

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dipaparkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul “ Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlaq Kelas II Materi Akhlak Terpuji Di MI Bustanul Ulum Bakalan Jombang”. Hasil penelitian ini diuraikan dalam beberapa point yaitu siklus I dan siklus II. Berikut adalah hasil penelitian pada siklus I dan siklus II:

1. Hasil Penelitian Siklus I

Dalam siklus I terdapat beberapa 4 tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam menyelesaikan penelitiannya. 4 tahapan itu yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berikut akan dijelaskan tiap tahapnya:

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan beberapa hal yang digunakan selama proses kegiatan belajar berlangsung. Adapun yang harus dipersiapkan oleh peneliti adalah mempersiapkan perangkat pembelajaran maupun hal-hal yang digunakan selama penelitian tindakan kelas berlangsung yang terdiri dari:

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2) Materi yang akan disampaikan yaitu akhlak terpuji pada sub bab jujur dan rajin
- 3) Lembar kerja siswa (tes tulis dan skala sikap)

- 4) Instrumen observasi aktivitas guru
- 5) Instrumen observasi aktivitas peserta didik
- 6) Media pembelajaran (buku tulis dan tas)

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada Hari Jum'at, 30 Mei 2014. Pelaksanaan pada tahap siklus I ini guru memulai awal pelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik kelas II. Mereka sangat antusias menjawab salam dikarenakan pelajaran aqidah akhlak adalah pelajaran dijam pertama. Jadi peserta didik masih fresh dan mudah untuk menerima pelajaran. Setelah mengucapkan salam guru memberikan *ice breaker* berupa tebak-tebakan gambar kartun yang berhubungan dengan materi kemudian dilanjutkan dengan memberikan motivasi kepada peserta didik kelas II berupa yel-yel dimana kalau guru berkata:” kelas II”, peserta didik menjawab:” jujur, rajin, disiplin”. Peserta didik menjawabnya dengan serempak dan kompak. Mereka sangat bersemangat sekali dan sangat senang sekali dengan yel-yel yang diberikan. Untuk kegiatan pembelajaran selama di kelas yang lebih detail dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN
Kegiatan Awal

Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Metode pembelajaran
15 menit	a. Guru mengucapkan salam b. Berdo'a bersama sebelum memulai pelajaran c. Guru menyapa dan bertanya kabar kepada siswa d. Siswa bermain tebak-tebakan gambar kartun e. Guru memberikan motivasi kepada siswa melalui yel-yel. Guru berkata: "Kelas II, siswa menjawab:"jujur, rajin disiplin". f. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	Tanya jawab, Ceramah

Kegiatan inti

Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Metode Pembelajaran
45 menit	☞ Eksplorasi a. Guru menjelaskan pengertian jujur dan rajin b. Guru menceritakan cerita yang berhubungan dengan sifat jujur dan rajin yang akan dimainkan dalam <i>role playing</i> . c. Beberapa peserta didik ditunjuk oleh guru sebagai pemeran drama dan yang tidak ditunjuk sebagai pemeran akan menjadi pengamat yang tugasnya mengamati temannya yang sedang memainkan drama d. Siswa yang ditunjuk sebagai pemeran berada di depan kelas. e. Guru mengatur letak bangku agar siswa nyaman dan bisa mengamati	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Role playing</i>

	<p>temannya yang ada sedang memainkan peran di depan kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> f. Guru menjelaskan tugasnya masing-masing siswa yang menjadi pemeran ataupun yang menjadi pengamat g. Siswa berlatih dialog sebentar dengan pengarahan dari guru h. Siswa memainkan peran dengan bantuan guru i. Siswa yang ditunjuk sebagai pengamat akan mengamati permainan peran temannya <p>☞ Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru membagikan lembar kerja kepada siswa yang ditunjuk sebagai pengamat. b. Siswa mengamati permainan peran temannya yang ada di depan kelas. c. Siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya masing-masing tentang permainan peran temannya. d. Beberapa siswa ditunjuk oleh guru untuk membacakan hasil pengamatannya. <p>☞ Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan hadiah berupa gambar senyum dan hadiah kepada salah satu siswa yang berani maju ke depan untuk membacakan hasil pengamatannya b. Siswa yang ditunjuk sebagai pemeran juga diberi reward oleh guru c. Siswa diberi kesempatan bertanya tentang materi yang belum difahami d. Guru memberikan penguatan materi dan memberi kesimpulan 	
--	---	--

Kegiatan akhir

Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Metode pembelajaran
10 menit	a. Guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan b. Guru memberikan motivasi agar siswa lebih giat dalam belajar c. Siswa diberikan lembar skala sikap untuk diisi di rumahnya masing-masing. d. Do'a bersama e. Guru mengucapkan salam	

Setelah melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas pada siklus I didapatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran aqidah akhlaq kelas II MI Bustanul Ulum Bakalan Jombang. Hasil belajar peserta didik kelas II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2
Hasil Penilaian Tes Tulis dan Nilai Performance Peserta Didik Kelas II Dalam Pembelajaran Siklus I

No	Nama Siswa	L/P	Nilai Tes Tulis	Nilai Performance
1	Ariyanti Nadhirotun Miftah	P	87	8
2	Ahmad Bagus Setiawan	L	65	7
3	Ahmad Habibi	L	71	10
4	Aulia Nor Hakiki	P	61	5
5	Abheyl Okta Ramadani	P	55	7
6	Agus Hidayatur Rohman	L	50	-
7	Anton Hidayatur Rohkim	L	50	6
8	Adek Putra Al Almin	L	57	9
9	Aghisnahari Maulia	P	60	-
10	Dimas Putra Rahmatullah	L	65	7
11	Ersa Nanda Erlisa Putrid	P	78	10
12	Fahmi Dwi A.	L	85	9
13	Ibrahim Mofik	L	76	6
14	Jihan Agustina	P	85	9

15	Khafid Amrulloh	L	71	7
16	Kharisma Ainur Rohmah	P	90	10
17	Loh Clara Zamaeka	P	90	10
18	M. Rizal Putra	L	80	7
19	M. Kelvin Danu Aidil Safit	L	45	6
20	Mila Yuliana	P	80	8
21	Meli Yuliani	P	80	9
22	Madania Zamani Akhirussanah	P	81	9
23	Naura Rahmadani	P	85	9
24	Nur Miftakhul Rohmat	L	48	-
25	Nazwa Emma Amalia	P	66	8
26	Ridho Hidayatullah	L	54	5
27	Sovi Khudaifah	P	81	9
28	Sindi Aulia Istiqomah	P	66	9
29	Siti Nur Abidah	P	78	7
30	Khoirun Nisa Hasifa Afifah	P	71	8

Tabel 4.3
Hasil Nilai Ketuntasan Belajar Peserta Didik Kelas II
Pada Pembelajaran Siklus I

No	Nama Siswa	L/P	Jumlah N. Tes Tulis + N. Performance	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Ariyanti Nadhirotun Miftah	P	95	✓	
2	Ahmad Bagus Setiawan	L	72	✓	
3	Ahmad Habibi	L	81	✓	
4	Aulia Nor Hakiki	P	67		✓
5	Abheyl Okta Ramadani	P	62		✓
6	Agus Hidayatur Rohman	L	50		✓
7	Anton Hidayatur Rohkim	L	56		✓
8	Adek Putra Al Almin	L	66		✓
9	Aghisnahari Maulia	P	60		✓
10	Dimas Putra Rahmatullah	L	72	✓	
11	Ersa Nanda Erlisa Putrid	P	88	✓	
12	Fahmi Dwi A.	L	94	✓	
13	Ibrahim Mofik	L	82	✓	
14	Jihan Agustina	P	94	✓	
15	Khafid Amrulloh	L	78	✓	
16	Kharisma Ainur Rohmah	P	100	✓	
17	Loh Clara Zamaeka	P	100	✓	
18	M. Rizal Putra	L	87	✓	

19	M. Kelvin Danu Aidil Safit	L	51		✓
20	Mila Yuliana	P	88	✓	
21	Meli Yuliani	P	89	✓	
22	Madania Zamani Akhirussanah	P	90	✓	
23	Naura Rahmadani	P	94	✓	
24	Nur Miftakhul Rohmat	L	48		✓
25	Nazwa Emma Amalia	P	74	✓	
26	Ridho Hidayatullah	L	59		✓
27	Sovi Khudaifah	P	90	✓	
28	Sindi Aulia Istiqomah	P	75	✓	
29	Siti Nur Abidah	P	85	✓	
30	Khoirun Nisa Hasifa Afifah	P	79	✓	
Jumlah Nilai			2326		
Rata-rata Kelas			77,53		
Nilai Maksimum			100		
Nilai Minimum			48		
Jumlah Anak yang Tuntas			21		
Jumlah Anak yang Tidak Tuntas			9		
Prosentase Ketuntasan			70 %		

Untuk mengetahui cara menghitungnya dapat dilihat rumus di bawah ini:

a) Untuk menghitung rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan

\bar{x} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

Jadi, nilai rata-rata untuk hasil belajar pada siklus I adalah:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum X}{\sum N} \\ &= \frac{2326}{30} \end{aligned}$$

$$X = 77,53$$

b) Untuk menghitung prosentase hasil belajar digunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

P = Prosentase yang akan dicari

f = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah seluruh siswa

Jadi, prosentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I adalah:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{21}{30} \times 100 \%$$

$$P = 70 \%$$

Dari data tersebut hasil belajar yang dilakukan peserta didik dapat diketahui bahwa peserta didik yang tidak tuntas yaitu sebanyak 9 peserta didik dan peserta didik yang tuntas sebanyak 21 peserta didik dengan prosentase 70%, sehingga rata-rata kelas masih mencapai 77,53. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara klasikal peserta didik belum tuntas belajar, karena peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari 70 hanya sebesar 70% lebih kecil dari prosentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 80% sehingga perlu dilaksanakan perbaikan pada siklus II agar hasil belajar aqidah akhlak kelas II MI Bustanul Ulum Bakalan Jombang dapat lebih meningkat lagi.

c. Tahap Pengamatan / Observasi

Hasil observasi yang dilakukan pada siklus I yang telah direncanakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1) Data hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran

Hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran aqidah akhlak materi akhlak terpuji dengan menggunakan metode *role playing* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4
Hasil Observasi Aktivitas Guru Selama Pembelajaran Dalam Siklus I

No .	ASPEK YANG DIAMATI	NILAI			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1	Guru memberi salam kepada peserta didik				✓
2	Guru memberikan <i>ice breaker</i> berupa tebak-tebakan				✓
3	Peserta didik diberi motivasi oleh guru dengan yel-yel				✓
4	Pengaitan dan pengulangan materi sebelumnya dilakukan dengan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti			✓	
5	Menyampaikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran dengan jelas				✓
Kegiatan Inti					
1	Guru menjelaskan materi dengan jelas dan mudah dimengerti oleh peserta didik			✓	
2	Materi yang dijelaskan sesuai dengan kompetensi pembelajaran				✓
3	Suara dan intonasi dalam menjelaskan materi jelas dan keras				✓
4	Media yang digunakan menarik		✓		

5	Posisi dan gerak guru dalam mengajar			✓	
6	Guru menceritakan cerita sesuai dengan materi yang disampaikan		✓		
7	Guru menjelaskan tugasnya masing-masing siswa, baik yang menjadi pemeran dalam <i>role play</i> maupun yang menjadi pengamat		✓		
8	Pemerataan pemberian peran pada seluruh peserta didik			✓	
9	Guru melatih dialog siswa yang ditunjuk sebagai pemeran sebelum melakukan permainan peran			✓	
10	Pemerataan anggota kelompok baik dari potensi akademik maupun gender		✓		
11	Guru menggunakan variasi dalam menjelaskan materi		✓		
12	Pemerataan keterlibatan siswa dalam diskusi		✓		
13	Guru membimbing peserta didik dalam berdiskusi		✓		
14	Memberikan kesempatan peserta didik untuk berfikir dalam menjawab pertanyaan di tengah permainan peran			✓	
15	Peserta didik yang aktif diberikan reward oleh guru				✓
16	Guru memberikan penguatan dengan jelas				✓
17	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi yang belum dimengerti				✓
Kegiatan Akhir					
1	Guru memberikan evaluasi hasil akhir pembelajaran sesuai dengan kompetensi			✓	
2	Guru memberikan lembar kerja untuk diisi di rumah				✓
3	Evaluasi hasil akhir pembelajaran yang diberikan sesuai dengan kemampuan peserta didik			✓	
4	Memberikan simpulan dengan jelas			✓	
5	Memberikan motivasi dan dorongan psikologi secara menarik			✓	
Pengelolaan Waktu					

1	Waktu disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran			✓	
2	Pengelolaan waktu sesuai dengan direncanakan dalam RPP			✓	
Suasana Kelas					
1	Kelas dalam keadaan kondusif			✓	
2	Dapat mengarahkan siswa untuk menjalankan diskusi dengan tertib			✓	
Jumlah		-	14	42	44
Jumlah skor		96			
Skor maksimal		124			
Prosentase keberhasilan		77,4%			

Untuk menghitung prosentase keberhasilan hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran siklus I dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Prosentase keberhasilan

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{(7 \times 2) + (14 \times 3) + (10 \times 4)}{124} \times 100 \%$$

$$P = \frac{14 + 42 + 40}{124} \times 100\%$$

$$P = \frac{96}{124} \times 100\%$$

$$P = 77,4 \%$$

Keterangan Kriteria Keberhasilan:

$\geq 90 \%$ = sangat baik

80 - 90 % = baik

60 - 79 % = cukup baik

40 - 59 % = kurang

< 40 = sangat kurang

Jadi, prosentase keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I adalah 77,4 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil observasi guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I masuk kategori cukup baik karena prosentase keberhasilan guru berada di antara angka 60 – 79 % sementara prosentase keberhasilan guru sebesar 77,4 % dengan perolehan skor sebesar 96 dari skor idealnya yang jumlahnya 124. Berdasarkan prosentase tersebut, maka skor observasi guru pada siklus I belum sesuai dengan harapan karena indikator keberhasilan tercapai apabila skor yang diperoleh pada observasi guru dalam mengelola pembelajaran mencapai 80%.

Dari hasil diskusi bersama guru mengungkapkan bahwa dari 31 aspek yang diamati ada 10 aspek yang dilaksanakan dengan sangat baik, sedangkan 14 aspek dilaksanakan dengan baik dan terdapat 7 aspek lain yang masuk

dalam kategori kurang. Dalam hal ini guru masih kurang dalam mengelola kelas dan menerapkan metode *role playing*. Hal ini disebabkan karena guru kurang bisa mengkondisikan kelas pada waktu proses pembelajaran. Dalam penerapan metode *role playing* dalam kelas guru dalam menjelaskan tugas kepada masing-masing peserta didik baik yang menjadi pemeran maupun yang menjadi pengamat kurang jelas. Akibatnya, peserta didik bingung apa yang dilakukan dan akhirnya ramai dengan temannya dan tidak memperhatikan peran temannya di depan kelas. Selain itu peserta didik yang bertugas menjadi pengamat yang mengamati peran temannya di depan kelas terlihat masih ada yang ramai dan ada juga yang memperhatikan. Sebagian dari peserta didik tidak mengerti apa maksud dari permainan tersebut. Hal ini sangatlah berpengaruh kepada peserta didik dalam pembelajaran. Pelajaran yang telah diajarkan jadi sulit diterima oleh sebagian peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran masih kurang, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II, yaitu dengan mengoptimalkan 7 aspek penting yang masuk dalam kategori kurang baik serta meningkatkan pencapaian pada aspek lain agar pembelajaran lebih maksimal dan memuaskan.

2) Data hasil observasi siswa dalam kegiatan pembelajaran

Hasil observasi siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5

Hasil Observasi Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1	Peserta didik menjawab salam dengan baik dan bersama-sama				✓
2	Peserta didik lebih bersemangat setelah diberi motivasi oleh guru				✓
3	Peserta didik lebih senang setelah diberikan <i>ice breaker</i> oleh guru				✓
4	Peserta didik mendengarkan dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru mengenai materi yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari			✓	
5	Peserta didik mendengarkan dan mengerti tentang tujuan pembelajaran serta langkah-langkah proses pembelajaran		✓		
Kegiatan Inti					
1	Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru			✓	
2	Peserta didik dapat membentuk kelompok dengan teman yang bertugas sebagai pemeran dalam adegan <i>role play</i>		✓		
3	Peserta didik dapat memerankan dialog dengan baik dan tertib		✓		
4	Peserta didik dapat berdiskusi dengan teman sekelompoknya di tengah-tengah permainan peran		✓		
5	Peserta didik dapat mengamati teman yang memainkan perannya masing-masing.		✓		
6	Peserta didik antusias ketika diminta untuk mengulang		✓		

	permainan peran lagi di depan kelas				
Kegiatan Penutup					
1	Peserta didik mengajukan pertanyaan yang belum difahami kepada guru dengan baik		✓		
2	Peserta didik mengerjakan evaluasi yang diberikan oleh guru				✓
3	Peserta didik dapat memberikan kesimpulan terkait materi tentang akhlak terpuji		✓		
4	Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran dan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya.				✓
5	Peserta didik merasa senang dan bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung dengan metode <i>role playing</i>				✓
	Jumlah	-	16	6	24
	Jumlah Skor	46			
	Skor Maksimal	64			
	Prosentase Keberhasilan	71,87%			

Untuk menghitung prosentase keberhasilan hasil observasi aktivitas peserta didik di kelas dalam pembelajaran siklus I dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Prosentase keberhasilan

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{(8 \times 2) + (2 \times 3) + (6 \times 4)}{64} \times 100 \%$$

$$P = \frac{16 + 6 + 24}{64} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{64} \times 100\%$$

$$P = 71,87 \%$$

Jadi, prosentase aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran pada siklus I adalah 71,87 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran pada siklus I masuk kategori cukup baik dengan perolehan skor 46 atau 71,87 % dengan skor idealnya adalah 64. Berdasarkan prosentase tersebut, maka skor observasi aktivitas peserta didik pada siklus I belum sesuai dengan harapan karena indikator keberhasilan tercapai apabila skor yang diperoleh pada observasi aktivitas peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan mencapai 80%. Dengan demikian perlu diadakan perbaikan lagi dalam siklus II agar dapat mengoptimalkan aspek-aspek yang masih kurang selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

d. Tahap Refleksi

Setelah kegiatan pelaksanaan pembelajaran selesai dilaksanakan, maka peneliti dan guru kelas melakukan refleksi dari kegiatan yang dilaksanakan. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat beberapa kendala yang terjadi pada siklus I, di antaranya adalah guru kurang memberikan pengarahan kepada peserta didik baik yang menjadi pemeran maupun yang menjadi pengamat, media yang digunakan selama proses kegiatan belajar berlangsung juga kurang menarik peserta didik, dan guru kurang jelas dalam memberikan tugas kepada masing-masing peserta didik akibatnya peserta didik sebagian masih merasa kebingungan. Jadi, dalam siklus II akan lebih diperbaiki lagi agar hasil belajar peserta didik dalam pelajaran aqidah akhlak materi akhlak terpuji lebih meningkat lagi.

2. Hasil Penelitian Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan beberapa hal yang digunakan selama proses kegiatan belajar berlangsung dalam siklus II. Adapun yang harus dipersiapkan oleh peneliti adalah mempersiapkan perangkat pembelajaran maupun hal-hal yang digunakan selama penelitian tindakan kelas berlangsung yang terdiri dari:

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

- 2) Materi yang akan disampaikan yaitu akhlak terpuji pada sub bab jujur dan rajin
- 3) Lembar skala sikap, lembar pengamat dan tes tulis
- 4) Instrumen observasi aktivitas guru
- 5) Instrumen observasi aktivitas peserta didik
- 6) Media pembelajaran

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada Hari Jum'at, 6 Juni 2014 di kelas II dengan jumlah 30 peserta didik. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran dengan memperhatikan revisi dan refleksi pada siklus I.

Pada kegiatan awal guru menyapa dan mengucapkan salam dan berdoa bersama serta memberikan yel-yel kepada peserta didik dan memberikan tebak-tebakan dengan bernyanyi bergantian. Sedangkan di kegiatan inti guru mempersiapkan media-media yang telah disiapkan sebelumnya yakni berupa sapu, kertas HVS, kertas karton dan lain sebagainya. Guru memberikan pertanyaan kepada salah satu peserta didik kemudian yang bisa menjawab pertanyaan dari guru akan menjadi pemeran dan guru juga menjelaskan tugas kepada masing-masing peserta didik baik yang menjadi pemeran maupun yang menjadi pengamat dengan jelas.

Pada siklus II ini peserta didik akan banyak yang terlibat aktif dalam permainan *role playing*. Peserta didik benar-benar dilatih oleh guru untuk berdialog dalam bernain peran. Hal ini berbeda dengan siklus I, dimana pada siklus II ini guru banyak menggunakan media yang menarik sehingga peserta didik bisa merasa nyaman dan bisa menerima materi dan mengamati temannya dalam bermain peran. Sedangkan peserta didik yang tidak memperhatikan temannya yang bermain peran di depan maka tidak diberi *reward* oleh guru. Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran pada siklus II:

Tabel 4.6

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN
Kegiatan Awal

Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Metode pembelajaran
15 menit	a. Guru mengucapkan salam b. Berdo'a bersama sebelum memulai pelajaran c. Guru menyapa dan bertanya kabar kepada siswa d. Guru memberikan <i>ice breaker</i> e. Guru memberikan motivasi kepada siswa melalui yel-yel. Guru berkata: “Kelas II, siswa menjawab:”jujur, rajin disiplin”. f. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	Tanya jawab, Ceramah

Kegiatan inti

Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Metode Pembelajaran
45 menit	<p>☞ Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan lagi pengertian jujur dan rajin dan menceritakan kisah yang akan dimainkan dalam <i>role playing</i> yang ceritanya berhubungan dengan perilaku jujur dan rajin. b. Peserta didik diminta untuk acungkan tangannya jika bisa menjawab pertanyaan dari guru. c. Peserta didik yang bisa menjawab pertanyaan dari guru akan diberi gambar senyum dan dijadikan sebagai pemeran dalam adegan <i>role playing</i>. d. Siswa yang tidak ditunjuk sebagai pemeran, akan menjadi pengamat yang mengamati permainan peran temannya di depan kelas. e. Guru mengatur letak bangku agar siswa nyaman dan bisa mengamati temannya yang ada sedang memainkan peran di depan kelas. f. Guru memberikan kertas karton yang masing-masing bertuliskan orang yang jadi pemeran yakni ibu, ayah dan anak g. Guru menjelaskan tugasnya masing-masing siswa yang menjadi pemeran ataupun yang menjadi pengamat h. Setiap pemeran akan menjalankan tugasnya masing-masing sesuai dengan bagiannya. i. Siswa berlatih dialog sebentar dengan pengarahannya dari guru j. Siswa memainkan peran dengan bantuan guru k. Siswa yang ditunjuk sebagai pengamat akan mengamati 	☞ <i>Role Playing</i>

	<p>permainan peran temannya</p> <p>☞ Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa diminta untuk mengamati permainan peran temannya yang ada di depan kelas. Siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya masing-masing tentang permainan peran temannya. Beberapa siswa ditunjuk oleh guru dan ditanyai tentang dialog peran yang dimainkan oleh temannya Guru membagikan lembar kerja kepada peserta didik. <p>☞ Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan reward kepada semua siswa. Siswa yang ditunjuk sebagai pemeran juga diberi reward oleh guru Siswa diberi kesempatan bertanya tentang materi yang belum difahami Guru memberikan penguatan materi dan memberi kesimpulan 	
--	--	--

Kegiatan akhir

Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Metode pembelajaran
10 menit	<ol style="list-style-type: none"> Guru merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan Guru memberikan motivasi agar siswa lebih giat dalam belajar Siswa diberikan lembar skala sikap untuk diisi di rumahnya masing-masing. Do'a bersama Guru mengucapkan salam 	

Setelah melakukan langkah-langkah pembelajaran tersebut pada siklus II, dapat diketahui nilai hasil belajar peserta didik kelas II materi jujur dan

rajin pada mata pelajaran aqidah akhlaq. Di bawah ini adalah hasil belajar peserta didik pada siklus II:

Tabel 4.7
Hasil Penilaian Tes Tulis Dan Tes Performance
Peserta Didik Dalam Pembelajaran Siklus II

No	Nama Siswa	L/P	Nilai Tes Tulis	Nilai Performance
1	Ariyanti Nadhirotun Miftah	P	70	10
2	Ahmad Bagus Setiawan	L	53	7
3	Ahmad Habibi	L	81	9
4	Aulia Nor Hakiki	P	83	7
5	Abheyl Okta Ramadani	P	82	8
6	Agus Hidayatur Rohman	L	90	10
7	Anton Hidayatur Rohkim	L	82	8
8	Adek Putra Al Almin	L	83	7
9	Aghisnahari Maulia	P	75	-
10	Dimas Putra Rahmatullah	L	90	10
11	Ersa Nanda Erlisa Putrid	P	81	9
12	Fahmi Dwi A.	L	90	10
13	Ibrahim Mofik	L	78	7
14	Jihan Agustina	P	90	10
15	Khafid Amrulloh	L	87	8
16	Kharisma Ainur Rohmah	P	90	10
17	Loh Clara Zamaeka	P	90	10
18	M. Rizal Putra	L	90	10
19	M. Kelvin Danu Aidil Safit	L	81	9
20	Mila Yuliana	P	59	6
21	Meli Yuliani	P	78	7
22	Madania Zamani Akhirussanah	P	81	9
23	Naura Rahmadani	P	90	10
24	Nur Miftakhul Rohmat	L	72	8
25	Nazwa Emma Amalia	P	74	6
26	Ridho Hidayatullah	L	82	8
27	Sovi Khudaifah	P	80	10
28	Sindi Aulia Istiqomah	P	90	10
29	Siti Nur Abidah	P	81	9
30	Khoirun Nisa Hasifa Afifah	P	82	8

Tabel 4.8

**Hasil Ketuntasan Belajar Peserta Didik Kelas II
Dalam siklus II**

No	Nama Siswa	L/P	Jumlah N. Tes Tulis + Nilai Performance	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Ariyanti Nadhirotun Miftah	P	80	✓	
2	Ahmad Bagus Setiawan	L	60		✓
3	Ahmad Habibi	L	90	✓	
4	Aulia Nor Hakiki	P	90	✓	
5	Abheyl Okta Ramadani	P	90	✓	
6	Agus Hidayatur Rohman	L	100	✓	
7	Anton Hidayatur Rohkim	L	90	✓	
8	Adek Putra Al Almin	L	90	✓	
9	Aghisnahari Maulia	P	75	✓	
10	Dimas Putra Rahmatullah	L	100	✓	
11	Ersa Nanda Erlisa Putrid	P	90	✓	
12	Fahmi Dwi A.	L	100	✓	
13	Ibrahim Mofik	L	85	✓	
14	Jihan Agustina	P	100	✓	
15	Khafid Amrulloh	L	95	✓	
16	Kharisma Ainur Rohmah	P	100	✓	
17	Loh Clara Zamaeka	P	100	✓	
18	M. Rizal Putra	L	100	✓	
19	M. Kelvin Danu Aidil Safit	L	90	✓	
20	Mila Yuliana	P	65		✓
21	Meli Yuliani	P	85	✓	
22	Madania Zamani Akhirussanah	P	90	✓	
23	Naura Rahmadani	P	100	✓	
24	Nur Miftakhul Rohmat	L	80	✓	
25	Nazwa Emma Amalia	P	80	✓	
26	Ridho Hidayatullah	L	90	✓	
27	Sovi Khudaifah	P	90	✓	
28	Sindi Aulia Istiqomah	P	100	✓	
29	Siti Nur Abidah	P	90	✓	
30	Khoirun Nisa Hasifa Afifah	P	90	✓	
Jumlah Nilai			2685		
Rata-rata Kelas			89,5		

Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	60
Jumlah Anak yang Tuntas	28
Jumlah Anak yang Tidak Tuntas	2
Prosentase Ketuntasan	93,3 %

Untuk mengetahui cara menghitungnya dapat dilihat rumus di bawah ini:

a) Untuk menghitung rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan

\bar{x} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

Jadi, nilai rata-rata untuk hasil belajar pada siklus I adalah:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum X}{\sum N} \\ &= \frac{2685}{30} \end{aligned}$$

$$X = 89,5$$

b) Untuk menghitung prosentase hasil belajar digunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

P = Prosentase yang akan dicari

f = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah seluruh siswa

Jadi, prosentase ketuntasan hasil belajar pada siklus II adalah:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{28}{30} \times 100 \%$$

$$P = 93,3 \%$$

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi yang dicapai oleh peserta didik adalah 100, nilai terendah adalah 60 dan rata-rata kelas adalah 89,5. Dalam pembelajaran siklus ini dapat diketahui bahwa peserta didik yang tuntas yaitu 28 anak dengan prosentase keberhasilan 93,3%, dan peserta didik yang belum tuntas yaitu berjumlah 2 anak dengan prosentase 6,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I karena siswa yang memperoleh nilai >70 sebesar 28 anak atau 93,3%. Hal ini berarti prosentase ketuntasan belajar siswa melebihi prosentase yang ditentukan yakni 80% sehingga penelitian dianggap sudah tuntas pada siklus II. Dengan demikian, pada siklus II ini dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan metode *role playing* dalam mata pelajaran aqidah akhlaq kelas II dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Tahap Pengamatan

Hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik yang dilakukan pada siklus II ini peneliti memperbaiki hasil observasi pada siklus I yang telah direncanakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1) Data hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran

Hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran aqidah akhlak materi akhlak terpuji dengan menggunakan metode *role playing* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9
Hasil Observasi Aktivitas Guru

No	ASPEK YANG DIAMATI	NILAI			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1	Guru memberi salam kepada peserta didik				✓
2	Guru memberikan <i>ice breaker</i> berupa tebak-tebakan				✓
3	Peserta didik diberi motivasi oleh guru dengan yel-yel				✓
4	Pengaitan dan pengulangan materi sebelumnya dilakukan dengan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti			✓	
5	Menyampaikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran dengan jelas			✓	
Kegiatan Inti					
1	Guru menjelaskan lagi materi tentang jujur dan rajin dengan jelas dan mudah dimengerti oleh peserta didik				✓
2	Materi yang dijelaskan sesuai dengan kompetensi pembelajaran				✓
3	Suara dan intonasi dalam menjelaskan materi jelas dan keras				✓

4	Media yang digunakan menarik yaitu berupa sapu, kertas karton, tali rafia			✓	
5	Posisi dan gerak guru dalam mengajar				✓
6	Pemerataan anggota kelompok baik dari potensi akademik maupun gender			✓	
7	Guru menggunakan variasi dalam menjelaskan materi				✓
8	Pemerataan keterlibatan siswa dalam diskusi dan menjawab pertanyaan dari guru			✓	
9	Guru membimbing dan melatih dialog peserta didik dalam bermain peran				✓
10	Pemerataan pemberian peran pada seluruh peserta didik			✓	
11	Memberikan kesempatan peserta didik untuk berfikir dalam menjawab pertanyaan di tengah permainan peran			✓	
12	Peserta didik yang aktif diberikan reward oleh guru			✓	
13	Guru memberikan penguatan dengan jelas				✓
14	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi yang belum dimengerti				✓
15	Guru menjelaskan lagi materi tentang jujur dan rajin dengan jelas dan mudah dimengerti oleh peserta didik				✓
16	Materi yang dijelaskan sesuai dengan kompetensi pembelajaran				✓
17	Suara dan intonasi dalam menjelaskan materi jelas dan keras				✓
Kegiatan Akhir					
1	Guru memberikan evaluasi hasil akhir pembelajaran sesuai dengan kompetensi			✓	
2	Guru memberikan lembar kerja untuk diisi di rumah				✓
3	Evaluasi hasil akhir pembelajaran yang diberikan sesuai dengan kemampuan peserta didik				✓
4	Memberikan simpulan dengan jelas			✓	
5	Memberikan motivasi dan dorongan psikologi secara menarik				✓

Pengelolaan Waktu					
1	Waktu disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran				✓
2	Pengelolaan waktu sesuai dengan direncanakan dalam RPP			✓	
Suasana Kelas					
1	Kelas dalam keadaan kondusif				✓
2	Dapat mengarahkan siswa untuk menjalankan diskusi dengan tertib			✓	
Jumlah		-	-	36	76
Jumlah skor		112			
Skor maksimal		124			
Prosentase keberhasilan		90,32%			

Untuk menghitung prosentase keberhasilan hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran siklus II dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Prosentase keberhasilan

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{(12 \times 3) + (19 \times 4)}{124} \times 100 \%$$

$$P = \frac{36 + 76}{124} \times 100\%$$

124

$$P = \frac{112}{124} \times 100\%$$

$$P = 90,32 \%$$

Keteramngan Kriteria Keberhasilan:

$\geq 90 \%$ = sangat baik

80 - 90 % = baik

60 - 79 % = cukup

40 - 59 % = kurang

< 40 = sangat kurang

Jadi, prosentase keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus II adalah 90,32 %.

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil observasi guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II masuk kategori sangat baik karena prosentase keberhasilan guru $\geq 90 \%$ sementara prosentase keberhasilan guru sebesar 90,32 % dengan perolehan skor sebesar 112 dari skor idealnya yang jumlahnya 124. Berdasarkan prosentase tersebut, maka secara rinci aktivitas guru yang diamati sudah target yang diharapkan karena hasil prosentasenya sudah lebih dari kriteria yang telah ditentukan yaitu 80%.

2) Data hasil observasi siswa dalam kegiatan pembelajaran

Hasil observasi siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.10
Hasil Observasi Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1	Peserta didik menjawab salam dengan baik dan bersama-sama				✓
2	Peserta didik lebih bersemangat setelah diberi motivasi oleh guru				✓
3	Peserta didik lebih senang setelah diberikan <i>ice breaker</i> oleh guru				✓
4	Peserta didik mendengarkan dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru mengenai materi yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari			✓	
5	Peserta didik mendengarkan dan mengerti tentang tujuan pembelajaran serta langkah-langkah proses pembelajaran			✓	
Kegiatan Inti					
1	Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru				✓
2	Peserta didik dapat membentuk kelompok dengan teman yang bertugas sebagai pemeran dalam adegan <i>role play</i>			✓	
3	Peserta didik dapat memerankan dialog dengan baik dan tertib				✓
4	Peserta didik dapat berdiskusi dengan teman sekelompoknya di tengah-tengah permainan peran			✓	
5	Peserta didik dapat mengamati teman yang memainkan perannya masing-masing.				✓
6	Peserta didik antusias ketika diminta untuk mengulang permainan peran lagi di depan				✓

kelas					
Kegiatan Penutup					
1	Peserta didik mengajukan pertanyaan yang belum difahami kepada guru dengan baik			✓	
2	Peserta didik mengerjakan evaluasi yang diberikan oleh guru				✓
3	Peserta didik dapat memberikan kesimpulan terkait materi tentang akhlak terpuji			✓	
4	Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran dan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya.			✓	
5	Peserta didik merasa senang dan bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung dengan metode <i>role playing</i>				✓
Jumlah		-	-	21	36
Jumlah Skor		57			
Skor Maksimal		64			
Prosentase Keberhasilan		89%			

Untuk menghitung prosentase keberhasilan hasil observasi aktivitas peserta didik di kelas dalam pembelajaran siklus II dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Prosentase keberhasilan

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{(7 \times 3) + (9 \times 4)}{64} \times 100 \%$$

$$P = \frac{21 + 36}{64} \times 100 \%$$

$$P = \frac{57}{64} \times 100 \%$$

$$P = 89 \%$$

Keterangan Kriteria Keberhasilan:

$\geq 90 \%$ = sangat baik

80 - 90 % = baik

60 - 79 % = cukup

40 - 59 % = kurang

< 40 = sangat kurang

Jadi, prosentase aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran pada siklus II adalah 89 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran pada siklus II masuk kategori sangat baik karena prosentase keberhasilannya $\geq 90 \%$ dengan perolehan skor 57 atau 89 % dengan skor idealnya adalah 64. Berdasarkan prosentase tersebut, maka skor observasi aktivitas peserta didik pada siklus II sudah

sesuai dengan harapan karena indikator keberhasilan tercapai apabila skor yang diperoleh pada observasi aktivitas peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan mencapai 80%.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah dilaksanakan dengan baik maupun yang kurang maksimal dalam proses belajar mengajar dengan penerapan metode *role playing*. Dari data yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua kegiatan pembelajaran dengan baik, meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi prosentase pelaksanaannya cukup besar.
2. Tingkat ketuntasan belajar siswa sudah sesuai dengan harapan atau sudah mencapai batas yang telah ditentukan. Dengan kata lain metode *role playing* (bermain peran) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi akhlak terpuji khususnya materi jujur dan rajin.
3. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sudah tuntas pada siklus II.

3. Pengumpulan Data Hasil wawancara

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti sebelum dan sesudah penelitian tindakan kelas maka didapatkan data sebagai berikut:⁵⁹

a. Hasil wawancara sebelum melakukan penelitian tindakan kelas

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas peneliti mengadakan wawancara dengan wali kelas II sekaligus guru mata pelajaran aqidah akhlak kelas II yaitu Bu Siti Fatimah, S. Ag. Peneliti menanyakan beberapa pertanyaan terkait dengan karakteristik peserta didik kelas II, hasil belajarnya, hambatan-hambatan yang sering terjadi selama pembelajaran dan strategi apa saja yang sudah pernah diterapkan di kelas II.

Pertanyaan-pertanyaan tersebut dijawab langsung oleh Bu Siti Fatimah. Berikut ulasan dari beberapa pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan oleh peneliti kepada bu Siti Fatimah.

Karakteristik peserta didik kelas II MI Bustanul Ulum Bakalan Jombang pada saat di kelas memang cukup aktif. Hal ini terbukti pada saat guru menjelaskan materi sebagian ada yang ramai dengan temannya dan sebagian ada yang memperhatikan. Apalagi kalau diajak bermain sambil belajar mereka sangat senang sekali. Dengan jumlah peserta

⁵⁹ Siti Fatimah, Wali kelas II MI Bustanul Ulum Bakalan Jombang, Wawancara Pribadi, Jombang 27 Desember 2013

didik yang cukup banyak sehingga terkadang guru sulit mengkondisikan kelas.

Dengan kondisi yang demikian akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Terdapat beberapa mata pelajaran yang hasil belajarnya peserta didik masih di bawah KKM. Mata pelajaran tersebut yakni mata pelajaran aqidah akhlak. Hasil belajar peserta didik masih rendah nilainya banyak yang di bawah KKM terutama pada materi akhlak terpuji.

Hal ini dikarenakan karena guru dalam menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah. Selain itu guru hanya memberikan tugas kemudian siswa diminta untuk membaca sendiri materi yang ada di buku paketnya masing-masing.

Hambatan yang terjadi jika dalam menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah saja peserta didik akan mudah bosan dan cepat mengantuk. Hal ini dikarenakan jumlah peserta didik yang cukup banyak dan posisi letak bangku yang kurang teratur dan terlalu panjang akibatnya siswa yang duduk diposisi belakang kadang tidak memperhatikan dan tidak mendengarkan waktu guru menjelaskan sedangkan peserta didik yang berada diposisi depan bisa memperhatikan penjelasan guru dengan baik.

Selama ini guru belum mengetahui tentang metode *role playing* dan guru juga belum pernah mencoba menjelaskan materi dengan

menerapkan metode *role playing*. Dan di sekolah ini belum pernah mencoba menerapkan metode baru ini. Yang sering digunakan biasanya metode ceramah, penugasan dan diskusi antar siswa.

b. Hasil wawancara sesudah siklus I

Setelah peneliti melakukan tindakan pada siklus I, peneliti mengadakan wawancara lagi dengan bu Siti Fatimah selaku guru wali kelas dan guru yang membantu peneliti selama proses pembelajaran pada siklus I. Berikut hasil wawancara langsung dengan bu Siti Fatimah: Kondisi peserta didik selama proses pembelajaran dengan diterapkannya metode *role playing* lumayan cukup baik dan guru bisa mengondisikan kelas dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah.

Hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran dengan diterapkannya metode *role playing* yakni peserta didik masih ada yang ramai. Hal ini dikarenakan peserta didik masih bingung dengan tugas yang telah diberikan oleh guru. Sedangkan guru dalam memberikan pengarahan dan menjelaskan tugas masing-masing siswa masih kurang. Akibatnya siswa masih saling bertanya kepada teman sebangkunya dan tidak memperhatikan temannya yang memerankan peran di depan kelas. Dengan demikian sangatlah berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran aqidah akhlak ini. Hasil belajar peserta didik dalam menjawab soal uraian yang telah diberikan oleh guru masih ada yang melirik temannya dan bertanya langsung ke guru.

Dengan diterapkannya metode *role playing* pada proses pembelajaran mata pelajaran aqidah akhlak di kelas II cukup bagus dan menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran. Tetapi agar proses pembelajaran lebih maksimal lagi perlu adanya perbaikan agar bisa mencapai target yang diharapkan. Perbaikan tersebut yakni dengan cara menyiapkan media yang lebih menarik lagi agar siswa lebih semangat lagi dalam menerima materi. Kemudian dalam menunjuk siswa yang dijadikan sebagai pemeran seharusnya harus merata dan menjelaskan tugasnya masing-masing siswa yang mendapat giliran menjadi pemeran. Dan menjelaskan kepada siswa yang ditunjuk sebagai pengamat dengan jelas agar di tengah-tengah permainan peran siswa tidak bertanya lagi apa yang menjadi tugasnya. Dengan demikian perlu adanya perbaikan atau pengulangan yang harus dilakukan untuk mencapai target yang diharapkan.

c. Hasil Wawancara Sesudah Siklus II

Setelah melakukan tindakan siklus II, peneliti mengadakan wawancara lagi dengan bu Siti Fatimah. Berikut ulasan wawancaranya. Kondisi di kelas selama proses pembelajaran pada siklus II sudah membaik. Peserta didik bisa memainkan perannya masing-masing dengan baik. Dan kondisi kelasnya juga terlihat sangat kondusif dibandingkan dengan siklus I.

Dalam hal ini, guru dalam menerapkan metode *role playing* sudah baik. Meskipun masih ada salah satu peserta didik yang tidak aktif dalam pembelajaran. Dalam mengarahkan dan membimbing peserta didik pada waktu permainan *role playing* juga sudah membaik. Peserta didik terlihat lebih senang dan nyaman di kelas karena metode yang digunakan adalah bermain sambil belajar, dan mengamati permainan peran temannya.

Dengan adanya perubahan yang meningkat pada siklus II ini sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik kelas II. Hasil belajar tersebut meningkat dibandingkan dengan siklus I dan sudah mencapai target yang diharapkan.

Dengan demikian, tidak perlu adanya pengulangan pada siklus selanjutnya karena hasil yang dicapai pada siklus II sudah memperoleh hasil yang baik dan mencapai target yang diharapkan.

4. Pengumpulan Data Dokumentasi

Data dokumentasi yang berhasil didapatkan dan dikumpulkan oleh peneliti antara lain berupa: Profil sekolah MI Bustanul Ulum Bakalan Jombang, struktur organisasi sekolah, keadaan tenaga pendidik dan data keadaan siswa. Sedangkan foto dan data lain yang menunjang selama kegiatan pembelajaran siklus I maupun siklus II masuk dalam lampiran-lampiran.

B. Pembahasan

1. Siklus I

Pelaksanaan proses pembelajaran siklus I pada Hari Jum'at, 30 Mei 2014. Tepatnya di ruang kelas II MI Bustanul Ulum Bakalan Jombang dengan jumlah 30 peserta didik. Kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung dengan menyenangkan. Berdasarkan hasil pembelajaran pada siklus I guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya dan hasilnya belum mencapai dengan target yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena guru dan siswa yang belum terbiasa menerapkan metode *role playing*. Guru kurang memberikan pengarahan kepada peserta didik baik yang menjadi pemeran maupun yang menjadi pengamat, media yang digunakan selama proses kegiatan belajar berlangsung juga kurang menarik peserta didik, dan guru kurang jelas dalam memberikan tugas kepada masing-masing peserta didik akibatnya peserta didik sebagian masih merasa kebingungan. Akibatnya, kondisi kelas jadi kurang kondusif dan siswa masih sulit untuk menerima materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan kurang maksimalnya penerapan metode *role playing* yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar pada saat evaluasi.

Hasil observasi guru dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus I belum memenuhi skor yang diharapkan. Skor yang diperoleh pada observasi siklus I adalah 96 atau 77,4%, sedangkan skor idealnya adalah 80%. Dengan melihat perolehan skor observasi pada siklus I di atas maka pembelajaran belum sesuai

dengan harapan karena indikator keberhasilan tercapai apabila prosentase hasil observasi guru minimal 80%.

Hasil belajar siswa pada siklus I belum memenuhi prosentase ketuntasan belajar yang diharapkan. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 77,5 dan secara klasikal ketuntasan belajar hanya mencapai 70% atau terdapat 21 siswa yang tuntas belajarnya dan 9 siswa yang tidak tuntas. Hal ini disebabkan kurang maksimalnya penerapan metode *role playing* karena beberapa sebab yang telah disebutkan. Dengan demikian maka pembelajaran yang telah dilaksanakan belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan karena pembelajaran dikatakan sukses apabila 80% siswa tuntas belajar.

2. Siklus II

Berdasarkan hasil perbaikan pembelajaran pada siklus II tanggal 6 Juni 2014 guru telah melaksanakan pembelajaran dengan baik. Penerapan metode *role playing* sudah sesuai dengan perencanaan dan suasana belajar sangat kondusif. Siswa terlihat antusias memerankan dialog bersama temannya dan mengamatinya dengan baik. Hasil observasi guru dalam mengelola pembelajaran aqidah akhlak dengan materi jujur dan rajin pada siklus II telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya. Pada siklus I skor yang diperoleh dari observasi guru adalah 96 (77,4%) sedangkan skor hasil observasi guru pada siklus II 112 (90,3%) dari skor idealnya 124 (100%). Dari hasil tersebut peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa skor yang diperoleh telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%.

Hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Siswa dapat mengikuti penerapan metode *role playing* dengan baik dan lebih aktif dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa yang mencapai 93,3 % atau terdapat 28 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang tidak tuntas belajar. Berdasarkan indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80% , maka penelitian ini sudah dinyatakan tuntas pada siklus II. Dengan kata lain, analisis ini menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar aqidah akhlak siswa kelas II materi akhlak terpuji.