

BAB III

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Diskripsi Sekolah

- a. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Tamanagung 2 Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang. Secara geografis, SD Negeri Adikarto 2 ini terletak di dalam pemukiman warga sehingga jauh dari keramaian dan jalan raya. SD Negeri Tamanagung 2 memiliki seorang kepala sekolah yang bijaksana bernama Ibu Muallifah, S.Pd, dengan jumlah tenaga pengajar sebanyak 10 orang yang terdiri dari 1 kepala sekolah, 6 orang guru kelas (guru kelas I, guru kelas II, guru kelas III, guru kelas IV, guru kelas V dan guru kelas VI), 3 guru mata pelajaran (1 guru Agama Islam, 1 guru olahraga, 1 guru bahasa Inggris), tenaga administrasi 1 orang dan 1 orang penjaga.
- b. Secara fisik kondisi sekolah ini cukup baik demikian pula untuk sarana dan prasarana yang ada di sekolah ini sudah cukup memadai. Terdapat ruangan sebanyak 6 kelas. Kelas I, II, III, IV, V, dan VI. Fasilitas yang dimiliki SD Negeri Tamangung 2 di antaranya memiliki 1 ruang perpustakaan, 1 ruang kantor guru, 1 ruang kantor kepala sekolah, 1 ruang UKS, 1 ruang komputer, 6 kamar mandi, 1 ruang dapur, 1 ruang gudang, dan 1 mushola.

B. Pra Tindakan

Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas ini, peneliti

dan melakukan observasi kegiatan pembelajaran Agama Islam di kelas V SD Tamanagung 2. Berdasarkan tes yang dilakukan pada awal penelitian pemahaman belajar siswa masih rendah yakni sebanyak 12 siswa belum tuntas dalam belajar. Sedangkan dari hasil pengamatan kegiatan pembelajaran di kelas V SD Negeri Tamanagung diketahui bahwa pembelajaran Agama Islam dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah. Metode tersebut cenderung membuat siswa kurang aktif untuk belajar Agama Islam serta pembelajaran bersifat hafalan. Saat pembelajaran Agama Islam berlangsung, banyak siswa justru asyik bermain dengan teman lain atau melakukan aktivitas-aktivitas yang tidak berhubungan dengan materi pelajaran seperti melamun, memainkan alat musik, mengobrol dengan teman lain, bercanda dan lain-lain. Hanya sedikit siswa yang memperhatikan penjelasan guru dengan serius. Siswa juga terlihat pasif, apabila guru memberi tugas siswa yang hanya menyalin teman lain.

Berdasarkan hasil observasi tersebut maka peneliti bermaksud meningkatkan pemahaman belajar Agama Islam siswa kelas V SD Negeri Tamanagung 2. Upaya yang dilakukan adalah dengan melakukan pembelajaran Agama Islam dengan metode role playing. Sebelum pelaksanaan tindakan terlebih dahulu mencari data nilai siswa pada tes yang dilakukan pada awal pertemuan. Tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan untuk pembuatan daftar pembagian anggota kelompok. Berikut nilai tes awal siswa :

Tabel 1. Prestasi Belajar Agama Islam Pra Tindakan

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	A	64	Belum Tuntas
2	B	70	Tuntas
3	C	71	Tuntas
4	D	69	Belum Tuntas
5	E	82	Tuntas
6	F	80	Tuntas
7	G	76	Tuntas
8	H	80	Tuntas
9	I	78	Tuntas
10	J	60	Belum Tuntas
11	K	48	Belum Tuntas
12	L	76	Tuntas
13	M	76	Tuntas
14	N	86	Tuntas
15	O	84	Tuntas
16	P	64	Belum Tuntas
17	Q	86	Tuntas
18	R	52	Belum Tuntas
19	S	64	Belum Tuntas
20	T	70	Tuntas
21	U	71	Tuntas
22	V	65	Belum Tuntas
23	W	55	Belum Tuntas
24	X	63	Belum Tuntas
25	Y	80	Tuntas
26	Z	68	Belum Tuntas
27	XX	52	Belum Tuntas
Rata-rata		70	
Ketuntasan		T = 55,6% TT = 44,4%	

Berdasarkan hasil nilai siswa di atas dengan rata-rata 70 dapat dilihat 44,4% nilai tes mata pelajaran Agama Islam di bawah KKM yang ditentukan yakni 70. Sedangkan 55,6% siswa sudah tuntas, 44,4% belum tuntas. Oleh karena itu mengacu pada indikator keberhasilan bahwa penelitian dikatakan berhasil atau prestasi siswa meningkat yakni jika 75% dari jumlah seluruh

menunjukkan bahwa 44,4% siswa belum tuntas, sehingga perlu ada tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Upaya peningkatan prestasi belajar tersebut yakni dengan menggunakan metode role playing pada saat pembelajaran Agama Islam.

Dari hasil ulangan diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 70. Hasil ini kemudian digunakan untuk membuat daftar pembagian anggota kelompok berdasarkan nilai yang diperoleh masing-masing siswa. Kemudian dibentuk kelompok dengan tingkat kemampuan siswa yang heterogen. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa, sehingga terdapat 5 kelompok dapat dilihat pada lampiran.

C. Tindakan Tiap Siklus

I. Siklus I

a. Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus I adalah sebagai berikut :

8) Menyusun Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan menggunakan metode role playing. RPP disusun oleh peneliti dengan mempertimbangan buku-buku referensi yang ada dengan kompetensi dasar 9.1 meneladani perilaku Khalih Abu Bakar RA.

9) Menyiapkan materi yang akan diajarkan pada pertemuan 1

Rasullullah SWA. Materi yang akan diajarkan pada pertemuan 2 adalah meneladani kedermawanan Abu Bakar RA sedangkan materi yang akan diajarkan pada pertemuan 3 adalah meneladani kesahajaan Abu Bakar RA sebagai Khalifah.

- 10) Menyusun dan mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu LKS dengan memperhatikan pertimbangan guru Agama Islam.
- 11) Menyusun lembar tes yang dilaksanakan pada awal pertemuan.
- 12) Menyusun lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa.
- 13) Menyusun kisi-kisi soal dan menyusun soal tes untuk siswa.
- 14) Mempersiapkan bahan dan alat-alat untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung yaitu kertas, pulpen, dan kamera.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan I

Tindakan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 6 Maret 2012 pada jadwal terstruktur yaitu pukul 07.00-08.45. langkah-langkah yang dilakukan guru selama proses pembelajaran antara lain :

- a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa.

- c. Guru mengawali pembelajaran dengan menerangkan latar belakang yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
- d. Guru menjelaskan materi meneladani kecintaan Abu Bakar RA terhadap Rasulullah SWA.
- e. Guru mengkoordinir siswa untuk membentuk kelompok 4-5 orang.
- f. Guru membagikan lembar kegiatan yang berisi petunjuk pelaksanaan role playing , kemudian pelaksanaan kegiatannya guru memberi bimbingan sampai siswa memberikan kesimpulan.

2) Pertemuan II

Seperti yang telah direncanakan, tindakan siklus I pertemuan kedua dilaksanakan hari Jumat, tanggal 9 Maret 2012 pukul 07.00-08.45. Kompetensi Dasar 9.1 meneladani perilaku Khalifah Abu Bakar RA. Pelaksanaan dilaksanakan di ruang kelas V SD Negeri Tamanagung 2. Langkah-langkah yang dilakukan guru selama proses pembelajaran antara lain:

- a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Guru membuka pelajaran dengan memberikan apersepsi.
- c. Guru menceritakan kisah khalifah Abu Bakar RA

- d. Guru menjelaskan langkah-langkah role playing secara pelan agar siswa paham dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- e. Siswa melakukan bermain peran dengan berkelompok terdiri dari 4-5 siswa.
- f. Guru memberi bimbingan sampai siswa memberikan kesimpulan.
- g. Guru meminta siswa untuk menuliskan kesannya selama bermain peran.

3) Pertemuan III

Seperti yang telah direncanakan, tindakan siklus I pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 13 Maret 2012 pada jadwal terstruktur yaitu pukul 07.00-08.45. Pelaksanaan dilaksanakan di ruang kelas V SD Negeri Tamanagung 2. Langkah-langkah yang dilakukan guru selama proses pembelajaran antara lain:

- a) Guru memberikan penjelasan tentang kesahajaan Abu Bakar RA sebagai khlalifah.
- b) Langkah terakhir guru adalah mengadakan evaluasi untuk mengukur keberhasilan yang dicapai siswa dengan melakukan tes berupa tes tertulis bentuk pilihan ganda maupun uraian.

Tabel 2. Nilai Belajar Siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	A	69	Tuntas
2	B	73	Belum Tuntas
3	C	71	Tuntas
4	D	72	Tuntas
5	E	75	Tuntas
6	F	80	Belum Tuntas
7	G	80	Tuntas
8	H	79	Belum Tuntas
9	I	81	Tuntas
10	J	65	Tuntas
11	K	69	Tuntas
12	L	77	Tuntas
13	M	76	Tuntas
14	N	84	Tuntas
15	O	90	Tuntas
16	P	70	Tuntas
17	Q	78	Tuntas
18	R	68	Tuntas
19	S	59	Belum Tuntas
20	T	76	Belum Tuntas
21	U	88	Tuntas
22	V	73	Tuntas
23	W	57	Tuntas
24	X	69	Tuntas
25	Y	88	Tuntas
26	Z	56	Tuntas
27	XX	67	Tuntas
Rata-rata		73	
Ketuntasan		T = 66,7% TT = 33,3%	

c. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan saat proses pembelajaran Agama Islam berlangsung. Kegiatan observasi difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran. Dalam kegiatan ini, peneliti mengamati

digunakan, siswa kebanyakan tidak membawa buku paket atau pun LKS. Kerjasama kelompok dari pembentukan struktur kelompok, terlihat masih ada kelompok yang kurang bertanggung jawab atas kelompoknya. Guru mengamati langkah-langkah kegiatan siswa ketika melaksanakan role playing, sudah sesuaikah langkah yang ditempuh siswa dengan langkah-langkah yang tertera dalam lembar kegiatan.

Hasilnya, masih ada kelompok yang terlihat bingung dalam pelaksanaannya, ada yang kurang teliti, ada pula yang bingung dengan langkah yang harus dilaksanakan karena role playing merupakan suatu hal yang baru. Ketika, guru mengamati keaktifan siswa, ada beberapa anak yang tidak aktif dalam melaksanakan diskusi, kesulitan untuk memerankan tokoh hingga menentukan kesimpulan, anak tersebut hanya berdiam diri, seolah-olah tidak mau tahu. Pengamatan selanjutnya, mengamati bagaimana keaktifan siswa ketika berdiskusi untuk menarik kesimpulan, ada satu siswa saja anak yang aktif berargumen. Berikut hal-hal yang diamati dalam kegiatan pembelajaran dengan metode role playing

Tabel 3. Hasil observasi siswa Siklus I

Aktifitas yang diamati	Siklus I		
	Pertemuan ke-		
	1	2	3
1. Aktif Melaksanakan Kegiatan	52%	74%	85%
2. Keruntutan dalam melaksanakan kegiatan	52%	70%	78%
3. Aktif dalam mengutarakan pendapat	63%	81%	78%
Rata-rata	56%	75%	81%

Keterangan:

- $\leq 25\%$: kurang aktif dalam kerjasama.
 $25 < x \leq 65$: cukup aktif dalam kerjasama.
 $65 < x \leq 75$: aktif dalam kerjasama.
 $75 < x \leq 100$: sangat aktif dalam kerjasama

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengamatan pada siklus I pertemuan pertama 56% siswa cukup aktif dalam bekerjasama, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 75% aktif dalam bekerjasama, pada pertemuan terakhir siklus I menunjukkan bahwa siswa aktif yakni 81%. Hasil dari kegiatan observasi akan direfleksi, untuk menentukan langkah berikutnya yang akan ditempuh.

d. Refleksi

Berdasarkan dengan hasil pengamatan dalam pelaksanaan tindakan siklus I, refleksi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Masih ada kelompok yang belum terbiasa dengan metode role playing, hal ini mengakibatkan pelaksanaan belum maksimal, serta keaktifan siswa tidak begitu terlihat.
- 2) Masih ada beberapa kelompok yang bingung dalam

melaksanakan langkah-langkah yang tertera dalam lembar

kegiatan. Hal ini disebabkan kurangnya perhatian siswa terhadap guru sehingga kurang menguasai materi dan kurang maksimal dalam mengerjakan evaluasi, berikut hasil yang diperoleh siswa.

Tabel 4. Prestasi Belajar Agama Islam Pra-Tindakan dan Siklus I

N0	Nama	Nilai Pra Tindakan	Keterangan	Nilai Siklus I	Keterangan
1	A	64	Belum Tuntas	69	Tuntas
2	B	70	Tuntas	73	Belum Tuntas
3	C	71	Tuntas	71	Tuntas
4	D	69	Belum Tuntas	72	Tuntas
5	E	82	Tuntas	75	Tuntas
6	F	80	Tuntas	80	Belum Tuntas
7	G	76	Tuntas	80	Tuntas
8	H	80	Tuntas	79	Belum Tuntas
9	I	78	Tuntas	81	Tuntas
10	J	60	Belum Tuntas	65	Tuntas
11	K	48	Belum Tuntas	69	Tuntas
12	L	76	Tuntas	77	Tuntas
13	M	76	Tuntas	76	Tuntas
14	N	86	Tuntas	84	Tuntas
15	O	84	Tuntas	90	Tuntas
16	P	64	Belum Tuntas	70	Tuntas
17	Q	86	Tuntas	78	Tuntas
18	R	52	Belum Tuntas	68	Tuntas
19	S	64	Belum Tuntas	59	Belum Tuntas
20	T	70	Tuntas	76	Belum Tuntas
21	U	71	Tuntas	88	Tuntas
22	V	65	Belum Tuntas	73	Tuntas
23	W	55	Belum Tuntas	57	Tuntas
24	X	63	Belum Tuntas	69	Tuntas
25	Y	80	Tuntas	88	Tuntas
26	Z	68	Belum Tuntas	56	Tuntas
27	XX	52	Belum Tuntas	67	Tuntas
Rata-rata		70		73	
Ketuntasan		55,6%			66,7%

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi dalam pelaksanaan tindakan siklus I, sudah terlihat ada banyak peningkatan dari siswa dalam mengikuti pembelajaran dan belum maksimal terlihat hasil yang diperoleh siswa yakni pada pra tindakan sebesar 55,6% siswa tuntas kemudian pada tes siklus I meningkat menjadi 66,7% dan masih ada beberapa siswa sejumlah 33,3% yang belum mencapai KKM yaitu 70 yang ditentukan sebanyak 75% dari seluruh siswa. Oleh karena itu, tindakan dalam penelitian ini akan beralih ke siklus II. Pelaksanaan siklus II perlu dilakukan untuk memantapkan hasil belajar yang lebih baik walaupun dalam siklus I sudah ada perubahan.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Tahap perencanaan siklus II secara umum sama dengan kegiatan perencanaan pada siklus I. Hanya saja pada siklus II ini sesuai dengan silabus hanya dilakukan dengan dua pertemuan saja. Hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengenai materi yang akan diajarkan dengan metode role playing. Materi yang akan diajarkan pada pertemuan 1 adalah meneladani keberanian Umar Bin Khattab

pertemuan 2 adalah meneladani jiwa kepemimpinan Umar bin Khatatab RA.

- 2) Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu Lembar Kegiatan Siswa (LKS). Mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dan lembar observasi keaktifan belajar Agama Islam siswa.
- 3) Mempersiapkan soal tes siklus II yang akan diberikan pada siswa di akhir siklus II yaitu pada pertemuan kedua.
- 4) Mempersiapkan bahan dan alat-alat untuk mendokumentasikan kegiatan-kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan I

Seperti yang telah direncanakan, tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 20 Maret 2012 jam 07.00-08.45 di ruang kelas V SD Negeri Tamanagung 2. Kompetensi dasar 9.2. Meneladani perilaku Umar bin Khatab, pertemuan berlangsung 3 x 35 menit pada jadwal terstruktur 07.00-08.45. Langkah-langkah yang dilakukan guru dalam pelaksanaan siklus II ini antara lain:

- a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin berdoa.

- c) Guru mengawali pembelajaran dengan menerangkan latar belakang yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
- d) Guru menjelaskan materi pengantar Meneladani perilaku Umar bin Khatab dalam menegakkan ajaran Islam.
- e) Sesuai dengan hasil refleksi sebelumnya yakni masih ada siswa yang kurang memperhatikan, kurang aktif maka guru lebih banyak memberi tugas kepada siswa agar tidak ada kesempatan bagi siswa untuk bermain sendiri dan memberikan banyak kesempatan agar siswa dapat bertanya dan berpendapat.
- f) Guru berupaya mengatur siswa untuk memperhatikan dan pembelajaran di kelas agar menjadi kondusif.
- g) Guru membagi kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
- h) Guru memberikan bahan untuk bermain peran dengan tokoh yang sudah ditentukan untuk selanjutnya pada pertemuan yang akan datang siswa memperagakan di depan kelas.

2) Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 23 Maret 2012 jam 07.00-08.45 selama 3 jam pelajaran (105 menit). Kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

- a) Guru mengingat kembali pelajaran yang sebelumnya dibahas.
- b) Guru menjelaskan langkah-langkah role playing.
- c) Guru meminta siswa untuk memperagakan peran yang sudah diberikan pada pertemuan sebelumnya kelompok secara berkelompok sesuai kelompok yang sudah dibentuk pada pertemuan sebelumnya.
- d) Guru meminta siswa untuk memberikan kesannya selama memperagakan watak tokoh yang diperankannya.
- e) Guru memberikan tes siklus II berupa pilihan ganda dan uraian pendek, berikut hasil yang diperoleh.

Tabel 5. Nilai Belajar Siklus II

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	A	75	Tuntas
2	B	81	Tuntas
3	C	79	Tuntas
4	D	90	Tuntas
5	E	86	Tuntas
6	F	92	Tuntas
7	G	94	Tuntas
8	H	83	Tuntas
9	I	80	Tuntas
10	J	70	Tuntas
11	K	68	Belum Tuntas
12	L	75	Tuntas
13	M	84	Tuntas
14	N	95	Tuntas
15	O	92	Tuntas
16	P	78	Tuntas
17	Q	72	Tuntas
18	R	73	Tuntas
19	S	64	Belum Tuntas
20	T	85	Tuntas

21	U	88	Tuntas
22	V	77	Tuntas
23	W	67	Belum Tuntas
24	X	78	Tuntas
25	Y	98	Tuntas
26	Z	69	Belum Tuntas
27	XX	79	Tuntas
Rata-rata		80,4	
Ketuntasan		T = 85,2% TT = 14,8%	

Berdasarkan hasil nilai tes siklus II siswa di atas dengan rata-rata 80,4 dapat dilihat sebanyak 14,8% siswa belum tuntas. Sedangkan sisanya yakni 85,2% siswa sudah tuntas atau mencapai KKM yang ditentukan.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan saat proses pembelajaran Agama Islam berlangsung. Kegiatan observasi difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran. Dalam kegiatan ini, guru mengamati jalannya pembelajaran. Observasi pada pelaksanaan siklus II ini lebih difokuskan pada kegiatan siswa. Sesuai dengan refleksi dari pertemuan sebelumnya, masih ada siswa yang belum mengikuti pembelajaran dengan benar, maka pada pertemuan siklus II ini guru terlihat lebih intensif memberikan bimbingan dan tugas. Tujuan guru memberi tugas lebih yakni agar tidak ada waktu lengang yang dapat digunakan siswa untuk bermain sendiri.

Keseluruhan pengamatan disimpulkan bahwa seluruh kelompok sudah dapat berdiskusi dengan baik dengan melakukan

yang akan diperankan siswa sudah lebih baik. Dalam kegiatan pembelajaran siswa sudah dapat dengan lancar menuangkan hasilnya dengan langkah-langkah yang tepat, siswa secara fokus memperhatikan penjelasan dari guru. Siswa mampu menentukan watak tokoh yang akan diperankan pembelajaran sudah bervariasi. Berikut hal-hal yang diamati dalam kegiatan pembelajaran dengan metode role playing pada siklus II.

Tabel 6. Hasil observasi siswa Siklus II

Aktifitas yang diamati	Siklus II	
	Pertemuan ke-	
	1	2
1. Aktif Melaksanakan Kegiatan	63%	85%
2. Keruntutan dalam melaksanakan kegiatan	67%	91%
3. Aktif dalam mengutarakan pendapat	89%	92,5%
Rata-rata	73%	89,5%

Keterangan:

- $\leq 25\%$: kurang aktif dalam kerjasama.
- $25 < x \leq 65$: cukup aktif dalam kerjasama.
- $65 < x \leq 75$: aktif dalam kerjasama.
- $75 < x \leq 100$: sangat aktif dalam kerjasama

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengamatan pada siklus II pertemuan pertama 73% siswa aktif dalam bekerjasama dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 89,5% sangat aktif dalam bekerjasama. Hasil dari kegiatan observasi akan direfleksi untuk menentukan langkah berikutnya yang akan ditempuh.

d. Refleksi

Berdasarkan dengan hasil pengamatan dalam pelaksanaan

siswa tuntas dalam belajar sekurang-kurangnya mencapai batas minimal KKM sebesar 70. Untuk kegiatan pertemuan kedua dalam siklus II ini menunjukkan bahwa tidak ada permasalahan yang terjadi, sehingga tindakan yang dilakukan dikatakan cukup.

D. Perubahan pada Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan maupun data nilai siswa selama kegiatan berlangsung dari pertemuan awal hingga pertemuan akhir pasti terjadi perubahan baik dari siswa dan kelas. Oleh karena itu, berikut ini penjelasan masing-masing.

Perubahan pada siswa

Sesuai dari hasil bahasan tiap siklus, hasil prestasi siswa dari awal pertemuan sampai akhir dapat dilihat perubahannya. Nilai pra tes siswa menunjukkan 44,4% masih di bawah KKM dan hanya 55,6% siswa di atas KKM. Nilai tes I menunjukkan 33,3% masih di bawah KKM dan 66,7% di atas KKM, hanya terjadi perubahan sebesar 11,1% pada siswa yang belum tuntas menjadi tuntas. Nilai tes II menunjukkan perubahan yang lebih besar yakni 85,2% siswa tuntas dan hanya 14,8% siswa yang belum tuntas, hal tersebut berarti sudah terjadi perubahan yang lebih besar pada prestasi siswa.

Perubahan lain yang terjadi pada siswa yakni sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Dari hasil observasi siswa yakni di awal 70,6%

... dan ...

menjadi 81,25%, banyak siswa yang tidak mau berpendapat, belum bisa mengikuti langkah-langkah role playing, setelah menggunakan metode role playing siswa tidak ragu lagi untuk memberikan gagasannya pada aktifitas pembelajaran.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penerapan metode role playing dalam pembelajaran Agama Islam khususnya pada materi membiasakan perilaku terpuji V SD Negeri Tamanagung 2 ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing siklus dilakukan tiga kali pertemuan dan dua kali pertemuan yang melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pengamatan, tindakan, dan refleksi. Pengamatan yang telah dilakukan baik observasi siswa maupun guru dapat diuraikan sebagai berikut.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Observasi Siswa

Aktifitas yang diamati	(%)				
	Siklus I			Siklus II	
	1	2	3	1	2
1. Aktif Melaksanakan Kegiatan	52	74	85	63	89
2. Keruntutan dalam melaksanakan kegiatan	52	70	78	67	91
3. Aktif dalam mengutarakan pendapat	63	81	78	89	92,5
Rata-rata (%)	56	75	81	73	91

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I siswa dalam melaksanakan pembelajaran role playing mengikuti langkah-langkahnya masih belum lengkap hanya 52% siswa yang sudah baik, pertemuan kedua meningkat 70%, pertemuan ketiga meningkat kembali 78%. Karena keruntutan langkah belum maksimal mempengaruhi keaktifan siswa dalam

kedua meningkat 74%, walaupun pertemuan ketiga meningkat 85% . Tetapi keadaan belum cukup masih ada siswa kurang partisipasi siswa dalam memberikan pendapat, terlihat 63% siswa , pertemuan kedua meningkat tajam 81% dan pertemuan ketiga ada sedikit penurunan disebabkan pada malam harinya ada kegiatan di SD sehingga siswa ada yang masih mengantuk dan terjadi penurunan pada aktifitas siswa yaitu menjadi 78%.

Peningkatan yang lebih besar terlihat pada siklus II keruntutan langkah dalam pelaksanaan pembelajaran inkuiri siswa sedikit membaik pada pertemuan pertama siklus II yakni 67%, pertemuan kedua 91%. Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan sebesar 63%, pertemuan kedua membaik 89%. Setelah bertambahnya tingkat keaktifan siswa dalam kegiatan, banyak siswa yang ikut mengungkapkan pendapatnya yakni 89%, pertemuan kedua 92,5% siswa sudah tidak merasa malu berpendapat, setidaknya sudah separuh lebih siswa mengungkapkan pendapatnya.

Perubahan-perubahan yang kentara telah dilakukan oleh guru terlihat pada siklus II sudah memberikan pemahaman dan bimbingan serta menggunakan media, walaupun sebenarnya sudah mengalami perubahan sedikit demi sedikit di awal siklus pada setiap pertemuan pertama, kedua, dan ketiga. Dalam memperbaiki setiap kegiatan pembelajaran dimaksudkan meningkatkan keaktifan siswa dan prestasi belajar.

Adapun tes yang dilakukan yang bertujuan untuk mengukur

Tabel 10. Rekapitulasi Prestasi Belajar Agama Islam Pra Tindakan dan Siklus

No	Nama	Nilai Pra Tindakan	Keterangan	Nilai Tes Siklus I	Keterangan	Nilai Tes Siklus II	Keterangan
1	A	64	Belum Tuntas	69	Tuntas	75	Tuntas
2	B	70	Tuntas	73	Belum Tuntas	81	Tuntas
3	C	71	Tuntas	71	Tuntas	79	Tuntas
4	D	69	Belum Tuntas	72	Tuntas	90	Tuntas
5	E	82	Tuntas	75	Tuntas	86	Tuntas
6	F	80	Tuntas	80	Belum Tuntas	92	Tuntas
7	G	76	Tuntas	80	Tuntas	94	Tuntas
8	H	80	Tuntas	79	Belum Tuntas	83	Tuntas
9	I	78	Tuntas	81	Tuntas	80	Tuntas
10	J	60	Belum Tuntas	65	Tuntas	70	Tuntas
11	K	48	Belum Tuntas	69	Tuntas	68	Belum Tuntas
12	L	76	Tuntas	77	Tuntas	75	Tuntas
13	M	76	Tuntas	76	Tuntas	84	Tuntas
14	N	86	Tuntas	84	Tuntas	95	Tuntas
15	O	84	Tuntas	90	Tuntas	92	Tuntas
16	P	64	Belum Tuntas	70	Tuntas	78	Tuntas
17	Q	86	Tuntas	78	Tuntas	72	Tuntas
18	R	52	Belum Tuntas	68	Tuntas	73	Tuntas
19	S	64	Belum Tuntas	59	Belum Tuntas	64	Belum Tuntas
20	T	70	Tuntas	76	Belum Tuntas	85	Tuntas
21	U	71	Tuntas	88	Tuntas	88	Tuntas
22	V	65	Belum Tuntas	73	Tuntas	77	Tuntas
23	W	55	Belum Tuntas	57	Tuntas	67	Belum Tuntas
24	X	63	Belum Tuntas	69	Tuntas	78	Tuntas
25	Y	80	Tuntas	88	Tuntas	98	Tuntas
26	Z	68	Belum Tuntas	56	Tuntas	69	Belum Tuntas
27	XX	52	Belum Tuntas	67	Tuntas	79	Tuntas
Rata-rata		70		73		80,4	
Ketuntasan			55,6%		66,7%		85,2%

Berdasarkan nilai hasil evaluasi yang dilakukan dalam tabel tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Nilai tertinggi tes siklus I adalah 90 yang dicapai oleh satu siswa dan nilai

11 11 56 Nilai tertinggi tes siklus II adalah 99 dan nilai

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

Pernyataan	Jawaban		Persentase (%)	
	Y	T	Y	T
1. Saya sudah mengetahui apa itu metode role playing	24	3	89	11
2. Saya paham mengenai langkah-langkah metode role playing	24	3	89	11
3. Saya merasa nyaman belajar materi membiasakan perilaku terpuji dengan metode role playing	22	5	81	19
4. Dalam belajar, saya dapat menyelesaikan masalah dengan langkah-langkah metode role playing	21	6	78	22
5. Saya pernah mengungkapkan pendapat dalam pembelajaran menggunakan metode role playing	23	4	89	11
6. Saya merasa mudah memahami materi membiasakan perilaku terpuji dengan menggunakan LKS menggunakan metode role playing	23	4	89	11
7. Dengan metode role playing, saya membaca bermacam-macam buku Agama Islam untuk bermain peran dengan teman	23	4	89	11
8. Sebelum menggunakan metode role playing saya hanya membaca satu sumber buku saja	25	2	92	8
9. Saya dapat memberikan gagasan yang lain dari semua gagasan teman-teman saya jika menggunakan metode inkuiri	22	5	81	19
10. Saat mengajar, guru memberikan motivasi sehingga saya merasa senang belajar dengan metode inkuiri	23	4	89	11
Rata-rata			87	13

Berdasarkan tabel di atas terlihat respon siswa terhadap pembelajaran Agama Islam menggunakan metode role playing sangat baik walaupun

pertama yang menyatakan tentang tingkat pengetahuan mereka terhadap metode role playing sebanyak 89% siswa telah mengetahui. Terbukti juga bahwa tingkat pemahaman mereka terhadap langkah-langkah ini baik yakni 89%. Selanjutnya dalam penerapan role playing terlihat hal yang sama yakni 81% siswa dapat menyelesaikan masalah dengan langkah-langkah role playing Siswa dapat dengan mudah memahami materi terlihat pada tabel yakni 89% siswa lebih dapat memberikan pendapat.

Pembelajaran menggunakan metode inkuiri sangat baik dengan hasil respon siswa 89%. Terlihat pula keberagaman pemberian pendapat siswa ketika mengikuti pelajaran sebanyak 89%. Sedangkan kebiasaan siswa membaca untuk menggali informasi baru sebelum penerapan role playing sebanyak 89% kemudian setelah menggunakan metode role playing penggalian informasi hal yang baru bertambah 3 % menjadi 92%. Oleh sebab itu pemberian motivasi dari guru mendukung partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran yakni