

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE
PLAY MATERI MUNAKAHAT SISWA KELAS XII SMK NEGERI 2
PRABUMULIH**

Lestatika

lestatika01@guru.smk.belajar.id
SMK Negeri 2 Prabumulih

Abdurrahmansyah

abdurrahmansyah73@redenfatah.
ac.id
Universitas Islam Negeri
Raden Fatah Palembang

Firnowinda

SMKN 5 Palembang
firnowinda@gmail.com

ABSTRACT

The research aims to analyze the extent to which the role play learning method can improve the learning achievement of Class XII students at SMK Negeri 2 Prabumulih. The research methodology used is classroom action research carried out in 2 cycles. Regarding the research sample, there were 30 students in the Prabumulih XII Accounting class, 26 women and 4 men. The results of the search results obtained are: (1) Student academic achievement shows improvement from cycle to cycle. In cycle I, student activity showed a score of 74.7%, then in cycle II it increased to 84.1% and cycle III again increased to 92%, (2) Student responses to learning using demonstration and role playing methods, their impressions were very enjoyable, not saturated and easy to understand. (3) Improvement in student learning outcomes is expressed in the percentage of achievement. The percentage of points obtained in cycle I was 36.7% with the number of students completing as many as 11 students, in cycle II it increased to 80% with the number of students completing as many as 24 students, Based on the research results, it can be concluded that through the application of the role play learning method, role play can improve student learning outcomes. Based on the research results, it can be concluded that through the application of the role play learning method, student learning outcomes can be improved.

Keywords: *Role Playing Methods, Munakahat, Learning Outcomes, Students*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat mendasar dalam membangun suatu bangsa. Hal ini karena pendidikan mempunyai pengaruh yang besar terhadap pembangunan dan peningkatan kesejahteraan bangsa. Bangsa maju melalui lahirnya generasi penerus bangsa yang terdidik dan melek teknologi. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan. Pendidikan sangat penting karena merupakan proses terpenting untuk meningkatkan sumber daya diri dalam menghadapi lingkungan. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses tenaga

manusia. Pendidikan adalah proses pengembangan pribadi dan karakter, kesadaran dan tanggung jawab penuh untuk memperluas pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai dan menyesuaikan kegiatan belajar mengajar atau pembelajaran yang berlangsung di antara orang-orang. dilakukan. lembaga pendidikan formal lainnya. Itu dilakukan dengan cara yang kasar dan menjengkelkan, mengharuskan siswa untuk mendapatkan, antara lain, materi dan fakta. Hal tersebut juga membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna karena menguasai materi yang banyak belum tentu berarti memahami materi pelajaran dari materi yang dikuasai. mereka dijamin. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling mendasar dan penting dalam keseluruhan proses pendidikan. Ada dua metrik yang dapat Anda gunakan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran Anda. Dua indikatornya adalah partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan pencapaian positif kompetensi belajarnya.

Guru sebagai pengajar adalah pencipta kondisi belajar yang dirancang secara sadar, sistematis dan berkesinambungan bagi siswanya. Di sisi lain, siswa sebagai agen pembelajaran yang menikmati kondisi pembelajaran yang diciptakan oleh guru dan mempengaruhi serta merangsang proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, kegiatan belajar adalah kegiatan yang hidup, berorientasi pada tuntutan dan berorientasi pada tujuan.

Pembelajaran merupakan proses yang sangat kompleks, melibatkan banyak aspek yang saling terkait, seperti pemilihan metode pembelajaran. Metode yang baik adalah yang dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa serta menjamin bahwa apa yang diajarkan efektif dan mudah diserap oleh siswa. Menurut Ki Hajar Dewantoro, pendidikan adalah usaha untuk memajukan perkembangan karakter anak (kekuatan batin), pikiran (kecerdasan), dan tubuh (Purwanto, 2014: 23). Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha seseorang atau sekelompok orang untuk menjadi dewasa secara spiritual atau untuk mencapai taraf hidup atau penghidupan yang lebih tinggi (Hasbullah, 2009:1).

Ada beberapa studi yang mendukung studi ini Pertama, Kajian Hasil Pembelajaran Materi Pendidikan Agama Islam Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas X Semester I SMA, Yang Dilakukan Tahun 2018 Oleh Program Penelitian Pendidikan Agama Islam Ahmad Hajrudin Fakultas Tarbiya Dan IAIN Salatiga Peningkatan, perilaku terpuji”.

Kedua, Kajian yang dilakukan oleh IPA Salatiga Fakultas Tarbiya dan Fakultas Keguruan Isna Coilunnisak Program Penelitian Pendidikan Agama Islam Tahun 2018 “Peningkatan Hasil Belajar Fiqha Bahan Ajar Munakahat Dengan Metode Peer Lesson Pada Siswa Kelas XI Man 1 Boyolali” (2017)/2018. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar materi ajar Fiqh Munakahat dengan metode peer-lesson pada siswa kelas XI MAN 1 Boyolali tahun ajaran 2017/2018. Survei perilaku kelas dilakukan terhadap 39 siswa mengungkapkan bahwa presiklus mencapai KKM sebanyak 25 siswa dengan persentase 64,10% dari sawahnya, pada siklus I memiliki 32 siswa yang mencapai KKM dengan rata-rata 82,05%. dari 39 KKM tercapai 100% Dalam penelitian ini menggunakan metode peer lesson Hasil belajar

Pembelajaran merupakan proses yang sangat kompleks, melibatkan banyak aspek yang saling terkait, seperti pemilihan metode pembelajaran. Metode yang baik adalah yang dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa serta menjamin bahwa apa yang diajarkan efektif dan mudah diserap oleh siswa. Dalam mengajar mata pelajaran fikih diperlukan inovasi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang tepat yang tidak hanya memberikan kesempatan kepada guru untuk menjelaskan, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Karena siswa membutuhkan proses belajar mengajar yang menyenangkan, namun mereka bisa serius dan menyerap apa yang dikatakan gurunya. Berdasarkan observasi di kelas XII, nilai siswa pada mata pelajaran PAI di Munakahat cenderung rendah yang ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang tidak memenuhi standar ketuntasan minimal (KKM). Hal tersebut dapat meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik. Dalam hal ini peneliti ingin menggunakan teknik bermain peran yang dalam bahasa Indonesia berarti drama sosial. “Sosiodrama adalah metode pendidikan dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan bermain peran tertentu yang terjadi dalam kehidupan sosial.” (Arief, 2002:180).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mendalami bagaimana teknik bermain peran dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, maka hasil belajar materi Munakahat dapat ditingkatkan untuk siswa Kelas XII SMK Negeri 2 Prabumulih.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hal ini dikarenakan data yang diperoleh berasal dari kegiatan belajar mengajar kelas dan dianalisis untuk menjawab pertanyaan penelitian ini. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk menganalisis, memperbaiki dan memperkuat proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Penelitian ini bersifat kolaboratif karena dapat dilakukan dengan bantuan guru mitra. Peneliti memilih penelitian tindakan kelas untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran PAI. Hasil belajar siswa yang cenderung kurang baik dapat dianalisis dan peneliti dapat mengambil langkah untuk mengatasi masalah tersebut. Di akhir tindakan, retrospektif dilakukan untuk menentukan apakah tindakan yang diambil berhasil. Data di peroleh dari siswa dan guru untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar dan memastikan tingkat keberhasilan penerapan model role playing dalam pembelajaran PAI, materi Munakahat dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 2 Prabumulih.

Studi dokumentasi hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan hasil ulangan harian untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Setelah data terkumpul, data dimasukkan ke dalam tabel dan dihitung rata-ratanya. G. Prosedur Penelitian Seperti disebutkan sebelumnya, penyelidikan tindakan kelas ini akan terdiri dari dua siklus-nya. Setiap siklus, seperti modul PPG, meliputi empat kegiatan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pra Tindakan

Peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting, mendorong dan membimbing siswa untuk mencapai tujuan belajarnya. Guru dan peneliti kegiatan ini memiliki tanggung jawab untuk memperhatikan segala sesuatu yang terjadi di dalam kelas untuk mendukung proses belajar siswa. Penyediaan bahan ajar merupakan salah satu dari beberapa kegiatan dalam proses pembelajaran yang dinamis. Semua tindakan dalam pembelajaran menjadi tanggung jawab guru, jadi berhasil atau tidaknya pembelajaran tergantung pada peran guru. Diantara beberapa aspek yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, keterbatasan guru dalam

memberikan materi seringkali menjadi salah satu penghambat pencapaian hasil dan tujuan pembelajaran (Sunaryo 2012). , hal.13). 77).

Jika tujuan pembelajaran tidak tercapai, fokus awal akan ada pada guru. Dalam hal ini, guru perlu kreatif dan inovatif dalam cara memimpin kelas untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Kegiatan penelitian tindakan bersama ini dilakukan oleh Guru Pendidikan Agama Islam Sekolah SMK Negeri 2 Prabumulih, dengan tujuan memperkenalkan metode pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran PAI serta menjelaskan prinsip dan prosedur peningkatan hasil belajar agama Islam. dilakukan oleh seorang peneliti. Untuk menyempurnakan materi Munakahatnya pada aspek Fiqh. Kami menggali permasalahan yang dihadapi peneliti yaitu kurangnya atau rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi ajar agama Islam, aspek munakahat fiqih, dan kejujuran siswa akuntansi kelas XII Prabumuli. Kita mulai dengan pemahaman tentang perilaku. Dalam hal ini, peneliti ingin menerapkan sistem pembelajaran “Pendidikan Agama Islam” dengan metode bermain peran dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Aktivitas Peneliti dan Siswa pada Siklus 1

Merencanakan kegiatan pembelajaran model role playing Materi Munakahat/Perkawinan dalam Islam Sebelum menerapkan model role playing ke dalam materi pembelajaran mengamalkan munakahat, peneliti terlebih dahulu menyunting program pembelajaran KD 1.6 dan KD 3.6 untuk memperjelas kebenaran-kebenaran yang diatur dalam pelaksanaan nikah menurut Syariat Islam. Rencanakan kegiatan pembelajaran dengan menganalisis keyakinan seksual. Indikator meyakini kebenaran ketentuan tentang pelaksanaan perkawinan yang sesuai dengan syariat Islam. Mereka menunjukkan sikap kesetiakawanan dan kekompakan dalam lingkungan masyarakat sebagai pelaksanaan ketentuan Islam tentang perkawinan dan menjelaskan ketentuan tentang pelaksanaan perkawinan menurut Syariat Islam. Peneliti hendaknya merencanakan setiap kegiatan agar dapat menjadi kegiatan pembelajaran yang terarah dan terstruktur. Rencana Pembelajaran SMK Negeri 2 Prabumulih Prabumulih Kegiatan Teknik Bermain Peran untuk Kelas XII Akuntansi meliputi:

- a. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pada awal pembelajaran peneliti menyiapkan RPP, memuat KI, KD, indikator Tujuan Pembelajaran,

materi, metode, media pembelajaran, alat, sumber belajar dan penilaian hasil pembelajaran. RPP ini sebagai acuan dasar dalam pembelajaran agar pembelajaran terarah sesuai dengan apa yang telah direncanakan yaitu melaksanakan pembelajaran Metode Role Playing dengan menggunakan metode Pemilihan materi ajar didasarkan pada materi pokok yang terdapat dalam silabus Pendidikan Agama Islam tingkat SMK . Materi ajar yang dipilih dalam penelitian ini adalah Menjelaskan Pengertian Pernikahan dalam Islam ketentuan pelaksanaan pernikahan berdasarkan syariat islam

- b. Menentukan model pembelajaran Dalam pembelajaran ini peneliti menggunakan model Problem Based learning, sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan dalam RPP
 - c. Sumber Pembelajaran Alat pembelajaran yang digunakan dalam penerapan materi Pernikahan dalam Islam menggunakan buku PAI kelas XII, al-Qur'an, Internet, LKPD.
 - d. Menyusun Instrumen Tes Instrumen tes berfungsi sebagai alat untuk mengetahui kompetensi yang dicapai oleh siswa setelah dilaksanakannya proses pembelajaran melalui model Problem Based Learning Instrument tes terdiri dari tes soal essay dengan jumlah skor 20 dan sepuluh soal pilihan ganda dengan jumlah skor 10, total skor keseluruhan jika siswa menjawab semua soal dengan benar adalah 100.
 - e. Instrumen tes ini digunakan pada akhir pembelajaran menjawab soal-soal esay dan pilihan ganda. Tes dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan kompetensi oleh siswa sebagai bahan untuk Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran
2. Aktifitas mengajar

Berikut rincian setiap kegiatan pembelajaran pada Siklus 1:

- a. Kegiatan pertama 15 menit

Kegiatan pertama dalam kurikulum adalah penerapan model pembelajaran berbasis masalah untuk melatih perilaku jujur.

- 1) Peneliti mengkomunikasikan indikator-indikator yang ingin dicapai oleh siswa yang tertuang dalam Silabus Pendidikan Agama Islam Tingkat SMK agar siswa mengetahui tujuan pembelajaran yang telah dicapai.

- 2) Peneliti dan mahasiswa menyiapkan sesi observasi, buku ajar dan Al-Quran-Mushaf
- 3) Para peneliti terlebih dahulu membagikan video pernikahan kepada kelompok siswa dan mempersilakan mereka untuk memberikan kesimpulan dan komentar mereka pada video pendidikan tersebut.
- 4) Peneliti menjelaskan materi melalui apersepsi, dan siswa mendengarkan penjelasan peneliti Setelah kondisi belajar sudah siap, siswa siap menerima pelajaran yang ditawarkan oleh peneliti, setelah itu kegiatan inti pembelajaran dapat dimulai. Kegiatan inti pembelajaran memiliki beberapa tahapan.

b. Tahapan kegiatan inti dalam pembelajaran adalah:

- 1) Peneliti mengajak siswa membaca Al-Qur'an bersama-sama sebagai latihan KII.
- 2) Peneliti meminta siswa untuk mengomentari video pernikahan tersebut
- 3) Peneliti Memberikan Bimbingan, Bimbingan, dan Dorongan Kepada Siswa Dalam Materi Perkawinan Islami
- 4) Setelah selesai mengerjakan, siswa mengomentari video pernikahan tersebut
- 5) Siswa mengajukan pertanyaan seputar masalah yang berkaitan dengan materi pernikahan Islam untuk memfasilitasi diskusi antara siswa dan guru.

c. Kegiatan penutup

Berikut langkah-langkah kegiatan akhir belajar perlengkapan pernikahan:

- 1) Ringkas dan renungkan topik yang disajikan
- 2) Menyediakan lembar alat untuk menilai hasil belajar siswa dan melakukan post-test. Peneliti menilai hasil tugas yang diselesaikan siswa melalui Google Forms dan memberikan tugas berupa kerja kelompok dan soal pada LKPD.
- 3) Akhiri kegiatan pembelajaran dengan membacakan Hamdala, berdoa dan salam.

B. Kegiatan Pembelajaran Siklus 1

1. Hasil Belajar Siklus 1

Setelah menerapkan model pembelajaran role playing, pada akhir kegiatan pembelajaran siswa dinilai terhadap materi yang disampaikan peneliti pada pokok bahasan pernikahan Islami. Hasil evaluasi dikoreksi dan dianalisis. Learning Cycle 1 memerlukan penilaian apakah siswa sudah memahami materi Pelajaran dan siswa meninjau kembali ketentuan-ketentuan yang memungkinkan ketentuan pelaksanaan pernikahan berdasarkan syariat islam, melakukan pembelajaran dengan menggunakan model inquiri, diketahui hasil tes pada siklus 1 bahwa dari 10 soal ternyata sebagian besar siswa belum bisa mengerjakan dengan sempurna. Presentasi belajar diperoleh 69, % dari 30 peserta didik dan jumlah yang belum tuntas 21 peserta didik dari 30, maka bisa dikatakan bahwa hasil belajar siswa berdasarkan table di atas belum tuntas secara klasikal yakni 80 %, yang seharusnya dari jumlah 30 peserta didik minimal 21 siswa mendapat nilai < 75 sehingga peneliti (guru) merasa perlu melanjutkan pada siklus II.

2. Observasi Pada Siklus 1

a. Observasi terhadap Kegiatan peneliti

Selaku Observasi dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah guru SMK Negeri 2 Prabumulih. Observasi mengamati terhadap aktifitas peneliti dan aktifitas siswa. Berdasarkan aspek-aspek yang ada pada lembar observasi, (terlampir). Hasil observasi pada hari kamis tanggal 12 September 2022 terhadap aktivitas peneliti dan siswa pada siklus pertama di kelas XII Akuntansi diketahui bahwa dalam pembelajaran materi Pernikahan dalam Islam dengan menggunakan model Probelem Beasd learning metode Role Playing dengan baik, dengan skor yang diperoleh 75 dengan rata-rata

b. Observasi terhadap Kegiatan Siswa

Dalam pembelajaran tidak hanya berpusat pada peneliti, tetapi melibatkan aktifitas siswa. Terjadinya interaksi aktif antara siswa dengan peneliti dan antara siswa dengan siswa lainnya. Kegiatan pembelajaran ini dikatakan cukup sampai akhir proses pembelajaran. Semua aktifitas siswa

diamati oleh dua orang pengamat yaitu guru agama SMKN 2 Prabumulih sekaligus sebagai peneliti. Dengan berpedoman pada lembar observasi aktifitas siswa. Antara pengamat I dengan pengamat II ternyata memberikan penilaian yang sama terhadap aktivitas siswa dalam mengidentifikasi serta memahami pembelajaran pendidikan agama Islam materi Pernikahan dalam Islam . Masing-masing pengamat memberikan nilai sebesar 35 dengan jumlah skor 70. Sehingga diperoleh rata skor $70 : 2 = 35$. Hasil pengamatan terhadap aktifitas siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Hasil pengamatan terhadap aktifitas siswa

| No | Pengamat | Skor |
|----|------------|-------|
| 1 | I | 35 |
| 2 | II | 35 |
| | Total skor | 70 |
| | Rata-rata | 35 |
| | kriteria | cukup |

Dari data pada tabel di atas dapat dilihat bahwa aktifitas siswa dalam proses pembelajaran materi Munakahat Metode Rolying Playing berjalan cukup baik dan lancar walaupun masih banyak kendala dan kekurangan yang terjadi.

3. Refleksi Kegiatan Pembelajaran Siklus 1

Pada kegiatan pembelajaran siklus I, materi Munakahat merupakan pendekatan pembelajaran yang baru dan lebih komprehensif. Selama pandemi ini, siswa belajar daring hanya menggunakan media Wa Group dan Google Classroom secara normal, yang bisa jadi monoton dan tidak bermanfaat.

Secara keseluruhan target tingkat ketuntasan belajar siswa tidak terpenuhi pada Siklus I baik secara individu maupun klasikal. Hal ini disebabkan karena siswa tidak mendapatkan pengajaran yang konsisten dengan standar yang cukup baik. Dalam hal ini, baik guru maupun peneliti gagal menganjurkan pembelajaran yang maksimal. Ini menarik perhatian siswa sehingga mereka tidak dapat menarik kesimpulan dari topik yang disajikan. Alasan mengapa kami tidak dapat mencapai tujuan kami adalah karena waktu kami digunakan secara tidak efisien karena masalah teknis. Menurut peneliti, inilah alasan umum mengapa siswa mengikuti kelas tatap muka, dan siswa yang tidak mengikuti Zoom mendapatkan penjelasan

detail dari guru dan masukan dari siswa lain saat belajar tatap muka. tidak mampu melakukannya, dan memainkan peran siswa lebih agresif.

4. Diskripsi Hasil Pembelajaran Pada Siklus I

Penilaian kinerja siswa pada siklus I dilakukan pada akhir pembelajaran dengan mengeluarkan tes berupa soal perkembangan yang dibagikan di kelas dari 10 soal perkembangan dengan setiap soal dihitung. skor 10 jika jawaban benar. Teknik mencatat pada tes siklus 1 masih dilakukan secara manual yaitu siswa menyalin soal kemudian menuliskannya di buku catatan masing-masing, setelah siswa menyelesaikan 10 soal esai yang dikumpulkan siswa. jangkauan di kelas. Guru kemudian mengecek jawaban siswa. oleh sesuatu yang cukup rumit dan memakan waktu.

Tes berikut ini bertujuan untuk mengukur prestasi akademik mahasiswa baik secara individual maupun klasikal pada jenjang sarjana dengan pendekatan saintifik model role playing universitas diketahui bahwa jumlah mahasiswa yang mencapai nilai KKM sama adalah 15 siswa dari 30 siswa, dengan presentase ketuntasan belajar secara individual dan presentase belajar secara kelompok setelah dilakukan analisis data tes pada siklus pertama sebesar 69, %.

Disadari bahwa proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus pertama masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaan tahap-tahap pembelajaran dengan menggunakan model Problem Based Learning , yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa belum mencapai target persentase ketuntasan sebesar 80 %. Untuk itu masih perlu perbaikan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dengan melanjutkan kegiatan pembelajaran pada siklus kedua.

C. Kegiatan Pembelajaran Siklus II

1. Hasil belajar pada siklus II

Setelah menerapkan Metode pembelajaran Role Playing , pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi pada siswa tentang materi yang disampaikan oleh peneliti. Kemudian hasil evaluasi tersebut dikoreksi dan dianalisis. Pada pembelajaran siklus kedua mengadakan evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah materi pembelajaran sudah dipahami oleh siswa.

Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model inquiri learning, diketahui hasil tes pada siklus kedua bahwa dari 10 soal ternyata siswa bisa mengerjakan dengan sempurna, presentasi ketuntasan belajar diperoleh 36 siswa (100%) dengan demikian hasil belajar siswa secara individual maupun kelompok dinyatakan tuntas.

2. Observasi pada siklus II

Selaku observer dalam penelitian tindakan kelas ini adalah guru SMK Negeri 82 Prabumulih, Observer mengamati terhadap aktifitas peneliti dan aktifitas siswa. Berdasarkan pada aspek-aspek yang ada pada lembar observer. Hasil observasi pada hari jum'at dan sabtu tanggal 20 dan 21 Oktober 2021 terhadap aktifitas peneliti dan siswa pada siklus II dengan menggunakan metode Role Playing berjalan dengan lancar, walaupun juga masih banyak kekurangan. Dengan perolehar skor hasil pos tes yang diperoleh 80 dan rata-rata 36 yang rinciannya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2
hasil skor observer terhadap aktifitas peneliti pada siklus II

| No | Pengamat | Skor |
|----|------------|------|
| 1 | I | 35 |
| 2 | II | 37 |
| 3 | Total Skor | 72 |
| 4 | Rata-rata | 36 |
| 5 | Kriteria | baik |

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa aktifitas peneliti dalam pembelajaran baik, seluruh aspek telah mencapai ketuntasan, yaitu siswa bisa membaca, mengartikan, mengidentifikasi Menunjukkan Sikap Bersatu dan Kebersamaan dalam Lingkungan Masyarakat sebagai implemntasi ketentuan pernikahan dalam syariat Islam

3. Observasi terhadap Kegiatan Siswa

Dalam pembelajaran tidak hanya berpusat pada peneliti, tetapi melibatkan aktifitas siswa. Terjadinya interaksi aktif antara siswa dengan peneliti dan atara siswa dengan siswa lainnya. Kegiatan pembelajaran ini berlangsung bagus sampai akhir proses pembelajaran. Semua aktifitas siswa diamati oleh dua orang pengamat dari peneliti dengan berpedoman kepada lembar observasi aktifitas siswa. Antara pengamat I dengan pengamat II ternyata memberikan penilaian yang sama terhadap aktifitas siswa dalam pembelajaran materi Menunjukkan Sikap

Bersatu dan Kebersamaan dalam Lingkungan Masyarakat sebagai implemntasi ketentuan pernikahan dalam syariat Islam

dikatakan baik, masing-masing pengamat memberikan nilai observasi 1 memberikan nilai sebesar 35 dan observer II memberikan nilai 37 dengan total jumlah skor 72. Hasil pengamatan terhadap aktifitas siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Table 3
Skor hasil observasi terhadap aktifitas siswa pada II

| No | Pengamat | Skor |
|----|------------|------|
| 1 | I | 35 |
| 2 | II | 37 |
| 3 | Total skor | 72 |
| 4 | Rata-rata | 35 |
| 5 | Kriteria | baik |

Dari data pada tabel di atas dapat dilihat bahwa aktifitas siswa dalam proses pembelajaran materi Meyakini kebenaran pengertian pernikahan dalam ketentuan pelaksanaan pernikahan berdasrkan syariat Islam

4. Refleksi terhadap kegiatan pembelajaran siklus II

Aktifitas peneliti pada siklus kedua, observer pada dasarnya masih menemukan kekurangan-kekurangan namun kekurangan tersebut tidak menjadikan kendala yang berarti, siswa sudah mendapatkan arahan dan bimbingan secara merata dalam memahami model pembelajaran yang diberikan pun juga siswa juga bisa memahami dan menyimpulkan materi yang disampaikan dengan kriteria baik. Aktifitas siswa dalam memanfaatkan waktu pada siklus pertama kurang baik dan efektif dan efisien, sedangkan pada siklus kedua sudah sesuai denga harapan, siswa dapat mengerjakan soal tes secara maksimal dan semua soal dapat dikerjakan. Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran dalam hal menganalisis mejelaskan ketentuan perniakhan dalam islam dengan menggunakan Metode role Playing sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) secara klasikal telah mencapai 90 % dan seara individual 100 %.

5. Diskrispi Hasil Pembelajaran pada Siklus II

Penilaian hasil belajar siswa pada siklus kedua dilakukan pada akhir pembelajaran dengan memberikan tes diberikan dalam bentuk soal pilihan ganda dalam lembar instrument tes yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda, tes pada akhir

pembelajaran pada siklus kedua melalui model pembelajaran inquiri bertujuan untuk mengukur ketuntasan belajar siswa baik secara individual maupun klasikal. Jumlah siswa yang mendapat nilai > 80, dari 30 siswa, persentase ketuntasan belajar secara individual 100 persen tuntas dan secara klasikal 90 %. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4
Ketuntasan belajar individual dan klasikal siswa siklus II

| Siklus | Jumlah seluruh siswa | Jumlah siswa yang memperoleh nilai > 80 | Presentase ketuntasan belajar individual | Presentase ketuntasan belajar klasikal | Kriteria |
|--------|----------------------|---|--|--|----------|
| II | 30 | 30 | 100 % | 90 % | tuntas |

Berdasarkan pada tabel di atas, proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus kedua mencapai ketuntasan secara klasikal dan individual.

Tabel 6
Perbandingan sesudah PTK Siklus I dan II

| No | Faktor | Hasil | |
|----|----------------------------------|------------------------|-------------------------|
| | | Setelah PTK (siklus I) | Setelah PTK (siklus II) |
| 1 | Nilai rata-rata individual | 69 % | 100 % |
| 2 | Jumlah siswa yang tuntas belajar | 15 | 36 |
| 3 | Presentase ketuntasan klasikal | 70 % | 90 % |

Dari tabel perbandingan di atas, dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pembelajaran melalui model inquiri pada materi perilaku kejujuran pada pretest diperoleh nilai rata-rata 70 persen, sedangkan pada pos test ketuntasan mencapai 100 persen. Presentase ketuntasan pada siklus pertama 70 persen adapun pada siklus kedua diperoleh nilai ketuntasan 90 persen. Perbandingan pada siklus pertama dan kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan dan dalam hasil belajar siswa secara individual mampu klasikal tuntas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil tes, observasi, dan refleksi dalam pembahasan penelitian tindakan kelas ini, penggunaan Metode Role Playing pada Materi Munakahat dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII SMK Negeri 2 Prabumulih, penelitian

dengan judul Penggunaan Metode Role Playing pada Materi Munakahat Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII SMK Negeri 2 Prabumulih Prabumulih menggunakan pendekatan PTK yang awalnya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab berdasarkan nilai tes tindakan pra kelas hanya diperoleh tingkat ketuntasan 30 persen. Kemudian dilanjutkan dengan Metode Role Playing dan dua siklus, pada siklus I kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran diperoleh kriteria baik, namun masih terdapat kekurangan pada kegiatan inti pembelajaran yaitu siswa tidak termotivasi dan tidak terbiasa belajar mandiri dan menemukan, mengamati, mengidentifikasi, menyimpulkan materi.

Berdasarkan siklus II dan observasi menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan siswa mendapat kriteria baik dan model yang diterapkan peneliti berhasil meningkatkan pemahaman siswa dengan indikator siswa termotivasi dalam memahami materi dan siswa dapat mengidentifikasi dengan sempurna dan diperoleh 90 persen klasikal. penguasaan dan individual mencapai 100 persen.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, Armai. (2002). *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta Selatan: Ciputat Pers.
- Arifin, Zainal. (2011). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta:
- Direktorat Jendral Pendidikan Islam. (2015). *Buku Guru: Fikih*. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2014). *Psikologi Belajar Dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Hasbullah. (2009). *Dasar Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mufron, Ali. (2015). *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Aura Pustaka.
- Mulyasa. (2011). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

- Nawawi, Ismail. (2012). *Fikih Muamalah Klasik Dan Kontemporer*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Purwanto, Nanang. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rosyadi, Khoiron. (2004). *Pendidikan Profetik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Suhartono, Suparlan. (2008). *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, Agus. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suyadi. (2010). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Suyono,&Hariyanto. (2015). *Belajar Dan Pembelajaran: Teori Dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widodo. 2018. *Metodologi Penelitian Populer Dan Praktis*. Yogyakarta: Raja Grafindo Persada.