

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Pra Siklus merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebagaimana biasanya yang tidak diikuti tindakan. Untuk mendiagnosis kondisi awal, peneliti menggunakan nilai tes ulangan harian peserta didik pada materi pokok Akhlak Terpuji pada tahun sebelumnya yaitu tahun pelajaran 2013/2014. Pada tahun yang lalu, rata-rata kelas hanya mencapai 63 sedangkan KKM yang ditentukan yaitu 70. Hal ini disebabkan proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, dari awal sampai akhir pembelajaran tanpa diselingi dengan metode lainnya dan juga tanpa menggunakan media alat peraga. Adapun nilai Pra Siklus adalah sebagai berikut

Tabel 4.1

Daftar Nilai Materi Pokok Akhlak Terpuji Tahun Pelajaran 2013/2014

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1	Abidzar bastian	70	80	Tuntas
2	Achmad diandra	70	80	Tuntas
3	Achmad nur F	70	80	Tuntas
4	Annas dwi .P	70	70	Tuntas
5	Arya satya .W	70	80	Tuntas
6	Bastian dwi A	70	60	Belum Tuntas
7	Carolina diva .A	70	40	Belum Tuntas
8	Diyah Ayu .M	70	40	Belum Tuntas
9	Chelsy Novita.L	70	70	Tuntas
10	Eka Lintang .T	70	75	Tuntas
11	Elsa Metha .E	70	80	Tuntas
12	Ghofar zakariya	70	90	Tuntas
13	Henrian bagas P	70	65	Belum Tuntas
14	Jihan azizah N	70	50	Belum Tuntas
15	Kevin Ahmad I	70	45	Belum Tuntas

16	Khoridatus S	70	55	Belum Tuntas
17	Leo jovan A	70	95	Tuntas
18	M. Chesya A	70	60	Belum Tuntas
19	M. Nurul .H	70	60	Belum Tuntas
20	M.A.alhasan	70	60	Belum Tuntas
21	M. Ajib	70	50	Belum Tuntas
22	M.Faiq M	70	75	Tuntas
23	M. Farel Yoga	70	70	Tuntas
24	M. Faried D	70	40	Belum Tuntas
25	Nabilla.M	70	70	Tuntas
26	Nabila zakiyah	70	70	Tuntas
27	Nur ahada	70	60	Belum Tuntas
28	Refanza al zahfi	70	50	Belum Tuntas
29	Rega ananda	70	60	Belum Tuntas

Keterangan :

Jumlah peserta didik seluruhnya = 29

Nilai tertinggi = 95

Nilai terendah = 40

Rata-rata kelas = 68,28

Jumlah yang tuntas KKM = 14

Jumlah yang belum tuntas KKM = 15

Ketuntasan klasikal = $\frac{14}{29} \times 100 = 48,27\%$

Yang belum tuntas = $\frac{15}{29} \times 100 = 51,72\%$

Adapun hasil analisis nilai tes ulangan harian yang diperoleh peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2

Nilai tertinggi	95
Nilai terendah	40
Rata-rata kelas	63,27%
Ketuntasan	48,27%

2. Siklus I

Dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh data-data yang dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari:

1) Menyusun kerangka pembelajaran berupa RPP.

Langkah- langkah sebelum menyusun RPP:

- (a) Menentukan indikator yang hendak dicapai peserta didik pada mata pelajaran PKn materi pokok Pemilu
- (b) Merumuskan kegiatan belajar-mengajar
- (c) Menentukan metode pembelajaran

Dalam pemilihan metode pembelajaran pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Role Playing*.

2) Menyusun lembar observasi dan evaluasi pembelajaran.

3) Menyusun dan mendesain skenario pelaksanaan tindakan.

b. Pelaksanaan tindakan

Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disiapkan. Adapun langkah-langkah pembelajaran pada siklus I secara garis besar adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

- a) Berdo'a
- b) Mengabsensi
- c) Peneliti menyiapkan materi dan alat peraga
- d) Peneliti memberikan pengantar berupa pengenalan tentang metode *Role Playing* dan bagaimana prosesnya dengan singkat, jelas dan dalam suasana yang kondusif
- e) Peneliti memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- f) Apersepsi

2) Kegiatan inti

Eksplorasi :

- a) Peneliti mengajak peserta didik menyanyikan lagu tentang nasionalisme
- b) Peneliti mengajak peserta didik mengamati gambar contoh pemilu
- c) Peneliti menanyakan kegiatan yang ada didalam gambar, misalnya:
 - Siapa yang pernah melihat pemilu?
 - Apa yang kamu lakukan jika kamu menjadi pemilih?

Elaborasi :

- a) Peneliti menyebutkan pengertian pemil
- b) Peneliti membentuk kelompok yang anggotanya 5 orang, 2 hari sebelum kegiatan pembelajaran
- c) Peneliti memanggil masing-masing kelompok untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan 2 hari sebelumnya secara bergiliran, setiap kelompok yang diberi tugas bermain peran berjumlah 5 orang
- d) Peserta didik yang duduk di kelompoknya masing-masing bertugas mengamati dan memperhatikan skenario yang sedang diperagakan
- e) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing kelompok diberikan kertas lembar kerja.
- f) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya kemudian peneliti memberikan kesimpulan secara umum

Konfirmasi :

- a) Bertanya jawab tentang hal-hal yang belum dipahami peserta didik.
- 3) Penutup (kegiatan akhir)
- a) Peneliti menyimpulkan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan
 - b) Evaluasi

c. Hasil Pengamatan

- 1) Hasil pengamatan proses pembelajaran dengan metode *Role Playing*

Tabel 4.3

Lembar observasi proses pembelajaran dengan metode *Role Playing*

No Aspek Proses Pembelajaran yang diamati Skor pengamatan

No	Aspek Proses Pembelajaran yang diamati	Skor pengamatan
1	Melaksanakan pembelajaran sesuai RPP	3
2	Menyiapkan naskah skenario dan media yang akan di tampilkan	3
3	Melaksanakan tugas rutin kelas (berdoa dan absensi) dilanjutkan apersepsi	4
4	Menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran	2
5	Memberikan petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan isi pembelajaran	3
6	Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan membentuk kelompok	4
7	Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, mimik wajah dan gerakan badan	2
8	Memotivasi peserta didik dan membimbing peserta didik bermain peran	1
9	Menyimpulkan materi secara umum	1
10	Melaksanakan penilaian selama kegiatan pembelajaran	2
	Jumlah perolehan skor	25
	Jumlah skor maksimal	40
	Nilai	62,5%

Menurut hasil data observasi peneliti dalam melaksanakan pembelajaran sesuai RPP nilainya sudah baik, peneliti dalam menyiapkan naskah skenario dan media yang akan ditampilkan sudah baik, peneliti dalam melaksanakan tugas rutin kelas (berdoa dan absensi) dilanjutkan apersepsi sudah sangat baik, peneliti dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sudah cukup baik, peneliti dalam memberikan petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan isi pembelajaran sudah baik, peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan membentuk kelompok sudah sangat baik, peneliti dalam menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, mimik wajah dan gerakan badan

sudah cukup baik, peneliti dalam memotivasi peserta didik dan membimbing peserta didik bermain peran kurang baik, peneliti dalam menyimpulkan materi secara umum kurang baik, dan peneliti dalam melaksanakan penilaian selama kegiatan pembelajaran sudah cukup baik. Jadi nilai yang diperoleh pada Siklus I ini adalah 62,5%.

2) Hasil pengamatan aktifitas peserta didik

Menurut data hasil observasi, aktifitas peserta didik yang mencapai nilai A (termasuk dalam kategori baik sekali) ada 2 peserta didik, yang mendapat nilai B (termasuk dalam kategori baik) ada 5 peserta didik, yang mendapat nilai C (termasuk dalam kategori cukup) ada 12 peserta didik, yang mendapat nilai D (termasuk dalam kategori kurang) ada 5 peserta didik, sedangkan yang mendapat nilai E (termasuk dalam kategori kurang sekali) ada 1 peserta didik.

Dari pengamatan diperoleh hasil dalam tabel berikut:

Tabel 4.4

Hasil pengamatan aktifitas peserta didik dengan metode *Role Playing*

Siklus I

No	Aspek aktifitas yang diamati	Skor	(%)	Klasifikasi
1	Memainkan peran	76	76	C
2	Ketepatan dalam melafalkan naskah drama	72	72	C
3	Keserasian antara naskah dengan gerakan	68	68	C

Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui aktifitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan metode *Role Playing*. Dalam pelaksanaan pembelajaran peneliti telah melaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran,

meskipun demikian masih terlihat beberapa peserta didik yang kurang aktif dan kurang memperhatikan penjelasan peneliti dan peran yang didapat. Dari data di atas dapat kita lihat bahwa rata-rata hasil pengamatan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran Siklus I sebesar 72%.

3) Hasil belajar

Hasil belajar peserta didik dalam siklus I diambil dari evaluasi Siklus I (nilai tes ulangan harian) peserta didik pada akhir Siklus. Pada evaluasi Siklus I ini peneliti memberikan soal evaluasi berjumlah 10 soal cek list. Adapun hasil tes evaluasi peserta didik pada Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5
Daftar Nilai Evaluasi Siklus I
Terpuji Tahun Pelajaran 2013/2014

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1	Abidzar bastian	70	90	Tuntas
2	Achmad diandra		65	Tuntas
3	Achmad nur F		80	Tuntas
4	Annas dwi .P		100	Tuntas
5	Arya satya .W		65	Belum Tuntas
6	Bastian dwi A		65	Belum Tuntas
7	Carolina diva .A		40	Belum Tuntas
8	Diyah Ayu .M		70	Tuntas
9	Chelsy Novita.L		70	Tuntas
10	Eka Lintang .T		85	Tuntas
11	Elsa Metha .E		80	Tuntas
12	Ghofar zakariya		50	Belum Tuntas
13	Henrian bagas P		70	Tuntas
14	Jihan azizah N		50	Belum Tuntas
15	Kevin Ahmad I		75	Tuntas
16	Khoridatus S		80	Tuntas
17	Leo jovan A		60	Belum Tuntas
18	M. Chesya A		50	Belum Tuntas
19	M. Nurul .H		85	Tuntas
20	M.A.alhasan		70	Tuntas
21	M. Ajib		85	Tuntas
22	M.Faiq M		80	Tuntas

23	M. Farel Yoga		60	Belum Tuntas
24	M. Faried D		70	Tuntas
25	Nabilla.M		90	Tuntas
26	Nabila zakiyah		70	Tuntas
27	Nur ahada		80	Tuntas
28	Refanza al zahfi		70	Tuntas
29	Rega ananda		70	Tuntas

Keterangan :

Jumlah peserta didik seluruhnya = 29

Nilai tertinggi = 100

Nilai terendah = 40

Nilai Rata-rata = = 71,55

Jumlah yang tuntas KKM = 21

Jumlah yang belum tuntas KKM = 8

Ketuntasan klasikal = $x 100 = 72,41\%$

Yang belum tuntas = $x 100 = 27,59\%$

Adapun analisis nilai tes yang dicapai peserta didik pada saat evaluasi

Siklus I adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6

Nilai evaluasi hasil belajar peserta didik Siklus I

No	Pencapaian	Hasil
1	Jumlah Nilai	2075
2	Rata-rata skor	71,55
3	Nilai tertinggi	100
4	Nilai terendah	40
5	Persentasi ketuntasan klasikal	72,41%

Dari daftar nilai di atas yang mendapat nilai 100 ada 1 peserta didik, yang mendapat nilai 90 ada 2 peserta didik, yang mendapat nilai 85 ada 3 peserta didik, yang mendapat nilai 80 ada 5 peserta didik, yang mendapat nilai 75 ada 1 peserta didik, yang mendapat nilai 70 ada 8 peserta didik, yang mendapat nilai 65 ada 3 peserta didik, yang mendapat nilai 60 ada 2 peserta didik, yang mendapat nilai 50 ada 3 peserta didik, dan yang mendapat nilai 40 ada 1 peserta didik. Dilihat dari diagram di atas, hasil tes akhir pada tahap siklus I yang menggunakan metode *Role Playing* menunjukkan adanya sebuah peningkatan dibanding dengan tahap prasiklus yang masih menggunakan metode ceramah. Dengan perbandingan rata-rata pada tahap prasiklus 63,27 dengan prosentase ketuntasan klasikalnya sebesar 48,27%. Pada tahap siklus I menunjukkan peningkatan dengan hasil rata-rata nilai keseluruhan peserta didik sebesar 71,55 dengan prosentase ketuntasan klasikalnya sebesar 72,41%. Ini menunjukkan meningkatnya nilai belajar peserta didik sesudah menggunakan metode *Role Playing*.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti dalam melaksanakan proses pembelajaran pada Siklus I adalah 62,5% (cukup baik). Hal ini dikarenakan peneliti belum terbiasa menggunakan metode *Role Playing*, sehingga hasil proses belajar belum maksimal. Berdasarkan hasil pengamatan dan nilai tes pada akhir siklus I menunjukkan bahwa masih ada peserta didik yang kurang aktif, ada yang bercanda sendiri, ada yang tidak memperhatikan penjelasan peneliti dan tidak melaksanakan perannya dengan baik. Hal ini dikarenakan peserta didik belum terbiasa menggunakan metode *Role Playing*, dan masih terbiasa dengan metode

ceramah. Karena masih ada beberapa peserta didik yang kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran maka berdampak pada kurangnya tingkat pemahaman peserta didik. Hal ini terlihat pada data hasil belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa indikator ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal belum tercapai. Peserta didik yang tuntas belajar 16 peserta didik dengan prosentase 64%. Sedangkan yang belum tuntas 9 peserta didik dengan prosentase 36%. Dari hasil pengamatan pembelajaran tersebut dan hasil diskusi antara peneliti dan kolaborator, ada beberapa hal tindakan yang akan dilakukan pada tahap berikutnya yaitu Siklus II untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar terkait dengan pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *Role Playing* ini yang membawa dampak pada hasil belajar peserta didik. Tindakan tersebut antara lain:

- a) Berusaha makin baik dalam memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam memerankan drama dan mengerjakan tugas bersama dengan kelompoknya dalam diskusi.
- b) Peneliti berusaha untuk memberikan pengarahan supaya peserta didik aktif dan bermain drama dengan total tanpa malu-malu.
- c) Lebih meningkatkan pengelolaan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
- d) Peneliti mengawasi dengan lebih ketat lagi agar peserta didik dalam mengerjakan tes akhir tidak kerjasama dengan temannya.

3. Siklus II

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa tujuan penelitian belum tercapai, akan tetapi belum signifikan, maka dilanjutkan pada Siklus II, hal-hal yang belum sempurna di Siklus I diperbaiki di Siklus II.

a. Perencanaan

Dari hasil refleksi pada siklus I Peneliti mengupayakan agar proses pembelajaran lebih menarik, peneliti memberikan variasi-variasi agar peserta didik lebih memperhatikan saat pembelajaran dan peserta didik lebih paham pada materi yang disampaikan. Dan mengusahakan agar peserta didik yang kurang aktif menjadi lebih aktif. Pada tahap perencanaan peneliti menyusun kembali perangkat pembelajaran yang terdiri dari:

1) Menyusun kerangka pembelajaran berupa RPP.

Langkah- langkah sebelum menyusun RPP:

- a) Menentukan indikator yang hendak dicapai peserta didik pada mata pelajaran PKn materi pokok pemilu
- b) Merumuskan kegiatan belajar-mengajar
- c) Menentukan metode pembelajaran

Dalam pemilihan metode pembelajaran pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Role Playing*.

2) Menyusun lembar observasi dan evaluasi pembelajaran.

3) Menyusun dan mendesain skenario pelaksanaan tindakan

b. Pelaksanaan tindakan

Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disiapkan oleh peneliti. Adapun langkah-langkah pembelajaran pada siklus II secara garis besar adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

- a) Berdo'a
- b) Mengabsensi
- c) Peneliti menyiapkan materi dan alat peraga
- d) Peneliti memberikan pengantar berupa pengenalan tentang metode *Role Playing* dan bagaimana prosesnya dengan singkat, jelas dan dalam suasana yang kondusif
- e) Peneliti memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- f) Apersepsi

2) Kegiatan inti

Eksplorasi :

- a) Peneliti mengajak peserta didik menyanyikan lagu tentang nasionalisme
- b) Peneliti mengingatkan kepada peserta didik materi pada pertemuan yang lalu, misalnya:
 - Siapa yang masih ingat apa arti *pemiliu*?
 - Memilih apakah pemilu itu?

Elaborasi :

- a) Peneliti menyebutkan contoh pemili.

- b) Peneliti membentuk kelompok yang anggotanya 5 orang, 2 hari sebelum kegiatan pembelajaran
- c) Peneliti memanggil masing-masing kelompok untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan 2 hari sebelumnya secara bergiliran, setiap kelompok yang diberi tugas bermain peran berjumlah 5 orang
- d) Peserta didik yang duduk di kelompoknya masing-masing bertugas mengamati dan memperhatikan skenario yang sedang diperagakan
- e) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing kelompok diberikan kertas lembar kerja.
- f) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya kemudian peneliti memberikan kesimpulan secara umum

Konfirmasi :

Bertanya jawab tentang hal-hal yang belum dipahami peserta didik.

3) Penutup (kegiatan akhir)

- a) Peneliti menyimpulkan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- b) Evaluasi
- c) Peneliti memberikan Pekerjaan Rumah

c. Hasil Pengamatan

- 1) Hasil pengamatan proses pembelajaran dengan metode *Role Playing*.

Tabel 4.7

Lembar observasi proses pembelajaran dengan metode *Role Playing*

No	Aspek Proses Pembelajaran yang diamati	Skor pengamatan
1	Melaksanakan pembelajaran sesuai RPP	4
2	Menyiapkan naskah skenario dan media yang akan di tampilkan	4

3	Melaksanakan tugas rutin kelas (berdoa dan absensi) dilanjutkan apersepsi	4
4	Menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
5	Memberikan petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan isi pembelajaran	3
6	Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan membentuk kelompok	4
7	Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, mimik wajah dan gerakan badan	3
8	Memotivasi peserta didik dan membimbing peserta didik bermain peran	3
9	Menyimpulkan materi secara umum	3
10	Melaksanakan penilaian selama kegiatan pembelajaran	3
	Jumlah perolehan skor	34
	Jumlah skor maksimal	40
	Nilai	85%

Menurut hasil data observasi peneliti dalam melaksanakan pembelajaran sesuai RPP nilainya sudah sangat baik, peneliti dalam menyiapkan naskah skenario dan media yang akan di tampilkan sudah sangat baik, peneliti dalam melaksanakan tugas rutin kelas (berdoa dan absensi) dilanjutkan apersepsi sudah sangat baik, peneliti dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sudah baik, peneliti dalam memberikan petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan isi pembelajaran sudah baik, peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan membentuk kelompok sudah sangat baik, peneliti dalam menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, mimik wajah dan gerakan badan sudah baik, peneliti dalam memotivasi peserta didik dan membimbing peserta didik bermain peran sudah baik, peneliti dalam menyimpulkan materi secara umum sudah baik, dan peneliti dalam melaksanakan

penilaian selama kegiatan pembelajaran sudah baik. Jadi nilai yang diperoleh pada Siklus I ini adalah 85%.

2) Hasil pengamatan aktifitas peserta didik

Menurut data hasil observasi, aktifitas peserta didik yang mencapai nilai A (termasuk dalam kategori baik sekali) ada 6 peserta didik, yang mendapat nilai B (termasuk dalam kategori baik) ada 9 peserta didik, yang mendapat nilai C (termasuk dalam kategori cukup) ada 9 peserta didik, sedangkan yang mendapat nilai D (termasuk dalam kategori kurang) ada 1 peserta didik.

Tabel 4.8

Hasil pengamatan aktifitas peserta didik menggunakan metode *Role Playing* Siklus II

No	Aspek aktifitas yang diamati	Skor	(%)	Klasifikasi
1	Memainkan peran	87	87	B
2	Ketepatan dalam melafalkan naskah drama	80	80	B
3	Keserasian antara naskah dengan gerakan	76	76	B

Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui aktifitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan metode *Role Playing*. Dalam pelaksanaan pembelajaran peneliti telah melaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran, meskipun demikian masih terlihat beberapa peserta didik yang kurang aktif dan kurang memperhatikan penjelasan peneliti dan peran yang didapat. Dari data di atas dapat kita lihat bahwa rata-rata hasil pengamatan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran Siklus II sebesar 81%.

3) Hasil belajar

Hasil belajar peserta didik dalam siklus II diambil dari evaluasi Siklus II (nilai tes ulangan harian) peserta didik pada akhir Siklus. Pada evaluasi Siklus II ini peneliti memberikan soal evaluasi berjumlah 5 soal yang terdiri dari 5 soal cerita. Adapun

hasil tes evaluasi peserta didik pada Siklus II dapat dilihat pada lembar lampiran berikut :

Tabel 4.9
Daftar Nilai Evaluasi Siklus II
Terpuji Tahun Pelajaran 2013/2014

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1	Abidzar bastian	70	100	Tuntas
2	Achmad diandra		86	Tuntas
3	Achmad nur F		80	Tuntas
4	Annas dwi .P		100	Tuntas
5	Arya satya .W		86	Tuntas
6	Bastian dwi A		66	Belum Tuntas
7	Carolina diva .A		60	Belum Tuntas
8	Diyah Ayu .M		73	Tuntas
9	Chelsy Novita.L		93	Tuntas
10	Eka Lintang .T		86	Tuntas
11	Elsa Metha .E		80	Tuntas
12	Ghofar zakariya		80	Tuntas
13	Henrian bagas P		100	Tuntas
14	Jihan azizah N		80	Tuntas
15	Kevin Ahmad I		73	Tuntas
16	Khoridatus S		80	Tuntas
17	Leo jovan A		93	Tuntas
18	M. Chesya A		53	Belum Tuntas
19	M. Nurul .H		86	Tuntas
20	M.A.alhasan		73	Tuntas
21	M. Ajib		86	Tuntas
22	M.Faiq M		80	Tuntas
23	M. Farel Yoga		60	Belum Tuntas
24	M. Faried D		93	Tuntas
25	Nabilla.M		93	Tuntas
26	Nabila zakiyah		70	Tuntas
27	Nur ahada		80	Tuntas
28	Refanza al zahfi		70	Tuntas
29	Rega ananda		70	Tuntas

Keterangan :

Jumlah peserta didik seluruhnya = 29

Nilai tertinggi = 100

Nilai terendah = 53

Nilai Rata-rata = 81,6

Jumlah yang tuntas KKM = 25

Jumlah yang belum tuntas KKM = 4

Ketuntasan klasikal = $\frac{25}{29} \times 100 = 86,21\%$

Yang belum tuntas = $\frac{4}{29} \times 100 = 13,79\%$

Tabel 4.10

Hasil belajar peserta didik Siklus I

No	Pencapaian	Hasil
1	Jumlah Nilai	2330
2	Rata-rata skor	81,6
3	Nilai tertinggi	100
4	Nilai terendah	53
5	Persentase ketuntasan klasikal	86,21%

Dari daftar nilai di atas yang mendapat nilai 100 ada 3 peserta didik, yang mendapat nilai 93 ada 4 peserta didik, yang mendapat nilai 86 ada 5 peserta didik, yang mendapat nilai 80 ada 6 peserta didik, yang mendapat nilai 73 ada 3 peserta didik, yang mendapat nilai 66 ada 1 peserta didik, yang mendapat nilai 60 ada 2 peserta didik, dan yang mendapat nilai 53 ada 1 peserta didik. Dari diagram di atas diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 81,6. Dengan prosentase ketuntasan klasikal sebesar 84% dan 4 peserta didik yang belum lulus KKM yang telah ditentukan, yaitu nilai 70 ke atas. Jadi penelitian ini dianggap cukup sampai siklus II.

Tabel 4.11
Hasil pengamatan Instrumen pengukuran

No	Aspek aktifitas yang diamati	Skor	(%)	Klasifikasi
1	Memainkan peran	87	87	B
2	Ketepatan dalam melafalkan naskah drama	80	80	B
3	Keserasian antara naskah dengan gerakan	76	76	B

Dari hasil pengamatan tabel instrument pengukuran lembar observasi di atas diperoleh rata-rata hasil prosentase sebesar 81% dengan kategori cukup (B).

d. Refleksi

Berdasarkan data-data yang diperoleh dari penelitian menunjukkan bahwa pada siklus II pembelajaran sudah baik dari siklus sebelumnya. Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti dalam melaksanakan proses pembelajaran pada Siklus II adalah 85% (baik). Target meningkatnya hasil belajar peserta didik ditandai dengan rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu di atas 70% dengan ketuntasan belajar 86,21% sudah tercapai pada siklus II. Sehingga peneliti memutuskan tidak adanya siklus berikutnya. Dari hasil pengamatan tabel instrument pengukuran lembar observasi di atas diperoleh rata-rata hasil prosentase sebesar 81% dengan kategori baik (B).

B. Pembahasan

1. Pra siklus

Pra siklus didapat dari hasil nilai ulangan harian tahun pelajaran 2013/2014. Dalam pembelajaran PKn tahun lalu masih menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas, sehingga peserta didik kurang aktif dan masih takut serta malu dalam bertanya atau berpendapat tentang materi yang belum dipahami. Pada pra siklus ini masih banyak terdapat peserta didik yang memperoleh nilai dibawah

KKM yang telah ditetapkan yaitu 70 pada daftar nilai peserta didik tahun pelajaran 2012/2013 terdapat 15 peserta didik tidak tuntas belajar, dari 29 peserta didik, ini berarti ketuntasan klasikal hanya 48,27%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel. 4.12
Hasil evaluasi pra siklus

No	Pelaksanaan siklus	Ratarata	Ketuntasan klasikal	Jumlah peserta didik yang tuntas	Jumlah peserta didik yang belum tuntas
1	Pra siklus	63,27	48,27%	14	15

Tabel di atas merupakan hasil evaluasi peserta didik sebelum menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

2. Siklus I

Hasil penelitian pada Siklus I menunjukkan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran sudah cukup baik yaitu 62,5%. Pada siklus I terlihat peserta didik belum aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, mereka masih terlihat malu saat bertanya maupun mengeluarkan pendapat saat pelajaran berlangsung. Mereka juga masih belum terbiasa memperagakan drama di depan kelas. Dari hasil pengamatan pada Siklus I ini menunjukkan bahwa peserta didik belum

dapat menyesuaikan diri terhadap kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah metode *Role Playing*. Jadi pelaksanaan pembelajaran metode *Role Playing* ini belum bisa sepenuhnya diaplikasikan. Hasil belajar peserta didik di siklus I yang diperoleh sudah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil belajar pada pra siklus. Dari rata-rata kelas pada pra siklus yaitu 63,27 naik menjadi 71,00. Pada ketuntasan klasikal yang diperoleh dari pra siklus yaitu 48,27% sudah meningkat menjadi 64%. Pada siklus I dari 25 peserta didik yang tuntas belajar berjumlah 16 Peserta didik. Ketuntasan klasikal mencapai 64%, ini berarti bahwa ketuntasan klasikal belum memenuhi indikator pencapaian yaitu 75%, jadi, perlu perbaikan dan dilanjutkan pada siklus II.

Tabel 4.13
Perbandingan hasil evaluasi pra siklus dan siklus I

No	Hasil Belajar	
	Pra Siklus	Siklus I
1	63,27	71,55
2	48,27%	72,41%

Tabel di atas menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I, setelah menggunakan metode *Role Playing*, di banding dengan pra siklus yang metode pembelajarannya masih menggunakan ceramah.

3. Siklus II

Hasil penelitian pada Siklus II menunjukkan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran sudah meningkat menjadi 85% (Baik). Pada pembelajaran siklus II peserta didik sudah terlihat aktif dibandingkan dengan pada siklus I. pada siklus II peserta didik sudah berani memperagakan metode *Role Playing* dengan baik. Peserta didik juga sudah berani menyampaikan pendapat terhadap suatu

pembahasan materi yang sedang dipelajari, bertanya tentang materi yang belum dipahami. Pada siklus II ini peserta didik sudah mulai terbiasa bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok maupun berdiskusi. Peserta didik terlihat lebih semangat dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh peneliti. Dalam menyelesaikan soal menjelaskan arti pemilu dalam kehidupan sehari-hari dan menyebutkan contoh-contoh pemilu, prosentase nilai yang diraih kelas sebanyak 64% dan nilai rata-rata yang dicapai 71,00. Maka dapat dikatakan bahwa pada siklus I dengan materi menjelaskan arti istilah pemilu dalam kehidupan sehari-hari dan menyebutkan contoh-contoh pemilu belum mencapai ketuntasan klasikal yaitu sebesar 75% perlu diadakan siklus lanjutan serta perbaikan dari refleksi siklus I. Ketidak berhasilan siklus I terjadi karena adanya beberapa faktor peneliti terlalu cepat dalam menjelaskan materi serta kurang memberikan bimbingan dan motivasi kepada peserta didik. Dari pengamatan yang telah dilakukan secara menyeluruh oleh pengamat tampak bahwa proses pembelajaran yang masih kurang lancar. Kesiapan peserta didik di kelas masih belum maksimal saat disuruh memperagakan drama atau mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas. Untuk itu perlu dilakukan perbaikan dalam melaksanakan tindakan pembelajaran di kelas, kemudian peneliti melanjutkan pada siklus II dengan bahasan dari materi pemilu dan menyebutkan contoh pemilu dalam kehidupan sehari-hari. Kekurangan pada siklus I harus menjadi bahan pertimbangan yang penting bagi peneliti pada saat penyusunan siklus II. Sebab siklus II ini merupakan penyempurnaan dari siklus I. siklus II ini harus lebih baik dari pada siklus I. Pada siklus II peneliti lebih memperhatikan dan memberikan bimbingan yang lebih

baik, khususnya pada peserta didik yang belum tuntas pada siklus I. Pada siklus II ketuntasan klasikal yang dicapai adalah 84 %, dengan nilai rata-rata 81,6. Peserta didik yang sudah tuntas ada 21 peserta didik. Ini berarti pada siklus II sudah mencapai indikator pencapaian.

Tabel 4.14
Perbandingan Hasil Evaluasi Pra Siklus Dengan Siklus I dan Siklus II

No	Pelaksanaan siklus	Rata-rata	Ketuntasan klasikal
1	Pra siklus	63,27	48,27%
2	Siklus I	71,55	72,41%
3	Siklus II	81,6	86,21%

Kesimpulan dari proses pembelajaran siklus II adalah hasil belajar peserta didik pada materi pokok pemilu dan menyebutkan contoh pemilu dalam kehidupan sehari-hari, sangat memuaskan dari pada siklus I. ini disebabkan peneliti dalam menyampaikan materi sudah baik dan dalam penggunaan metode *Role Playing* sudah bisa menguasai. Peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran karena peserta didik dilibatkan secara langsung. Dengan demikian dalam penggunaan metode *Role Playing* ini ada peningkatan dari tahap pra siklus, siklus I sampai siklus II. Oleh karena itu hipotesis tindakan dapat tercapai. Hal ini menandakan bahwa indikator keberhasilan dalam pembelajaran telah tercapai pula.