

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar yang merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan Nasional Kabupaten Banjar. Adapun mengenai gambaran umum lokasi penelitian dapat dilihat pada uraian di bawah ini:

1. Sejarah Singkat Berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar

Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar didirikan pada tahun 1965 yang dibangun oleh masyarakat setempat dibawah pimpinan bapak Marhanang yang diamanahkan untuk menjabat sebagai kepala sekolah pertama. Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan mempunyai status swasta dengan Nomor Statistik Sekolah (NSS) 152630301017, pada UPT Kecamatan beruntung Kementerian Pendidikan Nasional Kabupaten Banjar.

Secara geografis Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar berada di lingkungan pedesaan yaitu di Jalan Babirik RT. 01 Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar dengan batas wilayah sebagai berikut:

- a. Sebelah barat berbatasan dengan jalan desa tambak babi
- b. Sebelah timur berbatasan dengan persawahan

- c. Sebelah selatan berbatasan dengan jalan perumahan penduduk
- d. Sebelah utara berbatasan dengan jalan desa

Sejak berdirinya sekolah pada tahun 1965 sampai dengan sekarang (2011), Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar telah menjalani 7 (tujuh) periode pergantian kepemimpinan kepala sekolah, sebagaimana tercantum dalam tabel sebagaimana berikut di bawah ini.

Tabel 4. 1. Kepemimpinan Kepala Sekolah MI Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar

No	Periode	Nama Kepala Sekolah	Masa Jabatan
1	(1)	Marhanang	1965 – 1976
2	(2)	Muhrani	1976 – 1980
3	(3)	K.H.Muhyiddin Arifin	1980 – 1987
4	(4)	Abdul Latif	1987 – 2000
5	(5)	Suriansyah	2000 – 2004
6	(6)	Zainuddin	2004 – 2006
7	(7)	Abd. Rahman, A.Ma	2006 – Sekarang

Sumber : Hasil Wawancara Dengan Kepala Sekolah

2. Keadaan Sarana dan Prasarana MI Hidayatullah Paharangan

Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar bentuk bangunannya menyerupai huruf L yang memiliki 6 buah ruangan berukuran 7 x 8 m, satu buah kantor kepala sekolah dan guru berukuran 8 x 8 m, satu buah perpustakaan berukuran 4 x 8 m. Jika dilihat dari lingkungan di sekitarnya, maka Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan

Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar merupakan tempat yang cukup strategis sebagai kegiatan belajar mengajar.

Suasana lingkungan yang aman dan nyaman memungkinkan kelancaran siswa dan guru dalam proses pembelajaran, ditambah dengan bangunan fisik yang hampir seluruhnya dalam kondisi terbuat dari kayu ulin yang didirikan di atas tanah seluas 2000 m² serta dilengkapi dengan fasilitas dan sarana prasarana yang cukup memadai.

Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah yang penulis dapatkan melalui hasil observasi di lapangan dan dokumentasi dari pihak sekolah dapat diperoleh data yang antara lain dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 2. Sarana dan Prasarana Yang Dimiliki MI Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah / Luas
(1)	(2)	(3)
1	Ruang Kepala Sekolah	1 buah
2	Ruang Tamu / Ruang Tunggu	1 buah
3	Ruang Guru / Kantor	1 buah
4	Ruang Kelas	6 buah
5	Ruang Perpustakaan	1 buah
6	Ruang UKS	1 buah
7	WC Guru / Siswa	2 buah
8	Lapangan / Halaman Sekolah	1 buah
9	Luas tanah keseluruhan	2000 m ²

Sumber : *Dokumentasi MI Hidayatullah Paharangan Tahun 2011*

3. Keadaan Guru dan Karyawan

Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar dipimpin oleh seorang Kepala Sekolah dan dibantu oleh sejumlah tenaga pengajar yang terdiri dari 7 orang tenaga pengajar yang pada umumnya tenaga pengajar tersebut berlatar belakang pendidikan alumni Diploma 2 dan Madrasah Aliyah.

Untuk lebih jelasnya mengenai data tentang keadaan guru dan latar belakang pendidikan maupun pengalaman mengajarnya dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 4. 3. Keadaan guru MI Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar Tahun Pelajaran 2011 / 2012

NO	Nama / NIP	Pendidikan	Jabatan/Mengajar
(1)	(2)	(3)	(5)
1	Abd. Rahman, A.Ma	D.II	Kepsek/Guru Mapel
2	Aswadi Thahir, S.Th.I	S.1	Guru Mapel
3	Ahmad Musthafa	MAN	Guru Kelas
4	Muliadi	SMA	Guru Kelas
5	Mardiyah	MAN	Guru Kelas
6	Rukayah	PGAN	Guru Kelas
7	Zainuddin	MAN	Guru Mapel

Sumber : *Dokumentasi MI Hidayatullah Paharangan Tahun 2011*

Dari 7 orang tenaga pengajar di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan pada umumnya sebagian mempunyai berlatar belakang pendidikan alumnus Diploma 2 dan SMA/MAN.

4. Keadaan Siswa MI Hidayatullah Paharangan

Siswa yang belajar di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar pada tahun ajaran 2011/2012 seluruhnya berjumlah 54 siswa yang terdiri Dari 7 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan yang tersebar di beberapa kelas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 4. Keadaan Siswa MI Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar Tahun Pelajaran 2011/2012

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah	Wali Kelas
		L	P		
1	I (Satu)	1	2	3	Mardiyah
2	II (Dua)	4	6	10	Ahmad Musthafa
3	III (Tiga)	5	6	11	Muliadi
4	IV (Empat)	6	6	12	Rukayah
5	V (Lima)	5	6	11	Aswadi Thahir, S.Th.I
6	VI (Enam)	3	4	7	Zainuddin
JUMLAH		24	30	54	=====

Sumber : *Dokumentasi MI Hidayatullah Paharangan Tahun 2011*

B. Hasil Penelitian

1. Tindakan Kelas Siklus 1

Siklus 1 Pertemuan Pertama 2 x 35 menit

a. Persiapan

Pada pertemuan pertama siklus ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran fiqih dengan standar kompetensi mengenal ketentuan jual

beli, kompetensi dasar yang diinginkan adalah mampu melaksanakan jual beli dengan benar dan beserta tata caranya.

- 2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)
- 3) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi
- 4) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM)

b. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

1) Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru memberi salam
- Presensi siswa
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
- Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis
- Guru melakukan apersepsi/pre test untuk mengingatkan kembali pelajaran dengan melakukan tanya jawab kepada siswa tentang ketentuan jual beli.
- Guru memberikan penguatan bagi siswa yang jawabannya benar dan memberi kesempatan kepada peserta didik yang lain bila jawaban salah
- Guru mengarahkan siswa agar menyimak penjelasan tentang ketentuan jual beli yang benar.

2) Kegiatan Inti (40 menit)

- Guru menjelaskan materi tentang ketentuan jual beli meliputi, pengertian, rukun, syarat sah, khiyar, dan membedakan jual beli yang diperbolehkan maupun yang dilarang
- Membagi siswa ke dalam kelompok belajar (menjadi 2 kelompok) yang terlibat sebagai pemain dan kelompok yang terlibat sebagai pengamat
- Masing-masing kelompok diberikan skenario peran yang telah disiapkan guru sebelumnya
- Melaksanakan pertunjukan sesuai dengan isi cerita yang terdapat pada bahan pembelajaran
- Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan pembelajaran.

3) Kegiatan Akhir (20 menit)

- Melakukan tes kepada siswa.
- Memberikan penghargaan kepada siswa yang dianggap peran dan penghayatannya bagus pada waktu pertunjukan
- Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat nilai tertinggi
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) sebagai bahan pengayaan.
- Guru menutup pelajaran

c. Hasil Tindakan Kelas

1) Observasi Kegiatan Pembelajaran

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

Tabel 4.5. Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama (Siklus I)

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor
		Ya	Tidak	Pertemuan 1
I	Kegiatan Awal			
1	Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, LKS, alat evaluasi, dan lembar observasi guru dan siswa)	✓	-	4
2	Menyiapkan media/alat belajar	✓	-	4
3	Memeriksa kesiapan siswa	✓	-	4
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	✓	-	4
5	Melaksanakan appersepsi/pre tes	-	✓	1
6	Memotivasi siswa	✓	-	3
II	Kegiatan Inti Pembelajaran			
7	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok	✓	-	3
8	Menjelaskan cara kerja dalam kelompok sebagai pemain dan sebagai pengamat	-	✓	1
9	Memberi petunjuk tentang tata cara pembelajaran bermain peran	✓	-	3
10	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	✓	-	3
11	Membuat skenario untuk bermain peran sesuai materi yang diajarkan	✓	-	3
12	Membimbing siswa bermain peran pada materi ketentuan jual beli	✓	-	3
13	Menganalisis dan mengevaluasi temuan dalam pembelajaran bermain peran	✓	-	2
14	Memberi penguatan/reward siswa yang berhasil melakukan dengan baik & benar	✓	-	3
15	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	-	✓	1
16	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	-	✓	1
17	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	-	✓	1
18	Membagi/mengerjakan lembar kerja siswa (LKS)	✓	-	3
19	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran	✓	-	2

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor
		Ya	Tidak	Pertemuan 1
20	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	✓	-	3
21	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	✓	-	3
22	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	✓	-	2
23	Melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	-	✓	1
III	Kegiatan Akhir			
24	Melaksanakan tes akhir kepada siswa	✓	-	3
25	Menyampaikan hasil penilaian/tes kepada siswa	✓	-	3
26	Memberikan penghargaan	✓	-	3
27	Memberikan tugas/PR sebagai pengayaan	✓	-	3
28	Menutup pelajaran	✓	-	2
Jumlah		21	7	72
Rata-rata				2,57
Kategori				Cukup Baik

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentasi} &= \frac{\text{Jumlah Jawaban}}{\text{Jumlah Aspek}} \times 100\% \\
 &= \frac{21}{28} \times 100\% = 75\%
 \end{aligned}$$

Dari persentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru telah berjalan dengan cukup baik namun masih belum sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Ada beberapa aspek yang belum dilaksanakan dengan optimal, seperti tidak adanya appersepsi/pre test, tidak menjelaskan cara kerja dalam kelompok sebagai pemain dan sebagai pengamat, tidak mengaitkan materi dengan pengetahuan lain

yang relevan, pembelajaran tidak sesuai dengan alokasi waktu yang digunakan, serta tidak melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa.

Dalam pertemuan 1 siklus I ini memperoleh skor rata-rata 2,57 termasuk kategori cukup. Guru secara intensif memberikan bimbingan terhadap metode bermain peran yang dilakukan siswa pada mata pelajaran fiqih, namun karena baru pertama kali dilaksanakan menggunakan metode bermain peran sehingga tidak maksimal diperagakan. Berdasarkan temuan ini direkomendasikan untuk perbaikan kualitas tahapan-tahapan mengajar yang masih memperoleh skor 1 dan 2 agar lebih ditingkatkan.

Dengan demikian dari data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara kondusif dan tujuan pembelajaran masih belum tercapai dan perlu dilaksanakan pertemuan kedua sehingga dapat menghasilkan hasil yang lebih baik.

2) Observasi Siswa Dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Aktivitas siswa dalam pembelajaran fiqih pada materi ketentuan jual beli dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini.

Tabel 4. 6. Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM Pertemuan Pertama (Siklus I)

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru				√	
2	Menjawab pertanyaan guru				√	
3	Mengajukan pertanyaan yang belum jelas			√		
4	Menanggapi/mengerjakan Lembar Kerja Siswa				√	
5	Penghayatan siswa pada peran yang dimainkan		√			
6	Aktivitas siswa dalam bermain peran jual beli				√	
7	Disiplin siswa dalam memainkan peran jual beli		√			
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran			√		
9	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran dengan metode bermain peran					√
10	Menyimpulkan hasil pembelajaran bermain peran tentang materi ketentuan jual beli			√		
Total Skor		34				

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sebagai berikut:

Rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Aspek}} \times 100\%$$

$$= \frac{34}{50} \times 100 = 68\%$$

Berdasarkan persentasi tersebut di atas dapat disimpulkan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar cukup aktif, walaupun dalam aspek-aspek tertentu masih ada yang belum optimal, misalnya penghayatan siswa pada peran yang dimainkan serta kurangnya disiplin siswa dalam bermain peran. Hal ini perlu pertemuan pembelajaran dan penyampaian materi kembali agar mencapai hasil yang baik dan sesuai dengan ketuntasan belajar bagi siswa.

3) Tes Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tes belajar yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran pertemuan pertama siklus I (instrumen terlampir) dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini.

Tabel 4.7. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Pertama (Siklus I)

No	Nilai	Frekuensi	Nilai x Frekuensi	Persentase Ketuntasan
1.	10	-	-	-
2.	9			
3.	8	1	8	14,29% / T
4.	7	2	14	28,57% / T
5.	6	3	18	42,86% / TT
6.	5	1	5	14,29% / TT
7.	4			
8	3	-	-	-
Jumlah		7	45	100%
Rata-Rata		-	6,42	-

Berdasarkan data tabel di atas, sebagian besar siswa masih mendapatkan nilai di bawah 7, yakni yakni nilai 6 sebanyak 3 orang (42,86%), dan nilai 5 sebanyak 1 orang (14,29%). Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai 7 ada 2 orang (28,57%). Dari 7 orang siswa, hanya ada 1 orang siswa yang mendapatkan di atas 7, yakni nilai 8 sebanyak 1 orang (14,29). Secara keseluruhan hal ini termasuk dalam kategori di bawah ketuntasan belajar.

Skor rata-rata nilai hasil tes belajar siswa pada materi ketentuan jual beli melalui penerapan metode bermain peran yang diuraikan pada tabel di atas adalah 6,42. Hal ini berarti masih di bawah persyaratan ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh kurikulum yaitu rata-rata 7,00. Oleh karena itu tindakan kelas perlu dilanjutkan pada siklus I pertemuan kedua.

Siklus 1 Pertemuan Kedua 2 x 35 menit

a. Persiapan

Pada pertemuan kedua siklus ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran fiqih dengan standar kompetensi mengenal ketentuan jual beli, kompetensi dasar yang diinginkan adalah mampu melaksanakan jual beli dengan benar dan beserta tata caranya.
- 2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)
- 3) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi
- 4) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM)

d. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

- 1) Kegiatan Awal (10 menit)
 - Guru memberi salam
 - Presensi siswa
 - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
 - Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis

- Guru melakukan apersepsi/pre test untuk mengingatkan kembali pelajaran dengan melakukan tanya jawab kepada siswa tentang ketentuan jual beli.
- Guru memberikan penguatan bagi siswa yang jawabannya benar dan memberi kesempatan kepada peserta didik yang lain bila jawaban salah
- Guru mengarahkan siswa agar menyimak penjelasan tentang ketentuan jual beli yang benar.

2) Kegiatan Inti (40 menit)

- Guru menjelaskan materi tentang ketentuan jual beli meliputi, pengertian, rukun, syarat sah, khiyar, dan membedakan jual beli yang diperbolehkan maupun yang dilarang
- Membagi siswa ke dalam kelompok belajar (menjadi 2 kelompok) yang terlibat sebagai pemain dan kelompok yang terlibat sebagai pengamat
- Masing-masing kelompok diberikan skenario peran yang telah disiapkan guru sebelumnya
- Melaksanakan pertunjukan sesuai dengan isi cerita yang terdapat pada bahan pembelajaran
- Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan pembelajaran.

3) Kegiatan Akhir (20 menit)

- Melakukan tes kepada siswa.
- Memberikan penghargaan kepada siswa yang dianggap peran dan penghayatannya bagus pada waktu pertunjukan

- Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat nilai tertinggi
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) sebagai bahan pengayaan.
- Guru menutup pelajaran

b. Hasil Tindakan Kelas

1) Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam KBM 2 x 35 menit yang sudah direncanakan (instrumen terlampir) pada pertemuan kedua ini dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini.

Tabel 4.8. Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Kedua (Siklus I)

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor
		Ya	Tidak	Pertemuan 2
I	Kegiatan Awal			
1	Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, LKS, alat evaluasi, dan lembar observasi guru dan siswa)	✓	-	4
2	Menyiapkan media/alat belajar	✓	-	4
3	Memeriksa kesiapan siswa	✓	-	4
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	✓	-	4
5	Melaksanakan appersepsi/pre tes	✓	-	3
6	Memotivasi siswa	✓	-	4
II	Kegiatan Inti Pembelajaran			
7	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok	✓	-	3
8	Menjelaskan cara kerja dalam kelompok sebagai pemain dan sebagai pengamat	✓	-	3
9	Memberi petunjuk tentang tata cara pembelajaran bermain peran	✓	-	3
10	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	-	✓	1
11	Membuat skenario untuk bermain peran sesuai materi yang diajarkan	✓	-	4
12	Membimbing siswa bermain peran pada materi ketentuan jual beli	✓	-	3
13	Menganalisis dan mengevaluasi temuan dalam pembelajaran bermain peran	✓	-	3

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor
		Ya	Tidak	Pertemuan 2
14	Memberi penguatan/reward siswa yang berhasil melakukan dengan baik & benar	✓	-	3
15	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	-	✓	1
16	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	✓	-	3
17	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	✓	-	3
18	Membagi/mengerjakan lembar kerja siswa (LKS)	✓	-	3
19	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran	✓	-	4
20	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	✓	-	4
21	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	✓	-	4
22	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	✓	-	2
23	Melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	-	✓	1
III	Kegiatan Akhir			
24	Melaksanakan tes akhir kepada siswa	✓	-	4
25	Menyampaikan hasil penilaian/tes kepada siswa	-	✓	1
26	Memberikan penghargaan	✓	-	3
27	Memberikan tugas/PR sebagai pengayaan	✓	-	3
28	Menutup pelajaran	✓	-	3
Jumlah		24	4	85
Rata-rata				3,03
Kategori				Baik

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentasi} &= \frac{\text{Jumlah Jawaban}}{\text{Jumlah Aspek}} \times 100\% \\
 &= \frac{24}{28} \times 100 = 85,71\%
 \end{aligned}$$

Dari persentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru telah berjalan dengan cukup baik namun masih belum sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Ada beberapa aspek yang belum dilaksanakan dengan optimal, seperti tidak menyampaikan hasil penilaian sebelumnya kepada siswa, tidak mengaitkan materi dengan realitas kehidupan, serta tidak melaksanakan pembelajaran secara runtut.

Berdasarkan data tabel tersebut di atas dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan skor pada tahapan-tahapan mengajar melalui metode bermain peran dalam pertemuan 2 siklus I ini, khususnya tahapan kegiatan inti dengan skor 4 kualifikasi amat baik. Dari kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain diketahui bahwa skor pelaksanaan pembelajaran adalah rata-rata 3,03 termasuk kualifikasi Baik, sehingga dapat dinyatakan tujuan pembelajaran sudah tercapai.

Dengan demikian dari data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara kondusif dan tujuan pembelajaran sudah tercapai, namun perlu ditingkatkan dan dilaksanakan tindakan kelas dan pertemuan selanjutnya dapat menghasilkan hasil yang lebih baik.

2) Observasi Siswa Dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Aktivitas siswa dalam pembelajaran fiqih pada materi ketentuan jual beli dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini.

Tabel 4. 9. Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM Pertemuan Kedua (Siklus I)

No	Indikator/Aspek Yang Diamati	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru				√	
2	Menjawab pertanyaan guru				√	
3.	Mengajukan pertanyaan yang belum jelas			√		
4	Menanggapi/mengerjakan Lembar Kerja Siswa				√	
5	Penghayatan siswa pada peran yang dimainkan			√		
6.	Aktivitas siswa dalam bermain peran jual beli					√
7	Disiplin siswa dalam memainkan peran jual beli		√			
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					√
9	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran dengan metode bermain peran					√
10	Menyimpulkan hasil pembelajaran bermain peran tentang materi ketentuan jual beli				√	
Total Skor		39				

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

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Aspek}} \times 100\% \\ &= \frac{39}{50} \times 100 = 78\% \end{aligned}$$

Berdasarkan persentase pada tabel tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar lebih meningkat dari pertemuan pertama. Hal ini karena pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada materi yang disampaikan sudah mulai dipahami sedangkan pada pertemuan pertama masih canggung, sehingga pada pertemuan kedua ini siswa sehingga mudah untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, walaupun masih ada beberapa aspek yang masih belum optimal seperti disiplin dalam bermain peran.

Oleh karena itu perlu dilanjutkan lagi pertemuan pada siklus kedua dengan penyampaian materi kembali supaya meningkatkan aktivitas belajar bagi siswa dan mencapai hasil yang lebih baik.

3) Tes Hasil Belajar Siswa

Hasil tes belajar yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran siklus I pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 4.10. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Kedua (Siklus I)

No	Nilai	Frekuensi	Nilai x Frekuensi	Persentase Ketuntasan
1.	10	-	-	-
2.	9			
3.	8	1	8	14,29% / T
4.	7	4	28	57,14% / T
5.	6	2	12	28,57% / TT
6.	5			
7.	4	-	-	-
8.	3	-	-	-
Jumlah		7	48	100%
Rata-Rata		-	6,85	-

Berdasarkan data tabel diatas, pada dasarnya siswa sudah mengalami banyak peningkatan dalam tes hasil belajar. Sebagian besar siswa sudah meningkat dengan mendapatkan nilai 7 yaitu sebanyak 4 orang (57,14%), dan nilai 8 sebanyak 1 orang (14,29%). Dari 7 orang siswa, hanya ada 2 orang siswa yang mendapatkan nilai di bawah 7, yakni nilai 6 sebesar 28,57%. Secara keseluruhan hal ini termasuk dalam kategori baik.

Skor rata-rata nilai hasil tes belajar siswa pada materi ketentuan jual beli melalui penerapan metode bermain peran adalah rata-rata 6,85. Hal ini berarti masih belum mencukupi persyaratan ketuntasan belajar yang

ditetapkan oleh kurikulum yaitu rata-rata 7,0. Karena nilai tes hasil belajar (6,85) masih di bawah (7,0) rata-rata nilai tes siswa tersebut perlu ditingkatkan lagi dan untuk itu tindakan kelas perlu dilanjutkan pertemuan pembelajaran kembali pada siklus kedua.

e. Refleksi Tindakan Kelas Siklus I

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) dan hasil tes belajar pertemuan pertama dan kedua tindakan kelas siklus I, maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran mata pelajaran fiqih dengan penerapan metode bermain peran sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ketentuan jual beli dinyatakan cukup efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan presentasi 75% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 85,71% pada pertemuan kedua. Skor rata-rata 2,57 pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 3,03 pada pertemuan kedua, dan termasuk kategori baik, namun belum mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Hal ini dilihat dari kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran, masih ada beberapa aspek yang belum optimal (lihat tabel 4.5. dan 4.8) seperti pelaksanaan pembelajaran tidak sesuai dengan alokasi waktu yang digunakan, tidak adanya appersepsi/pre test, tidak melaksanakan pembelajaran secara runtut, serta tidak mengaitkan materi dengan realitas kehidupan atau pengetahuan lain yang relevan.

- 2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui metode bermain peran cukup mendukung dan sangat membantu siswa memahami pelajaran serta dapat meningkatkan prestasi siswa dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada:
 - a) Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang meningkat yakni 68% pada pertemuan pertama, meningkat menjadi 78% pada pertemuan kedua. Hal ini termasuk dalam kategori baik.
 - b) Hasil tes belajar siswa juga mengalami peningkatan pada pertemuan pertama rata-rata nilai 6,42, dan pertemuan kedua rata-rata nilai 6,85.
- 3) Berdasarkan temuan tersebut, maka kegiatan pembelajaran pada materi ketentuan jual beli dengan menggunakan metode bermain peran masih perlu ditingkatkan lagi dan untuk itu tindakan kelas perlu dilanjutkan pertemuan pembelajaran kembali pada siklus II.

2. Tindakan Kelas Siklus II

Siklus II Pertemuan Pertama (2 x 35 menit)

a. Persiapan

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

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran fiqih dengan standar kompetensi mengenal ketentuan jual beli, kompetensi dasar yang diinginkan adalah mampu melaksanakan jual beli dengan benar dan beserta tata caranya.
- 2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)

- 3) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi
 - 4) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM)
- b. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)
- 1) Kegiatan Awal (10 menit)
 - Guru memberi salam
 - Presensi siswa
 - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
 - Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis
 - Guru melakukan apersepsi/pre test untuk mengingatkan kembali pelajaran dengan melakukan tanya jawab kepada siswa tentang ketentuan jual beli.
 - Guru memberikan penguatan bagi siswa yang jawabannya benar dan memberi kesempatan kepada peserta didik yang lain bila jawaban salah
 - Guru mengarahkan siswa agar menyimak penjelasan tentang ketentuan jual beli yang benar.
 - 2) Kegiatan Inti (40 menit)
 - Guru menjelaskan materi tentang ketentuan jual beli meliputi, pengertian, rukun, syarat sah, khiyar, dan membedakan jual beli yang diperbolehkan maupun yang dilarang

- Membagi siswa ke dalam kelompok belajar (menjadi 2 kelompok) yang terlibat sebagai pemain dan kelompok yang terlibat sebagai pengamat
- Masing-masing kelompok diberikan skenario peran yang telah disiapkan guru sebelumnya
- Melaksanakan pertunjukan sesuai dengan isi cerita yang terdapat pada bahan pembelajaran
- Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan pembelajaran.

3) Kegiatan Akhir (20 menit)

- Melakukan tes kepada siswa.
- Memberikan penghargaan kepada siswa yang dianggap peran dan penghayatannya bagus pada waktu pertunjukan
- Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat nilai tertinggi
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) sebagai bahan pengayaan.
- Guru menutup pelajaran

c. Hasil Tindakan Kelas

1) 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 sebagaimana berikut di bawah ini:

Tabel 4.11. Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama (Siklus II)

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor
		Ya	Tidak	Pertemuan 1
I	Kegiatan Awal			
1	Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, LKS, alat evaluasi, dan lembar observasi guru dan siswa)	✓	-	4
2	Menyiapkan media/alat belajar	✓	-	4
3	Memeriksa kesiapan siswa	✓	-	4
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	✓	-	4
5	Melaksanakan appersepsi/pre tes	✓	-	3
6	Memotivasi siswa	✓	-	4
II	Kegiatan Inti Pembelajaran			
7	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok	✓	-	3
8	Menjelaskan cara kerja dalam kelompok sebagai pemain dan sebagai pengamat	✓	-	3
9	Memberi petunjuk tentang tata cara pembelajaran bermain peran	✓	-	4
10	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	✓	-	4
11	Membuat skenario untuk bermain peran sesuai materi yang diajarkan	✓	-	4
12	Membimbing siswa bermain peran pada materi ketentuan jual beli	✓	-	3
13	Menganalisis dan mengevaluasi temuan dalam pembelajaran bermain peran	✓	-	3
14	Memberi penguatan/reward siswa yang berhasil melakukan dengan baik & benar	✓	-	3
15	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	-	✓	1
16	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	✓	-	3
17	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	✓	-	3
18	Membagi/mengerjakan lembar kerja siswa (LKS)	✓	-	3
19	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran	✓	-	4
20	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	✓	-	4
21	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	✓	-	4
22	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	✓	-	3
23	Melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	-	✓	1

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor
		Ya	Tidak	Pertemuan 1
III	Kegiatan Akhir			
24	Melaksanakan tes akhir kepada siswa	✓	-	4
25	Menyampaikan hasil penilaian/tes kepada siswa	✓	-	3
26	Memberikan penghargaan	✓	-	3
27	Memberikan tugas/PR sebagai pengayaan	✓	-	4
28	Menutup pelajaran	✓	-	4
Jumlah		26	2	94
Rata-rata				3,35
Kategori				Baik

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentasi} &= \frac{\text{Jumlah Jawaban}}{\text{Jumlah Aspek}} \times 100\% \\ &= \frac{26}{28} \times 100 = 86,22\% \end{aligned}$$

Dari persentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru telah berjalan dengan maksimal. Semua aspek telah dilaksanakan dengan baik, sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Hanya beberapa aspek yang belum dilaksanakan dengan optimal.

Dalam pertemuan pertama siklus II ini memperoleh skor rata-rata 3,35 secara keseluruhan hal ini termasuk kategori Baik. Dari kegiatan tersebut diketahui pula bahwa materi pembelajaran yang diperankan siswa sudah berjalan dengan maksimal. Sebagian besar siswa sudah memahami pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan presentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sangat baik. Hal ini menampilkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran telah tercapai.

2) Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran fiqih pada materi ketentuan jual beli yang benar menurut agama Islam dengan menggunakan metode bermain peran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12. Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM Pertemuan Kedua (Siklus II)

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru					√
2	Menjawab pertanyaan guru				√	
3	Mengajukan pertanyaan yang belum jelas			√		
4	Menanggapi/mengerjakan Lembar Kerja Siswa					√
5	Penghayatan siswa pada peran yang dimainkan				√	
6	Aktivitas siswa dalam bermain peran jual beli					√
7	Disiplin siswa dalam memainkan peran jual beli			√		
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran				√	
9	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran					√
10	Menyimpulkan hasil pembelajaran bermain peran tentang materi ketentuan jual beli				√	
Total Skor		43				

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

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Aspek}} \times 100\% \\ &= \frac{42}{50} \times 100 = 84\% \end{aligned}$$

Dari persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar lebih aktif dari siklus pertama. Hal ini karena pembelajaran ketentuan jual beli dengan penerapan metode bermain peran sudah lebih disukai anak karena semuanya aktif belajar dan lebih mudah memahami pelajaran. Aktivitas siswa dalam siklus II pertemuan pertama ini sudah meningkat dan pembelajaran berjalan dengan baik dan maksimal.

3) Tes Hasil Belajar Siswa

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

Tabel 4.13. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa (Siklus II Pertemuan 1)

No	Nilai	Frekuensi	Nilai x Frekuensi	Persentase Ketuntatasan
1.	10	-	-	-
2.	9	-	-	-
3.	8	2	16	28,57% / T
4.	7	4	28	57,14% / T
5.	6	1	6	14,29% / TT
6.	5	-	-	-
7.	4	-	-	-
8.	3	-	-	-
Jumlah		7	50	100%
Rata-Rata		-	7,14	-

Berdasarkan data tabel diatas, pada dasarnya siswa sudah mengalami banyak peningkatan dalam tes hasil belajar. Dari 7 orang siswa, hanya ada 1 orang siswa yang mendapatkan nilai di bawah 7, yakni nilai 6 sebanyak 1 orang atau 14,29%. Sebagian besar nilai siswa sudah meningkat dengan mendapatkan nilai 7

yaitu sebanyak 4 orang (57,14%), dan nilai 8 sebanyak 2 orang (28,57). Secara keseluruhan termasuk dalam kategori baik.

Skor rata-rata nilai hasil tes belajar siswa pada materi ketentuan jual beli melalui metode bermain peran yang telah diuraikan pada tabel di atas adalah 7,14. Hal ini berarti di atas persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan oleh kurikulum yaitu 7,00 sudah terpenuhi. Hal ini perlu dilanjutkan lagi pertemuan kedua dengan penyampaian materi kembali untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Siklus II Pertemuan Kedua (2 x 35 menit)

a. Persiapan

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

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran fiqih dengan standar kompetensi mengenal ketentuan jual beli, kompetensi dasar yang diinginkan adalah mampu melaksanakan jual beli dengan benar dan beserta tata caranya.
- 2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)
- 3) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi
- 4) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM)

b. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

1) Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru memberi salam
- Presensi siswa
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
- Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis
- Guru melakukan apersepsi/pre test untuk mengingatkan kembali pelajaran dengan melakukan tanya jawab kepada siswa tentang ketentuan jual beli.
- Guru memberikan penguatan bagi siswa yang jawabannya benar dan memberi kesempatan kepada peserta didik yang lain bila jawaban salah
- Guru mengarahkan siswa agar menyimak penjelasan tentang ketentuan jual beli yang benar.

2) Kegiatan Inti (40 menit)

- Guru menjelaskan materi tentang ketentuan jual beli meliputi, pengertian, rukun, syarat sah, khiyar, dan membedakan jual beli yang diperbolehkan maupun yang dilarang
- Membagi siswa ke dalam kelompok belajar (menjadi 2 kelompok) yang terlibat sebagai pemain dan kelompok yang terlibat sebagai pengamat

- Masing-masing kelompok diberikan skenario peran yang telah disiapkan guru sebelumnya
- Melaksanakan pertunjukan sesuai dengan isi cerita yang terdapat pada bahan pembelajaran
- Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan pembelajaran.

3) Kegiatan Akhir (20 menit)

- Melakukan tes kepada siswa.
- Memberikan penghargaan kepada siswa yang dianggap peran dan penghayatannya bagus pada waktu pertunjukan
- Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat nilai tertinggi
- Memberikan pekerjaan rumah (PR) sebagai bahan pengayaan.
- Guru menutup pelajaran

c. Hasil Tindakan Kelas

1) Observasi kegiatan pembelajaran

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

Tabel 4.14. Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Kedua (Siklus II)

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor
		Ya	Tidak	Pertemuan 2
I	Kegiatan Awal			
1	Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, LKS, alat evaluasi, dan lembar observasi guru dan siswa)	✓	-	4
2	Menyiapkan media/alat belajar	✓	-	4
3	Memeriksa kesiapan siswa	✓	-	4
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	✓	-	4
5	Melaksanakan appersepsi/pre tes	✓	-	4
6	Memotivasi siswa	✓	-	4
II	Kegiatan Inti Pembelajaran			
7	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok	✓	-	3
8	Menjelaskan cara kerja dalam kelompok sebagai pemain dan sebagai pengamat	✓	-	3
9	Memberi petunjuk tentang tata cara pembelajaran bermain peran	✓	-	4
10	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	✓	-	4
11	Membuat skenario untuk bermain peran sesuai materi yang diajarkan	✓	-	4
12	Membimbing siswa bermain peran pada materi ketentuan jual beli	✓	-	3
13	Menganalisis dan mengevaluasi temuan dalam pembelajaran bermain peran	✓	-	3
14	Memberi penguatan/reward siswa yang berhasil melakukan dengan baik & benar	✓	-	3
15	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	✓	-	3
16	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	✓	-	4
17	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	✓	-	3
18	Membagi/mengerjakan lembar kerja siswa (LKS)	✓	-	3
19	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran	✓	-	4
20	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	✓	-	4
21	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	✓	-	4
22	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	✓	-	3

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor
		Ya	Tidak	Pertemuan 2
23	Melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	✓	-	3
III	Kegiatan Akhir			
24	Melaksanakan tes akhir kepada siswa	✓	-	4
25	Menyampaikan hasil penilaian/tes kepada siswa	✓	-	3
26	Memberikan penghargaan	✓	-	4
27	Memberikan tugas/PR sebagai pengayaan	✓	-	4
28	Menutup pelajaran	✓	-	4
Jumlah		28	-	101
Rata-rata				3,60
Kategori				Baik Sekali

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentasi} &= \frac{\text{Jumlah Jawaban}}{\text{Jumlah Aspek}} \times 100\% \\ &= \frac{28}{28} \times 100 = 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan presentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sangat baik dan sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Kemudian agar lebih meningkatkan kualitas pembelajaran, tahapan-tahapan dalam aspek mengajar yang masih memperoleh skor 3 agar lebih ditingkatkan. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

2) Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran metode bermain peran pada materi ketentuan jual beli yang benar dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 4.15. Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM Pertemuan Kedua (Siklus II)

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru					√
2	Menjawab pertanyaan guru				√	
3.	Mengajukan pertanyaan yang belum jelas				√	
4	Menanggapi/mengerjakan Lembar Kerja Siswa					√
5	Penghayatan siswa pada peran yang dimainkan				√	
6.	Aktivitas siswa dalam bermain peran jual beli				√	
7	Disiplin siswa dalam memainkan peran jual beli				√	
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					√
9	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran					√
10	Menyimpulkan hasil pembelajaran bermain peran tentang materi ketentuan jual beli					√
Total Skor		45				

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

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Aspek}} \times 100\% \\ &= \frac{45}{50} \times 100\% = 90\% \end{aligned}$$

Dari persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar lebih aktif dari pertemuan pertama siklus II. Hal ini karena melalui metode bermain peran anak lebih aktif belajar dan lebih semangat sehingga lebih mudah memahami materi pelajaran ketentuan jual beli.

Pada dasarnya pertemuan kedua siklus II sudah teratasi, siswa sudah mampu menjawab mengetahui ketentuan jual beli pada mata pelajaran fiqih dengan lebih baik sehingga proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan aktif dan menyenangkan.

3) Tes hasil belajar siswa

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

Tabel 4.16. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Kedua (Siklus II)

No	Nilai	Frekuensi	Nilai x Frekuensi	Persentase Ketuntatasan
1.	10			
2.	9	1	9	14,28% / T
3.	8	3	24	42,86% / T
4.	7	3	21	42,86% / T
5.	6			
6.	5	-	-	-
7.	4	-	-	-
8.	3	-	-	-
Jumlah		7	54	100%
Rata-Rata		-	7,71	-

Berdasarkan data tabel diatas, pada dasarnya siswa sudah mengalami banyak peningkatan dalam tes hasil belajar, tidak ada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 7. Sebagian besar siswa sudah meningkat prestasi belajarnya dengan mendapatkan nilai 7 yaitu sebanyak 3 orang (42,86%), nilai 8 sebanyak 3 orang (42,86%), dan nilai 9 sebanyak 1 orang (14,28%). Secara keseluruhan termasuk dalam kategori baik sekali.

Skor rata-rata nilai hasil tes belajar siswa pada materi jual beli melalui penerapan metode bermain peran yang adalah 7,71. Hal ini berarti sudah di atas persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan oleh kurikulum yaitu 7,00 sudah terpenuhi dan telah mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

d. Refleksi Tindakan Kelas Siklus II

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran dan hasil tes belajar pertemuan pertama (1) dan pertemuan kedua (2) pada tindakan kelas siklus II, maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam materi ketentuan jual beli cukup efektif dilaksanakan pada pembelajaran fiqih sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Hal ini terbukti pada siklus II dari pertemuan pertama 86,22% dan pertemuan kedua sudah mencapai keseluruhan, yakni 100%. Skor rata-rata 3,35 pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 3,60 pada pertemuan kedua, hal ini termasuk kategori baik sekali. Berdasarkan presentasi dan skor rata-rata tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sangat baik dan sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.
- 2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sangat membantu siswa memahami pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada:

- a) Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang meningkat yakni 84% pada pertemuan pertama menjadi 90% pada pertemuan kedua. Hal ini termasuk kategori baik sekali.
 - b) Hasil tes belajar siswa juga mengalami peningkatan pada pertemuan pertama rata-rata nilai 7,14 dan pertemuan kedua rata-rata nilai 7,71. Hal ini berarti sudah di atas persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan oleh kurikulum fiqih yaitu 7,00 sudah terpenuhi dan telah mengalami peningkatan yang cukup signifikan
- 3) Berdasarkan temuan tersebut, maka kegiatan pembelajaran pembelajaran metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih pada materi ketentuan jual beli yang benar dinyatakan berhasil sangat efektif, karena berada di atas indikator ketuntasan belajar yang ditetapkan kurikulum yakni 7,00.

C. Pembahasan

Dari temuan yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan 2 siklus dengan 4 kali pertemuan 4 x (2 x 35 menit) melalui observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam KBM, penilaian formatif, maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran fiqih dengan metode bermain peran pada materi ketentuan jual beli pada siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan sudah dapat berjalan dengan baik sebagaimana kita lihat dari persentasi dan skor rata-rata siklus I dan II.

1. Kegiatan belajar mengajar materi ketentuan jual beli dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan sebagaimana direncanakan guru berlangsung dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari presentase hasil observasi teman sejawat terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti yaitu persentase siklus I pertemuan pertama 75% dengan skor rata-rata 2,57 dan pertemuan kedua 85,71% dengan skor rata-rata 3,03. Adapun persentase siklus II mengalami peningkatan secara signifikan yaitu pertemuan pertama 86,22% dengan skor rata-rata 3,335 dan pertemuan kedua 100% dengan skor rata-rata 3,60. Hal ini termasuk kategori baik sekali.
2. Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang meningkat dari persentase siklus I yakni 68% pada pertemuan pertemuan pertama menjadi 78% pada pertemuan kedua. Kemudian persentase siklus II lebih meningkat lagi yakni dari yakni 84% pada pertemuan pertemuan pertama menjadi 90% pada pertemuan kedua.
3. Berdasarkan tes hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata nilai pada pertemuan pertama yaitu 6,42 dan pertemuan kedua 6,85. Kemudian meningkat pada siklus II yakni pada pertemuan pertama 7,14 dan pada pertemuan kedua 7,71. Dengan demikian dapat dikatakan berhasil karena hasil yang dicapai sudah memenuhi ketuntasan dalam belajar yang targetnya nilai ketuntasan belajar 7,00. Dengan adanya kerja sama yang baik antara siswa dan guru sehingga menghasilkan prestasi yang baik untuk siswa.

4. Tindakan kelas pada mata pelajaran fiqih dalam materi ketentuan jual beli melalui metode bermain peran di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan dinyatakan berhasil dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan tercapai dengan pelaksanaan siklus I dan siklus II.

Berdasarkan temuan-temuan di atas, maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan. Hal ini dapat dilihat dari hasil pertemuan siklus I sampai dengan siklus II telah mengalami banyak peningkatan jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang masih berada di bawah standar ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh kurikulum mata pelajaran fiqih.

Bahkan melalui metode bermain peran kreativitas siswa dalam pembelajaran menjadi lebih berkembang dan pembelajaran menjadi menarik kreatif dan menyenangkan. Penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ketentuan jual beli menjadi lebih maksimal karena melalui penerapan metode bermain peran siswa lebih memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.