

Role-playing dalam Meningkatkan Hasil dan Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Materi Hijrah Nabi ke Madinah pada Siswa Kelas V MI Riyadhul Ulum Bangil Tahun Pelajaran 2019-2020

Muhammad Andi Isya^{1a*}

^aProgram Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raden Wijaya Mojokerto

***Koresponden penulis: andi_02@jurnal.stitradenwijaya.ac.id**

Abstract

This paper is about the application of the Role-playing method to improve student learning outcomes about hijrah prophet Muhammad on Islamic History class V MI Riyadhul Ulum Bangil Pasuruan. This learning improvement is done because it is considered necessary to overcome the problems that arise in the learning process. The purpose of this study is to improve student learning outcomes of Islamic History subjects about Hijrah prophet Muhammad through the use of the Role-playing method. This study uses Classroom Action Research that starts from planning, action, observation, and reflection. The subjects of the study were fifth grade students at MI Riyadhul Ulum Bangil. Sources of data obtained from students and teachers during learning. Data collection tools in the form of observation, test results, data instruments are observation sheets and test sheets. Based on the results of research that has been described that an increase in student learning outcomes and activeness in each cycle, starting from cycle one to the second cycle. so that it can be concluded if the Role-playing method can improve student learning outcomes and activeness of the provisions of Islamic material about hijrah prophet Muhammad, Islamic History subjects in class V MI Riyadhul Ulum Bangil

Keywords: *Role-playing, Hijrah, Learning Outcomes*

A. Latar Belakang

Sejarah merupakan cerminan kejadian di masa lalu, darinya orang bisa mengambil hikmah dan teladan untuk diimplementasikan. Terlebih sejarah kebudayaan Islam, SKI menjadi fardhu ain agar peserta didik tahu akan rentetan kejadian dalam perkembangan Islam mulai dari embrio sampai kejayaannya.

Problem yang kebanyakan terjadi adalah sejarah sebagai mata pelajaran sangatlah sulit dipahami peserta didik. Jika peneliti melihat, agaknya problem ini tidaklah murni dari pemahaman peserta didik. Setidaknya ada 2 faktor yang menyebabkan besar kecilnya pemahaman peserta didik, yakni faktor internal peserta didik dan faktor eksternal. Faktor eksternal peserta didik tentunya berasal dari kondisi luar peserta didik, salah satunya adalah guru, lebih tepatnya penyampaian guru dalam proses pembelajaran. Sejarah akan semakin sulit dipahami, jika guru hanya

menyampaikan pelajaran sejarah dengan bercerita saja. Sekali lagi, guru dituntut untuk bisa menghidupkan kelas dengan berbagai variasi dan macam metode.

Selain faktor guru yang harus kreatif dalam setiap pembelajaran, faktor siswa juga memegang peranan penting. Bagaimanapun kreatifnya seorang guru, ketika siswa sudah kehilangan minat belajarnya maka yang terjadi adalah kevakuman dan komunikasi satu arah, hanya keaktifan guru saja yang nampak. Maka diperlukan interaksi dua arah, komunikatif dan menyenangkan antara guru dengan siswa, mengingat begitu banyak afeksi-afeksi yang akan diteladani pada diri siswa.

Kenyataan yang terjadi di kelas V MI Riyadhul Ulum Bangil, peserta didik cenderung menyepelkan mata pelajaran SKI. Mapel SKI dianggap cukup mudah, tanpa harus mengulangi mata pelajarannya di

rumah. Anggapan siswa SKI hanya mata pelajaran normatif dan guru hanya berceramah sambil bercerita saja jika menjelaskan materi. Yang terjadi di kelas, siswa merasa bosan, menganggap remeh pelajaran dan turunnya minat serta prestasi belajar anak. Untuk menepis berbagai anggapan siswa dan menumbuhkan motivasi belajar siswa, seorang guru haruslah pandai menganalisa dan memilih metode pembelajaran yang sesuai, tidak hanya monoton pada satu metode pembelajaran saja, tetapi variasi sangat diperlukan. Jika motivasi belajar siswa tumbuh, maka kelas akan menjadi gairah yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai, nilai-nilai yang akan ditanamkan juga tertancap dengan sempurna di benak siswa.

Kendala yang dihadapi peneliti di MI Riyadhul Ulum Kecamatan Bangil adalah sikap siswa yang menganggap remeh SKI. Dari sinilah timbul sikap yang lain, seperti tidak mendengarkan guru, cenderung bermain dengan temannya. Selain itu peneliti juga merasa kebingungan dengan beberapa materi, maksudnya peneliti merasa bingung dalam menempatkan metode yang pas dengan materi yang akan diajarkan, seperti metode yang tepat untuk materi hijrah Nabi ke Madinah. Inilah yang mengakibatkan turunnya prestasi belajar anak, ketuntasan belajar yang diperoleh siswa kelas V pada mata pelajaran SKI materi Hijrah Nabi ke Madinah hanya 20 siswa yang memperoleh nilai KKM 75,0 sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 5 siswa.

Penting rasanya menggunakan metode yang bervariasi, seperti metode *Role play* atau bermain peran. Peneliti merasa tepat menggunakan metode tersebut untuk materi Hijrah Nabi ke Madinah. Bukan hanya bercerita tentang sejarah Hijrah Nabi ke Madinah tetapi mengkontekstualkan kelas seperti kongres Hijrah Nabi ke Madinah, hal ini akan menjadi pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik. Menurut Husein Achmad (dalam Hidayati, 2004:93) Bermain

Peran adalah bentuk permainan dalam pendidikan yang bertujuan menghayati perasaan, cara berfikir orang dan sudut pandang, dan dipakai untuk menjelaskan tingkah laku, nilai, sikap dan peranan.

Dari pemaparan di atas, penting bagi penulis untuk mengangkat metode Bermain Peran sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran SKI

B. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah: Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui metode *Role-playing* mata pelajaran SKI materi hijrah Nabi ke Madinah pada kelas V MI Riyadhul Ulum Bangil Tahun Pelajaran 2019/2020

C. Kajian Pustaka

1. Keaktifan Siswa

Siswa merupakan komponen penting dalam pembelajaran, adanya interaksi antara guru dan siswa menjadikan proses pembelajaran lebih sempurna. Sebagai obyek pembelajaran, siswa tidak bisa dianggap sebagai sebuah benda yang diam atau hanya sebagai wadah yang bisa diisi apapun. Dalam teori pendidikan modern, kedudukan siswa bukan sebagai obyek, kedudukan siswa menjadi subyek. Sehingga pembelajaran lebih berkesan jika siswa menemukan, melakukan, menghasilkan dan menyimpulkan sendiri. Karenanya dibutuhkan upaya untuk menggali potensi siswa dalam pembelajaran, termasuk keaktifan siswa dalam pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan berbuat dan berfikir sebagai satu rangkaian yang tidak bisa dipisahkan, bersifat fisik dan mental (Sardiman, 2001:98).

Mengkonstruksi pengetahuan peserta didik sendiri merupakan kegiatan belajar yang mengaktifkan siswa. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat (bekerja, berusaha). Keaktifan diartikan sebagai hal

atau keadaan dimana siswa dapat aktif.

Rousseau dalam (Sardiman, 1986: 95) menyatakan bahwa aktifitas pembelajaran tidak akan terjadi jika setiap orang tidak aktif sendiri dalam belajar. Mc Keachie menyatakan berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan "manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu" dan Thorndike mengemukakan keaktifan belajar siswa dalam belajar dengan hukum "law of exercise"-nya menyatakan bahwa latihan-latihan diperlukan dalam belajar (Dimiyati, 2009:45). Segala pengetahuan harus dipeRoleh dengan pengalaman sendiri, penyidikan sendiri dan pengamatan sendiri, fasilitas akan tercipta dengan bekerja sendiri baik secara rohani ataupun tehnik. Dari beberapa definisi keaktifan siswa diatas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.

Pembelajaran membutuhkan keseluruhan komponen yang membentuk keaktifan siswa, termasuk faktor intern dari siswa itu sendiri. Keaktifan tersebut dalam aspek jasmani dan rohani.. Menurut Sriyono, dkk (1992: 75) keaktifan jasmani dan rohani yang dilakukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a. Keaktifan indera; penglihatan, peraba, dan pendengaran. Peserta didik dirangsang agar dapat menggunakan alat inderanya sebaik mungkin. Menerangkan terus tanpa menulis apapun di papan akan sangat menjemukan bagi mereka, begitu pula dengan mendikte dan menulis sepanjang jam pelajaran. Maka pergantian dari membaca ke menulis, menulis ke menerangkan dan seterusnya akan lebih menarik dan menyenangkan.
- b. Keaktifan akal; untuk memecahkan masalah, menimbang, menyusun pendapat dan mengambil keputusan, peserta didik

harus diaktifkan akal dan cara berfikirnya.

- c. Keaktifan ingatan;
- d. Keaktifan emosidalam hal ini peserta didik hendaklah senantiasa ditumbuhkan rasa untuk mencintai pelajaran yang akhirnya dapat menambah hasil belajar peserta didik, serta ditumbuhkan rasa cinta pelajaran.

2. Hakikat Hasil Belajar

Sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku baik dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotorik sebagai imbas dari hasil belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2006:3-4) menjelaskan hasil belajar adalah angka atau skor yang dipeRoleh siswa sebagai tanda keberhasilan setelah diberikan tes di setiap akhir pembelajaran. Nilai yang dipeRoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran. Sedangkan pengertian hasil belajar menurut Winkel (1989:82) adalah hasil prestasi belajar siswa di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk angka, sebagai wujud keberhasilan yang dicapai oleh siswa. Dari beberapa definisi hasil belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa dari prestasi belajarnya, yang diwujudkan dalam bentuk angka-angka dan skor, dan mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hasil belajar dipeRoleh setelah siswa melaksanakan proses belajar selama beberapa pembelajaran, dan hasil belajar juga dipeRoleh dari prestasi siswa dalam mengerjakan ulangan atau ujian pada akhir proses belajarnya. Selain dari segi kognitif, hasil belajar juga bisa dipeRoleh dari segi afektif dan psikomotorik, hanya saja tidak harus hasil belajar tersebut dalam bentuk skor atau angka, bisa juga dalam bentuk alphabet dan deskripsi.

Menurut Djamarah dan Zain (2002:120) yang menjadi indikator utama hasil belajar siswa adalah: 1) Penetapan KKM sebagai

pengukuran ketercapaian daya serap siswa, sebagai bahan ketercapaian pembelajaran yang telah diajarkan baik secara individu maupun kelompok. 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran yang telah dicapai siswa, baik secara individual maupun kelompok. Tetapi dari kedua indikator tersebut, daya seraplah yang menjadi indikator paling utama dalam menentukan kesuksesan hasil belajar siswa. Sedangkan perilaku hanya sebagai indikator kedua, artinya bukan indikator kesuksesan yang utama dalam menentukan keberhasilan belajar siswa

3. Metode Bermain Peran

Hamalik (2004:214), menjelaskan metode pembelajaran Bermain Peran adalah model pembelajaran yang mendramatisasikan peran ke dalam sebuah pentas dan memberikan peserta didik peran-peran tertentu. Uno (2008:25) mendefinisikan metode Bermain Peran sebagai model yang pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa permasalahan kehidupan nyata sangatlah mungkin diciptakan dari analogi otentik ke dalam situasi permasalahan. kedua bahwa proses psikologi melibatkan sikap, nilai dan keyakinan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis, ketiga bahwa bermain peran dapat mendorong murid mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Sedangkan Syamsu (dalam Harini, 2010) mengartikan Bermain Peran sebagai suatu pembelajaran memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa tutur dan membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas.

Pengertian secara sederhana dari Bermain Peran adalah bermain peran. Dari beberapa definisi diatas, dapat penulis simpulkan bahwa metode pembelajaran Bermain Peran adalah metode pembelajaran bermain peran dengan memberi peran-peran tertentu kepada peserta didik, menciptakan analogi otentik ke dalam situasi permasalahan nyata yang dapat

mendorong siswa mengekspresikan perasaannya. Sedangkan tujuan metode ini menurut Hidayati (2004:95) adalah: 1) agar siswa menghayati suatu kejadian atau hal sebenarnya dalam realita, 2) agar siswa memahami yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya, 3) mempertajam indera dan rasa siswa terhadap sesuatu, 4) sebagai penyaluran atau pelapasan ketegangan-ketegangan dan perasaan-perasaan, 5) sebagai alat mendiagnosa keadaan kemampuan siswa, 6) pembentukan konsep suatu peran tertentu secara mandiri, 7) membina kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, 8) melatih kemampuan siswa dalam mengendalikan dan memperbarui perasaan.

Langkah-langkah dalam pembelajaran Bermain Peran menurut Roestiyah (2001:91), antara lain:

- a. Pemilihan masalah, agar siswa dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari pemecahannya, guru harus mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik
- b. Pemilihan peran, mendiskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh pemain, memilih peran sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas.
- c. Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa juga menambahkan dialog sendiri.
- d. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah seluruh siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran.
- e. Pemeranan, dalam tahap ini siswa mulai memerankan apa yang diperankan masing-masing.
- f. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- g. Pengambilan kesimpulan dari permainan

peran yang telah dilakukan.

Sedangkan Hidayati (2004:96), merumuskan langkah-langkah metode Bermain Peran sebagai berikut:

- a. Pemahaman (pengantar cerita dari guru)
- b. Memilih siswa yang akan diperankan
- c. Menyiapkan penonton yang akan diobservasi
- d. Mengatur panggung
- e. Bermain peran
- f. Diskusi dan evaluasi
- g. Permainan berikutnya
- h. Diskusi lebih lanjut
- i. Generalisasi

D. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Pemilihan metode penelitian tindakan kelas didasarkan atas dasar masalah dan tujuan penelitian yang menuntut adanya penyempurnaan (tindak lanjut) berdasarkan prinsip daur ulang secara reflektif, kolaboratif, dan partisipatif yang dipusatkan pada situasi sosial kelas.

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus, masing-masing siklus terdiri dari beberapa komponen, yaitu tahap persiapan, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan monitoring, refleksi, evaluasi dan revisi, dan kesimpulan hasil.

2. Subyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Riyadhul Ulum Bangil pada mata pelajaran SKI. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 25 anak. Pemilihan siswa kelas V dilakukan secara purposive, yakni subjek penelitian ditentukan sendiri dengan memilih salah satu kelas yang

memiliki kualitas belajar rendah

3. Jenis Data dan Instrumentasi

Dalam pengumpulan data dapat digunakan berbagai macam teknik pengumpulan data atau pengukuran yang disesuaikan dengan karakteristik data yang akan dikumpulkan dan responden penelitian.

- a. Teknik pengumpulan data seperti observasi, tes, dokumentasi, wawancara dan catatan lapangan.
- b. Pengumpulan data dapat menggunakan instrumen yang sudah ada. Untuk ini perlu kejelasan mengenai karakteristik instrumen, mencakup kesahihan (*validitas*) dan kehandalan (*reliabilitas*).

4. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa di kelas. Data yang berupa kalimat atau kata-kata dari catatan lapangan diolah dan dianalisa secara deskriptif kualitatif dan diolah menjadi kalimat bermakna. Analisis data adalah proses mengorganisasi ke dalam suatu pola, satuan uraian dasar dan kategori, serta mengaturnya urutan data. (Moleong, 2007:103). Analisis data ini mengkategorikan, mengurutkan, memberikan kode, dan mengatur yang bertujuan menemukan hipotesa kerja dan tema. Analisis data dilakukan dalam suatu proses. Proses dimulai dari pelaksanaan pengumpulan data dan dikerjakan intensif agar data tersebut tidak kadaluarsa.

Berpegang dari pendapat di atas, penulis mengumpulkan data-data selama perbaikan penelitian. Instrumentnya adalah sebagai berikut:

a. Lembar Observasi

Secara sederhana, observasi berarti pengumpulan data-data hasil perbaikan berdasarkan pengamatan yang bertujuan. Observasi dalam penelitian tindakan kelas dilakukan terhadap guru sebagai peneliti, dan

pengamatan (observasi) terhadap siswa sebagai subyek penelitian. Lembar observasi terhadap guru sebagai peneliti adalah sebuah jurnal. Sedangkan lembar observasi untuk siswa sebagai subyek perbaikan penelitian adalah observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

b. Lembar Tes

Untuk mengetahui hasil perbaikan pembelajaran, data terkumpul melalui tes pembelajaran. Tes pembelajaran disusun dalam RPP yang berupa soal-soal setiap siklus. Kemudian hasilnya dimasukkan ke dalam tabel dan dideskripsikan sehingga peningkatan perbaikan pembelajaran dapat diketahui di semua siklus.

1). Untuk menilai ulangan atau tes formatif

Peneliti melakukan penjumlahan dan dibagi sehingga diperoleh rata-rata tes formatif dari keseluruhan hasil tes yang diperoleh siswa. (Arikunto, 2013:299):

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

Dengan :

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

2) Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 1994 (Depdikbud, 1994), yaitu peserta didik dikatakan telah tuntas belajar apabila mencapai skor 65% atau 65. Serta kelas dikatakan tuntas belajar apabila peserta didik dalam kelas tersebut mencapai 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari 65%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut (Darmayanti, 2010:63):

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

E. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Pra Siklus

Pra siklus merupakan kondisi nyata yang berhubungan dengan aktifitas belajar dan pemahaman konsep SKI siswa kelas V MI Riyadhul Ulum Bangil pada saat sebelum dilakukannya tindakan. Hal ini didapatkan melalui wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru mata pelajaran SKI di kelas tersebut. Sedangkan data mengenai pemahaman konsep SKI siswa pada pra siklus didapatkan melalui dokumentasi sekolah, yaitu hasil ulangan harian siswa

Berdasarkan *pre-test* yang diperoleh sebelum pelaksanaan rencana perbaikan siklus pertama diperoleh daftar nilai sebagai berikut:



Keterangan:

Jumlah siswa yang tuntas = 20 siswa (20%)

Jumlah siswa yang tidak tuntas = 5 siswa (80%)

KKM = 75.00

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hanya 20% siswa yang tuntas, yakni sejumlah 5 siswa dengan memperoleh nilai diatas 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan siswa yang belum tuntas mencapai 20 siswa atau 80% dengan memperoleh nilai dibawah 75. Hal ini disebabkan karena siswa belum memperoleh pengetahuan tentang materi hijrah nabi ke Madinah dan orang-orang yang berperan di dalamnya, pengetahuan tentang hijrah nabi ke Madinah hanya dimiliki beberapa peserta

didik saja.

Hasil dari *pre-test* ini digunakan untuk mengetahui tahap awal kemampuan siswa dalam melaksanakan rencana perbaikan pembelajaran SKI materi hijrah nabi ke Madinah.

b. Siklus Pertama

1) Rancangan Awal

Kegiatan ini dilaksanakan sesuai rencana tindakan. Beberapa hal yang perlu dipersiapkan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran yaitu: membuat skenario pembelajaran, rencana perbaikan pembelajaran, membuat tes awal, membuat lembar evaluasi untuk tes akhir individu.

2) Tindakan dan Pengamatan

a) Pendahuluan

Pada awal pembelajaran guru memotivasi siswa dengan memberikan permasalahan dan apersepsi sesuai dengan materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Dalam pembelajaran metode *Role-playing* yang dilakukan oleh guru antara lain: siswa dijelaskan tentang hijrah nabi ke Madinah. Kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bermain peran. Dari kelompok tersebut, siswa diberi keleluasaan untuk menentukan setiap tokoh dalam peran. Setelah itu setiap kelompok diberi teks naskah dialog.

c) Penutup

Dan pada kegiatan penutup, siswa bersama-sama guru membuat simpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan

3) Refleksi

Setelah tahap kegiatan dan pengamatan pada siklus pertama dipeRoleh gambaran antara lain: Kegiatan pembelajaran terkesan kurang menarik karena siswa baru pertama bermain peran dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara perorangan dan hanya mendengarkan

penjelasan guru, siswa belum dapat berperan aktif dalam pembelajaran karena sebagian siswa belum memahami materi pembelajaran dari guru. Metode bermain peran terlalu sulit bagi siswa yang pertama kali memainkan peran, dan tidak hafal akan teks dan naskah. Selain itu, guru kurang berperan aktif dalam memperagakan peran sebagai contoh. Dan yang terakhir tentang alokasi waktu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran sangat kurang terutama jika dibuat bermain peran.

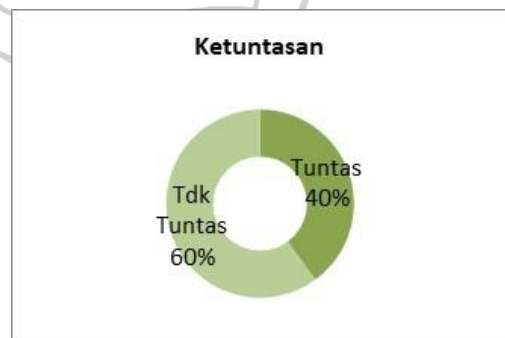
Kekurangan-kekurangan pada siklus pertama akan dijadikan masukan dalam pembenahan atau perbaikan pada siklus kedua. Pembenahan atau perbaikan pada siklus kedua antara lain:

a) Guru harus mengemas pembelajaran semenarik mungkin, terutama bermain peran. Guru haruslah menguasai materi dan teks serta dramatis-dramatis

b) Metode bermain peran akan terasa mudah jika setiap siswa hafal teks, dan mampu memerankan setiap tokoh.

c) Kegiatan pembelajaran haruslah berpusat pada siswa, guru hanya sebagai fasilitator saja. Dengan pembelajaran ini akan menciptakan suasana kelas yang hidup dan menyenangkan.

Dari kegiatan tindakan di siklus pertama dipeRoleh hasil belajar sebagai berikut:



Keterangan:

Jumlah siswa yang tuntas = 10 siswa (40%)

Jumlah siswa yang tidak tuntas = 15 siswa

(60%)

KKM = 75.00

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa prosentasi belajar meningkat dibanding hasil *pre-test* atau sebelum pembelajaran siklus pertama.

c. Siklus Kedua

1) Rancangan Awal

Pada siklus kedua rancangan dilakukan berdasarkan hasil pada siklus pertama. Rencana perbaikan pembelajaran, Membuat tes awal, Pada siklus 2 tindakan yang direncanakan adalah penyesuaian siswa terhadap materi pelajaran melalui metode *Role-playing*, Membuat tes evaluasi akhir.

2) Tindakan dan Pengamatan

a) Pendahuluan

Pada awal pembelajaran guru memotivasi siswa dengan memberikan permasalahan dan apersepsi sesuai dengan materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam kelompok-kelompok peran Siswa diminta untuk mengamati penjelasan guru. (mengamati).

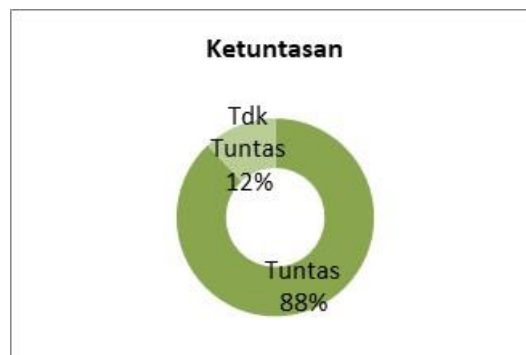
- (1) Siswa diminta untuk memerankan peran dengan penuh penghayatan.
- (2) Siswa diajak untuk memetik nilai-nilai yang terkandung dalam hijrah nabi.
- (3) Siswa diberi tugas untuk mengukur daya serap terhadap pembelajaran yang sudah dilakukannya.
- (4) Guru dapat berkeliling kelas untuk membimbing siswa dalam menyelesaikan soal.

c) Penutup

Pada kegiatan ini, siswa bersama-sama guru membuat simpulan dari kegiatan hari ini. Guru memberikan kesempatan kepada

siswa untuk bertanya mengenai kesulitan-kesulitan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dari tindakan siklus kedua, diperoleh hasil sebagai berikut:



Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas belajar dengan nilai diatas 7 sebanyak 22 siswa atau 88% sedangkan siswa yang mengalami keterlambatan sebanyak 3 siswa atau 12%. Jika dilihat dari sini maka prestasi belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus kedua, nilai yang didapat dan ketuntasan belajar lebih banyak peningkatan dibanding pada siklus pertama atau sebelum perbaikan pembelajaran. Dan nilai rata-rata kelas mencapai 83,44 diatas KKM yang telah ditentukan yakni 75,00. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan pembelajaran SKI dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian pelaksanaan perbaikan pembelajaran hanya pada tahap siklus kedua.

2. Pembahasan Tiap Siklus

a. Aktifitas Siswa

Pada pelaksanaan *pre-test*, hasil belajar siswa tidak memuaskan, cenderung menurun. Hal ini dikarenakan siswa masih meremehkan pelajaran SKI, suasana kelas belum terkondisikan dengan sempurna dan guru belum mengetahui metode yang tepat untuk materi hijrah nabi ke Madinah.

Kegiatan pembelajaran pada siklus pertama yang dilakukan dengan metode ceramah, guru masih bercerita tentang hijrah

nabi mulai dari awal hingga akhir perjalanan sehingga siswa belum bisa mengambil nilai-nilai dan sikap kepahlawanan dari kejadian. Siswa masih belum tertatik minatnya untuk belajar, hanya sebagian yang mampu menangkap penjelasan guru. Kurangnya ketrampilan guru dalam menghidupkan kelas berimbas pada kekurangefektifan suasana kelas.

Sedangkan pada pelaksanaan kegiatan perbaikan pembelajaran siklus kedua, seluruh siswa mulai aktif, siswa menghafal teks drama yang akan diperankannya sehingga kegiatan bermain peran dapat terlaksana dengan sempurna. Mimic dan gesture siswa ikut terlibat didalamnya, seakan-akan siswa begitu menghayati tokoh yang diperankannya. Seperti yang sudah Hamid Hasan (dalam Joyce dan Weil, 1980:255) menyebutkan model bermain peran ini dengan istilah historical problem, yaitu model yang berhubungan dengan peristiwa sejarah, bermain peran dalam permasalahan ini berhubungan pula dengan mata pelajaran lain seperti, politik, geografi, ekonomi dan hukum. Pemahaman terhadap nilai informasi, atau pun situasi di mana suatu peristiwa terjadi sangat penting dalam prosedur belajar bermain peran. Antusiasme siswa begitu tinggi walaupun mereka bermain peran dengan kemampuan yang kurang tetapi cukup memberikan efek tentang bagaimana kehidupan dan perjuangan nabi dalam berdakwah.

b. Hasil Belajar Siswa Tiap Siklus

Hasil belajar siswa pada saat *pre-test*, 20% siswa yang tuntas, yakni sejumlah 5 siswa dengan memperoleh nilai diatas 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan siswa yang belum tuntas mencapai 20 siswa atau 80% dengan memperoleh nilai dibawah 75. Oleh karenanya perlu perbaikan pembelajaran di siklus 1 dan 2. Setelah adanya perbaikan pembelajaran siklus pertama dan kedua, prestasi belajar siswa mengalami peningkatan. Pada siklus pertama 10 siswa yang tuntas belajar dengan prosentase 40%.

Sedangkan siswa yang belum tuntas pada siklus pertama ini berjumlah 15 siswa atau 60%. Dan pada siklus kedua diperoleh nilai diatas 75 sebanyak 22 siswa atau 88% sedangkan siswa yang mengalami keterlambatan sebanyak 3 siswa atau 12%. Lebih jelas seperti pada grafik dibawah ini



Dari hasil pembelajaran melalui perbaikan pembelajaran per siklus diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan metode *Role-playing* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa mata pelajaran SKI tentang hijrah nabi ke Madinah pada kelas V MI Riyadhul Ulum Bangil Tahun Pelajaran 2019/2020.

F. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan perbaikan pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan hasil belajar SKI materi hijrah nabi ke Madinah dengan metode *Role playing* siswa kelas V MI Riyadhul Ulum Bangil Tahun Pelajaran 2019/2020. Dan sesuai dengan uraian bahasan pada Bab IV dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan metode *Role-playing* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa mata pelajaran SKI materi hijrah nabi ke Madinah di MI Riyadhul Ulum Bangil. Dengan tujuh langkah dalam bermain peran yakni: 1) Pemilihan masalah, 2) Pemilihan peran, 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran, 4) Menyiapkan pengamat, 5) Pemeranan, 6) Diskusi dan evaluasi, 7) Pengambilan kesimpulan dari permainan peran yang telah dilakukan, pembelajaran menjadi sangat berkesan dan terjadi peningkatan ketuntasan belajar di setiap

siklusnya.

Hasil ketuntasan belajar pada perbaikan pembelajaran pada siklus pertama 10 siswa yang tuntas belajar dengan prosentase 40%. Sedangkan siswa yang belum tuntas pada siklus pertama ini berjumlah 15 siswa atau 60%. Dan pada siklus kedua diperoleh nilai di atas 75 sebanyak 22 siswa atau 88% sedangkan siswa yang mengalami keterlambatan sebanyak 3 siswa atau 12%

G. Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik. 2004. *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Bumi Aksara.
- Hidayati. 2004. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*, Yogyakarta: UNY University Press.
- Hidayati. 2004. *Pendidikan Ilmu Sosial di Sekolah Dasar*, Yogyakarta: UNY Press.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryabrata. 1989. *Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Uno, Hamzah. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- W.S Winkel. 1989. *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Gramedia.