

Penerapan Metode Role Playing (Sosiodrama) untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Kelas VIII MTs Negeri 3 Kota Jambi

Ratna

Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kota Jambi

e-mail: ratna.ratna71@yahoo.com

Abstrak

Dengan metode Role Playing (Sosiodrama) ini di harapkan semua siswa akan menjadi lebih memperhatikan secara mendalam pada materi tersebut dan mengikuti proses pembelajaran secara seksama. Pada akhirnya semua siswa dapat menangkap informasi dari temannya dan terkesan dari apa yang telah dilakukan oleh temannya serta apa yang dilakukannya sendiri dalam bermain peran. Dari studi pendahuluan ini dapat diperoleh informasi awal bahwa aktivitas belajar anak sedikit kurang bersemangat dikarenakan kebanyakan guru memakai model pembelajaran konvensional sehingga kreatifitas belajar anak kurang berkembang dan pembelajaran menjadi menjemukan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Kota Jambi Tahun peajaran 2017/2018. Pada bulan Februari 2018, Penelitian ini dilakukan dengan 3 tahap, yaitu siklus I, siklus II dan siklus III. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis interaktif yang langkah-langkahnya sebagai berikut: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Ketuntasan belajar pra tindakan 14,71 %, siklus I : 52,94 %, siklus II : 64,70 % dan siklus III : 91,17 %, sehingga hipotesis penelitian terbukti kebenarannya, yaitu melalui Metode Role Playing (Sosiodrama) pada Materi Keperwiraan Sholahuddin Al Ayyubi dapat meningkatkan prestasi siswa kelas VIII D MTs Negeri 3 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2017/2018.

Kata Kunci: Metode Role Playing, Prestasi Belajar

Abstract

With the Role Playing (Sosiodrama) method, it is hoped that all students will pay more attention to the material in depth and follow the learning process closely. In the end all students can capture information from their friends and are impressed by what their friends have done and what they have done themselves in role playing. From this preliminary study, initial information can be obtained that children's learning activities are a little less enthusiastic because most teachers use conventional learning models so that children's learning creativity is less developed and learning becomes dull. This study used the Classroom Action Research (PTK) method, this research was conducted on class VIII students of MTs Negeri 3 Jambi City in the 2017/2018 academic year. In February 2018, this research was conducted in 3 stages, namely cycle I, cycle II and cycle III. Data analysis in this study used interactive analysis with the following steps: data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study indicate that: Pre-action learning completeness 14.71%, cycle I: 52.94%, cycle II: 64.70% and cycle III: 91.17%, so the research hypothesis is proven true, namely through the Role Playing Method (Sosiodrama) on Sholahuddin Al Ayyubi's Leadership Material can improve student achievement in class VIII D MTs Negeri 3 Jambi City in the 2017/2018 Academic Year.

Keywords: Role Playing Method, Learning Achievement

PENDAHULUAN

Pendidikan sering diartikan sebagai interaksi pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu (Nana Syaodih Sukmadina, 2007:3). pentingnya pendidikan bagi kita, tak dapat kita bayangkan misalnya tanpa pendidikan, manusia sekarang tidak akan berbeda dengan manusia zaman dahulu, bahkan mungkin akan lebih rendah kualitas peradabannya. Kualitas pendidikan tersebut harus dimiliki oleh semua pihak penyelenggara pendidikan, baik itu pendidikan formal, informal maupun nonformal. Dalam mengupayakan kualitas pendidikan tentunya peran kepala sekolah atau kepala madrasah dan guru bidang studi sangat besar pengaruhnya terhadap meningkatkan kualitas pendidikan, seperti dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yaitu kemampuan penyampaian materi, kemampuan penggunaan metode pembelajaran, dan memadainya alat-alat media pembelajaran.

Seperti sudah kita ketahui bersama bahwa ada banyak sekali metode yang dapat digunakan menyampaikan materi – materi dalam dunia pendidikan untuk itu pendidik harus bisa memilih dan menerapkan suatu metode yang sesuai dengan kondisi yang ada. Hal ini dimaksudkan agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Prestasi belajar merupakan hasil belajar siswa yang telah dicapai atau test yang tersusun dan terencana dalam kurun waktu tertentu. Terutama bagi guru mata pelajaran SKI (sejarah kebudayaan Islam), karena materi mata pelajaran SKI merupakan dalam suasana pembelajarannya sangat terpadu, yakni tentang keimanan, sebagai pengalaman, pembiasaan sikap, mempunyai sikap rasional, emosional, fungsional, keteladanan dan penilaian. Mata pelajaran SKI dalam pembelajarannya membutuhkan praktek atau peran sebagai pengalaman. Sehingga ketika dihadapkan pada kenyataan kehidupan sehari-hari pada lingkungan masyarakat, maka siswa akan mampu dan merasa terbiasa dalam menjalankannya di lingkungan masyarakat. Dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia Muslim dari masa ke masa dalam usaha bersayari'ah dan berakhlak serta dalam mengembangkan system kehidupan yang dilandasi oleh akidah

Prestasi belajar SKI adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa pada mata pelajaran SKI dalam kurun waktu tertentu. Misalnya pada semester genap. Siswa dapat dikatakan berprestasi jika ia mampu menguasai mata pelajaran yang diberikan oleh guru secara baik berdasarkan kurikulum yang ada. Kemudian dalam melakukan kegiatan belajar seseorang dikatakan berhasil atau tidak diantaranya dapat dilihat melalui nilai – nilai yang berhasil diperolehnya. Prestasi belajar SKI adalah hasil yang dicapai siswa siswa setelah melalui proses belajar SKI dalam bentuk perubahan tingkah laku dan ditunjukkan dalam bentuk nilai angka yang diperoleh dari tes. Factor yang mempengaruhi prestasi belajar SKI yaitu Faktor non sosial Kelompok faktor ini boleh dikatakan juga tak terbilang jumlahnya. Misalnya keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu dan peraga yang dipakai untuk belajar (alat-alat peraga yang disebut alat-alat pelajaran), Faktor sosial Yang dimaksud faktor sosial ini adalah faktor manusia. Faktor ini meliputi hubungan dengan keluarga, hubungan dengan sekolah dan hubungan dengan masyarakat.

Metode Role Playing (sosiodrama) yang merupakan salah satu dari macam-macam bentuk metode, dirasa sesuai dengan mata pelajaran SKI ini. Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya. Sosiodrama adalah teknik yang digunakan untuk mengekspresikan berbagai jenis perasaan yang menekan, melalui suatu suasana yang didramatisasikan sehingga dapat secara bebas mengungkapkan dirinya sendiri secara lisan. Metode ini merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Sosiodrama merupakan salah satu tehnik dalam bimbingan kelompok yaitu role playing atau

teknik bermain peran dengan cara mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial.

Kelebihan menggunakan metode Role Playing yaitu (1) dapat mengembangkan kreatifitas siswa; (2) memupuk kerjasama antara siswa; (3) menumbuhkan bakat siswa dalam seni drama; (4) siswa lebih memperhatikan pelajaran karena menghayati sendiri; (5) memupuk keberanian berpendapat di depan kelas. Sedangkan kelemahan metode Role Playing yaitu (1) sosiodrama dan bermain peran memerlukan waktu yang relatif Panjang; (2) memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya; (3) kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu; (4) tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini; (5) pada pelajaran agama masalah keimanan, sulit disajikan melalui metode sosiodrama dan bermain peran ini.

Disamping kelebihan, pembelajaran metode Role Playing (Sosiodrama) juga memiliki keterbatasan, diantaranya guru khawatir bahwa akan terjadi kekacauan di kelas kondisi seperti ini dapat diatasi dengan guru mengkondisikan kelas atau pembelajaran dilakukan di luar kelas seperti aula, atau tempat terbuka, banyak siswa tidak senang apabila disuruh bekerja sama dengan yang lain. Siswa yang tekun merasa harus bekerja melebihi siswa yang lain. Selain itu banyak siswa takut bahwa pekerjaan tidak akan terbagi rata atau secara adil, bahwa satu orang harus mengerjakan seluruh pekerjaan tersebut, setiap kelompok harus dapat mempresentasikan apa yang telah didapatinya dalam kelompok sehingga ada pertanggung jawaban secara individu.

Metode Role Playing (Sosiodrama) dalam meningkatkan prestasi belajar dimulai dari guru membagi tugas pada siswa untuk meneliti dan memahami tentang kisah keperwiraan Shalahuddin Al ayyubi. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode Role Playing (Sosiodrama) di dalam kelas dimulai dari guru membagi tugas meneliti suatu masalah. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok mendapat tugas tertentu yang harus dikerjakan, kemudian mereka mempelajari, meneliti atau membahas dalam kelompok kelompoknya masing-masing. Setelah dibahas secara kelompok kemudian hasil kerjanya didiskusikan secara klasikal untuk kemudian dibuat menjadi laporan yang tersusun dengan baik.

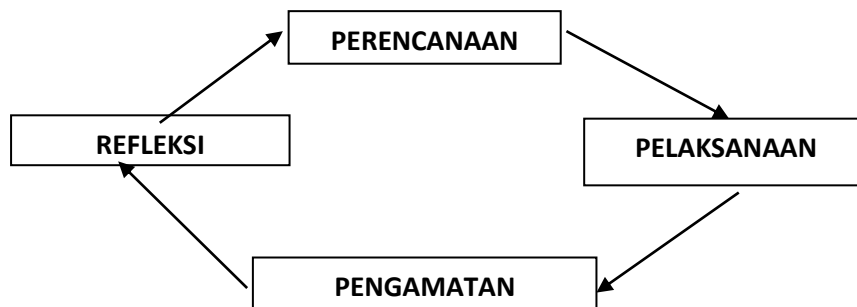
Berdasarkan uraian permasalahan yang dihadapi, maka penulis berminat untuk meneliti sejauh mana keberhasilan, "Penerapan Metode Role Playing (Sosiodrama) Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VIII MTs Negeri 3 Kota Jambi". Dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi pembelajaran pada mata pelajaran SKI di kelas VIII/D MTs Negeri 3 Kota Jambi sehingga hasilnya kurang maksimal, untuk mengetahui bagaimana proses penerapan metode Role Playing (Sosiodrama) pada mata pelajaran SKI pokok bahasan keperwiraan Sholahuddin Al Ayyubi pada kelas VIII/D MTs Negeri 3 Kota Jambi, dan untuk mengetahui penerapan metode Role Playing (Sosiodrama) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI pokok bahasan keperwiraan Sholahuddin Al Ayyubi pada kelas VIII/D MTs Negeri 3 Kota Jambi .

METODE

Jenis penelitian yang peneliti lakukan termasuk field research (penelitian lapangan). Maksud dari penelitian lapangan adalah peneliti berangkat "ke lapangan" untuk mengadakan pengamatan tentang suatu fenomena dalam keadaan alamiah". Sedangkan dalam pendekatan penelitian, peneliti menggunakan pendekatan dekriptif kualitatif dengan metode studi kasus. Studi kasus memusatkan perhatian pada suatu kasus secara intensif dan mendetail. Subyek yang diteliti terdiri dari satu kesatuan unit yang dipandang sebagai kasus. PTK (*Classroom Research*), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya. (sekolah) tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran. Tujuan PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran secara berkesinambungan, sehingga meningkatkan mutu hasil instruksional; mengembangkan ketrampilan guru; meningkatkan relevansi; meningkatkan

efisiensi pengelolaan intruksional serta menumbuhkan budaya peneliti pada komunitas guru.

PTK digambarkan sebagai suatu proses yang dinamis meliputi aspek, perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang merupakan langkah berurutan dalam satu siklus atau daur yang berhubungan dengan siklus berikutnya. Akar pelaksanaan PTK digambarkan dalam bentuk spiral tindakan (adaptasi Hopkins, 1993) sebagai berikut:



Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII semester ganjil MTs Negeri 3 Kota Jambi alamat Eka Jaya Paal merah kota Jambi Kota Jambi. Dengan subyek penelitian adalah siswa kelas VIII D MTs Negeri 3 Kota Jambi dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki – laki dan 19 siswa perempuan. Dari rician tersebut dapat diketahui jumlah siswa perempuan lebih banyak dibanding jumlah siswa laki – laki dengan kemampuan yang hiterogen dalam pemahaman terhadap materi pelajaran Perangkat Pembelajaran. Teknik pengumpulan data yaitu metode Interview menggunakan pedoman wawancara terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara terperinci, berupa ceklist. Dan metode Observasi menggunakan format atau lembar pengamatan yang berisi item-item tentang sikap dan tingkah laku siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Teknik analisis data mengenai aktifitas siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran dengan menggunakan Metode Role Playing (Sosiodrama)dengan menggunakan rumus:

$$%Ain = \frac{\sum Ain}{N} 100\%$$

Keterangan:

%Ain = Persentase setiap jenis aktifitas *on task*

$\sum Ain$ = Jumlah siswa yang melakukan setiap jenis aktivitas *on task*

N = Jumlah siswa

Sedangkan untuk mengukur pemahaman siswa, dilakukan dengan cara menghitung rata-rata tes setiap siklus dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan:

X = Rata-rata hasil tes setiap siklus ke n

$\sum Xn$ = Jumlah nilai tes setiap siklus ke n

N = Jumlah siswa

n = 1,2,3,4,dst.

Tabel 1.1 Tahapan metode Role Playing (Sosiodrama)

Tahap	Kegiatan
Tahap1 Orientasi siswa kepada Masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilihnya
Tahap 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar / meneliti	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut

Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual ataupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti model dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya
Tahap 5 Menganalisa proses keperwiraan dan mengevaluasi hasil	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan, serta evaluasi atas hasil yang diperoleh

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tentang tindakan kelas Penerapan Metode Role Playing (Sosiodrama) Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VIII MTs Negeri 3 Kota Jambi adalah sebagai berikut:

Kondisi pembelajaran pada mata pelajaran SKI di kelas VIII D MTs Negeri 3 Kota Jambi, hasilnya kurang maksimal, hasil ini antara lain disebabkan bukan terlaksana dengan baik kegiatan pembelajaran di madrasah tersebut, misalnya dalam penyampaian materi hanya dengan metode ceramah saja, padahal tidak semua materi dapat disampaikan secara tepat dengan metode ceramah saja. Dari kondisi tersebut maka wajar jika hasil dari pembelajaran itu kurang maksimal atau kurang memuaskan.

Penerapan metode Role Playing (Sosiodrama) pada mata pelajaran SKI Materi Keperwiraan Sholahuddin Al Ayyubi pada kelas VIII D MTs Negeri 3 Kota Jambi adalah :

1. Menetapkan Topik :
 - a. Konflik antar golongan
 - b. Perbedaan pendapat
 - c. Tokoh ternama dalam mengambil kebijakan
2. Tunjuk dua orang siswa atau secukupnya maju ke depan untuk memerankan karakter tertentu 10 sampai 15 menit.
3. Pada saat siswa memerankan karakter tertentu di muka kelas, peserta didik lainnya diminta untuk mengamati dan menulis tanggapan mereka.
4. Guru melakukan kesimpulan, klarifikasi dan tindak lanjut. Hal ini dilakukan tiap – tiap siklus.

Penerapan metode Role Playing (Sosiodrama) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI Materi Keperwiraan Sholahuddin Al Ayyubi pada kelas VIII MTs Negeri 3 Kota Jambi. Hal ini dapat terlihat pada akhir siklus yang menunjukkan peningkatan cukup signifikan yaitu : 75

1. Nilai rata-rata pra tindakan 50,88, siklus I : 64,11, siklus II : 69,11 dan siklus III : 78,12.
2. Daya Serap pra tindakan 0,11 %, siklus I : 39,79 %, siklus II : 52,35 % dan siklus III : 72,82 %.
3. Ketuntasan belajar pra tindakan 14,71 %, siklus I : 52,94 %, siklus II : 64,70 % dan siklus III : 91,17 %, sehingga hipotesis penelitian terbukti kebenarannya, yaitu melalui Metode Role Playing (Sosiodrama) pada Materi Keperwiraan Sholahuddin Al Ayyubi dapat meningkatkan prestasi siswa kelas VIII D MTs Negeri 3 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2017/2019.

PEMBAHASAN

Proses belajar mengajar pada Materi Keperwiraan Sholahuddin Al Ayyubi melalui Metode Role Playing (Sosiodrama) juga dapat dilihat dari aktivitas yang dilakukan oleh siswa dan guru. Untuk lebih jelasnya, di bawah ini akan dipaparkan bagaimana aktivitas kegiatan siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung :

Gambaran Aktivitas Siswa selama Pembelajaran Materi Keperwiraan Sholahuddin Al Ayyubi melalui Metode Sosio Drama

1. Aktivitas Siswa selama Pembelajaran pada Siklus I

Aktivitas siswa yang meliputi perhatian siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah dapat dikategorikan cukup antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan untuk aktivitas siswa yang meliputi kegiatan selama dalam proses diskusi, masih terdapat kekurangaktifan siswa dalam hal keberanian mengemukakan pendapat, memberikan gagasan yang cemerlang untuk pemecahan masalah serta keaktifan dalam mengikuti proses diskusi.

Aktivitas ketiga menunjukkan kategori baik dalam hal pengerjaan tugas yang diberikan, baik secara individu maupun kelompok, menulis hasil penelitian dengan cepat dan tepat serta dapat menarik kesimpulan hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan. Secara keseluruhan, aktivitas belajar siswa pada siklus I terlihat belum begitu optimal, hal ini disebabkan karena siswa masih dalam tahap adaptasi dengan model pembelajaran yang masih dianggap baru bagi mereka, namun pembelajaran dapat dikatakan berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan termasuk dalam kategori cukup.

2. Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Pada Siklus II

Aktivitas siswa yang meliputi perhatian siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar melalui Metode Role Playing (Sosiodrama) terjadi peningkatan aktivitas belajar terutama pada indikator perhatian siswa pada penjelasan guru dan perhatian yang diberikan siswa pada sumber belajar. Sedangkan untuk aktivitas siswa yang meliputi kegiatan selama dalam proses diskusi juga terjadi peningkatan aktivitas pada indikator kemampuan anak dalam mengemukakan pendapat.

Aktivitas ketiga juga menunjukkan peningkatan dalam penyelesaian tugas-tugas yang diberikan oleh guru baik secara individu maupun kelompok. Secara keseluruhan, aktivitas belajar siswa pada siklus I dan II sudah terlihat ada peningkatan kegiatan belajar, namun masih terlihat belum begitu optimal karena tingkat perolehan rata-rata belum menunjukkan kategori baik walaupun secara keseluruhan pembelajaran dapat dikatakan berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan termasuk dalam kategori cukup.

3. Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran Siklus III

Aktivitas siswa selama pembelajaran melalui Metode Role Playing (Sosiodrama) termasuk kategori baik (82,84). Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah terbiasa mengikuti pembelajaran melalui Metode Sosio Drama. Aktivitas siswa selama siklus ketiga ini sudah menunjukkan peningkatan pada indikator-indikator keaktifan seperti perhatian siswa pada penjelasan guru 88,23%, respon terhadap media yang dihadirkan oleh guru 88,23%, memusatkan perhatian pada sumber belajar 85,29%, kemampuan dalam mengemukakan pendapat 82,35, keberanian mengajukan pertanyaan 73,52%, mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat 73,52%, memberikan gagasan yang cemerlang dalam pemecahan masalah 70,58%, toleransi pada pendapat kelompok lain 73,52%, keaktifan dalam diskusi klasikal 88,23%, mengerjakan tugas individu/ kelompok dengan baik 94,11%, menulis kembali hasil penelitian dengan cepat dan tepat 88,23% dan menarik kesimpulan dari hasil pembelajaran 88,23%. Rata-rata aktivitas pun menunjukkan angka 82,84% yang masuk dalam kategori baik.

Prestasi siswa terhadap Materi Keperwiraan Sholahudin Al-ayyubi melalui Metode Role Playing (Sosiodrama) pada setiap Siklus

1. Prestasi Siswa pada Siklus I.

pada siklus I dapat disimpulkan bahwa perolehan rata-rata kelas sebesar 64,11 sehingga termasuk dalam kategori cukup dan belum bisa dikatakan sebagai nilai baik, sedangkan daya serap siswa sebesar 39,79% dan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 52,94% atau 18 siswa dikatakan tuntas dari jumlah keseluruhan 34 siswa. Artinya penelitian tindakan kelas pada siklus I dianggap belum berhasil karena rata-rata nilai hanya mencapai angka 64,11 kurang dari nilai KKM yang ditentukan yaitu 70 dan

ketuntasan belajar baru mencapai 52,94% dari angka 75 % yang distandarkan, sedangkan daya serap siswa terhadap materi baru mencapai 39,79%. Dari data yang telah diuraikan Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I perlu dilanjutkan ke siklus II dan diadakan perbaikan mutu pembelajaran oleh guru pada siklus II.

2. Prestasi Siswa pada Siklus II

Siklus II sudah terjadi peningkatan hasil belajar. Hal ini dilihat dari perolehan nilai rata-rata kelas sebesar 69,11 sehingga termasuk dalam kategori cukup dan belum bisa dikatakan sebagai nilai baik, sedangkan perolehan daya serap siswa sebesar 52,35% dan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 64,70% atau 22 siswa dikatakan tuntas dari jumlah keseluruhan 34 siswa. Kesimpulannya penelitian tindakan kelas pada siklus II sudah ada peningkatan namun dianggap masih belum berhasil karena rata-rata nilai hanya mencapai angka 69,11 (kriteria cukup), masih kurang dari nilai KKM yang ditentukan yaitu 70, dan ketuntasan belajar baru mencapai 64,70% dari angka 75% yang distandarkan, sedangkan daya serap siswa terhadap materi baru mencapai 52,35% sehingga Penelitian Tindakan Kelas pada siklus II perlu dilanjutkan ke siklus III dan diadakan perbaikan hasil dan mutu pembelajaran oleh guru pada siklus III.

3. Prestasi Siswa pada Siklus III.

Siklus III dapat diketahui perolehan nilai rata-rata kelas sebesar 78,12 sehingga termasuk dalam nilai kategori baik, sedangkan daya serap siswa sebesar 72,82% dan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 91,17% atau 31 siswa dikatakan tuntas dari jumlah keseluruhan 34 siswa. Kesimpulan dari penelitian tindakan kelas pada siklus III dapat dikatakan sudah berhasil karena nilai rata-rata kelas sudah mencapai angka 78,12 (kriteria baik) dan melebihi dari nilai KKM yang ditentukan yaitu 70. Ketuntasan belajar klasikal mencapai 91,17% dari angka 75% yang distandarkan, sedangkan daya serap terhadap materi mencapai 72,82% dari batas minimal 65%

Prestasi Siswa terhadap Materi Keperwiraan Sholahuddin Al Ayyubi melalui Metode Role Playing (Sosiodrama) pada Akhir Siklus

peningkatan nilai rata-rata pada pra tindakan yang semula memperoleh 50,88 meningkat sebesar 13,23 sehingga menjadi 64,11 di siklus I (kategori cukup). Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 5 angka dari 64,11 menjadi 69,11 (kategori cukup) dan di siklus III terjadi peningkatan nilai sebesar 9,01 dari 64,11 sehingga diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,12 (kategori baik). Selain analisis perolehan nilai rata-rata siswa, diketahui juga hasil daya serap siswa pada materi sebelum dilaksanakan tindakan hanya diperoleh hasil 0,11%. Kemudian terjadi peningkatan di siklus I : 39,79 % (meningkat 39,68 %), dan di siklus II memperoleh hasil 52,35 % (meningkat 12,56 %). Pada siklus III dicapai hasil daya serap sebesar 72,82 % (meningkat 20,47 %). Hal ini berarti batas minimal daya serap siswa terhadap materi sudah bisa tercapai. Sedangkan hasil ketuntasan belajar siswa sebelum dilakukan tindakan diperoleh hasil 14,71 % (5 anak tuntas belajar), kemudian meningkat di siklus I menjadi 52,94 % (18 anak tuntas belajar).

Sedangkan di siklus II 64,70 % (22 anak tuntas belajar) dan di siklus III sebesar 91,17 % (31 anak tuntas belajar). sehingga dapat dinyatakan bahwa ketuntasan belajar siswa dapat tercapai di siklus III dari batas minimal yang ditentukan yaitu sebesar 75%..

Berdasarkan data-data yang diperoleh sebelum dan selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang meliputi nilai rata-rata, daya serap serta ketuntasan belajar siswa dapat menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, sehingga hipotesis tindakan yang diajukan peneliti terjawab dengan simpulan akhir bahwa penerapan Metode Role Playing (Sosiodrama) dapat meningkatkan pemahaman siswa pada Pokok Bahasan Keperwiraan Sholahuddin Al Ayyubi di Kelas VIII D MTs Negeri 3 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2019/2020.

SIMPULAN

Hasil penelitian tentang tindakan kelas Penerapan Metode Role Playing (Sosiodrama) Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VIII MTs Negeri 3 Kota Jambi yaitu kondisi pembelajaran pada mata pelajaran SKI

di kelas VIII D MTs Negeri 3 Kota Jambi , hasilnya kurang maksimal, hasil ini antara lain disebabkan bukan terlaksana dengan baik kegiatan pembelajaran di madrasah tersebut, misalnya dalam penyampaian materi hanya dengan metode ceramah saja, padahal tidak semua materi dapat disampaikan secara tepat dengan metode ceramah saja. Dari kondisi tersebut maka wajar jika hasil dari pembelajaran itu kurang maksimal atau kurang memuaskan.

Penerapan metode Role Playing (Sosiodrama) pada mata pelajaran SKI Materi Keperwiraan Sholahuddin Al Ayyubi pada kelas VIII D MTs Negeri 3 Kota Jambi yaitu (1) Menetapkan Topik : konflik antar golongan, perbedaan pendapa, tokoh ternama dalam mengambil kebijakan; (2) Tunjuk dua orang siswa atau secukupnya maju ke depan untuk memerankan karakter tertentu 10 sampai 15 menit. (3) Pada saat siswa memerankan karakter tertentu di muka kelas, peserta didik lainnya diminta untuk mengamati dan menulis tanggapan mereka. (3) Guru melakukan kesimpulan, klarifikasi dan tindak lanjut. Hal ini dilakukan tiap – tiap siklus.

Penerapan metode Role Playing (Sosiodrama) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI Materi Keperwiraan Sholahuddin Al Ayyubi pada kelas VIII MTs Negeri 3 Kota Jambi . Hal ini dapat terlihat pada akhir siklus yang menunjukkan peningkatan cukup signifikan yaitu : 75. Nilai rata-rata pra tindakan 50,88, siklus I : 64,11, siklus II : 69,11 dan siklus III : 78,12. Daya Serap pra tindakan 0,11 %, siklus I : 39,79 %, siklus II : 52,35 % dan siklus III : 72,82 %. Ketuntasan belajar pra tindakan 14,71 %, siklus I : 52,94 %, siklus II : 64,70 % dan siklus III : 91,17 %, sehingga hipotesis penelitian terbukti kebenarannya, yaitu melalui Metode Role Playing (Sosiodrama) pada Materi Keperwiraan Sholahuddin Al Ayyubi dapat meningkatkan prestasi siswa kelas VIII D MTs Negeri 3 Kota

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada rekan-rekan, pihak sekolah dan siswa-siswi kelas VIII D MTs Negeri 3 Kota Jambi yang berkontribusi dalam menyusun dan menyelesaikan artikel ini dengan semaksimal mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ash-Shiddiqi, Hasbi. 1989. *Sejarah dan Pengantar Ilmu Tafsir Al-Qur'an*. Semarang: Toha Putra.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada
- Dagun, Save M. 2006. *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta, Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara (LPKN).
- Fakhrudin, Fuad. 2005. *Minimal Standar Pelayanan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Dirjen kelembagaan Agama Islam.
- Gerlach, Vernon S. & Ely, Donald P. 1980. *Teaching and Media*. New Jersey: pretnice Hal
- Miarso, Yusufhadi, dkk 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Muslich, Masnur. (2009). *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. Mudah. Jakarta: bumi aksara.
- Sadiman, Arif S., R. Raharjo, dkk. 1984. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Puspekomp Dikbud.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media.
- Soegarda Porbakawatja, R. Harahap, H.A.H. 1982. *Ensiklopedia pendidikan*. Jakarta: Gunung Agung.