BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di kelas VI MIN Kalibuntu Wetan dengan jumlah siswa 45 orang yang terdiri atas 19 siswa laki-laki dan 26 siswa perempuan pada materi pokok Khalifah Umar bin Khattab dengan beberapa kompetensi dasar yang dijabarkan dalam beberapa indikator keberhasilan, yaitu : menceritakan silsilah, kepribadian Umar bin Khattab,peristiwa Umar masuk Islam, pengangkatan Umar menjadi khalifah, perjuangannya dalam dakwah Islam dan wafatnya Umar bin Khattab. Dari Kompetensi Dasar dan indikator inilah, maka peneliti tindakan kelas ini dapat dicapai melalui tiga siklus yaitu pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III yang dimulai dari 3 Maret sampai 2 April 2011. Adapun pelaksanaan hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. Pelaksanaan Tindakan Pra Siklus

   Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada pembelajaran sebelum dilakukan tindakan pada siklus I, Peneliti menemukan kekurangan dalam proses pembelajaran di Kelas VI MIN Kalibuntu Wetan. Pelaksanaan pembelajaran pra siklus untuk kelas VI yang diampu oleh Bapak Moh. Arief, S.PdI masih menggunakan metode yang kurang variatif yaitu menggunakan metode ceramah dan sumber pembelajaran masih bergantung pada Lembar Kerja Siswa (LKS).

   Dengan model pembelajaran tersebut, masih banyak siswa yang belum terlibat aktif dalam pembelajaran karena mereka hanya mencatat di buku catatannya masing-masing dan hanya mendengar apa yang diterangkan guru. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab kegagalan siswa dalam menyelesaikan soal-soal Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang dijadikan sebagai salah satu paramater hasil belajar.

Sebelum pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan penggunaan metode *Role Playing*, telah dilaksanakan tes untuk materi Khalifah Umar bin Khattab pada kelas VI. Tes tersebut dapat ditunjukkan oleh Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Belakjar Kognitif Siswa pada Pra Siklus

Hasil Belajar	**Jumlah**	**Persentase**
Siswa Tuntas Belajar	18	40,00
Siswa Tidak Tuntas Belajar	27	60,00
Jumlah Siswa	45	100,00
Rata-rata Nilai	58	58,00

Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang materi khalifah Umar bin Khattab masih rendah. Jumlah siswa yang belum tuntas belajar ada 27 anak, di mana rata-rata hasil belajar masih di bawah KKM 65.

Pada tabel di atas juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar 58,00 dengan tingkat keberhasilan 58 % dan ketuntasan klasikal 40,00 % jauh di bawah ketuntasan klasikal yang diharapkan 85 %.

Di samping itu pula berdasarkan hasil wawancara dan informasi dari guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bahwa rata-rata hasil belajar pada aspek afektif dan psikomotorik juga menunjukkan tingkat keberhasilan 50,00 % dan aspek psikomotorik 52,00 %.

Dari pengamatan dan temuan diatas kemudian didiskusikan dengan guru mitra (kolaboran) untuk mencari solusinya atau mendiskusikan metode pembelajaran yang akan diterapkan pada tahap berikutnya yaitu pembelajaran dengan metode *Role Playing*.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran SKI dengan menggunakan metode *Role Playing* pada materi Khalifah Umar bin Khattab dengan Kompetensi Dasar “Menceritakan silsilah, kepribadian Umar bin Khattab, peristiwa Umar

masuk Islam dan pengangkatannya menjadi Khalifah". Adapun penjelasan pelaksanaan tindakan pada siklus I akan dijelaskan dalam empat tahap yaitu sebagai berikut :

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut :

1) Berkolaborasi dengan guru mitra (kolaboran) menentukan tindakan perbaikan atas permasalahan yang teridentifikasi pada pra siklus yaitu dengan penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran SKI materi Khalifah Umar bin Khattab.
2) Peneliti dan guru mitra (kolaboran) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dengan metode *Role Playing* di dalamnya.
3) Menyiapkan skenario pembelajaran berupa percakapan tentang materi Khalifah Umar bin Khattab.
4) Berkolaborasi dengan guru mitra menyusun alat evaluasi berupa soal isian untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran. Selain itu pula menyiapkan lembar pengamatan (observasi) untuk mengetahui hasil belajar afektif dan psikomotorik.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan Siklus I dilakukan hari Jum'at tanggal 11 Maret 2011 pukul 07.00 WIB sampai dengan pukul 08.10 WIB. Pembelajaran dilakukan di ruang kelas VI MIN Kalibuntu Wetan Kendal. Sebelum pelaksanaan tindakan siklus I dimulai, peneliti bersama guru mitra menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Persiapan yang dilakukan berupa menyiapkan lembar skenario untuk siswa dan menata ruang kelas.

Pada kegiatan pendahuluan ini guru melakukan kegiatan di antaranya; memberikan motivasi dan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberi arahan kegiatan pembelajaran dengan metode *Role Playing*. Selanjutkan membagi kelas menjadi 5 kelompok,

tiap kelompok terdiri atas 9 orang. Skenario yang telah disiapkan dibagi pada masing-masing siswa untuk dibaca dan dipahami yang selanjutnya mereka menentukan sendiri peran yang dimainkan. Setelah dirasa cukup guru mempersiapkan jalannya cerita dengan membagi acak kelompok mana yang lebih dahulu tampil.

Kegiatan pada tahap inti (pelaksanaan) meliputi : (1) tiap kelompok maju ke depan bergantian untuk mendramatisasikan masalah sesuai skenario yang telah disiapkan; (2) Siswa yang tidak mendapat tugas berperan, mencatat segala hal yang berhubungan dengan materi; (3) Guru mengawasi dan memberi kebebasan kepada siswa untuk bermain peran; dan (4) Guru dapat menghentikan *Role Playing* pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.

Kegiatan diskusi dilaksanakan setelah semua kelompok selesai berperan. Dalam diskusi ini guru mengajak siswa untuk membicarakan dan membahas masalah yang telah diperankan, mengenai informasi apa yang bisa didapatkan, kritikan dan masukan kepada kelompok yang telah bermain peran. Selanjutnya diadakan evaluasi dan klarifikasi.

Pertemuan siklus I dilanjutkan pada hari Sabtu tanggal 12 Maret 2011 pukul 07.00 WIB sampai 08.10 WIB untuk melakukan evaluasi dengan memberikan tes untuk mengukur tingkat penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

c. Pengamatan

1) Pengamatan hasil belajar pada aspek afektif

Hasil belajar pada aspek afektif kegiatan pembelajaran siswa diukur dengan menggunakan lembar observasi aktivitas afektif pada saat berlangsungnya pembelajaran SKI pada materi Khalifah Umar bin Khattab dengan menggunakan metode *Role Playing*. Dalam penilaian aspek afektif digunakan skala pada tiap aspek dengan rentang 1 sampai 4. Jika ada 45 siswa, maka skor minimum adalah 45 dan skor maksimum 180 pada tiap aspek.

Berdasarkan hasil analisis pada lembar observasi aktivitas afektif didapat data sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil Analisis Lembar Observasi Aspek Afektif Siklus I

No.	Aspek Afektif yang Diamati	Skor	Persentase (%)
1	Tenggang rasa	108	60,00
2	Perhatian	108	60,00
3	Kerjasama	98	54,44
4	Tanggung jawab	103	57,22
	Nilai rata-rata	**104,25**	**57,91**
	Katagori	**Cukup**	

Berdasarkan tabel analisis di atas menunjukkan persentase rata-rata keberhasilan 57,91% dengan katagori cukup. Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat siswa melakukan kegiatan pembelajaran masih terdapat kekurangan diantaranya sebagai berikut :

a) Masih terdapat beberapa siswa kurang tanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan mendramatisasikan skenario yang telah dipersiapkan. Hal tersebut ditunjukkan dengan kurang seriusnya siswa dalam kegiatan *Role Playing*.
b) Kerja sama dalam kelompok masih kurang. Hal ini bisa dilihat koordinasi antar anggota dalam satu kelompok belum baik.
c) Diskusi kelompok masih belum efektif karena tidak semua anggota kelompok bisa menghargai (mempunyai tenggang rasa) terhadap siswa lain. Hal ini bisa ditunjukkan pada saat siswa lain berpendapat terkadang disepelekan.

2) Pengamatan hasil belajar pada aspek psikomotorik

Hasil belajar pada aspek psikomotorik pembelajaran siswa diukur dengan aspek psikomotorik kegiatan pengamatan (observasi) aktivitas psikomotorik pada saat melakukan dramatisasi

(bermain peran) di kelas VI. Pada observasi aktivitas psikomotorik menggunakan skor seperti halnya pada aspek afektif yaitu dengan skala pada tiap aspek dengan rentang 1 sampai 4. Dengan demikian jika dari penelitian ada 45 siswa, maka skor minimum 1 x 45 adalah 45 point dan skor 4 x 45 adalah 180 point. Berdasar hasil analisis pada lembar observasi aktivitas psikomotorik menghasilkan data sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Analisis Lembar Observasi Aktivitas Psiokomotorik Siklus I

No.	Aspek Psikomotorik yang Diamati	Skor	Persentase (%)
1	Ketrampilan bermain peran	104	57,78
2	Mengajukan dan menjawab pertanyaan	107	59,4
3	Mengemukakan ide / gagasan	103	57,22
4	Jalinan komunikasi	103	57,22
	Nilai rata-rata	**104,25**	**57,92**
	Katagori	**Cukup**	

Berdasarkan tabel analisis di atas menunjukkan persentase rata-rata keberhasilan 57,92 % dengan katagori cukup. Katagori tersebut diperjelas dengan analisis hasil pengamatan peneliti terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* adalah sebagai berikut :

a) Masih terdapat siswa yang kurang sungguh-sungguh memainkan peran sesuai skenario.
b) Siswa yang terampil mengajukan dan menjawab pertanyaan masih sedikit.
c) Siswa dalam mengemukakan ide/gagasan masih banyak yang mengalami kesulitan, demikian juga dalam jalinan komunikasi juga sama.

3) Pengamatan hasil belajar pada aspek kognitif

Hasil belajar pada aspek kognitif pada Siklus I ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.4 Hasil Analisis Tes Kognitif Siklus I

Hasil Belajar	**Jumlah**	**Persentase**
Siswa Tuntas Belajar	30	66,67
Siswa Tidak Tuntas Belajar	15	33,23
Jumlah Siswa	45	100,00
Rata-rata Nilai	69,33	69,33

Berdasarkan hasil analisis tes pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dibanding dengan rata-rata nilai siswa sebelum dilakukan tindakan. Pada pra siklus nilai rata-rata siswa adalah sebesar 58,00 dan pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 69,33. Pada tindakan siklus I terdapat 15 (33,23%) siswa yang tidak tuntas belajar karena dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65. Ketuntasan klasikal pada siklus I sudah mencapai 66,67% yang berarti 26,67% lebih tinggi dari pra siklus yang hanya mencapai 40,00%. Akan tetapi ketuntasan klasikal tersebut masih dibawah Ketuntasan Klasikal yang diharapkan yaitu 85%.

d. Refleksi

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat pelaksanaan tindakan pembeljaran, peneliti bersama guru mitra melakukan refleksi hasil belajar pada siklus I. sebelum tindakan refleksi dilakukan, peneliti melakukan analisis hasil belajar siswa berupa tes kognitif dan lembar pengamatan aktivitas siswa. Analisis pengamatan hasil belajar siklus I dilakukan dengan melihat 3 (tiga) aspek penilaian, yaitu aspek kognitif, psikomotorik dan afektif. Pada aspek kognitif, rata-rata hasil

belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan sebesar 11,33 point dibanding rata-rata sebelum dilakukan tindakan. Rata-rata sebelum dilakukan tindakan yaitu sebesar 58,00 dan rata-rata nilai hasil belajar pada siklus I yaitu sebesar 69,33.

Pada aspek psikomotoriik, hasil belajar menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 57, 92 % dengan katagori cukup. Untuk aspek afektif juga menunjukkan hal yang sama yaitu tingkat keberhasilan 57,91 % dengan katagori cukup.

Setelah peneliti melakukan analisis hasil belajar, kemudian dilanjutkan dengan melakukan diskusi dengan guru mitra untuk mengatasi kekurangan pada tindakan siklus I dan menyusun rencana untuk melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Perbaikan yang dilakukan pada siklus berikutnya adalah persiapan skenario sebelum pembelajaran materi Khalifah Umar bin Khattab dengan metode *Role Playing* dimulai, guru dan peneliti lebih intensif dalam memberi arahan dan bimbingan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada saat *Role Playing* berlangsung, selain itu bimbingan intensif juga dilakukan pada saat diskusi kelompok untuk menganalisis peran yang telah dimainkan oleh siswa sehingga siswa dapat terkondisikan dengan baik.

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pembelajaran SKI materi Khalifah Umar bin Khattab dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siklus II dilaksanakan melalui 4 (empat) tahapan, yaitu sebagai berikut :

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II di antaranya sebagai berikut :

1) Menyusun RPP sesuai Kompetensi Dasar yang sama tetapi indikator yang lain yaitu menjelaskan perjuangan Umar bin Khattab dalam dakwah Islam dan menjelaskan wafatnya Umar bin Khattab.

2) Mendiskusikan RPP, lembar observasi aktivitas afektif, psikomotorik dan kognitif.
3) Menyiapkan skenario *Role Playing*.
4) Menyiapkan soal tes isian untuk mengevaluasi hasil belajar kognitif.

b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus II ini dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 18 Maret 2011 pukul 07.00 WIB sampai 08.10 WIB. Persiapan *Role Playing* dilaksanakan 15 menit sebelumnya pada saat siswa-siswa melakukan tadarus rutin dan membaca Asmaul Husna di kelas. Siswa dikelompokkan menjadi 5 kelompok. Kemudian masing-masing kelompok mengambil skenario yang telah disiapkan untuk dipelajari.

Pada awal pembelajaran guru memberikan motivasi dan apersepsi, menjelaskan tujuan pembelajaran dan melakukan pengarahan siswa sebelum mendramatisasi skenario yang telah disiapkan. Guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada siswa dengan mengajukan 2 pertanyaan sebagai rangsangan awal siswa untuk merumuskan hipotesis dari permasalahan yang diajukan. Pertanyaan tersebut adalah 1) siapakah Umar bin Khattab; 2) apa saja perjuangan yang dilakukan. Pada saat guru mengajukan pertanyaan tersebut, siswa diarahkan untuk merumuskan masalah yang diajukan guru. Setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Sama halnya siklus I, pada siklus II langkah pembelajaran sama yaitu tiap kelompok mendiskusikan peran yang akan dimainkan, mempelajari dialog skenario yang telah dibagikan dan kemudian maju untuk melaksanakan *Role Playing* secara bergantian. Bagi siswa yang tidak mendapat peran, mengamati dan mencatat hal-hal yang berhubungan dengan materi. Pada tahapan ini guru semakin intensif membimbing dan mengarahkan siswa. Setelah semua kelompok maju, dilakukan diskusi mengenai masalah yang telah diperankan, mengenai informasi apa yang bisa didapatkan, kritikan dan masukan kepada kelompok

yang telah bermain peran, selanjutnya diadakan evaluasi dan klarifikasi.

Tes siklus II dilakukan pada hari Sabtu 19 Maret 2011, tes berlangsung dengan suasana yang kondusif dari pukul 07.00 WIB sampai 08.10 WIB.

c. Pengamatan

1) Pengamatan hasil belajar pada aspek afektif

Hasil belajar pada aspek afektif kegiatan pembelajaran siswa diukur dengan menggunakan lembar observasi aktivitas afektif pada saat pembelajaran di kelas. Pada observasi aktivitas afektif menggunakan skor minimum 1 x 45 adalah 45 point dan skor maksimum 4 x 45 adalah 180 point. Berdasarkan hasil analisis pada lembar observasi aktivitas afektif menghasilkan data sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Analisis Lembar Observasi Aspek Afektif Siklus II

No.	Aspek Afektif yang Diamati	Skor	Persentase (%)
1	Tenggang rasa	141	78,33
2	Perhatian	155	86,11
3	Kerjasama	139	77,22
4	Tanggung jawab	145	80,55
	Nilai rata-rata	**145**	**80,55**
	Katagori	**Baik Sekali**	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan persentase rata-rata keberhasilan 80,55 % dengan katagori baik sekali. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran SKI materi Khalifah Umar bin Khattab dengan menggunakan metode *Role Playing* dari siklus I dan II mengalami peningkatan sebesar 22,64 %.

Hasil pengamatan (observasi) peneliti pada saat berlangsungnya kegiatan pada siklus II didapatkan bahwa siswa

pada masing-masing kelompok sudah terlibat aktif dalam pembelajaran, saling bekerja sama, dan sudah mengembangkan sikap tanggung rasa terhadap teman dan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Namun masih ada kendala yang dirasakan guru dalam pembelajaran yaitu masih merasa kesulitan dalam mengkondisikan siswa. Hal ini terjadi karena usia siswa kelas VI masih anak-anak yang sifatnya ingin bermain. Di samping itu pula jumlah siswa yang cukup banyak dalam satu kelas.

2) Pengamatan hasil belajar pada aspek psikomotorik

Hasil belajar pada aspek psikomotorik juga diukur menggunakan lembar observasi aktivitas psikomotorik pada saat pembelajaran. Pada observasi aktivitas psikomotorik menggunakan skor minimum 1 x 45 adalah 45 point dan skor maksimum 4 x 45 adalah 180 point. Berdasarkan hasil analisis pada lembar observasi aktivitas psikomotorik menghasilkan data sebagai berikut :

Tabel 4.6 Hasil Analisis Lembar Observasi Aktivitas Psiokomotorik Siklus II

No.	**Aspek Psikomotorik yang Diamati**	**Skor**	**Persentase (%)**
1	Ketrampilan bermain peran	140	77,78
2	Mengajukan dan menjawab pertanyaan	153	85,00
3	Mengemukakan ide / gagasan	138	76,67
4	Jalinan komunikasi	166	92,22
	Nilai rata-rata	**149,25**	**82,92**
	Katagori	**Baik Sekali**	

Dari data pengamatan aktivitas psikomotorik pada siklus II menunjukkan hasil dengan kategori baik sekali dengan persentasi sebesar 82,92 %. Hasil pada siklus II ini menunjukkan adanya

peningkatan dibanding pada siklus I. Sehingga dapat dikatakan bahwa melalui metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek psikomotorik.

3) Pengamatan hasil belajar pada aspek kognitif

Hasil nilai rata-rata tes kognitif pada siklus II ini menunjukkan peningkatan sebesar 6,89 poin dibanding siklus I. pada siklus I rata-rata tes sebesar 69,33 dengan persentase keberhasilan 69,33 % dan persentase ketuntasan klasikal 66,67 %. Sedangkan rata-rata hasil tes kognitif pada siklus II sebesar 76,22 dengan persentase keberhasilan 76,22 % dan persentase ketuntasan klasikal 93,33 %. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil analisis data tes kognitif pada siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil Analisis Tes Kognitif Siklus II

Hasil Belajar	**Jumlah**	**Persentase**
Siswa Tuntas Belajar	42	93,33
Siswa Tidak Tuntas Belajar	3	06,67
Jumlah Siswa	45	100,00
Rata-rata Nilai	76,22	76,22

Pada siklus II masih terdapat 3 siswa (06,67 %) yang belum tuntas belajar karena masih dibawah KKM yaitu Asri Hidayatul, Farida Rahma, dan Syaiful Asror.

d. Refleksi

Setelah peneliti menganalisis hasil belajar siswa yang berdasarkan langkah-langkah sesuai RPP, peneliti dan guru mitra melakukan diskusi untuk membandingkan hasil belajar pada siklus I dan II. Pada siklus II ini kegiatan pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat baik dan dibuktikan dengan analisis hasil pengamatan

yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran menunjukkan hasil yang baik.

Kekurangan-kekurangan pada siklus I dapat diperbaiki dan diselesaikan pada siklus II. Perbaikan tersebut diantaranya siswa sudah dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan terlibat aktif dalam kegiatan *Role Playing* dan diskusi, siswa secara keseluruhan sudah memiliki aktivitas afektif dan psikomotorik pada saat pembelajaran, dan pembelajaran berlangsung dalam suasana menyenangkan.

Namun demikian, pembelajaran SKI pada materi Khalifah Umar bin Khattab dengan metode *Role Playing* harus dikuatkan lagi dengan siklus III yaitu penggabungan siklus I dan II untuk mengetahui ketercapaian semua indikator yang diharapkan.

4. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Pembelajaran SKI materi Khalifah Umar bin Khattab dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siklus III dilaksanakan melalui 4 (empat) tahapan, yaitu sebagai berikut :

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus III diantaranya sebagai berikut :

1) Menyusun RPP sesuai Kompetensi Dasar dengan indikator menceritakan silsilah, kepribadian Umar bin Khattab, peristiwa Umar bin Khattab masuk Islam, pengangkatannya menjadi Khalifah, menjelaskan perjuangan Umar bin Khattab dalam dakwah Islam dan menjelaskan wafatnya Umar bin Khattab.
2) Mendiskusikan RPP, lembar observasi aktivitas afektif, psikomotorik dan kognitif.
3) Menyiapkan skenario *Role Playing*.
4) Menyiapkan soal tes isian untuk mengevaluasi hasil belajar kognitif.

b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus III ini dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 25 Maret 2011 pukul 07.00 WIB sampai 08.10 WIB. Persiapan *Role Playing* dilaksanakan 15 menit sebelumnya pada saat siswa-siswa melakukan tadarus rutin dan membaca Asmaul Husna di kelas. Siswa dikelompokkan menjadi 5 kelompok. Kemudian masing-masing kelompok mengambil skenario yang telah disiapkan untuk dipelajari.

Pada awal pembelajaran guru memberikan motivasi dan apersepsi, menjelaskan tujuan pembelajaran dan melakukan pengarahan siswa sebelum mendramatisasi skenario yang telah disiapkan. Guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada siswa dengan mengajukan 2 pertanyaan sebagai rangsangan awal siswa untuk merumuskan hipotesis dari permasalahan yang diajukan. Pertanyaan tersebut adalah 1) siapakah Umar bin Khattab; 2) apa saja perjuangan yang dilakukan. Pada saat guru mengajukan pertanyaan tersebut, siswa diarahkan untuk merumuskan masalah yang diajukan guru. Setelah itu guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Sama halnya siklus I dan Siklus II, pada siklus III langkah pembelajaran sama yaitu tiap kelompok mendiskusikan peran yang akan dimainkan, mempelajari dialog skenario yang telah dibagikan dan kemudian maju untuk melaksanakan *Role Playing* secara bergantian. Kelompok I mendramatisasikan skenario A (sama siklus I) dan kelompok II mendramatisasikan skenario B (sama siklus II) dan seterusnya sampai kelompok V maju. Bagi siswa yang tidak mendapat peran, mengamati dan mencatat hal-hal yang berhubungan dengan materi. Pada tahapan ini guru semakin intensif membimbing dan mengarahkan siswa. Setelah semua kelompok maju, dilakukan diskusi mengenai masalah yang telah diperankan, mengenai informasi apa yang bisa didapatkan, kritikan dan masukan kepada kelompok yang telah bermain peran, selanjutnya diadakan evaluasi dan klarifikasi.

Tes siklus III dilakukan pada hari Sabtu tanggal 26 Maret 2011, tes berlangsung dengan suasana yang kondusif dari pukul 07.00 WIB sampai 08.10 WIB.

c. Pengamatan

1) Pengamatan hasil belajar pada aspek afektif

Hasil belajar pada aspek afektif kegiatan pembelajaran siswa diukur dengan menggunakan lembar observasi aktivitas afektif pada saat pembelajaran di kelas. Pada observasi aktivitas afektif menggunakan skor minimum 1 x 45 adalah 45 point dan skor maksimum 4 x 45 adalah 180 point. Berdasarkan hasil analisis pada lembar observasi aktivitas afektif menghasilkan data sebagai berikut :

Tabel 4.8 Hasil Analisis Lembar Observasi Aspek Afektif Siklus III

No.	Aspek Afektif yang Diamati	Skor	Persentase (%)
1	Tenggang rasa	149	82,78
2	Perhatian	156	86,67
3	Kerjasama	148	82,22
4	Tanggung jawab	150	83,33
	Nilai rata-rata	**150,75**	**83,75**
	Katagori	**Baik Sekali**	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan persentase rata-rata keberhasilan 83,75 % dengan katagori baik sekali. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran SKI materi Khalifah Umar bin Khattab dengan menggunakan metode *Role Playing* menunjukkan peningkatan sebesar 33,75 % dari pra siklus, 26,84 % dari siklus I, dan 3,20 % dari siklus II.

Hasil pengamatan (observasi) peneliti pada saat berlangsungnya kegiatan pada siklus III didapatkan bahwa siswa

pada masing-masing kelompok sudah lebih aktif dalam pembelajaran, saling bekerja sama, dan sudah mengembangkan sikap tanggung rasa terhadap teman dan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Kendala yang ada pada siklus II dalam hal mengkondisikan siswa yang ramai dan ingin bermain sendiri dapat diatasi dengan bimbingan dan pengawasan yang lebih optimal dari seorang guru.

2) Pengamatan hasil belajar pada aspek psikomotorik

Hasil belajar pada aspek psikomotorik juga diukur menggunakan lembar observasi aktivitas psikomotorik pada saat pembelajaran. Pada observasi aktivitas psikomotorik menggunakan skor minimum 1 x 45 adalah 45 point dan skor maksimum 4 x 45 adalah 180 point. Berdasarkan hasil analisis pada lembar observasi aktivitas psikomotorik menghasilkan data sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Analisis Lembar Observasi Aktivitas Psiokomotorik Siklus II

No.	Aspek Psikomotorik yang Diamati	Skor	Persentase (%)
1	Ketrampilan bermain peran	145	80,56
2	Mengajukan dan menjawab pertanyaan	157	87,22
3	Mengemukakan ide / gagasan	144	80,00
4	Jalinan komunikasi	166	92,22
	Nilai rata-rata	**153**	**85,00**
	Katagori	**Baik Sekali**	

Dari data pengamatan aktivitas psikomotorik pada siklus III menunjukkan hasil dengan kategori baik sekali dengan persentasi sebesar 85,00 %. Hasil pada siklus III ini menunjukkan adanya peningkatan dibanding pada siklus sebelumnya yaitu 33,00 % dari pra siklus, 27,08 % dari siklus I dan 2,08 % dari siklus II. Sehingga

dapat dikatakan bahwa melalui metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek psikomotorik.

3) Pengamatan hasil belajar pada aspek kognitif

Hasil nilai rata-rata tes kognitif pada siklus III ini sebesar 80,22 dengan tingkat keberhasilan 80,22 % dan ketuntasan klasikal 100 %. Pada siklus III terjadi kenaikan sebesar 28,22 poin dibandingkan pra siklus, 10,89 poin dibandingkan siklus I dan 04,00 poin dibandingkan siklus II. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil analisis data tes kognitif pada siklus III adalah sebagai berikut :

Tabel 4.10 Hasil Analisis Tes Kognitif Siklus III

Hasil Belajar	**Jumlah**	**Persentase**
Siswa Tuntas Belajar	45	100,00
Siswa Tidak Tuntas Belajar	0	0
Jumlah Siswa	45	100,00
Rata-rata Nilai	80,22	80,22

Pada siklus III seluruh siswa sudah tuntas belajar karena rata-rata nilai sudah di atas KKM dan ketuntasan klasikal sudah di atas 85%.

d. Refleksi

Setelah peneliti menganalisis hasil belajar siswa yang berdasarkan langkah-langkah sesuai RPP, peneliti dan guru mitra melakukan diskusi untuk membandingkan hasil belajar pada pra siklus, siklus I dan II. Pada siklus III ini kegiatan pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat baik dan dibuktikan dengan analisis hasil pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran menunjukkan hasil yang baik.

Kekurangan-kekurangan pada siklus II dapat diperbaiki dan diselesaikan pada siklus III. Perbaikan tersebut diantaranya siswa sudah dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan terlibat aktif dalam kegiatan *Role Playing* dan diskusi, siswa secara keseluruhan sudah memiliki aktivitas afektif dan psikomotorik pada saat pembelajaran, dan pembelajaran berlangsung dalam suasana menyenangkan. Kendala-kendala yang ada pada siklus II sudah dapat diatasi dengan bimbingan dan pengarahan seorang guru secara lebih optimal.

Dengan demikian, pembelajaran SKI pada materi Khalifah Umar bin Khattab dengan metode *Role Playing* telah menunjukkan hasil yang baik. Sehingga peneliti dan guru mitra memutuskan pembelajaran ini dicukupkan hanya pada siklus III.

B. Pembahasan

1. Pembahasan Hasil Penelitian Pada Pra Siklus

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada pembelajaran sebelum diterapkan metode *Role Playing* masih ditemukan kekurangan dalam proses pembelajaran terutama kurang pahamnya siswa dalam menguasai suatu materi khususnya materi Umar bin Khattab yang menyebabkan hasil belajar kognitif rendah yaitu dengan rata-rata nilai 58,00 dengan ketuntasan klasikal 40,00 %.

Demikian pula untuk hasil belajar pada aktivitas afektif dan psikomotorik menunjukkan nilai hasil belajar afektif adalah 50,00 % dan hasil belajar pada aspek psikomotorik adalah 52,00 %.

2. Pembahasan Hasil Penelitian pada Siklus I

Setelah diterapkan metode *Role Playing* pada pembelajaran SKI materi Khalifah Umar bin Khattab terdapat peningkatan dari sebelumnya. Rata-rata hasil belajar kognitif pada Siklus I adalah sebesar 69,33 dengan persentase keberhasilan 69,33 % dan ketuntasan klasikal 66,67 %.

Pada aspek afektif terdapat peningkatan pula bila dibandingkan sebelumnya. Rata-rata hasil belajar afektif pada siklus I adalah 57,91 % dalam katagori cukup. Hal yang sama terjadi pada aspek psikomotorik, yaitu hasil rata-ratanya 57,92 % dalam katagori cukup.

Pada tahapan siklus I ini masih terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu perbaikan dan tindakan pada siklus II.

3. Pembahasan Hasil Penelitian pada Siklus II

Berdasarkan kekurangan yang terjadi pada siklus I, maka pada siklus II dilakukan tindakan perbaikan pada pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II ini antara lain sebagai berikut :

a. Meningkatkan pengelolaan kelas yang dilakukan guru dari awal kegiatan pembelajaran sampai pada kegiatan penguatan materi di akhir pembelajaran.
b. Memberi bimbingan kepada siswa secara lebih efektif.

Dari proses perbaikan yang dilakukan pada siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif, afektif maupun psikomotorik. Peningkatan hasil belajar tersebut adalah : 1) Rata-rata hasil belajar kognitif adalah 76,22 dengan persentase keberhasilan 76,22 % dengan ketuntasan klasikal 93,33 % dan menunjukkan adanya peningkatan dibanding dengan rata-rata siklus I; 2) Hasil belajar aspek afektif pada siklus II menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 80,55 % dengan kriteria baik sekali; 3) Pada aspek psikomotorik, tingkat keberhasilan yang diperoleh sebesar 82,92 % dengan kriteria baik sekali.

4. Pembahasan Hasil Penelitian pada Siklus III

Berdasarkan kekurangan yang terjadi pada siklus II, maka pada siklus III dilakukan tindakan perbaikan pada pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Perbaikan yang dilakukan pada siklus III ini antara lain sebagai berikut :

a. Meningkatkan pengelolaan kelas yang dilakukan guru dari awal kegiatan pembelajaran sampai pada kegiatan penguatan materi di akhir pembelajaran.
b. Memberi bimbingan dan arahan kepada siswa yang masih bermain dan ramai sendiri secara lebih optimal.

Dari proses perbaikan yang dilakukan pada siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif, afektif maupun psikomotorik. Peningkatan hasil belajar tersebut adalah : 1) Rata-rata hasil belajar kognitif adalah 80,22 dengan persentase keberhasilan 80,22 % dengan ketuntasan klasikal 100 % dan menunjukkan adanya peningkatan dibanding dengan rata-rata siklus sebelumnya; 2) Hasil belajar aspek afektif pada siklus III menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 83,75 % dengan kriteria baik sekali; 3) Pada aspek psikomotorik, tingkat keberhasilan yang diperoleh sebesar 85,00 % dengan kriteria baik sekali.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa tidak terlepas dari penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran SKI, khususnya materi Khalifah Umar bin Khattab. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa melalui metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Keberhasilan dapat ditunjukkan dengan tabel di bawah ini :

Tabel 4.11 Peningkatan Hasil Belajar Kognitif

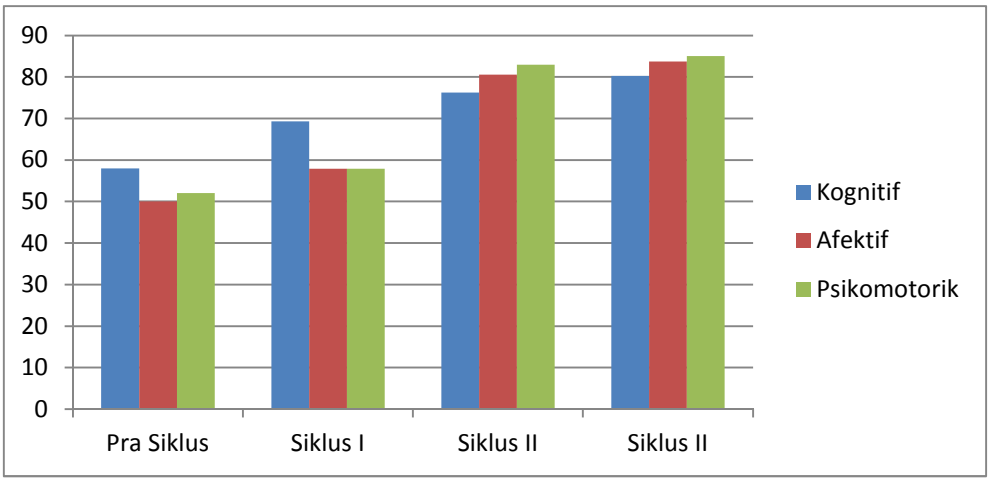
Hasil Belajar Siswa	**Pra Siklus**		**Siklus I**		**Siklus II**		**Siklus III**	
	Jml	**%**	**Jml**	**%**	**Jml**	**%**	**Jml**	**%**
Siswa Tuntas Belajar	18	40,00	30	66,67	42	93,33	45	100
Siswa yang TIdak Tuntas Belajar	27	60,00	15	33,23	3	06,67	0	0
Rata-rata Nilai	58,00	58,00	69,33	69,33	76,22	76,22	80,22	80,22

Tabel 4,12 Peningkatan Hasil Belajar Afektif dan Psikomotorik

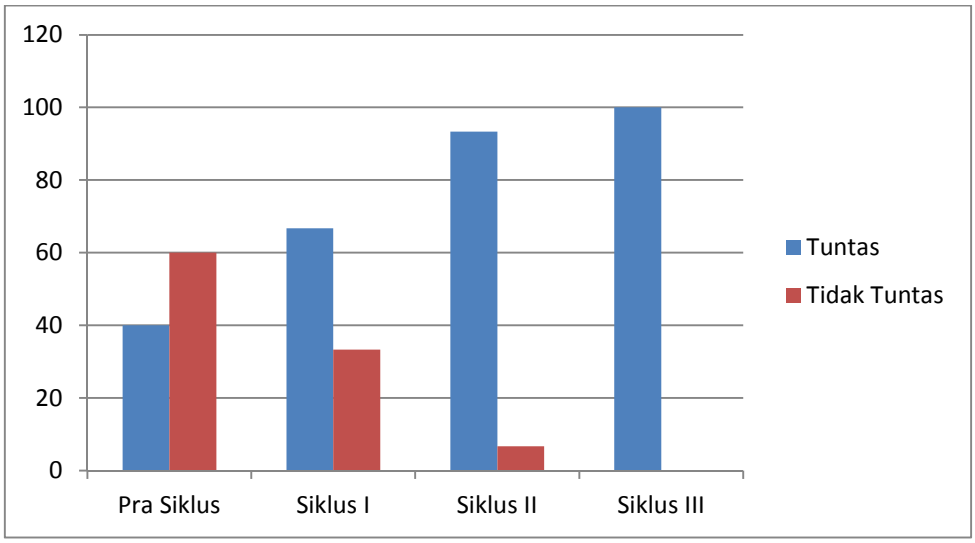
Hasil Belajar	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Afektif	50,00	57,91	80,55	83,75
Psikomotorik	52,00	57,92	82,92	85,00

Peningkatan hasil belajar aspek kognitif, afektif dan psikomotorik pada tabel di atas dapat digambarkan dalam bentuk gambar diagram di bawah ini :

Gambar 4.1. Hasil Belajar Siswa



Gambar 4.2. Ketuntasan Klasikal



Indikator keberhasilan peningkatan ini ditandai dengan meningkatnya prestasi / hasil belajar matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) peserta didik Kelas VI MIN Kalibuntu Wetan Kendal. Hal ini bisa dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III.

Pada siklus I, siklus II dan siklus III sudah terjadi peningkatan hasil belajar di mana rata-rata nilainya sudah diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65. Pada siklus II dan siklus III hasil belajar aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sudah diatas persentase ketuntasan klasikal yang diharapkan yaitu di atas 85 %.