63	31,82

3	8	4	32	18,18
4	7	1	7	4,55
5	6	-	-	-
6	5	-	-	-
7	4	-	-	-
8	3	-	-	-
9	2	-	-	-
10	1	-	-	-
11	0	-	-	-
Jumlah		22	202	100 %
Rata-Rata			9,18	

Berdasarkan tabel diatas nilai tertinggi 10 diperoleh siswa sebanyak 10 orang (45,45 %), nilai 9 diperoleh siswa sebanyak 7 orang (31,82 %), nilai 8 diperoleh siswa sebanyak 4 orang (18,18 %), nilai 7 diperoleh siswa sebanyak 1 orang (4,55 %). Rata-rata nilai hasil tes formatif siswa. Adalah 9,18 Hal ini berarti diatas persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan oleh kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yaitu rata-rata 70,00 sudah terpenuhi.

d) Refleksi Tindakan Kelas Siklus II

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam Proses Belajar Mengajar (PBM), dan hasil tes belajar pertemuan pertama dan pertemuan kedua tindakan kelas siklus II, maka dapat di refleksi hal-hal sebagai berikut :

- (1) Kegiatan Pembelajaran dengan menerapkan metode Bermain Peran dinyatakan sangat efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
- (2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode Bermain Peran sangat membantu siswa memahami pelajaran dan

meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada :

- (a) Hasil tes siswa pada pertemuan pertama rata-rata nilai 8,41 dan pertemuan kedua rata-rata nilai 9,18
- (b) Berdasarkan temuan tersebut, maka kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode Bermain Peran dinyatakan berhasil, karena berada diatas indikator ketuntasan belajar yang ditetapkan kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) rata-rata 7,00.

3. Kuesioner Terhadap Pembelajaran

Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa maka diperoleh data tentang sikap siswa terhadap model pembelajaran metode bermain peran pada tabel berikut ini:

Tabel 13
Sikap Siswa Terhadap Pembelajaran Metode Bermain Peran

NO	PERSENTASI SISWA	SS		S		KS		TS	
		Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%
1	Pembelajaran dengan cara bermain peran dapat menumbuhkan motivasi saya untuk bertanggung jawab pada diri sendiri.	3	13,64	19	86,36				
2	Melalui bermain peran dapat mempermudah memahami dan menjawab soal-soal pelajaran yang diberikan.	9	40,91	13	59,09				
3	Melalui bermain peran saya dapat memahami materi yang belum dipahami dengan	7	31,82	15	68,18				

	memperhatikan peragaan dari teman-teman.								
4	Melalui bermain peran dapat membuat kreativitas saya dalam belajar SKI menjadi berkembang.	6	27, 27	16	72, 73				
5	Pembelajaran dengan cara bermain peran sebaiknya digunakan pula untuk mempelajari materi lain dalam mata pelajaran SKI	5	22, 73	17	77, 27				
6	Pembelajaran dengan metode bermain peran dapat membantu saya apa yang saya pelajari dalam kehidupan sehari-hari.	8	36, 36	14	63, 64				
7	Pembelajaran dengan cara bermain peran membuat pelajaran SKI lebih menarik dan menyenangkan.	12	54, 55	10	45, 45				
8	Pembelajaran dengan metode bermain peran membantu saya melanjutkan kejenjang pelajaran berikutnya atau yang lebih tinggi.	9	40, 91	13	59, 09				
9	Melalui pembelajaran bermain peran guru lebih bersifat membimbing dari pada menjelaskan pelajaran.	10	45, 45	12	54, 55				

Berdasarkan data kuesioner diatas yang diperoleh dari jawaban siswa kelas VI mengatakan bahwa mereka pada umumnya setuju dilaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran metode bermain peran dalam pembelajaran SKI khususnya pada materi kisah Ali bin Abi Thalib. Hal ini dapat dilihat dari jawaban siswa sebagai berikut :

- a. Dapat menumbuhkan motivasi dan rasa tanggung jawab yang sangat setuju 3 orang (13,64 %) dan yang setuju 19 orang (86,36 %).

- b. Memudahkan memahami soal yang sangat setuju 9 orang (40,91%) dan yang setuju 13 orang (59,09%).
- c. Pelajaran yang tidak dapat dipahami dapat dipahami dengan lebih memperhatikan peragaan teman-temanyang sangat setuju 7orang (31,82%) dan yang setuju 15 orang (68,18 %).
- d. Kreativitas dalam belajar SKI menjadi lebih berkembang yang sangat setuju 6 orang (27,27 %) dan yang setuju 16 orang (72,73%).
- e. Pembelajaran metode bermain peran sebaiknya digunakan pada materi lain dalam pelajaran SKI yang sangat setuju 5 orang (22,73%) dan yang setuju 17 orang (77,27%).
- f. Membantu menerapkan apa yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari 8 orang (36,36%) dan yang setuju 14 orang (63,64%).
- g. Membuat pelajaran SKI lebih menarik dan menyenangkan yang sangat setuju 12 orang (54,55%) dan yang setuju 10 orang (45,45%).
- h. Membantu untuk melanjutkan ke jenjang pelajaran berikutnya yang sangat setuju 9 orang (40,91%) dan yang setuju 13 orang (59,09%).
- i. Guru lebih bersifat membimbing yang sangat setuju 10 orang (45,45%) dan yang setuju 12 orang (54,55%).

C. Pembahasan

Dari temuan yang diperoleh melalui kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan 2 siklus dengan 4 kali pertemuan 4 x (2x35menit) melalui observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam KBM, penilaian formatif dan

kuesioner tentang sikap siswa, maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran efektif dalam pembelajaran memahami materi kisah Ali bin Abi Thalib, hal ini terlihat dari :

1. Kegiatan belajar mengajar dengan model metode bermain peran di kelas VI MIN Kertak Hanyar II sebagaimana direncanakan guru sebelumnya berlangsung dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari persentasi hasil observasi teman sejawat terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti yaitu siklus I pertemuan pertama 85,19% dan pertemuan kedua 88,89% (rata-rata 87,04%). Siklus II pertemuan pertama 92,59% .dan pertemuan kedua 96,30% (rata-rata 94,45%). Rata-rata keseluruhan 90,75%.
2. Dalam kegiatan pembelajaran mulai dari siklus I sampai pada siklus II terlihat aktivitas siswa sangat baik, hal ini sesuai dengan persentasi hasil observasi teman sejawat terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar yaitu siklus I pertemuan pertama 70,00% .dan pertemuan kedua 82,50% (rata-rata 76,25 %). Siklus II pertemuan pertama 90,00% dan pertemuan kedua 95,00 (rata-rata 92,50 %). Rata-rata keseluruhan 84,38 Adanya kerjasama yang baik diantara sesama pemain dan para pengamat dapat memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran ini siswa dituntun saling menciptakan interaksi sehingga tercipta masyarakat belajar (learning community). Siswa tidak hanya belajar dari guru tetapi juga belajar dari sesama teman. Adanya kerjasama, pertama menghasilkan prestasi akademis dan dapat meningkatkan produktivitas siswa lebih tinggi, kemudian kedua secara psikologis siswa lebih sehat dalam bekerjasama, memiliki penghargaan diri, ketiga dapat mengembangkan beberapa sifat positif,

seperti siswa lebih memperhatikan orang lain, mendukung serta hubungan sosial yang terjadi antara siswa lebih baik dari sebelumnya.

3. Tindakan kelas dengan menggunakan pembelajaran metode bermain peran untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi kisah Ali bin Abi Thalib di kelas VI MIN Kertak Hanyar II dinyatakan berhasil dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai. Hal ini dibuktikan dari hasil pelaksanaan siklus I yang dilakukan 2 kali pertemuan dan satu kali refleksi telah terdapat kemajuan yang berarti, ini terlihat dari hasil tes yang dilaksanakan pada siklus I nilai rata-rata pada pertemuan pertama 6,73 dan pertemuan kedua 6,95 (rata-rata nilai siklus I 6,84) dibawah indikator ketuntasan belajar, kemudian meningkat pada siklus II, pertemuan pertama menjadi 8,41 dan pertemuan kedua 9,18 (rata-rata nilai siklus II 8,80).

Efektivitas penggunaan pembelajaran metode bermain peran tersebut dimungkinkan karena semua siswa ikut terlibat aktif dalam pembelajaran.

Setiap akhir pertemuan diberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai tertinggi. Penentuan nilai tertinggi diambil dari nilai formatif. Dengan demikian setiap siswa berusaha mempersiapkan proses belajar mengajar dengan baik agar mereka dapat menciptakan kinerja lebih baik.

Dari hasil kuesioner tentang sikap siswa terhadap model pembelajaran metode bermain peran pada umumnya siswa, yaitu yang menjawab sangat setuju 31,36%, setuju 68,64%, kurang setuju 0%, dan tidak setuju 0%.

Dari beberapa temuan tersebut diatas berarti model pembelajaran metode bermain peran dapat dijadikan salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan

pemahaman siswa tentang materi kisah Ali bin Abi Thalib sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.