BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Proses penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) observasi dan evaluasi; (4) refleksi.

1. Siklus I

Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 09 Mei 2015. Penerapan metode role playing pada pembelajaran SKI pada siklus I dilakukan dengan empat tahap berikut.

a. Perencanaan

Tindakan yang direncanakan untuk menerapkan metode role playing dirancang dalam skenario pembelajaran. Rencana tindakan dilakukan dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan tindakan yang akan dilaksanakan, menyiapkan bahan ajar, menyiapkan media yang digunakan, dan menyiapkan instrumen yang digunakan dalam penelitian.

b. Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahap kegiatan yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal, guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran peserta didik. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan jargon semangat, “Kelas V”. Peserta didik menjawab, “Pintar, berani, istimewa”. Selanjutnya guru melakukan apersepsi tentang wafatnya Nabi Muhammad saw. Guru mengatur tempat duduk siswa yang memungknkan siswa dapat memperhatikan dengan jelas apa yang di demonstrasikan oleh guru, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Tahap inti, guru membagi kelas menjadi empat kelompok dengan anggota yang dipilih secara acak. Peserta didik duduk bersama kelompok masing-masing dan guru membagi lembar kegiatan kelompok. Sebelum menjelaskan perintah dari tugas kelompok, guru meminta terlebih dahulu peserta didik untuk menuliskan nama anggota kelompok masing-masing. Guru mengintruksikan setiap kelompok untuk memperhatikan ketika guru menjelaskan jalanya role playing tentang wafatnya Nabi Muhammad saw.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.1 Guru Membagi siswa dalam kelompok

Selanjutnya, guru menunjuk kelompok 1 untuk maju kedepan, kemudian guru menjelaskan kepada siswa tentang langkah-langkah penerapan role playing dalam materi wafatnya Nabi Muhammad saw. Guru meminta kelompok 1 untuk bermain peran tentang detik-detik wafatnya Nabi Muhammad saw dengan memperagakan sesuai dengan teks yang diberikan oleh guru.

Gambar 4.2 Siswa melakukan role playing

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Guru meminta kelompok yang lain untuk memperhatikan jalannya role playing atau bermain peran tentang detik-detik wafatnya Nabi Muhammad saw. Guru meminta kelompok lain untuk menaggapi apa yang telah diperagakan oleh kelompok 1 dengan cara mengacungkan tangan.

Gambar 4.3 Kelompok lain mengajukan pertanyaan

Kelompok 1 menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain. Guru membimbing dan meluruskan jalannya diskusi yang terjadi antara kelompok 1 dengan kelompok lain. Setelah kelompok 1 selesai presentasi guru memberikan penghargaan kepada kelompok 1. Setelah proses pembelajaran selesai guru memberikan LKS kepada siswa untuk dikerjakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.4 Siswa mengerjakan LKS

Kegiatan selanjutnya, guru memberikan penguatan mengenai pembelajaran hari ini kepada siswa. Guru juga memberikan kesempatan peserta didik untuk menanyakan hal yang belum dimengerti pada pembelajaran hari ini.

3) Kegiatan Akhir

Tahap akhir, guru melanjutkan kegiatan dengan membimbing peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. Salah satu peserta didik menyimpulkan hal yang telah dipelajari hari ini. Guru melakukan refleksi pembelajara dengan menanyakan, “Senang atau tidak belajar hari ini?”. Peserta didik menjawab, “Senang”. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak peserta didik mengucapkan hamdalah bersama-sama.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Observasi dan Evaluasi

Lembar pengamatan merupakan sebuah lembar yang terstruktur untuk mengamati aktivitas-aktivitas guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Lembar pengamatan untuk guru berisi langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada tahap pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar. Setelah melaksanakan pengamatan yang bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar dapat diperoleh data hasil penelitian pada siklus I sebagai berikut.

Tabel 4.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 1

Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
	1	2	3	4
PENDAHULUAN				
1. Guru mengucapkan salam				√
2. Guru mengajak siswa berdoa bersama				√
3. Guru melakukan presensi kehadiran siswa				√
4. Guru memotivasi siswa			√	
5. Guru melakukan Apersepsi		√		
6. Guru menginformasikan tentang metode pembelajaran yang akan digunakan.		√		
KEGIATAN INTI				
7. Guru mengemukakan tujuan apa yang harus dicapai oleh siswa.		√		
8. Guru mengemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan oleh siswa, misalnya siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dari pelaksanaan demonstrasi		√		
9. Guru menciptakan suasana yang menyenangkan dengan menghindari suasana yang menegangkan.			√	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

10. Guru meyakinkan bahwa semua siswa mengikuti *jalannya role playing* dengan memerhatikan reaksi seluruh siswa.			√	
11. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mempraktikan dengan media pendukung yang telah disediakan.		√		
12. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang dilihat dari proses *role playing* itu.			√	
13. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan pelaksanaan *role playing* dan proses pencapaian tujuan pembelajaran			√	
KEGIATAN PENUTUP				
14. Guru memberikan soal testulis individu				√
15. Guru memberi tahu materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.			√	
16. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam.				√
Jumlah Skor		10	18	20
Jumlah keseluruhan skor	48			
Skor Akhir (SA)*				
Klasifikasi skor akhir penilaian				

*Skorakhir (SA) = $\frac{48}{64}$ x 4

SA : 3

Klasifikasi Penilaian:

Skor Akhir	Klasifikasi
3,26 – 4,00	Sangat Baik (SB)
2,51 – 3,25	Baik (B)
1,76 – 2,50	Cukup (C)
1,00 – 1,75	Kurang (K)

Berdasarkan data aktivitas guru yang terkumpul dalam tabel diatas dapat disimpulkan pada siklus I aktivitas guru nilai akhirnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah 3 atau masuk dalam kategori Baik. Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan dan dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan pada siklus selanjutnya.

Selain observasi aktivitas guru, pada saat pembelajaran juga dilakukan observasi aktivitas siswa. Hasil observasi dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4.2 Lembar Aktivitas Siswa Siklus 1

No	Nama	Aktivitas										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Abd. Kholiq	3	2	1	1	2	3	4	2	2	2	22
2	Ainur Rahman	1	1	1	4	4	1	1	4	1	1	19
3	Ahmad Daus	1	2	1	4	4	1	4	2	2	2	23
4	Aida Rahamniyah	2	1	2	4	1	1	4	2	2	2	21
5	Binti Roziqoh	3	2	1	4	1	2	2	3	2	2	22
6	Budi Harto	2	2	2	1	1	1	4	1	2	2	18
7	Cicik Raina Dewi	2	2	2	2	1	4	1	1	4	1	20
8	Dewi Sulfa	1	1	2	1	2	4	3	1	1	1	17
9	Erina Fitriyani	1	2	4	1	2	4	2	2	2	2	22
10	Hairul Umam	2	1	4	2	1	1	2	2	1	3	19
11	Moh. Hidayat	1	1	4	1	2	2	2	1	1	3	18
12	Moh. Taufik	1	2	2	2	1	1	1	1	1	3	15
13	Moh. Rahman	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
14	Maisaroh	1	2	4	2	1	4	1	1	1	4	21
15	Maimunah	1	1	4	1	3	3	1	2	1	1	18
16	Naimah	2	1	4	2	2	1	1	2	2	2	19
17	Nurul Hijriyah	2	1	4	2	2	4	1	1	1	1	19
18	Rasuli	1	1	1	1	1	4	2	2	1	3	17
19	Taufik Rahman	2	1	1	2	2	4	1	1	1	3	18
20	Titik Anjalina	3	3	1	1	3	4	1	1	1	1	19
21	Wahyudi	2	3	2	3	4	4	3	3	2	2	28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

22	Winda Karlina	3	4	2	1	1	2	3	4	4	4	28
23	Yeni Budiarsih	2	1	2	2	3	4	3	2	2	2	23
	Jumlah											**466**

$$\text{Aktivitas siswa} = \frac{\text{Nilai Aktivitas Siswa}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Aktivitas siswa} = \frac{466}{920} \times 100\%$$

$$= 51\%$$

Dari tabel 4.2 data aktivitas siswa siklus 1 yang ditunjukkan tersebut dapat diuraikan bahwa aktivitas siswa masih 51% atau berada dalam kategori kurang. Hal ini terjadi karena ada beberapa aktivitas siswa yang belum dilakukan siswa secara menyeluruh.

Setelah pembelajaran dilakukan evaluasi hasil belajar dengan menghitung skor setiap individu. Berdasarkan skor tersebut dapat dilihat ketuntasannya sekaligus ketuntasan klasikal.

Tabel 4.3 Lembar Rekapitulasi Nilai Kemampuan Siswa Siklus 1

No.	Nama Siswa	Skor	Pencapaian KKM
1.	Abd. Kholiq	70	T
2.	Ainur Rahman	68	TT
3.	Ahmad Daus	74	T
4.	Aida Rahamniyah	60	TT
5.	Binti Roziqoh	68	TT
6.	Budi Harto	60	TT
7.	Cicik Raina Dewi	80	T
8.	Dewi Sulfa	58	TT
9.	Erina Fitriyani	70	T
10.	Hairul Umam	58	TT

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

11.	Moh. Hidayat	60	TT
12.	Moh. Taufik	70	T
13.	Moh. Rahman	58	TT
14.	Maisaroh	54	TT
15.	Maimunah	60	TT
16	Naimah	56	TT
17	Nurul Hijriyah	66	TT
18	Rasuli	68	TT
19	Taufik Rahman	70	T
20	Titik Anjalina	65	TT
21	Wahyudi	78	T
22	Winda Karlina	71	T
23	Yeni Budiarsih	70	T
Jumlah Yang Tidak Tuntas			**13**
Jumlah Yang Tuntas			**9**

Ketuntasan Secara Klasikal = $\frac{\text{siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah Semua Siswa}}$ x100%

= $\frac{9}{23}$x 100%

=69%

Dari tabel 4.3 di atas, tampak kemampuan siswa masih kurang. Dari 23 siswa yang mencapai ketuntasan hanya sebanyak 9 siswa atau 69%.

d. Refleksi

Dari hasil pengamatan dan tes diketahui bahwa guru telah melaksanakan tindakan yang telah direncanakan sebelumnya dan siswa telah ada yang mencapai KKM 70%. Akan tetapi, hasil tersebut masih dapat dimaksimalkan. Selain itu, siswa diharapkan mencapai ketuntasan klasikal. Oleh karena itu, perlu dilakukan siklus 2. Aktivitas-aktivitas yang muncul dapat dijadikan kekuatan dan akan tetap dipertahankan,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sementara aktivitas yang belum muncul merupakan kelemahan yang akan menjadi perhatian dan diperbaiki pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

Siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2015. Penerapan metode role playing pada pembelajaran SKI pada siklus 2 dilakukan dengan empat tahap berikut.

a. Perencanaan

Tindakan yang direncanakan untuk menerapkan metode role playing dirancang dalam skenario pembelajaran. Rencana tindakan dilakukan dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan tindakan yang akan dilaksanakan, menyiapkan bahan ajar, menyiapkan media yang digunakan, dan menyiapkan instrumen yang digunakan dalam penelitian.

b. Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahap kegiatan yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup.

1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal, guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran peserta didik. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan jargon semangat, “Kelas V”. Peserta didik menjawab, “Pintar, berani, istimewa”. Selanjutnya guru melakukan apersepsi tentang wafatnya Nabi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Muhammad saw. Guru mengatur tempat duduk siswa yang memungknkan siswa dapat memperhatikan dengan jelas apa yang di demonstrasikan oleh guru, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Tahap inti, guru membagi kelas menjadi empat kelompok dengan anggota yang dipilih secara acak. Peserta didik duduk bersama kelompok masing-masing. Sebelum menjelaskan perintah dari tugas kelompok, guru meminta terlebih dahulu peserta didik untuk menuliskan nama anggota kelompok masing-masing. Guru mengintruksikan setiap kelompok untuk memperhatikan ketika guru menjelaskan langkah-langkah metode role playing tentang wafatnya Nabi Muhammad saw.

Gambar 4.5 Guru menjelaskan tentang role playing

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selanjutnya, guru menunjuk kelompok 2 untuk maju kedepan, kemudian guru menjelaskan kepada siswa tentang langkah-langkah penerapan role playing dalam materi wafatnya Nabi Muhammad saw. Guru meminta kelompok 2 untuk bermain peran tentang detik-detik wafatnya Nabi Muhammad saw dengan memperagakan sesuai dengan teks yang diberikan oleh guru.

Gambar 4.6 Siswa melakukan role playing

Guru meminta kelompok yang lain untuk memperhatikan jalannya role playing atau bermain peran tentang detik-detik wafatnya Nabi Muhammad saw. Guru meminta kelompok lain untuk menaggapi apa yang telah diperagakan oleh kelompok 2 dengan cara mengacungkan tangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.7 Kelompok lain mengajukan pertanyaan

Kelompok 2 menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain. Guru membimbing dan meluruskan jalannya diskusi yang terjadi antara kelompok 2 dengan kelompok lain. Setelah kelompok 2 selesai presentasi guru memberikan penghargaan kepada kelompok 2. Setelah proses pembelajaran selesai guru memberikan LKS kepada siswa untuk dikerjakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.8 Siswa mengerjakan LKS

Kegiatan selanjutnya, guru memberikan penguatan mengenai pembelajaran hari ini kepada siswa. Guru juga memberikan kesempatan peserta didik untuk menanyakan hal yang belum dimengerti pada pembelajaran hari ini.

3) Kegiatan Akhir

Tahap akhir, guru melanjutkan kegiatan dengan membimbing peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. Salah satu peserta didik menyimpulkan hal yang telah dipelajari hari ini. Guru melakukan refleksi pembelajara dengan menanyakan, “Senang atau tidak belajar hari ini?”. Peserta didik menjawab, “Senang”. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak peserta didik mengucapkan hamdalah bersama-sama.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Observasi dan Evaluasi

Lembar pengamatan merupakan sebuah lembar yang terstruktur untuk mengamati aktivitas-aktivitas guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Lembar pengamatan untuk guru berisi langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada tahap pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar. Setelah melaksanakan pengamatan yang bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar dapat diperoleh data hasil penelitian pada siklus 2 sebagai berikut.

Tabel 4.4 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 2

Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
	1	2	3	4
PENDAHULUAN				
1. Guru mengucapkan salam				√
2. Guru mengajak siswa berdoa bersama				√
3. Guru melakukan presensi kehadiran siswa				√
4. Guru memotivasi siswa				√
5. Guru melakukan Apersepsi				√
6. Guru menginformasikan tentang metode pembelajaran yang akan digunakan.				√
KEGIATAN INTI				
7. Guru mengemukakan tujuan apa yang harus dicapai oleh siswa.				√
8. Guru mengemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan oleh siswa, misalnya siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dari pelaksanaan demonstrasi				√
9. Guru menciptakan suasana yang menyenangkan dengan menghindari suasana yang menegangkan.			√	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

10. Guru meyakinkan bahwa semua siswa mengikuti *jalannya role playing* dengan memerhatikan reaksi seluruh siswa.				√
11. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mempraktikan dengan media pendukung yang telah disediakan.				√
12. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang dilihat dari proses *role playing* itu.				√
13. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan pelaksanaan *role playing* dan proses pencapaian tujuan pembelajaran				√
KEGIATAN PENUTUP				
14. Guru memberikan soal testulis individu				√
15. Guru memberi tahu materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.				√
16. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam.				√
Jumlah Skor			3	60
Jumlah keseluruhan skor	63			
Skor Akhir (SA)*				
Klasifikasi skor akhir penilaian				

*Skorakhir (SA) = $\frac{63}{64}$ x 4

SA : 3,94

Klasifikasi Penilaian:

Skor Akhir	Klasifikasi
3,26 – 4,00	Sangat Baik (SB)
2,51 – 3,25	Baik (B)
1,76 – 2,50	Cukup (C)
1,00 – 1,75	Kurang (K)

Berdasarkan data aktivitas guru yang terkumpul dalam tabel diatas dapat disimpulkan pada siklus 2 aktivitas guru nilai akhirnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah 3,94 atau masuk dalam kategori Sangat Baik. Berdasarkan hasil tersebut pada siklus 2 aktivitas guru mengalami peningkatan.

Selain observasi aktivitas guru, pada saat pembelajaran juga dilakukan observasi aktivitas siswa. Hasil observasi dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4.5 Lembar Aktivitas Siswa Siklus 2

No	Nama	Aktivitas										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Abd. Kholiq	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39
2	Ainur Rahman	3	3	3	3	4	2	2	4	4	4	32
3	Ahmad Daus	3	2	3	4	4	3	4	3	4	2	32
4	Aida Rahamniyah	3	4	3	3	3	3	4	4	4	2	33
5	Binti Roziqoh	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	36
6	Budi Harto	4	3	2	2	2	2	4	3	4	4	30
7	Cicik Raina Dewi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
8	Dewi Sulfa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
9	Erina Fitriyani	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	37
10	Hairul Umam	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	37
11	Moh. Hidayat	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
12	Moh. Taufik	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	34
13	Moh. Rahman	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	30
14	Maisaroh	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	37
15	Maimunah	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	37
16	Naimah	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	34
17	Nurul Hijriyah	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	37
18	Rasuli	4	3	3	3	4	2	4	4	4	4	35
19	Taufik Rahman	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	29
20	Titik Anjalina	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	31
21	Wahyudi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
22	Winda Karlina	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	37
23	Yeni Budiarsih	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
	Jumlah											**814**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$\text{Aktivitas siswa} = \frac{\text{Nilai Aktivitas Siswa}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Aktivitas siswa} = \frac{814}{920} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

Dari tabel 4.5 data aktivitas siswa siklus 2 yang ditunjukkan tersebut dapat diuraikan bahwa aktivitas siswa masih 88% atau berada dalam kategori baik. Dengan demikian pada siklus 2 ini aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan.

Setelah pembelajaran dilakukan evaluasi hasil belajar dengan menghitung skor setiap individu. Berdasarkan skor tersebut dapat dilihat ketuntasannya sekaligus ketuntasan klasikal.

Tabel 4.6 Lembar Rekapitulasi Nilai Kemampuan Siswa Siklus 2

No.	Nama Siswa	Skor	Pencapaian KKM
1.	Abd. Kholiq	85	T
2.	Ainur Rahman	75	T
3.	Ahmad Daus	89	T
4.	Aida Rahamniyah	70	T
5.	Binti Roziqoh	77	T
6.	Budi Harto	80	T
7.	Cicik Raina Dewi	80	T
8.	Dewi Sulfa	75	T
9.	Erina Fitriyani	78	T
10.	Hairul Umam	77	T
11.	Moh. Hidayat	80	T
12.	Moh. Taufik	90	T
13.	Moh. Rahman	80	T
14.	Maisaroh	80	T
15.	Maimunah	80	T

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

16	Naimah	75	T
17	Nurul Hijriyah	76	T
18	Rasuli	78	T
19	Taufik Rahman	80	T
20	Titik Anjalina	75	T
21	Wahyudi	90	T
22	Winda Karlina	90	T
23	Yeni Budiarsih	80	T
Jumlah Yang Tidak Tuntas			**0**
Jumlah Yang Tuntas			**23**

Ketuntasan Secara Klasikal = $\frac{\text{siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah Semua Siswa}}$ x100%

$= \frac{23}{23}$x 100%

=100%

Dari tabel 4.3 di atas, tampak kemampuan siswa masih kurang. Dari 23 siswa yang mencapai ketuntasan hanya sebanyak 23 siswa atau 100%.

d. Refleksi

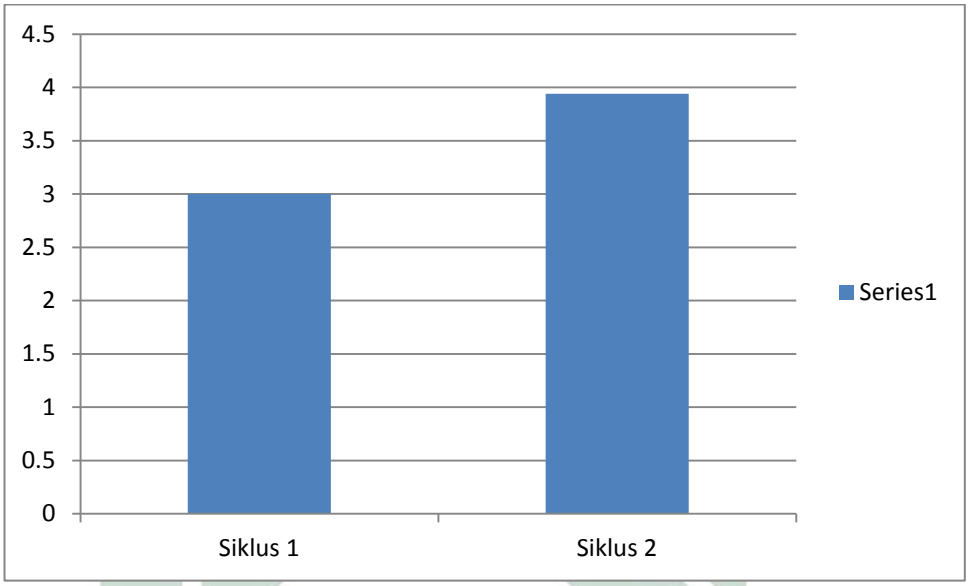
Dari hasil pengamatan dan tes diketahui bahwa guru telah melaksanakan tindakan yang telah direncanakan sebelumnya, juga aktivitas siswa telah meningkat. Berhubungan dengan kemampuan, siswa sudah mencapai ketuntasan klasikal 100%.

B. Pembahasan

1. Aktivitas Guru

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap aktivitas guru di kelas menunjukkan peningkatan antara siklus 1 dan siklus 2. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari diagram berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.9 Aktivitas Guru siklus 1 dan 2

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus 1 aktivitas guru berada dalam nilai 3 atau bernilai baik, sedangkan pada siklus 2 aktivitas guru mengalami peningkatan menjadi 3,94 masuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian peningkatan yang terjadi sebesar 0,94%.

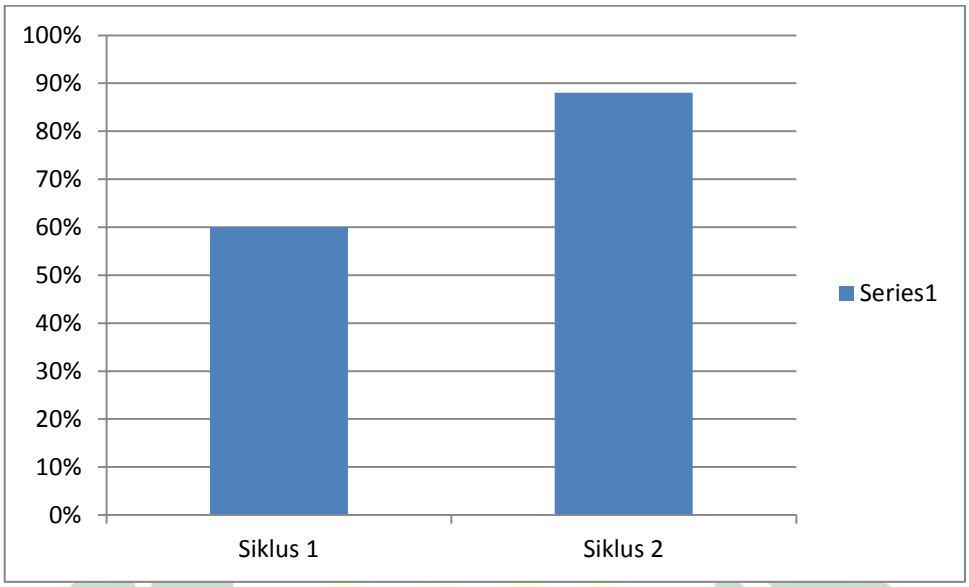
2. Aktivitas Siswa

Sejalan dengan aktivitas guru, observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus 1 juga belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Pada siklus 1, siswa hanya melakukan 177 aktivitas dari 230 aktivitas. Oleh karena itu, aktivitas siswa yang sudah dilakukan sebesar 60%. Sedangkan, aktivitas siswa yang belum dilakukan sebesar 40%.

Pada siklus 2, aktivitas siswa mengalami peningkatan. Dari 230 aktivitas, para siswa telah melaksanakan 202 aktivitas. Oleh karena itu, pada siklus 2 aktivitas siswa meningkat menjadi 88%. Perbandingan hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang diperoleh pada aktivitas siswa dari siklus 1 sampai siklus 2 ditunjukkan pada diagram sebagai berikut.



Gambar 4.10 Aktivitas Siswa siklus 1 dan 2

Berdasarkan diagram di atas, pada siklus 1 nilai aktivitas siswa berada pada 60%, sedangkan pada siklus 2 menjadi 88%. dengan demikian pada siklus 2 aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 28%.

3. Kemampuan Siswa

Pada siklus I siswa yang tuntas belajar sebanyak 9 orang atau hanya 69%. Sedangkan pada siklus 2 siswa yang tuntas belajar sebanyak 23 siswa atau 100% secara klasikal. Dengan demikian metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran SKI siswa kelas V MI Nurul Islam Tarogan Lenteng Sumenep.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id