PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MATERI PENGURUSAN JENAZAH PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 SOE

Oleh
Juati
SMAN 1 Soe, TTS
Email: juatigpai@gmail.com

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Materi Pengurusan Jenazah. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas XI SMA Negeri 1 SoE. Penelitian ini dilatar belakangi dengan keadaan peserta didik kelas XI yang tidak kritis didalam pembelajaran dikarenakan guru sering menggunakan ceramah konvesional, sedangkan dengan model-model pembelajaran lain khusunya model Pembelajaran Role Playing belum pernah dilaksanakan. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 2 siklus yang tiap siklusya terdiri dari 4 tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dalam setiap pembelajaran peneliti menerangkan model pembelajaran Role Playing yang terdiri dari pembentukan kelompok, kemudian masing-masing kelompok diberikan materi yang harus dipelajari untuk memerankan perannya di depan kelas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar tes hasil belajar yang terdiri dari dan brupa , lembar observasi dan tes Kognitif. Pengolahan data dan pengumpulan data berdasarkan dari data yang didapatkan pada instrument tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi Pengurusan jenazah melalui model Pembelajaran Role Playing (bermain peran) ternyata dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran sebelum dilaksanakannya penelitian tindakan kelas. Setelah diadakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing (bermain peran) ada peningkatan yang baik. Siklus I sebesar 72,72%, siklus II sebesar 95,5% dan Nilai rata-rata yang didapat mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 71 (cukup), dan siklus II sebesar 81 (Baik).

Kata Kunci: Metode Role Playing, Keaktifan Belajar Siswa, Berpikir Kritis

PENDAHULUAN

Keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar, yang di dalamnya meliputi beberapa komponen yang saling terkait, antara lain; guru (pendidik), siswa (peserta didik), materi (bahan), media (alat/sarana), dan metode pemebelajaran atau pola penyampaian bahan ajar. Dalam proses belajar mengajar siswa mendapatkan sejumlah pengetahuan, nilai keteladanan yang membentuk sikap serta keterampilan yang berguna baginya dalam menyikapi berbagai permasalahan kehidupan.

Menurut Jamarah (2005: 44-45) proses belajar mengajar di persekolahan didasari sebuah teori yang menyatakan bahwa “belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Sedangkan mengajar merupakan proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar anak didik melakukan proses belajar. Selanjutnya, pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada dalam melakukan anak didik proses belajar Djamarah (2005: 45). Untuk itu, guru dan siswa memiliki peran penting dalam mewujudkan proses belajar mengajar yang kondusif.

Proses belajar mengajar akan terorganisir dengan baik apabila terdapt kesiapan siswa dengan segala potensinya yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, juga guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung pemberdayaan seluruh potensi yang dimilki siswa. Potensi anak didik perlu ditingkatkanmelalui arahan dan bimbingan yang diberikan oleh guru di sekolah. Seperti yang tertuang dalam UU Sisdiknas Tahun 2003 Pasal 3 yang berbunyi:

Mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan keterangan di atas, pendidkan Agama dapat membentuk watak dan kepribadian peserta didik, agar menjadi manusia yang bermartabat, berwawasan tinggi dan menjadi warga negara yang baik yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Mata pelajaran Agama merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan yang berhubungan dengan manusia dengan pencipta , manusia dengan manusia , dan manusia dengan alam semesta. Dengan demikian proses belajar mengajar dari berbagai aspek yang menyertai pembelajaran Agama di SMA dituntut untuk dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa. Suatu pembelajaran yang bermakna tentu saja didukung oleh berbagai faktor pengiring salah satunya yaitu metode pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Azhar (2009: 15) bahwa dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. lebih lanjut, Hamzah (2009: 2) juga mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu. Metode pembelajaran menyajikan informasi atau pemahaman baru, menggali pengalaman peserta belajar, menampilkan unjuk kerja peserta belajar dan lain-lain.

Sumiati dan Asra (2009: 91) mengatakan bahwa metode pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran. Agar tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor dapat tercapai, maka metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran proses. Metode pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar.

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara menyenangkan, maka materi-materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Agar dalam pembelajaran Agama tidak monoton dan lebih bervareasi, maka dapat diterapkan berbagai macam metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan. Tujuan dari penggunaan metode maupun media pembelajaran yang bervariasi tersebut adalah bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi pembelajaran dan untuk mengatasi keterbatasan guru dalam mengajar, disamping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar, diharapkan adanya suasana pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa secara aktif. namun untuk

ISSN 2798-3471 (Cetak)
ISSN 2798-3641 (Online)

mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya metode pembelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktifitas menyenangkan siswa di dalam kelas. Salah satu metode tersebut adalah *role playing* atau metode bermain peran. Role playing juga disebut dengan sosiodrama merupakan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial Syaeful (2011: 101).

Berdasarkan konteks penelitan atau latar belakang masalah di atas, maka penulis berkeinginan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research**)** dengan judul**:** "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Materi Pengurusan Jenazah Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 SoE" dan tjuan penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI dalamPengurusanJenazah dan metode Pembelajaran yang tepat dalam Pengurusan Jenazah pada siswa kelas XI dengan menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing*.

LANDASAN TEORI

Hakekat Belajar

Berbagai pendapat yang dikemukakan para ahli tentang pengertian belajar Fudyartanto (2007: 150) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku melalui pengalaman dan latihan. Kemudian menurut Purwanto (2011: 84) berpendapat bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.Selanjutnya Syah (2008: 86) mengemukakan bahwa belajar ialah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat dinyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan keseluruhan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil dari latihan dan pengalaman. Pengertian ini dapat dipandang sebagai pengertian belajar secara luas.

Kemudian dalam pengertian sempit, belajar adalah *The process of acquirring knowlegde* (proses memperoleh pengetahuan). Sementara Sardiman (2011: 22) memberikan pengertian belajar (dalam arti sempit) sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Berdasarkan kedua pengertian ini, dapat dipahami bahwa belajar dalam arti sempit hanya terbatas pada perolehan dan penguasaan ilmu pengetahuan saja.

Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan penampilan (*Performance*) kemampuan siswa setelah mengalami perbuatan belajar dalam proses pembelajaran. Dari *performance* ini dapat dilihat tingkat keberhasilan siswa dapat belajar. Hasil belajar yang diperoleh biasanya akan diketahui setelah guru melakukan penilaian. Sudjana (2009: 109) mengemukakan bahwa:" Secara umum keberhasilan dalam proses belajar mengajar dapat ditinjau dari dua segi, yakni dari segi proses dan segi hasil belajar."

Hal ini berarti bahwa dari segi proses, keberhasilan proses pembelajaran Nampak pada keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Indikatornya antara lain dapat dilihat pada minat, partisipasi, antusias siswa dalam belajar. Sedangkan dari segi hasil belajar adalah hasil belajar yang diperoleh siswa sebagai akibat dari aktivitas siswa pada proses pembelajaran. Indikatornya antara lain ditunjukan oleh pencapaian kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor pada diri siswa.

Untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam penilaian ranah kognitif lebih tepat dilakukan pada materi yang memuat fakta, konsep dan prinsip. Kemampuan ranah Afektif

dilakukan pada materi yang bermuatan nilai (*Value*), dan psikomotorik penilaiannya dilakukan pada materi yang sifatnya procedural. Dimyati (2009: 109) mengemukakan bahwa " Hasil Belajar adalah sebuah kegiatan belajar mengajar yang menghendaki tercapainya tujuan pengajaran. Hasil belajar ditandai dengan skala nilai."

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa skala nilai sebagai hasil belajar diperoleh setelah melakukan aktivitas belajar dalam proses pembelajaran. Hal ini berarti makin baik proses belajar yang dilakukan siswa maka makin tinggi pula hasil belajarnya. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar berimplikasi pada pencapaian tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Metode Role Playing

"*Role Playing*" (bermain peran) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Hamzah, 2009: 26). Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Hamzah (2009: 29) juga mengungkapkan bahwa proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya: (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya: (3) mengembangan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah: (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

Pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Hamdani, 2011: 87). Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu: (1) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil, (2) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Permainan pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Selanjutnya menurut Syaiful (2011:210) metode *Role Playing* lebih sesuai untuk mengajarkan bahan-bahan pelajaran yang merupakan suatu gerakan-gerakan, suatu proses maupun hal-hal yang bersifat rutin. Dengan metode *RolePlaying* peserta didik berkesempatan mengembangkan kemampuan mengamati segala benda yang sedang terlibat dalam proses serta dapat mengambil kesimpulan-kesimpulan yang diharapkan.

Metode *role playing* memiliki kelebihan dan kelemahan, karena pada dasarnya semua metode pembelajaran saling melengkapi satu sama lain. Penggunaan *role playing* di dalam proses pembelajaran dapat dikolaborasikan, tergantung dari karakteristik materi pokok pembelajaran yang diajarkan kepada siswa. Kelebihan metode role playing sebagaimana dijelaskan Sudjana (2009: 89) yaitu: 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan. 2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. 4) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri, serta 5) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa.

Dengan demikian, dalam metode pembelajaran *role playing* siswa akan lebih aktif selama dan setelah memperagakan drama

ISSN 2798-3471 (Cetak)
ISSN 2798-3641 (Online)

atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual. Melalui metode *role playing* siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan karena melalui kegiatan menerangkan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya Baroroh (2011: 162).

Siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat membagi tanggungjawab, siswa dapat belajar sebagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara sepontan, dapat berfikirdan memecahkan masalah. Siswa juga di didik untuk disiplin, kerja keras, kreatif dan komunikatif.

Tata Cara Pengurusan Jenazah

Pengurusan Jenazah adalah perilaku mengurus jenazah mulai dari memandikan, mengafani, mensolatkan, dan menguburkan. Hal ini dilakukan sebagai wujud dan upaya memuliakan manusia sebagai hamba Allah swt. Karena manusia adalah satu-satunya makhluk yang paling dimulyakan oleh Allah swt. Dari makhluk ciptaannya yang lain baik ketika masih hidup maupun sudah meninggal. Allah swt. Berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Isra: 70 yang berbunyi:

۞ وَلَقَدْ كَرَّمْنَا بَنِيْٓ اٰدَمَ وَحَمَلْنٰهُمْ فِى الْبَرِّ وَالْبَحْرِ وَرَزَقْنٰهُمْ مِّنَ الطَّيِّبٰتِ وَفَضَّلْنٰهُمْ عَلٰى كَثِيْرٍ مِّمَّنْ خَلَقْنَا تَفْضِيْلًا

Artinya:

"Dan sungguh, kami telah memuliakan anak cucu adam, dan kami angkut mereka didarat dan dilaut, dan kami beri mereka rejeki dari yang baik-baik dan kami lebihkan mereka di atas banyak makhluk yang kami ciptakan dengan kelebihan yang sempurna."(QS. Al-Isra: 70)

Setiap manusia yang hidup di dunia ini pasti akan mati. Tubuh kasar orang yang mati disebut jenazah. Sebelum menjadi jenazah, setiap muslim (muslimat) hendaklah melakukan hal-hal berikut:

a. Banyak mengingat mati serta mempersiapkan bekal untuk hidup sesudah mati
b. Menengok orang sakit
c. Berziarah ke kubur
d. Takziah atau berkunjung kepada keluarga jenazah

Hukum mengurus orang mati bagi orang Muslim/Muslimat adalah fardu kifayah. Orang-orang Islam yang masih hidup wajib mengurus jenazah dengan cara memandikan, mengkafani, mensolatkan, dan menguburkan. Terkecuali jenazah Muslim/Muslimat yang mati sahid, maka jenazahnya tidak usah dimandikan, dikafani dan disolatkan. Jenazah Muslim/Muslimat yang mati sahid langsung di kuburkan saja.

Memandikan, mengafani, mensolatkan, dan menguburkan jenazah, harus dilakukan dengan niat ikhlas karena Allah dan sesuai dengan ketentuan syara.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan suatu penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan di SMA Negeri 1 SoE kelas XI dengan jumlah siswa 22 orang, yang terdiri dari siswa laki-laki 10 orang dan siswa perempuan 12 orang. Penelitian ini didasarkan atas pertimbangan bahwa prestasi siswa belum optimal. Hal ini Nampak pada perolehan nilai rata-rata siswa di kelas ini.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019, yaitu bulan januari sampai mei 2019. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini ditetapkan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa terkait dengan materi Pengurusan Jenazah. Indikator kompetensi tersebut adalah:

1. Kemampuan memahami pelaksanaan Pengurusan jenazah
2. Kemampuan dalam melaksanakan proses tata cara memandikan, mengafani,

menshalatkan, dan menguburkan jenazah.

Setiap akhir siklus dilakukan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa, dan dalam pelaksanaan tindakan disiapkan rencana pembelajaran yang sesuai dengan tahap teknik yang dipilih.

Deskripsi Tindakan dan Hasil pada Siklus I

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan. Peneliti menyusun rencana perbaikan pembelajaran I (RPP) tentang materi tata cara Pengurusan Jenazah. Selain menyusun RPP, peneliti membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berisi pertanyaan tentang tata cara pengurusan jenazah. Peneliti menyususn lembar observasi sebagai pedoman untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran lain (alat peraga) yang digunakan siswa dalam kegiatan *role playing*, seperti boneka, kain kafan, gunting, sarung tangan, kapur barus, sabun mandi, ember, gayung,dan kapas. Peneliti menyusun soal tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Soal tes yang diberikan adalah soal uraian. Peneliti juga menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan-kegiatan siswa selama proses pembelajaran.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada kegiatan siklus I dilaksanakan rencana pembelajaran dengan alokasi waktu kegiatan belajar mengajar 6 jam pelajaran. Siklus I diawali dengan pemberian motivasi, penjajakan awal, dan penyiapan kondisi siswa untuk belajar. Selanjutnya siswa membaca dan menelaah informasi terkait dengan tata cara pengurusan jenazah. Setelah itu siswa mengidentifikasi hal-hal penting yang harus dipahami. Kegiatan selanjutnya adalah siswa mengerjakan tugas pada lembar kerja yang sudah disediakan. Hasil kerja tersebut dipertukarkan dengan hasil kerja pasangan siswa lainnya. Siswa membuat kesepakatan dan kesimpulan dari hasil diskusi antar pasangan. Setelah itu siswa menyaksikan tayangan film tata cara pengurusan jenazah (produksi Moh Ahsan). Pada akhir kegiatan belajar siswa diberikan tes formatif berbentuk uraian.

Evaluasi

Adapun hasil belajar siswa yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi pada akhir pelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.
Data Hasil Belajar Siswa
(Hasil Tes Tertulis pada akhir Pelajaran)Siklus I

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan	Kategori
1	A1	80	Tuntas	Tinggi
2	A2	85	Tuntas	Tinggi
3	A3	85	Tuntas	Tinggi
4	A4	60	Belum Tuntas	Rendah
5	A5	60	Belum Tuntas	Rendah
6	A6	70	Tuntas	Rendah
7	A7	60	Belum Tuntas	Rendah
8	A8	65	Belum Tuntas	Rendah
9	A9	65	Belum Tuntas	Rendah
10	A10	70	Tuntas	Rendah
11	A11	80	Tuntas	Tinggi
12	A12	75	Tuntas	Sedang
13	A13	75	Tuntas	Sedang
14	A14	75	Tuntas	Sedang
15	A15	70	Tuntas	Rendah
16	A16	60	Belum Tuntas	Rendah
17	A17	70	Tuntas	Rendah
18	A18	70	Tuntas	Rendah
19	A19	70	Tuntas	Rendah
20	A20	70	Tuntas	Rendah
21	A21	70	Tuntas	Rendah
22	A22	75	Tuntas	Sedang
Nilai Rata-rata		71		
Persentase Siswa yang Tuntas		72,72%		

Berdasarkan Tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada Siklus I adalah rata-rata 71. Sedangkan hasil belajar beberapa siswa masih ada yang rendah. Dari 22 siswa ada 6 siswa atau 27,27% siswa yang nilainya masih belum memenuhi KKM. Nilai siswa pada Siklus I tersebut juga dapat dikategorikan kedalam kategori Tinggi, sedang, dan rendah. Pengkategorian nilai dilakukan berdasarkan nilai tertinggi dan nilai terendah yang sudah diperoleh siswa. Nilai kategori tinggi diperoleh oleh empat siswayaitu A1, A2, A3, dan A11 masing masing sekor 80 dan 85.

Pada Siklus I nilai rata-rata siswa tersebut menunjukan bahwa masih banyak

ISSN 2798-3471 (Cetak)
ISSN 2798-3641 (Online)

siswa yang belum mencapai KKM (belum tuntas). Nilai tertinggi hasil belajar siswa pada Siklus I adalah 85, sedangkan nilai terendahnya adalah 60.

b. Pelaksanaan Observasi

Pelaksanaan observasi terhadap siswa dilakukandari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana perhatian siswa terhadap proses pembelajaran, ketekunan dan keaktifan siswa ketika pelaksanaan pembelajaran, keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan, pengetahuan siswa terhadap permasalahan yang diberikan,keaktifan dalam kelompok dan kejujuran dalam mengerjakan tes yang dilaksanakan. Pada pertemuan pertama kebanyakan siswa masih canggung dalam penggunaan metode *role playing*. Namun pada pertemuan kedua mereka sudah tidak canggung dan mulai mengerti apa yang harus dilakukan dalam kegiatan *role playing* atau bermain peran. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan siswa terlihat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran melauli permainan peran tersebut. Hasil terhadap siswa pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.
Hasil Observasi Siswa Pada Siklus I

Kriteria	Aspek Yang Diamati				
	Perhatian siswa ketika menerima pembelajaran	Keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan	Mengetahui permasalahan yang diberikan	Keaktifan dalam kelompok	Kejujuran dalam mengerjakan tes
Baik	6 siswa	4 siswa	7 siswa	7 siswa	5 siswa
Cukup	6 siswa	7 siswa	10 siswa	9 siswa	10 siswa
Kurang	10 siswa	11 siswa	5 siswa	6siswa	7 siswa

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada aspek perhatian siswa ketika menerima pelajaran sebagian besar (10 siswa) pada kategori kurang, aspek keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan sebagian besar (11 siswa) pada kategori kurang, aspek mengetahui permasalahan yang diberikan sebagian besar (10 siswa) pada kategori cukup, aspek keaktifan dalam kelompok sebagian besar (9 siswa) pada kategori cukup, dan pada aspek kejujuran dalam mengerjakan tes sebagian besar (10 siswa) pada kategori cukup. Pada aspek kejujuran ada terlihat 7 siswa kurang dalam mengerjakan tes hasil belajar. Dari keseluruhan observasi yang dilakukan hasilnya rendah.

c. Refleksi Tindakan Siklus I

Setelah tindakan yang dilaksanakan pada siklus I berakhir, peneliti melaksanakan refleksi atau mengkaji kembali terhadap data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus I. Refleksi merupakan kegiatan melihat kembali pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan.

Selama pelaksanaan pembelajaran siklus I, peneliti menemui beberapa hambatan. Hambatan dan permasalahan muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* antara lain adalah sebagai berikut:

1. Kerjasama siswa dalam kegiatan diskusi kelompok masih kurang. Beberapa siswa masih mengerjakan secara individu, dan bahkan ada beberapa siswa yang tidak ikut mengerjakan. Ketika menemui kesulitan, siswa terlihat kurang percaya diri bertanya kepada teman kelompoknya. Berdasarkan hal tersebut, pembentukan kelompok siswa perlu diubah atau berbeda dengan pertemuan pada siklus I.
2. Siswa masih menganggap *role playing* sebagai sebuah permainan dan bukan sebagai alat atau metode pelajaran, sehingga siswa kurang serius dalam melakukan kegiatan bermain peran. Hal ini dibuktikan dengan masih adanya beberapa siswa yang masih banyak bercanda ketika bermain peran.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I peneliti membuat perencanaan untuk memperbaiki tindakan yang telah dilaksanakan. Perbaikan-perbaikan tersebut dilakukan pada siklus II yang meliputi:

1. Pembagian kelompok siswa pada siklus II secara heterogen dilakukan berdasarkan hasil belajar siklus I, sehingga siswa yang mendapat nilai tinggi dapat membantu siswa yang nilainya kurang dalam kegiatan diskusi.

2. Peneliti selalu memberikan contoh memperagakan sebuah peran serta pengertian kepada siswa supaya tidak malu ketika bermain peran.
3. Pada pertemuan kedua lebih mengefektifkan waktu pengerjaan LKS agar pelaksanaan role playing tidak melebihi batas waktu jam pelajaran.
4. Kontrol dan pengawasan lebih ditingkatkan agar tidak ada siswa yang curang dalam mengerjakan soal tes.

Berdasarkan refleksi siklus I, peneliti melakukan perencanaan perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II.

1. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus II

Perencanaan Tindakan Siklus II

Sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan pada siklus II. Perencanaan ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. Pada kegiatan perencanaan, peneliti membuat RPP dengan materi pokok tata cara pengurusan jenazah, yaitu memandikan, mengkafani, mensolatkan, dan menguburkan dengan menggunakan metode *role playing*. peneliti juga membuat LKS, dan soal tes. Peneliti juga mempersiapkan alat peraga yang digunakan siswa dalam kegiatan *role playing*. Peneliti membagi siswa dalam kelompok dan menentukan peran yang akan diperankan masing-masing kelompok. Pembagian kelompok siswa pada siklus II secara heterogen dilakukan berdasarkan hasil belajar siklus I, sehingga siswa yang mendapat nilai yang tinggi dapat membantu siswa yang nilainya rendahdalam kegiatan diskusi.

a. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pada kegiatan siklus II ini mengawali kegiatan belajar dengan cara memotivasi siswa melalui penyampaian pentingnya penerapan tata cara pengurusan jenazah. Kegiatan inti pembelajaran lebih diarahkan pada upaya untuk memperbaiki kegiatan pada siklus I dengan cara menayangkan video pembelajaran tentang tata cara pengurusan jenazah (karya Muh.Ahsan). setelah itu siswa mengerjakan tugas pada lembar kerja yang sudah disediakan. Selanjutnya ditayangkan video tentang tata cara pengurusan jenazah mengungkapkan bahwa setiap yang bernyawa pasti akan mati.

b. Evaluasi

Adapun hasil belajar siswa yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi pada akhir pelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

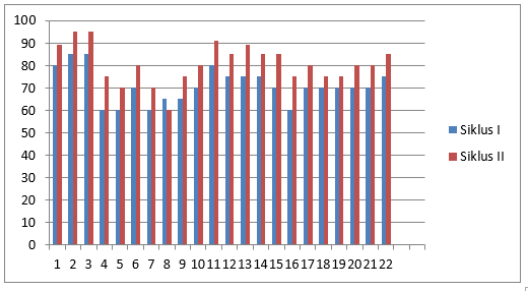
Tabel 3.
Data Hasil Belajar Siswa
(Hasil Tes tertulis Pada Akhir Pembelajaran) Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	Kategori
1	A1	89	Tuntas	Tinggi
2	A2	95	Tuntas	Tinggi
3	A3	95	Tuntas	Tinggi
4	A4	75	Tuntas	Sedang
5	A5	70	Tuntas	Rendah
6	A6	80	Tuntas	Sedang
7	A7	70	Tuntas	Rendah
8	A8	60	Belum Tuntas	Rendah
9	A9	75	Tuntas	Sedang
10	A10	80	Tuntas	Sedang
11	A11	91	Tuntas	Tinggi
12	A12	85	Tuntas	Tinggi
13	A13	89	Tuntas	Tinggi
14	A14	85	Tuntas	Tinggi
15	A15	85	Tuntas	tinggi
16	A16	75	Tuntas	Sedang
17	A17	80	Tuntas	Sedang
18	A18	75	Tuntas	Sedang
19	A19	75	Tuntas	Sedang
20	A20	80	Tuntas	Sedang
21	A21	80	Tuntas	Sedang
22	A22	85	Tuntas	Tinggi
Nilai rata-rata		81		
Presentase Ketuntasan Belajar		95,5 %		

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi sebesar 81 sebagian besar siswa atau 95,5% siswa juga sudah memenuhi nilai KKM.

ISSN 2798-3471 (Cetak)
ISSN 2798-3641 (Online)

Berikut disajikan grafik peningkatan nilai masing-masing siswa:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Nilai Siswa

Dari grafik di atas terlihat hasil perolehan nilai tes hasil belajar II mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai pada siklus I. Nilai tertinggi siswa pada siklus I adalah 85, sedangkan tertinggi pada siklus II adalah 95 yang diperoleh siswa inisial A2 dan A3. Akan tetapi pada siklus II terdapat siswa yang justru mendapat nilai lebih rendah dibanding siklus I, untuk itu peneliti memberikan remidi atau perbaikan kepada siswa A8 tersebut.

c. Pelaksanaan Observasi

Kegiatan observasi pada siklus II yaitu observasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran. Observasi terhadap siswa dilakukan dalam aspek perhatian siswa ketika menerima pelajaran, ketekunan dan keaktifan siswa ketika pelaksanaan pembelajaran, keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan, pengetahuan siswa terhadap permasalahan yang diberikan, keaktifan dalam kelompok dan kejujuran dalam mengerjakan soal tes.

Pengamatan dilakukan mulai dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga menggunakan lembar pengamatan. Hasil pengamatan siswa pada pelaksanaan tindakan siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.
Hasil Observasi Siswa pada Siklus II

Kriteria	Aspek yang diamati				
	Perhatian siswa ketika menerima pelajaran	Keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan	Mengetahui permasalahan yang diberikan	Keaktifan dalam kelompok	Kejujuran dalam mengerjakan tes
Baik	12 siswa	11 siswa	14 siswa	14 siswa	16 siswa
Cukup	8 siswa	8 siswa	7 siswa	6 siswa	6 siswa
Kurang	2 siswa	3 siswa	1 siswa	2 siswa	0 siswa

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada aspek perhatian siswa ketika menerima pelajaran sebagian besar (12 siswa) pada kategori baik, aspek keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan sebagian besar (11 siswa) pada kategori baik, aspek mengetahui permasalahan yang diberikan sebagian besar (14 siswa) pada kategori baik, aspek keaktifan dalam kelompok sebagian besar (14 siswa) pada kategori baik, dan pada aspek kejujuran dalam mengerjakan tes sebagian besar (16 siswa) pada kategori baik.

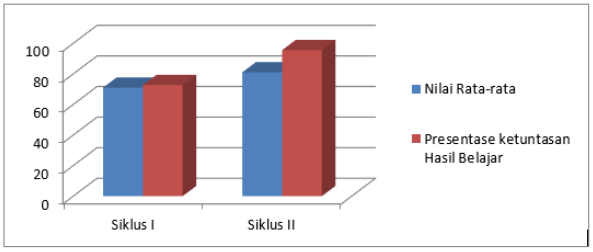
Pengamatan tersebut menunjukan bahwa siswa termotivasi untuk mempelajari dan menguasai materi yang telah diberikan. Dari keseluruhan observasi yang dilakukan ada peningkatan proses pembelajaran baik dari hasil, kegiatan, keaktifan dan perhatian siswa di dalam kelas jika dibandingkan dengan hasil pengamatan siklus I. Hasil observasi aktivitas siswa secara lengkap dapat dilihat dalam lampiran.

d. Refleksi Tindakan Siklus II

Setelah tindakan yang dilaksanakan pada siklus II berakhir, peneliti melaksanakan refleksi atau mengkaji kembali terhadap data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus II. Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa dalam pembelajaran sudah meningkat, peningkatan hasil belajar tidak hanya dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh tetapi juga dari perubahan sikap siswa dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Siswa sudah tidak gaduh, tetapi sudah mau memperhatikan penjelasan serta menjalankan permainan peran dengan baik.

Berdasarkan hasil tes Siklus II menunjukan bahwa tingkat keberhasilan siswa meningkat menjadi lebih baik dibanding siklus I,. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dan persentase jumlah siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan. Namun ada seorang siswa yang justru mendapat nilai kurang. Setelah dilakukan konfirmasi terhadap siswa tersebut, diketahui bahwa saat hari tes

dilaksanakan kondisi siswa tersebut dalam keadaan sedang sakit. Untuk tindak lanjut memberikan soal perbaikan yang dikerjakan siswa pada pertemuan selanjutnya. Berikut ini merupakan gambar grafik peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari peningkatan nilai rata-rata dan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I dan siklus II:



Gambar 2. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar tersebut, nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan, yaitu pada kondisi awal/siklus I hanya sebesar 71meningkat pada siklus II menjadi 81 Peningkatan nilai rata-rata menunjukan bahwa nilai belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, peningkatan nilai siswa juga berdampak positif pada peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar. Peningkatan tuntas belajar secara klasikal dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase jumlah siswa yang sudah tuntas. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi siklus I hanya sebesar 72,7 % meningkat pada siklus II menjadi 95, 5 % Dengan demikian ketuntasan hasil belajar secara klasikal sudah berhasil dicapai sesuai target awal yaitu 75% siswa mendapat nilai lebih dari KKM yang telah ditentukan sebelum penelitian.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan dan tes evaluasi hasil belajar yang dikerjakan oleh siswa, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa pada saat siklus I ke Siklus II. Nilai rata-rata pada siklus I sebesar 71meningkat pada siklus II menjadi 81 Peningkatan nilai rata-rata menunjukan bahwa nilai belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, peningkatan nilai siswa juga berdampak positif pada peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar. Peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase jumlah siswa yang sudah tuntas. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi siklus I tindakan hanya sebesar 72,7%, meningkat pada siklus II menjadi 95, 5%.

Aktivitas dan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan karena siswa merasa tertarik menerapkan pembelajaran dengan metode *role playing* karena metode pembelajaran ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan teori Hamdani (2011: 87) yang menyatakan bahwa metode *role playing* merupakan metode yang diterapkan melalui permainan dan permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.

Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan karena metode *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat meningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hamzah (2009: 26), bahwa metode *role playing* dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mendalami materi dalam mata pelajaran dengan berbagai cara.

Adanya peningkatan tersebut menunjukan bahwa motivasi belajar siswa bertambah sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Nilai siswa secara individu mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini menjadikan nilai rata-rata kelas persentase ketuntasan secara klasikal juga meningkat. Dengan adanya peningkatan tersebut, maka terbukti bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* mampu meningkatan hasil belajar siswa.

Adanya peningkatan nilai rata-rata dan jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori tuntas membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing*dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 SoE. Bagi siswa yang

ISSN 2798-3471 (Cetak)
ISSN 2798-3641 (Online)

memperoleh nilai belum tuntas akan diberikan soal evaluasi sebagai perbaikan atau remidi.

PENUTUP

Kesimpulan

Setelah penulis melaksanakan perbaikan pembelajaran tata cara pengurusan jenazah melalui metode *role playing* ini. Penulis dapat mengambil kesimpulan: Hasil belajar berupa nilai rata-rata kelas pada siklus I hanya sebesar 71kemudian meningkat pada siklus II menjadi 81 persentase ketuntasan belajar pada siklus I hanya sebesar 72,7 %, lalu meningkat menjadi 95, 5% pada akhir siklus II. Metode pembelajaran *role playing* juga dapat diterapkan pada materi pokok yang lain.

Saran

Untuk mengoptimalkan pencapaian hasil pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam penelitimempertimbangkan kebermaknaan dari proses belajar itu sendiri. Pembelajaran lebih bermakna apabila siswa termotivasi terlibat secara aktif, mandiri, dan dapat membina kebersamaan dalam rangka menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam konteks kehidupan sehari-hari. Penggunaan media yang tepat dan menarik, pengalokasian waktu dan pengorganisasian siswa sangat diperhatikan dalam rangka efisiensi dan efektifitas pencapaian hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi bagi penelitiagar dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran, baik dalam bentuk strategi belajar maupun penciptaan media pembelajaran yang menunjang proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Azhar, Arsyad, (2009) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rajawali

[2] Sumiati dan Asra, M. (2009). Metode Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.

[3] Baroroh, Kiromim, (2011).*Upaya Meningkatkan Nilai-nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing*.

[4] Dimyati, (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

[5] Djamarah, Bahri, (2005). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta

[6] Fudyartanto, Ki RBS. (2007).”*Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Jogjakarta: Global Pustaka Utama.

[7] Hamdani, (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia

[8] Hamzah, Uno B. (2009). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

[9] Huda, Miftahul, (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

[10] Purwanto, Ngalim, M, (2011). *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: Remaja Rosdakarya

[11] Sagala, Saeful, (2011). *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan,* Bandung: Alfabeta

[12] Sardiman, (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Persada.

[13] Sudjana, (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya,

[14] Sutrisno, Hadi. (2004). *Statistik*. Yogyakarta: Andi

[15] Syah, Muhibbin, (2008) . *Psikologi Belajar*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya.

[16] Syamsu, Yusuf, (2010). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: Rosda Karya.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN

ISSN 2798-3471 (Cetak)
ISSN 2798-3641 (Online)