

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melaksanakan pra penelitian tindakan. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 14 November 2015 pukul 08.00- 09.30. Tujuan dilaksanakannya kegiatan pra penelitian ini yaitu untuk mengetahui prestasi belajar PKn sebelum dilaksanakannya metode *role playing* (bermain peran). Pada kegiatan ini peneliti bertindak sebagai observer, sedangkan Ibu Anna Wahyuningsih selaku guru mata pelajaran PKn mengajar seperti biasanya. Berikut ini hasil observasi yang dapat peneliti paparkan :

1. Kegiatan Siswa
 - a. Kedisiplinan siswa di dalam kelas pada proses pembelajaran PKn baik. Hal ini terlihat pada saat guru sudah masuk ruangan kelas kemudian anak-anak menjawab salam dan berdoa sebelum memulai pelajaran sama seperti hari-hari biasanya. Pada saat pelajaran berlangsung, anak-anak juga mengikuti dengan baik.
 - b. Keaktifan siswa dalam pembelajaran ini cukup baik. Beberapa siswa mampu menjawab pertanyaan secara lisan dan beberapa siswa berani bertanya soal materi yang dianggap kurang jelas. Akan tetapi tak sedikit

pula siswa yang asyik bermain sendiri ketika guru menyampaikan soal, ada juga yang melamun dan bahkan tidak memperhatikan sama sekali materi yang di sampaikan oleh gurunya.

- c. Keadaan siswa dengan lingkungan masih kurang, siswa belum bisa berinteraksi dengan guru. Hal ini terlihat masih banyak siswa yang hanya diam mendengarkan penjelasan dari guru dan ketika diberi pertanyaan tidak bisa menjawabnya.
 - d. Kemampuan siswa dalam mengerjakan tes cukup. Banyak siswa yang bisa mengerjakan sendiri, akan tetapi tak sedikit pula yang menyontek buku yang diletakan di dalam laci. Ketika hal itu diketahui guru, kemudian buku itu diminta kemudian siswa tidak dapat mengerjakan soal dan mengumpulkan lembar hasil pekerjaannya yang baru terisi sebagian.
2. Proses pembelajaran oleh guru
- a. Ketrampilan guru dalam membuka pelajaran masih kurang. Meskipun guru sudah mendapatkan perhatian dari siswa, akan tetapi guru kurang memperhatikan mengenai pentingnya menjelaskan tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan.
 - b. Ketrampilan menyampaikan dan menjelaskan materi baik. Di dalam menyampaikan materi, guru sudah menjelaskannya dengan metode ceramah dan

nampaknya guru sudah benar-benar menguasai materi pelajaran PKn yang tengah diajarkan.

- c. Keterampilan dalam mengelola kelas cukup. Guru kurang bisa mendorong siswa aktif dalam pembelajaran. Siswa lebih banyak duduk di tempat dan diam mendengarkan penjelasan guru.
- d. Keterampilan mengelola waktu baik. Guru memulai proses pembelajaran dan mengakhiri dengan tepat. Dalam memeberikan waktu untuk mengerjakan tes juga sudah sesuai dan proporsional.
- e. Ketrampilan menutup pelajaran baik. Guru membuat kesimpulan bersama siswa. Guru memberikan pekerjaan rumah dan mengingatkan siswa untuk belajar di rumah serta mengerjakan pekerjaan rumah dengan baik.

3. Tes Pra Tindakan

Sebelum melakukan tindakan siklus, peneliti telah melakukan pendampingan pembelajaran dan tes pra penelitian tindakan. Tes tersebut digunakan untuk mengetahui prestasi belajar awal siswa kelas IV MIT Nurul Islam semarang dalam mata pelajaran PKn serta sebagai dasar tolak ukur prestasi belajar PKn setelah diadakan siklus I dan siklus II.

Table 4.1. Nilai Hasil Belajar Pra Siklus

No	Responden	Pra-siklus	
		Nilai	T/TT
1	R-1	50	TT
2	R-2	60	TT
3	R-3	60	TT
4	R-4	55	TT
5	R-5	40	TT
6	R-6	60	TT
7	R-7	50	TT
8	R-8	70	T
9	R-9	60	TT
10	R-10	80	T
11	R-11	90	T
12	R-12	60	TT
13	R-13	55	TT
14	R-14	60	TT
15	R-15	90	T
16	R-16	50	TT
17	R-17	50	TT
18	R-18	80	T
19	R-19	55	TT
20	R-20	70	T
21	R-21	95	T
22	R-22	50	TT
23	R-23	66	TT
24	R-24	60	TT
25	R-25	80	T
26	R-26	85	T
Jumlah		1670	
Rata-rata		64,24%	

Dari data hasil belajar siswa sesudah pembelajaran pra siklus yang di paparkan di atas, dapat diperoleh data siswa secara klasikal yang sudah tuntas sebagai berikut:

1. Presentase siswa yang telah tuntas belajar

Banyak siswa = 26 siswa

Siswa yang telah Tuntas belajar = 9 siswa

Presentase siswa yang telah tuntas belajar

$$= \frac{9}{26} \times 100\% = 34,6\%$$

2. Presentase siswa yang belum tuntas belajar

Banyak siswa = 26 siswa

Siswa yang belum tuntas belajar = 17

Presentase siswa yang belum tuntas belajar

$$= \frac{17}{26} \times 100\% = 65,4\%$$

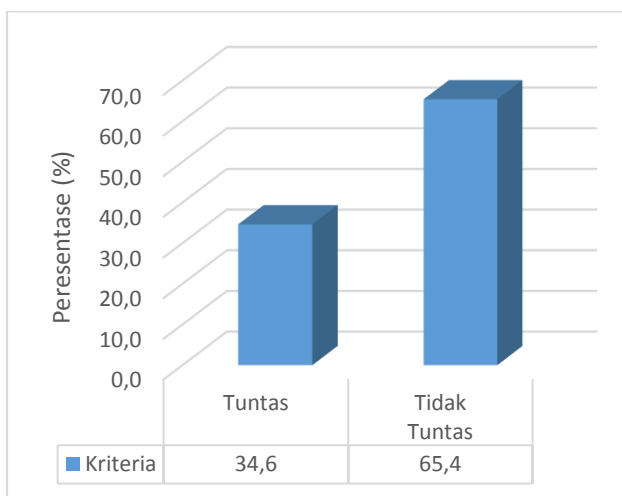
Tabel 4.2. Hasil Ketuntasan Belajar Pra Siklus

Kriteria	Frekuensi	%
Tuntas	9	34,6
Tidak Tuntas	17	65,4
Jumlah	26	100

Berdasarkan pada tabel di atas, hasil pra siklus menunjukkan yang tuntas 9 responden (34,6%) sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 17 responden (65,4%). Berdasarkan hasil penelitian belum memenuhi ketuntasan

belajar dan mengalami ketuntasan masih jauh dari 80% maka perlu dilakukan siklus selanjutnya yaitu siklus I

Gambar 4.1. Prosentase Ketuntasan Belajar Pra Siklus



B. Analisis Data per Siklus

Penilaian tindakan kelas dengan menerapkan strategi *role playing* ini dilakukan selama dua siklus. Penelitian ini berlangsung di ruang kelas IV MIT Nurul Islam Semarang. Pelaksanaan tindakan ini berlangsung pada tanggal 21 November 2015 pukul 08.00 – 09.30. Pembelajaran PKn di MIT Nurul Islam Semarang disesuaikan dengan materi yang dipelajari. Materi yang dipelajari adalah materi tentang menggambarkan struktur organisasi Desa dan Kecamatan mata pelajaran PKn dengan sumber belajar buku paket (Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD kelas IV, penerbit Erlangga).

1. Tindakan Siklus 1

Tindakan siklus ini dilaksanakan pada tanggal 21 November 2015. Alokasi waktu pertemuan adalah 2 X 35 menit. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan

Berdasarkan hipotesis tindakan dan identifikasi masalah, maka peneliti menyusun rencana pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* yang bertujuan agar peserta didik aktif dan lebih memahami materi yang disampaikan, sehingga pembelajaran bisa lebih efektif dan hasil belajar peserta didik meningkat. Selanjutnya peneliti bersama guru yang bertindak sebagai observer melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menyusun skenario pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat serangkaian kegiatan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.
- 2) Menyusun lembar observasi
- 3) Mempersiapkan alat dan bahan yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Menyusun soal evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, guru melakukan tindakan pembelajaran yang sudah disusun dalam skenario pembelajaran (RPP). Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Apersepsi

- a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- b) Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa untuk mengawali pelajaran..
- c) Menyiapkan perhatian peserta didik dengan melakukan absensi.

Motivasi

- a) Menanyakan kepada peserta didik tentang kegiatan apa saja yang dilakukan setelah pulang sekolah.
- b) Menjelaskan mengenai metode *role playing* yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran.
- c) Menggali pengetahuan siswa tentang materi “struktur organisasi Desa dan pemerintah Kecamatan”

- d) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan
- 2) Kegiatan inti
- Eksplorasi*
- a) Guru menjelaskan pengertian dari struktur organisasi desa dan pemerintah kecamatan.
 - b) Guru menjelaskan pengertian dari masing-masing tugas dan tanggung jawab sebagai perangkat desa.
 - c) Guru memperlihatkan/menampilkan video tentang struktur organisasi desa dan pemerintah kecamatan, dan peserta didik mengamati dengan cermat
 - d) Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
 - e) Salah satu peserta didik diminta untuk menjawab sekilas pertanyaan mengenai struktur organisasi desa dan pemerintah kecamatan.
 - f) Siswa lain di minta untuk memperhatikan temannya yang sedang menjelaskan
 - g) Guru meminta beberapa peserta didik untuk maju kedepan memperagakan

sebagai perangkat desa maupun kecamatan.

- h) Guru menggunakan pendekatan pembelajaran, media pembelajaran dalam hal ini metode *role playing* (bermain peran), untuk siswa lain mengamati.
- i) Melibatkan peserta lain untuk mengamati teman yang sedang maju ke depan untuk bermain peran dan aktif dalam setiap pembelajaran.

Elaborasi

- a) Guru menanyakan pemahaman siswa tentang materi yang sudah diajarkan.
- b) Memberi kesempatan untuk berfikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.
- c) Guru membagikan selembar kertas yang berisi soal-soal.
- d) Guru melakukan penilaian terhadap hasil pekerjaan peserta didik, dan membahas dari setiap butir soal.
- e) Guru mengevaluasi.

Konfirmasi

- a) Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap materi yang dibahas.

- b) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum di ketahui.
 - c) Guru memberi penguatan kepada siswa tentang materi struktur organisasi desa dan pemerintah kecamatan.
- 3) Kegiatan akhir
- a) Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi).
 - b) Memberikan pada peserta didik untuk bertanya dan berpendapat.
 - c) Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.
- c. Observasi Kegiatan

Peneliti yang juga sebagai oservator (pengamat) melakukan pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran dan keaktifan siswa selama proses kegiatan pembelajaran. Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, metode yang digunakan, pemberian kesimpulan dan penguatan, memotivasi siswa serta keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar.

Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap segala aktivitas siswa secara cermat dengan

menggunakan lembar observasi siswa yang telah dipersiapkan sebelumnya. Aspek yang diamati yaitu keaktifan yang meliputi memperhatikan guru menjelaskan materi dengan sungguh-sungguh, mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik dan tanggung jawab, serta berinisiatif untuk mencatat atau merangkum hal-hal yang penting dan aktif dalam menanyakan hal yang belum diketahui.

1) Hasil proses

Dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM), guru telah melaksanakannya dengan susunan scenario yang telah dibuat sebelumnya. Sedangkan peneliti dengan menggunakan data hasil observasi mengamati dan mencatat hal-hal yang sekiranya dapat menjadi bahan observasi selanjutnya, antara lain yaitu keaktifan siswa selama proses belajar mengajar (KBM).

Pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar (KBM) di siklus I ini dengan menggunakan metode *role playing* dirasa kurang efektif. Hal ini dilihat pada proses pembelajaran masih ada beberapa siswa yang kurang aktif atau kurang antusias dalam mengikuti (KBM), masih banyaknya siswa

yang mengalami kebingungan, dan kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru pada saat proses pembelajaran serta kurang tertarik untuk mengikuti dan memperhatikan materi yang disampaikan guru. Hal ini dikarenakan masih adanya beberapa siswa yang belum mengetahui dan memahami tentang metode pembelajaran *role playing*, sehingga menimbulkan tak sedikit siswa yang acuh pada saat proses pembelajaran. Akan tetapi, dengan penerapan metode *role playing* pada proses pembelajaran hasil belajar siswa bertambah dan menunjukkan peningkatan dibanding pada pra siklus.

2) Hasil Belajar

Peneliti menentukan ketuntasan hasil belajar siswa berdasarkan KKM yang ditetapkan instansi pendidikan. Untuk hasil ketuntasan yaitu 65, artinya hasil belajar siswa dinyatakan tuntas apabila hasil belajar siswa telah mencapai nilai 65 keatas. Gambaran klasikal dikatakan tuntas apabila telah mencapai 80%.

Nilai hasil belajar siswa dalam siklus I diambil dari nilai tes evaluasi siswa pada akhir

pembelajaran penyampaian materi di siklus I. Akan tetapi untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar pada siswa setelah dilaksanakan pembelajaran di siklus I, maka peneliti juga mengumpulkan data dari nilai siswa pada *pre-test*. Perbandingan nilai sebelum (*pre-test*) dan sesudah pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3: Perbandingan Nilai Hasil Belajar Pra-Siklus dan Siklus I

No	Responden	Pra-siklus		Siklus I	
		Nilai	T/TT	Nilai	T/TT
1	R-1	50	TT	60	TT
2	R-2	60	TT	75	T
3	R-3	60	TT	80	T
4	R-4	55	TT	70	T
5	R-5	40	TT	55	TT
6	R-6	60	TT	75	T
7	R-7	50	TT	70	T
8	R-8	70	T	80	T
9	R-9	60	TT	70	T
10	R-10	80	T	95	T
11	R-11	90	T	95	T
12	R-12	60	TT	60	TT
13	R-13	55	TT	65	TT
14	R-14	60	TT	80	T
15	R-15	90	T	100	T
16	R-16	50	TT	60	TT
17	R-17	50	TT	65	TT
18	R-18	80	T	90	T

19	R-19	55	TT	65	TT
20	R-20	70	T	85	T
21	R-21	95	T	100	T
22	R-22	50	TT	70	T
23	R-23	66	TT	60	TT
24	R-24	60	TT	60	TT
25	R-25	80	T	90	T
26	R-26	85	T	90	T
Jumlah		1670		1965	
Rata-rata		64,24%		75,58%	

Dari data nilai hasil belajar siswa sesudah pembelajaran siklus I di atas, bisa diperoleh data ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebagai berikut.

- 1) Presentase siswa yang telah tuntas belajar

Banyak siswa = 26 siswa

Siswa yang telah tuntas = 17 siswa

Pesentase siswa yang telah tuntas belajar

$$= \frac{17}{26} \times 100\% = 65,4\%$$

- 2) Presentase siswa yang belum tuntas belajar

Siswa yang belum tuntas = 9 siswa

Presentase siswa yang belum tuntas belajar

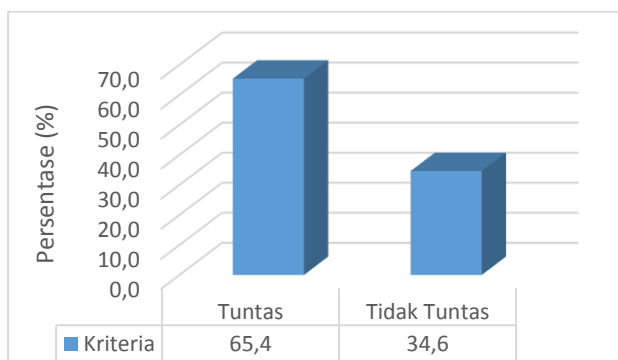
$$= \frac{9}{26} \times 100\% = 34,6\%$$

Tabel 4.4. Hasil Ketuntasan Belajar Siklus I

Kriteria	Frekuensi	%
Tuntas	17	65,4
Tidak Tuntas	9	34,6
Jumlah	26	100

Berdasarkan pada tabel di atas, hasil siklus I menunjukkan yang tuntas 17 responden (65,4%) sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 9 responden (34,6%). Berdasarkan hasil penelitian belum memenuhi ketuntasan belajar dan mengalami ketuntasan masih dari 80% maka perlu dilakukan siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Gambar 4.2. Prosentase Ketuntasa Belajar Siklus I



d. Refleksi dan Kolaborasi

Berdasarkan dari oservasi dan hasil nilai di akhir tes siklus I, dalam hasil pembelajaran siklus I dengan menggunakan metode *role playing*, proses pembelajaran yang berlangsung mulai terlihat efektif, hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya keaktifan para peserta didik dan hasil tes. Akan tetapi ada beberapa catatan yang menjadi bahan evaluasi untuk proses selanjutnya:

- 1) Beberapa siswa belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan metode *role playing*.
- 2) Beberapa siswa belum memahami perintah yang disampaikan guru.
- 3) Penyampaian materi oleh guru masih dirasa terlalu cepat.
- 4) Banyak siswa yang tertawa ketika teman-temannya bermain peran di depan kelas.

Karena dirasa masih adanya beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran pada siklus I, hal ini akan berdampak pada kurangnya tingkat pemahaman siswa dalam materi yang disampaikan. Hal ini bisa dilihat dari data hasil belajar siswa pada siklus I yang menunjukkan bahwa indikator ketuntasan belajar siswa secara klasikal belum

tercapai. Pada pembelajaran siklus I ini masih ada 9 siswa (34,6%) yang belum tuntas belajar dengan nilai dibawah 65, sedangkan untuk siswa yang telah tuntas belajar ada 17 siswa (65,4%) dengan nilai diatas 65. Hal ini berarti pada perbaikan pembelajaran di siklus I ini dikatakan belum tuntas secara klasikal, karena masih ada beberapa siswa yang belum tuntas.

Dari hasil observasi pada siklus I, peneliti melakukan refleksi dengan mengevaluasi kegiatan yang di lakukan di siklus I, dan berusaha mencari solusi terhadap permasalahan yang di dapat di kelas selama proses pembelajaran dengan melakukan tindakan selanjutnya.

Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang tuntas, peneliti meningkatkan cara pembelajaran untuk memotivasi siswa sehingga siswa menjadi antusias dan aktif mengikuti proses pembelajaran. Peneliti juga berupaya supaya suasana di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mencapai indikator keberhasilan.

Dari hasil refleksi yang dilakukan peneliti bersama kolaborator didapat beberapa solusi untuk digunakan sebagai rumusan dalam upaya perbaikan

terhadap proses pembelajaran di siklus I dengan metode *role playing* pada mata pelajaran PKn materi menggambarkan struktur organisasi Desa dan pemerintah Kecamatan kelas IV MIT Nurul Islam Semarang. Beberapa solusi tersebut antara lain:

- 1) Menyusun kembali skenario pembelajaran (RPP) dan soal evaluasi untuk siklus II
- 2) Penjelasan materi akan di sampaikan kepada siswa dengan lebih pelan
- 3) Guru menjelaskan mengenai pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* lebih terperinci.

Dalam penelitian pembelajaran pada siklus I ini, meskipun hasilnya belum tuntas secara klasikal akan tetapi sudah terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Sebagian besar siswa merasa senang dan antusias dalam proses pembelajaran menggunakan metode *role playing*.

2. Tindakan siklus II.

a. Perencanaan

Dari hasil refleksi di siklus I memperlihatkan bahwa pembelajaran PKn materi menggambarkan struktur organisasi Desa dan pemerintah Kecamatan dengan menggunakan metode *role playing* sudah berjalan dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan

adanya bukti data dari peningkatan hasil belajar peserta didik. Namun peningkatan tersebut belum mencapai standar yang ditetapkan, sehingga perlu diadakan perencanaan lanjutan untuk siklus II.

Pada siklus II ini peneliti membuat rencana perbaikan pembelajaran yang merupakan kelanjutan perbaikan pembelajaran di siklus I. Pada siklus II ini peneliti merencanakan akan melaksanakan perbaikan dengan lebih mengaktifkan peserta didik dengan memberikan variasi-variasi kecil agar peserta didik tidak jenuh dan lebih aktif.

Peneliti menyusun kembali scenario pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan soal test siklus II. Peneliti juga akan lebih menekankan materi yang belum dipahami secara pelan.

b. Pelaksanaan tindakan

Pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 28 November 2015 pukul 08.00 – 09.30. Tindakan pada siklus II ini peneliti lebih berusaha menekankan pada penyampaian materi yang dirasa masih kurang dipahami siswa dan perhatian khusus untuk kelompok yang dirasa masih kurang aktif dan antusias pada saat proses pembelajaran pada siklus I. Untuk mengetahui daya ingat kepehaman siswa guru

mengadakan tanya jawab dengan siswa tentang materi menggambarkan struktur organisasi Desa dan pemerintah Kecamatan. Untuk mengoptimalkan pembelajaran guru menjelaskan materi dengan mendetail. Untuk beberapa siswa yang masih kurang aktif diberi perhatian khusus dan motivasi.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di siklus II, skenarionya sama halnya dengan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, hanya saja perbedaan dalam penyampaian materi. Disini siswa bermain drama tanpa naskah sehingga diharapkan siswa bisa berimprovisasi sendiri.

1) Kegiatan awal

Apersepsi

- a) Guru mengucapkan salam.
- b) Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa untuk mengawali pelajaran.

Motivasi

- a) Menanyakan kepada siswa mengenai kefahaman materi dan mengenai hal yang masih belum siswa pahami pada pertemuan minggu lalu.
- b) Menggali pengetahuan siswa tentang materi “Struktur organisasi desa dan pemerintah kecamatan”.

- c) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2) Kegiatan inti

Eksplorasi

- a) Guru menekankan kembali pengertian dari struktur organisasi desa dan pemerintah kecamatan.
- b) Guru menjelaskan kembali materi struktur organisasi desa dan pemerintah kecamatan dengan lebih pelan agar peserta didik mudah memahaminya.
- c) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok.
- d) Guru menjelaskan proses pembelajaran selanjutnya dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran).
- e) Guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk menampilkan *acting* (bermain peran) berperan sebagai aparat desa dan kecamatan serta tugas dan tanggung jawabnya.
- f) Setiap anggota kelompok wajib berperan aktif.
- g) Guru menilai dari setiap kelompok, dan menentukan kelompok mana yang terbaik.

- h) Guru menggunakan pendekatan pembelajaran, media pembelajaran dalam hal ini metode *role playing* (bermain peran).
- i) Untuk kelompok lain mengamati teman yang sedang meragakan sebagai tokoh aparat desa dan kecamatan.

Elaborasi

- a) Guru menanyakan pemahaman siswa tentang materi yang sudah diajarkan.
- b) Memberi kesempatan untuk berfikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.
- c) Guru membagikan selemba kertas yang berisi soal-soal.
- d) Guru melakukan penilaian terhadap hasil pekerjaan peserta didik, dan membahas dari setiap butir soal.
- e) Guru mengevaluasi.

Konfirmasi

- a) Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap materi yang dibahas.
- b) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum di ketahui.

- c) Guru memberi penguatan kepada siswa tentang materi struktur organisasi desa dan pemerintah kecamatan.

3) Kegiatan akhir

Penutup

- a) Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi).
- b) Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam

c. Observasi

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dapat melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran di siklus II. Dari lembar observasi dapat peneliti ketahui hasil penelitian masalah di siklus II ini sudah mengalami peningkatan di bandingkan pembelajaran di siklus I.

1) Hasil Proses

Jika dibandingkan dengan hasil pembelajaran siklus I, pada siklus II ini hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan yang cukup baik. Siswa juga lebih antusias dan serius dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Siswa pun sudah dapat

melakukan metode *role playing* secara mandiri meskipun tanpa teks naskah.

2) Hasil Belajar Siswa

Di akhir tindakan kegiatan pembelajaran di siklus II ini, ternyata hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran. Hal ini bisa dilihat dengan hasil perolehan nilai belajar siswa yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran di siklus I. Jumlah siswa yang tuntas pun meningkat hingga mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode *role playing* telah berhasil. Di bawah ini adalah tabel perbandingan hasil belajar siswa yang diperoleh siswa pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 4.5. Tabel Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Pra-Siklus, Siklus 1 Dan Siklus 2

No	Responden	PT	T/TT	S1	T/TT	S2	T/TT
1	R-1	50	TT	60	TT	80	T
2	R-2	60	TT	75	T	80	T
3	R-3	60	TT	80	T	95	T
4	R-4	55	TT	70	T	85	T
5	R-5	40	TT	55	TT	60	TT
6	R-6	60	TT	75	T	75	T

7	R-7	50	TT	70	T	85	T
8	R-8	70	T	80	T	80	T
9	R-9	60	TT	70	T	80	T
10	R-10	80	T	95	T	100	T
11	R-11	90	T	95	T	100	T
12	R-12	60	TT	60	TT	70	T
13	R-13	55	TT	65	TT	75	T
14	R-14	60	TT	80	T	90	T
15	R-15	90	T	100	T	95	T
16	R-16	50	TT	60	TT	70	T
17	R-17	50	TT	65	TT	75	T
18	R-18	80	T	90	T	100	T
19	R-19	55	TT	65	TT	80	T
20	R-20	70	T	85	T	90	T
21	R-21	95	T	100	T	100	T
22	R-22	50	TT	70	T	90	T
23	R-23	66	TT	60	TT	65	T
24	R-24	60	TT	60	TT	70	T
25	R-25	80	T	90	T	90	T
26	R-26	85	T	90	T	100	T
Jumlah		1670		1965		2180	
Rata-rata		64,24%		75,58%		83,85%	

Keterangan:

PT = Pra Siklus

S1 = Nilai Siklus 1

S2 = Nilai Siklus 2

Dari data nilai hasil siswa sesudah pembelajaran di siklus II diatas, maka peneliti dapat memperoleh data ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebagai berikut

- 1) Pesentase siswa yang telah tuntas belajar

$$\text{Banyak siswa} = 26$$

$$\text{Siswa yang telah tuntas belajar} = 25$$

Pesentase siswa yang telah tuntas belajar

$$= \frac{25}{26} \times 100\% = 96,1\%$$

- 2) Presentase siswa yang belum tuntas belajar

Siswa yang belum tuntas belajar

$$= 1 \text{ siswa}$$

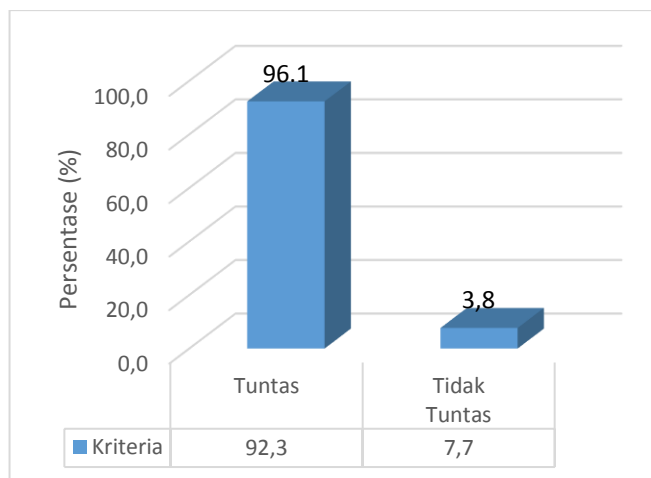
Pesentase siswa yang belum tuntas belajar

$$= \frac{1}{26} \times 100\% = 3,8\%$$

Tabel 4.6. Hasil Ketuntasan Belajar Siklus II

Kriteria	Frekuensi	%
Tuntas	25	96,1
Tidak Tuntas	1	3,8
Jumlah	26	100

Gambar 4.3. Prosentase Ketuntasa Belajar Siklus II



Berdasarkan pada tabel di atas, hasil siklus II menunjukkan yang tuntas 25 responden (96,1%) sedangkan yang tidak tuntas hanya 1 responden (3,8%). Berdasarkan hasil penelitian sudah tuntas karena nilai tuntas sudah lebih dari 80%.

Setelah dilakukannya penelitian di akhir pembelajaran pada siklus II, hasilnya sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Karena hampir seluruh siswa mencapai ketuntasan minimal, sehingga tuntas belajar klasikal sudah tercapai.

d. Refleksi dan Kolaborasi

Dilihat dari data yang diperoleh dari pelaksanaan di siklus II menunjukan bahwa adanya

peningkatan yang cukup signifikan yaitu aktifitas dan prestasi belajar siswa. Hal ini di mulai dengan selama proses pembelajaran PKn dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* antusias dan hasil belajar siswa meningkat. Dalam penelitian perbaikan pembelajaran ini, sudah tuntas secara klasikal dan sudah terlihat adanya peningkatan belajar saat mengikuti proses pembelajaran dan nilai hasil belajar siswa. Pengamat dapat menyimpulkan, bahwa semua siswa sudah cocok dengan metode *role playing*. Dilihat dari hasil observasi terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan dari siklus I. sedangkan untuk ketuntasan belajar siswa pada pelaksanaan di siklus II ini juga meningkat dengan presentase ketuntasan mencapai 96,1%.

Dilihat dari hasil refleksi di siklus II yang dilakukan peneliti bersama kolaborator disini guru kelas IV Ibu Anna Wahyuningsih, S.Ag ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi Menggambarkan Struktur Organisasi Desa dan Pemerintah Kecamatan kelas IV MIT Nurul Islam Semarang dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* telah berhasil, untuk itu siklus dihentikan

karena sudah mencapai ketuntasan hasil belajar siswa. Mengingat antusias siswa dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa selama diterapkannya metode *role playing* ini, guru PKn kelas IV menggunakan metode yang sama untuk pembelajaran selanjutnya.

C. Analisis Data (Akhir)

Setelah dilakukan penelitian melalui beberapa siklus pada pembelajaran PKn menggambarkan struktur organisasi Desa dan pemerintah Kecamatan, hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini terlihat pada nilai rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal.

1. Siklus I

Antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran meningkat dibandingkan sebelum dilaksanakannya penilaian perbaikan pembelajaran. Siswa sangat tertarik dengan metode mengajar guru. Namun ada beberapa siswa yang masih minder untuk menanyakan hal yang belum dipahami saat mengalami kesulitan, dan masih belum aktif mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Antusias siswa dalam perbaikan pembelajaran masih belum maksimal, masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan arahan yang disampaikan guru. Dari hasil penelitian di akhir perbaikan pembelajaran di siklus I

walaupun masih ada beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan yaitu 9 anak sehingga ketuntasan secara klasikal hanya mencapai 65,4% sedangkan ketuntasan minimal secara klasikal yang harus dicapai adalah 80%, namun dari hasil data sudah mengalami peningkatan prestasi pada pembelajaran siklus I bila dibandingkan sebelum perbaikan. Table berikut ini adalah Presentase peningkatan prestasi siswa pada siklus I bila dibandingkan dengan *Pra-siklus*.

Tabel 4.7. Prosentase Peningkatan Pestasi Belajar Siklus I

No	Responden	Peningkatan Prestasi%
1	R-1	20%
2	R-2	25%
3	R-3	33,4%
4	R-4	27,3%
5	R-5	37,5%
6	R-6	25%
7	R-7	40%
8	R-8	14,3%
9	R-9	16,7%
10	R-10	18,1%
11	R-11	5,6%
12	R-12	0%
13	R-13	9,1%
14	R-14	33,4%
15	R-15	11,2%
16	R-16	20%
17	R-17	10%
18	R-18	12,5%
19	R-19	9.1%
20	R-20	21,5%
21	R-21	5,3%

22	R-22	40%
23	R-23	9,1%
24	R-24	0%
25	R-25	12,5%
26	R-26	6%
Jumlah		462,6
Rata-rata		17.8%

2. Siklus II

Dalam pelaksanaan pembelajaran di siklus II ini, guru lebih memotivasi siswa dan memacu siswa untuk lebih memperhatikan setiap langkah yang terdapat dalam metode pembelajaran *role playing* sehingga pada akhirnya semua siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan baik dan antusias dengan metode *role playing* sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan menghayati materi yang di sampaikan guru. Dalam langkah perbaikan pembelajaran di siklus II ini sangat berdampak positif bagi siswa demi memperbaiki tingkat penguasaan materi dan prestasi belajar siswa.

Dalam siklus II ini ada peningkatan prestasi belajar siswa. Semua siswa sudah mengerjakan apa yang ditugaskan guru dengan penuh antusias dan memperhatikan dari setiap penjelasan materi yang disampaikan guru. Sehingga pada akhirnya siswa dapat memahami metode *role playing* dan mulai bisa bermain

peran secara mandiri meskipun tanpa naskah atau arahan dari guru sehingga guru cukup membimbing seperlunya.

Dalam pembelajaran di siklus II ini keterlibatan siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan disbanding siklus I. Dari hasil perbaikan pembelajaran disiklus II terlihat adanya peningkatan prestasi belajar siswa bila dibandingkan dengan perbaikan pembelajaran di siklus I.

Tabel 4.8. Prosentase Peningkatan Prestasi Belajar Siklus II

No	Responden	Peningkatan Prestasi%
1	R-1	33,4%
2	R-2	6,7%
3	R-3	18,8%
4	R-4	21,5%
5	R-5	9,1%
6	R-6	0%
7	R-7	21,5%
8	R-8	0%
9	R-9	14,3%
10	R-10	5,3%
11	R-11	5,3%
12	R-12	16,7%
13	R-13	25%
14	R-14	12,5%
15	R-15	-5%
16	R-16	16,7%
17	R-17	36,4%
18	R-18	11,2%
19	R-19	33,4%
20	R-20	5,9%
21	R-21	0%
22	R-22	28,6%

23	R-23	25%
24	R-24	16,7%
25	R-25	0%
26	R-26	11,2%
Jumlah		370,2
Rata-rata		14,2%

Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* memberikan prestasi belajar yang lebih baik, hal ini dilihat berdasarkan dari hasil penelitian dan pengamatan tes pembahasan yang dikemukakan di atas , peningkatan prestasi siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Dengan menggunakan metode *role playing* yang melibatkan siswa dapat lebih meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan guru sehingga berdampak pada prestasi hasil belajar siswa. Dengan menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran siklus I dan siklus II dapat dilihat adanya perubahan pada siswa, baik dari semangat belajar siswa dan tentunya prestasi belajar siswa meningkat.

Sebagai gambaran dari penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap mata pelajaran PKn secara umum yang telah dilaksanakan pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat digambarkan pada table sebagai berikut;

*Tabel 4.9. Peningkatan Nilai Hasil Belajar Pra-Siklus,
Siklus I, Dan Siklus II*

No	Responden	PT	S1	S2	PP1	PP2
1	R-1	50	60	80	20%	33,4%
2	R-2	60	75	80	25%	6,7%
3	R-3	60	80	95	33,4%	18,8%
4	R-4	55	70	85	27,3%	21,5%
5	R-5	40	55	60	37,5%	9,1%
6	R-6	60	75	75	25%	0%
7	R-7	50	70	85	40%	21,5%
8	R-8	70	80	80	14,3%	0%
9	R-9	60	70	80	16,7%	14,3%
10	R-10	80	95	100	18,1%	5,3%
11	R-11	90	95	100	5,6%	5,3%
12	R-12	60	60	70	0%	16,7%
13	R-13	55	65	75	9,1%	25%
14	R-14	60	80	90	33,4%	12,5%
15	R-15	90	100	95	11,2%	-5%
16	R-16	50	60	70	20%	16,7%
17	R-17	50	65	75	10%	36,4%
18	R-18	80	90	100	12,5%	11,2%
19	R-19	55	65	80	9,1%	33,4%
20	R-20	70	85	90	21,5%	5,9%
21	R-21	95	100	100	5,3%	0%
22	R-22	50	70	90	40%	28,6%
23	R-23	66	60	65	9,1%	25%
24	R-24	60	60	70	0%	16,7%
25	R-25	80	90	90	12,5%	0%
26	R-26	85	90	100	6%	11,2%

PT = Pra Siklus

S1 = Nilai Siklus 1

S2 = Nilai Siklus 2

PP1 = Peningkatan Prestasi Siklus 1

PP2 = Peningkatan Prestasi Siklus 2

Tabel 4.10. Hasil Ketuntasan Belajar Pra Siklus,
Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	9	17	25
Tidak Tuntas	17	9	1
Jumlah	26	26	26

Gambar 4.1. Prosentase Ketuntasan Belajar Pra Siklus,
Siklus I dan Siklus II

