



Upaya Peningkatan Minat Belajar Fiqih Melalui Metode *Role Playing* Di Kelas VII MTS Yaspen Muslim Desa Pematang Tengah

Elvira Suryani¹, Khairuddin², Yunus Ismail³

¹MTS Yaspen Muslim Desa Pematang Tengah Langkat, Indonesia

²STAI Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura Langkat, Indonesia

³MAN 2 Langkat, Indonesia

Corresponding Author: ✉ elvirasuryani08@gmail.com

ABSTRACT

Permasalahan pada penelitian ini yaitu saat proses belajar masih belum menerapkan metode yang mendukung agar siswa aktif, sebab guru meminta siswa membuka buku paket untuk mendengarkan penjelasan dari guru dalam memberikan materi pelajaran fiqih. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek atau sampel penelitian berjumlah 35 orang siswa. Metode penelitian dengan menggunakan instrumen tes dan non tes. Teknik Analisis data digunakan pengolahan data dalam menganalisa hasil tes dengan bentuk model siklus penelitian. Hasil penelitian bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 82 dengan persentase ketuntasan sebesar 60 % dan persentase ketuntasan belajar belum mencapai 85 %. Dan siklus II nilai rata-rata siswa mencapai 87 (30 siswa) dengan persentase ketuntasan 100% dengan selisih peningkatan dari siklus I menuju siklus II sebesar 20%. Dengan demikian siklus II mengalami peningkatan signifikan, sehingga peneliti berkesimpulan bahwa tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya. Setiap siswa memiliki keunikan sendiri, hendaknya guru mampu menyampaikan materi dari berbagai segi, sehingga siswa dapat memaksimalkan kemampuannya dan menerima pelajaran dengan baik.

Kata Kunci

Metode Role Playing, Minat Belajar Fiqih

PENDAHULUAN

Guru sebagai pendidik tentunya memerlukan cara yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga materi tersebut mampu diserap secara efektif. Dalam dunia pendidikan, cara dalam menyampaikan materi dikenal dengan metode pembelajaran. Metode pembelajaran dapat dipahami sebagai cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran, yang fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Febriyanni et al., 2021). Metode pembelajaran

lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu demi tahapan yang merupakan satu kesatuan yang utuh. Metode pembelajaran dapat juga dipahami sebagai seperangkat komponen pembelajaran yang telah dirancang secara optimal untuk mencapai kualitas pembelajaran (Satria Wiguna, 2019). Metode pembelajaran harus mampu menciptakan suasana belajar yang aktif. Salah satu metode yang dapat menciptakan kondisi belajar siswa yang aktif di kelas adalah metode *role playing*.

Metode *role playing* digunakan sebagai cara untuk menciptakan aktivitas belajar menjadi sebuah proses yang menyenangkan bagi siswa. *Role playing* merupakan metode belajar yang lebih menyenangkan dari pada metode konvensional. Implementasi metode *role playing* pada proses belajar di sekolah dapat memberikan beberapa keuntungan terutama mempermudah siswa memahami materi pelajaran. Proses penerapan metode *role playing* dilakukan dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang diperankan oleh siswa. Pada metode *role playing*, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi dalam kehidupan bermasyarakat.

Hasil observasi peneliti di lokasi penelitian terlihat bahwa proses belajar masih belum menerapkan metode yang mendukung agar siswa aktif sebab guru meminta siswa membuka buku paket untuk menyimak keterangan atau penjelasan dari guru. Siswa hanya menyimak guru yang sedang berceramah memberikan materi pelajaran. Selanjutnya peneliti melihat guru meminta siswa mengerjakan LKS sebagai tindak lanjut pembelajaran yang diberikan. Pelaksanaan pembelajaran seperti itu kurang efektif karena siswa hanya akan menjadi obyek dan pembelajaran bersifat kaku. Selain itu, terlalu terkesan serius dan hanya bersifat jalur tunggal, karena hanya mengandalkan keterangan dari guru. Pembelajaran yang diberikan hanya menekankan pada kemampuan kognitif semata dan belum berbasis wawasan siswa. Melibatkan siswa secara fisik dan mental sangat penting sehingga suasana belajar menyenangkan bagi siswa dan membentuknya menjadi siswa yang aktif saat belajar. Melalui metode *role playing* ini maka mental serta fisik siswa terlibat secara bersama-sama saat belajar sehingga ia akan aktif berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran yang sedang dilakukannya.

Metode pembelajaran yang direncanakan harus mampu mencapai tujuan pembelajaran. Dalam menetapkan metode pembelajaran dapat dilakukan guru dengan memperhatikan tujuan yang ingin dicapai (Satria Wiguna, 2022). Metode pembelajaran dapat ditetapkan guru dengan memperhatikan tujuan dan materi pembelajaran (Muamar Al Qadri, 2021). Pertimbangan pokok dalam menentukan metode pembelajaran terletak pada keefektifan proses

pembelajaran. Tentunya orientasinya pada siswa yang berfungsi sebagai pembimbing siswa dalam belajar (Wiguna, 2021). Metode *role playing* merupakan salah satu metode yang baik digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode sosiodrama dan *role playing* dapat dikatakan sama artinya, dan dalam pemakaiannya sering disilahkan. Pendapat tersebut menunjukkan makna yang sama atas metode tersebut.

Metode *role playing* (bermain peran) ialah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya. Metode ini menuntut peserta didik mampu memerankan suatu keadaan atau kondisi yang berkaitan dengan topik dalam materi pembelajaran. Dengan demikian metode *role playing* ini membutuhkan pembuktian tidak hanya penjelasan yang di berikan oleh guru. Dalam penyajian *role playing* ini juga menunjukkan bahwa siswa harus ikut aktif memerankan dari materi tersebut. Metode *role playing* atau bermain peran ini tentunya memiliki tujuan dalam penggunaannya. Tujuan dari model pembelajaran bermain peran bahwa bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran untuk membantu siswa menemukan makna jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Tujuan metode ini untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik di dramatisasikan dari pada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati. Siswa akan lebih memahami dan menghayati materi yang diberikan bila dilakukan secara praktik langsung dan memerankannya..

Pada penelitian tindakan kelas ini, tentunya perlu melakukan intervensi tindakan sesuai variabel penelitian yang telah diuraikan di atas. Sebelum melakukan intervensi tindakan maka kegiatan yang harus dilakukan peneliti yaitu melakukan pengamatan (observasi) untuk mengetahui gambaran dan keadaan siswa sebelum menentukan intervensi tindakan. Intervensi tindakan untuk mengatasi masalah yang ada dilakukan dengan melakukan tindakan kelas melalui metode pembelajaran *role playing* pada siswa. Konsep intervensi tindakan didalam penelitian ini dilakukan dengan membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa. Masing-masing kelompok memiliki tugas yang sama dan mendapatkan pembagian materi yang harus didiskusikan dalam kelompoknya untuk dicari solusi terhadap permasalahan yang ada. Siswa mampu menyelesaikan masalah dengan baik.

Setelah masing-masing kelompok dapat menemukan solusi dari permasalahan yang ada, kemudian masing-masing kelompok diminta untuk memberikan persentase dari hasil diskusinya dihadapan kelompok lainnya.

Apabila ada solusi yang kurang tepat maka guru sebagai fasilitator dan motivator memberikan masukan dan meluruskan solusi yang kurang tepat yang diberikan siswa. Guru memberikan solusi yang tepat dan mampu dimengerti oleh siswa. Dengan demikian maka pembelajaran yang dilakukan akan menjadi bermakna pada siswa dan mampu diserap secara baik materi yang diberikan.

Metode pembelajaran dapat dilakukan guru dengan memperhatikan tujuan yang ingin dicapai. "Metode pembelajaran dapat ditetapkan guru dengan memperhatikan tujuan dan materi pembelajaran" (Asra, 2019). Pertimbangan pokok dalam menentukan metode pembelajaran terletak pada keefektifan proses pembelajaran. Tentunya orientasinya pada siswa yang berfungsi sebagai pembimbing siswa dalam belajar. Metode *role playing* merupakan salah satu metode yang baik digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. "Metode *sosiodrama* dan *role playing* dapat dikatakan sama artinya, dan dalam pemakaiannya sering disilih gantikan" (Zain, 2018). Pendapat tersebut menunjukkan makna yang sama atas metode tersebut.

Sedangkan pendapat lain menyatakan bahwa *role playing* (bermain peran) ialah "penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya" (Istarani, 2012). Metode ini menuntut peserta didik mampu memerankan suatu keadaan atau kondisi yang berkaitan dengan topik dalam materi pembelajaran.

Dengan demikian metode *role playing* ini membutuhkan pembuktian tidak hanya penjelasan yang diberikan oleh guru. Dalam penyajian *role playing* ini juga menunjukkan bahwa siswa harus ikut aktif memerankan dari materi tersebut.

Adapun langkah-langkah dalam menerapkan metode *role playing* atau bermain peran ini adalah (Lubis, 2017):

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan

7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum
10. Evaluasi
11. Penutup .

Metode *role playing* atau bermain peran ini tentunya memiliki tujuan dalam penggunaannya. "Tujuan dari model pembelajaran bermain peran menurut Hamzah B. Uno bahwa bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran untuk membantu siswa menemukan makna jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok" (Lubis, 2017). Sedangkan menurut Imas kurniasih dan Berlin Sani, tujuan metode ini untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik di dramatisasikan dari pada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati" (Sani, 2017). Siswa akan lebih memahami dan menghayati materi yang diberikan bila dilakukan secara praktik langsung dan memerankannya.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih yaitu penelitian tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) atau dikenal dalam bahasa Inggris *classroom action research* adalah penelitian yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas yang pada hakikatnya serangkaian riset-riset tindakan yang dilakukan secara bersiklus dalam rangka memecahkan masalah, sampai masalah itu terpecahkan (Elfanany, 2019). Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas, juga bertujuan untuk meningkatkan kegiatan nyata guru dalam pengembangan profesinya. tujuan khusus PTK adalah untuk mengatasi berbagai persoalan nyata guna memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas (Salim dan Syahrums, 2014). Subjek atau informan dalam penelitian tindakan kelas adalah 35 orang siswa dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan instrumen tes dan non tes dan prosedur bentuk siklus pertama ke hingga siklus selanjutnya. Teknik menganalisis data penelitian menggunakan model siklus penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan siklus I Pada Metode *Role Playing*

1. Perencanaan tindakan siklus I

Hal yang dipersiapkan peneliti dalam pembelajaran siklus pertama adalah : (a) Menyiapkan soal Pre test dan post test, (b). rencana Pelaksanaan pembelajaran, (c) materi pembahasan tentang tatacara shalat berjama'ah, (d) mempersiapkan sumber belajar, yakni buku paket, (e). pembagian siswa berdasarkan kelompok-kelompok, (f) menyusun lembar observasi hasil belajar.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Sesuai rencana yang telah dibuat, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* di kelas VII MTs Yaspen Muslim Pematang Tengah. Sebelum menerapkan model pembelajaran *role playing*, peneliti melakukan Pre test sebagai awal kegiatan sebelum memulai pembelajaran. Soal pre test sebesar sepuluh soal pilihan berganda kemudian di pre test kan kepada siswa tersebut. Pelaksanaan pre test berjalan dengan baik sehingga selesai dan peneliti kumpulkannya. Langkah selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a. Guru membuka pertemuan dengan mengucapkan salam. Kemudian memperkenalkan diri dan sedikit menjelaskan bahwa disini saya sebagai peneliti menggantikan guru untuk beberapa kali pertemuan. Persentase kelas pada siklus I, guru sedikit menjelaskan materi mengenai tatacara shalat berjama'ah. Setelah itu guru meminta kepada siswa untuk mengamati dan mencari objek yang sesuai dengan isi materi pembelajaran.
- b. Setelah itu guru meminta siswa untuk membentuk 4 kelompok yang terdiri dari 8 siswa dalam satu kerja kelompok.
- c. Terbentuklah kelompok belajar sebanyak 4 kelompok yang terdiri dari 7-8 siswa, kemudia guru membagi tema sesuai materi yang harus di diskusikan dalam kelompok. Dimana di dalam kelompok itu terdapat peran yang harus dipegang yaitu sebagai moderator dan narasumber. Namun semua siswa dalam kelompok tersebut harus menguasai materi yang dibahasnya.
- d. Kelompok A membahas mengenai posisi imam dan makmum saat shalat berjamaah. Kelompok B membahas mengenai makmum muafik dan makmum masuk, kelompok C membahas pergantian imam, kelompok D membahas tentang mengingatkan imam yang lupa.
- e. Masing-masing kelompok mendiskusikan tugas yang telah diberikan pada tiap-tiap kelompok. Pada saat diskusi berlangsung ada beberapa

siswa yang kurang aktif dalam berdiskusi, mereka mengadakan teman kelompoknya saja. Peneliti terus berusaha membuat mereka aktif dalam berdiskusi. Kemudian masing-masing ketua kelompok mempersentasekan hasil diskusi. Dimulai dari kelompok A sampai dengan kelompok D, agar materi yang disampaikan mudah difahami karena materinya saling berhubungan. Pada saat persentase mereka belum menjelaskan secara lisan apa yang mereka diskusikan, mereka masih membaca dan ragu-ragu. Peneliti terus memotivasi agar siswa bersemangat dan tampil lebih baik. Setelah selesai semua kelompok mempersentasekan materinya yang diberikan, guru memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk memberikan pertanyaan pada tiap kelompok.

3. Observasi Tindakan Siklus I

Peneliti melihat bahwa diawal pembelajaran mereka terlihat bersemangat karena adanya model baru yang diberikan. Dan setelah peneliti menjelaskan maksud dan tujuan peneliti mereka cukup baik responnya. Respon siswa ketika bersama kelompok belajarnya yang baru beragam. Ada sebahagian diantara mereka yang senang terhadap pembagian kelompok, sebahagian terlihat biasa saja dan sebahagian lainnya ada yang marasa enggan bergabung satu kelompok dengan teman lainnya. Guru mengingatkan bahwa kelompok yang telah dibentuk dapat membantu teman dalam kelompoknya agar saling mamahami materi dari tiap pertemuan.

4. Refleksi Tindakan Siklus I

Pada Jam pelajaran 90 menit yang dimiliki mata pelajaran fikih hendaknya dimanfaatkan secara efektif agar rencana yang telah tersusun dapat terlaksana dengan maksimal. Hal ini terbukti setelah siklus I, pada saat belajar tahap kelompok, waktu yang diberikan tidak ditentukan, sehingga ketika guru menyatakan habis waktu, masih ada kelompok yang belum selesai dan pada saat diskusi masih ada siswa yang mengandalkan teman kelompoknya.

Begitu juga pada saat persentase kelompok, petugas penyampai persentase masih ada kelompok yang menjelaskan hanya secara singkat saja, tidak begitu dijelaskan. Oleh karena itu permasalahan yang muncul pada saat siklus I, hendaknya guru memperhatikan semua kelompok untuk tidak memberi kesempatan bermain dalam kelompok diskusi, sehingga tidak hanya mengandalkan teman sekelompoknya dan membimbing mereka agar pada saat persentase tidak membaca buku tetapi dijelaskan

secara lisan. Setelah melakukan refleksi tindakan, maka perlu untuk dilakukan tindakan siklus II untuk mencapai hasil hipotesis.

Pelaksanaan siklus II Pada Metode *Role Playing*

1. Perencanaan tindakan siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, perencanaan yang disusun untuk siklus II dilakukan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a. Guru harus memperhatikan tiap kelompok, agar dalam menyelesaikan tugasnya selesai pada waktu yang telah ditentukan.
- b. Guru harus lebih berusaha untuk membuat seluruh siswa aktif dalam diskusi.
- c. Para siswa hendaknya lebih menguasai materi sehingga dapat menyampaikan hasil dari kelompoknya dengan sempurna sehingga tidak membaca buku teks saja.
- d. Pada perencanaan siklus II ini juga disusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), buku paket, menyiapkan soal postest, materi tentang tatacara shalat berjama'ah, pembagian kelompok berdasarkan pada siklus I, menyusun lembar observasi hasil belajar.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Sesuai rencana yang telah dibuat, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* di kelas VII MTs Yaspen Muslim Pematang Tengah. Sebelum menerapkan model pembelajaran *role playing* pada siklus II ini, peneliti tidak lagi memberikan pretest pada siswa. Sebelum memberikan materi guru memotivasi siswa agar lebih aktif daripada pertemuan sebelumnya. Langkah selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a. Guru membuka pertemuan dengan mengucapkan salam. Persentase kelas pada siklus II, guru kembali menjelaskan materi tentang tatacara shalat berjama'ah.
- b. Setelah itu guru meminta siswa untuk membentuk kelompok yang telah terbentuk pada siklus I yaitu kelompok A membahas mengenai posisi imam dan makmum saat shalat berjamaah. Kelompok B membahas mengenai makmum muafik dan makmum masuk, kelompok C membahas pergantian imam, kelompok D membahas tentang mengingatkan imam yang lupa.
- c. Kerja kelompok.
- d. Pada siklus II ini masih tetap membahas materi tatacara shalat berjama'ah, akan tetapi tiap kelompok ditekankan oleh guru untuk lebih menjabarkan dan menjelaskan lebih luas dari masing-masing penjelasan.

- e. Setelah berdiskusi dengan kelompok, kemudian mempersentasikan hasil kelompoknya.
3. Observasi Tindakan Siklus II
Pada siklus II ini diawali oleh kelompok A dan diakhiri kelompok D. dilihat dari hasil persentase dari tiap kelompok, pada siklus II ini lebih luas penjabaran yang disampaikan, sepertinya sudah lebih lepas untuk menyampaikan penjelasan-penjelasan yang harus disampaikan dan tidak terfokus pada buku. Observasi yang dilakukan terhadap aktivitas siswa saat penerapan metode *role playing* berlangsung pada aspek berikut:
 - a. Perhatian terhadap penjelasan guru
 - b. Keaktifan dalam mengerjakan tugas dalam kelompok
 - c. Hubungan kerjasama antar siswa
 - d. Keberanian menanggapi pertanyaan siswa lain
 - e. Menjawab pertanyaan guru maupun siswa lain

4. Refleksi Tindakan Siklus II

Dari awal tindakan persentase kelas, kerja kelompok, dan penghargaan kelompok pada siklus II ini. Telah terlaksana sebaik mungkin sesuai dengan yang direncanakan dan diharapkan. Semua siswa terlihat aktif dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran metode pembelajaran *role playing*. Sehingga hasil belajar pada siklus II ini sudah maksimal, sesuai apa yang menjadi hipotesis peneliti.

Pembahasan Hasil Penelitian Siklus I

Adapun hasil penelitian siklus I yang telah dilakukan kepada 30 siswa dengan soal sebanyak 20, maka terlihat nilai rata-rata siswa sebesar 82 dengan ketuntasan hanya diraih 24 orang. Hal ini dapat dilihat pada penjelasan dibawah ini. Nilai rata-rata adalah 82. Untuk mengetahui tingkat persentase perubahan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1
Hasil Nilai Belajar Fikih pada Siklus I
Melalui Metode *Role Playing*

| Nilai | Jumlah Siswa | Persentase Jumlah Siswa | Keterampilan |
|--------|--------------|-------------------------|--------------|
| 85-100 | 18 | 60 | Tuntas |
| 75-84 | 6 | 20 | Tuntas |
| 45-74 | 6 | 20 | Belum tuntas |
| Jumlah | 30 | 100 | |

Pada siklus I, rata-rata persentase ketuntasan pembelajaran siswa mengalami ketuntasan sebesar 20 % dari nilai awal sebelum adanya tindakan. Nilai rata-rata siswa sebelum tindakan yaitu 76 (18 siswa). Meningkatkan menjadi 82 (24 siswa), sehingga dapat disimpulkan sementara bahwa siklus I belum mencapai ketuntasan dengan nilai KKM ≥ 80 dan 85 % persentase ketuntasan, namun diperoleh:

- a. Adanya peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan hasil belajar sebelum digunakan pembelajaran *role playing* yang ditandai dengan hasil ketuntasan belajar pada siklus I sebanyak 24 siswa yang telah tuntas belajar dengan capaian KKM ≥ 80 dan yang tidak tuntas sebesar 6 (20 %)
- b. Persentase ketuntasan mengalami peningkatan dari 20% dengan nilai rata-rata 76 maka sesudah penerapan metode pembelajaran *role playing* meningkat menjadi 82 % (24 siswa) yang mengalami ketuntasan dan masih banyak yang belum mencapai persentase ketuntasan 85%.
- c. Aktivitas siswa ketika proses pembelajaran pada siklus I belum sepenuhnya aktif menerima pembelajaran dengan metode pembelajaran *role playing*. Siswa belum atusias dalam membahas soal dan tugas praktek yang diberikan guru. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* belum berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa, sehingga harus dilanjutkan dengan siklus II. Agar diharapkan dapat meningkat sesuai nilai KKM ≥ 80 dalam persentase ketuntasan 85 % secara klasikal dari seluruh siswa.
- d. Pengontrolan siswa, dalam hal ini guru harus lebih mengontrol siswa ketika siswa dalam proses belajar, dalam hal ini guru (peneliti) dibantu oleh guru bidang studi dalam mengobservasi siswa ketika pembelajaran berlangsung. Dengan pengontrolan guru yang efektif terhadap semua kelompok diharapkan kiranya siswa menjadi aktif untuk mengikuti pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Adapun tujuannya agar tercapai peningkatan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan bersama.

Pembahasan Penelitian Siklus II

Adapun hasil siklus II yang telah dilakukan kepada 30 orang siswa dengan soal sebanyak 20, maka terlihat bahwa nilai rata-rata siswa sebesar 87 dengan ketuntasan hanya diraih 30 siswa.

Tabel 2.
Hasil Nilai Belajar Fikih pada Siklus II
Melalui Metode *Role Playing*

| Nilai | Jumlah Siswa | Persentase Jumlah Siswa | Keterampilan |
|--------|--------------|-------------------------|--------------|
| 75-100 | 30 | 100 | Tuntas |
| 45-74 | 0 | 0 | Belum Tuntas |
| Jumlah | 30 | 100 | |

Pada siklus II, rata-rata persentase ketuntasan pembelajaran siswa mengalami peningkatan sebesar 20 % dari nilai siklus I yaitu 82 (24 siswa) atau 80% meningkat menjadi 100% (30 siswa) dengan nilai rata-rata 87 sehingga dapat disimpulkan bahwa siklus II sudah mencapai ketuntasan dengan nilai KKM ≥ 80 dan 85 % persentase ketuntasan. Selisih peningkatan persentase ketuntasan pada saat pre test menuju siklus I terlihat meningkat 20 % dan dari siklus I menuju siklus II meningkat 20%. Adapun hasilnya sebagai berikut:

- a. Sebelum praktek, guru (peneliti) memberikan penjelasan singkat tentang materi tata cara shalat berjama'ah dan siswa sangat bersemangat dalam mendengarkan penjelasan. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang mengajukan pertanyaan seputar makmum yang masuk dan cara menegur imam.
- b. Siswa sangat aktif karena mereka sudah menyenangi pembelajaran yang diberikan dengan metode pembelajaran role playing. Hal ini terlihat dari antusiasnya mereka membentuk kelompok dan mengerjakan soal-soal yang diberikan.
- c. Saat praktek kelompok dilakukan, mereka antusias bertanya dan menjawab pertanyaan. Hal ini dilihat dari banyaknya siswa yang tunjuk tangan untuk bertanya dan menjawab.
- d. Sebelum dilakukan evaluasi di akhir pembelajaran, guru (peneliti) memberukan penguatan sekitar materi, harapannya siswa lebih memahami tentang materi tata cara shalar berjama'ah.
- e. Pada siklus II, Peneliti lebih mudah memberikan pembelajaran kepada siswa disamping adanya pemantapan, mereka juga tertarik dengan media gambar yang ditayangkan melalui media audio visual yang ditayangkan melalui alat infokus.

Berdasarkan teori pembelajaran yang telah dikemukakan sebelumnya, terbukti bahwa metode pembelajaran role playing mampu menjadikan

siswa aktif dan siswa mampu menghubungkan materi yang diberikan dengan kondisi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini juga mendukung siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga hasil belajar yang diraih siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dengan dua siklus ini telah diketahui bahwa nilai siswa dalam belajar fikih mengalami peningkatan yang cukup baik dan telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal serta secara klasikal telah mengalami peningkatan di atas 85% yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa model *role playing* baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar fikih siswa.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan penelitian tentang “Upaya Peningkatan Minta Belajar Fikih Melalui Metode *Role Playing* Di Kelas VII MTS Yaspen Muslim Desa Pematang Tengah” dari proses penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Hasil belajar siswa kelas VII MTs Yaspen Muslim Pematang Tengah pada mata pelajaran fikih materi tentang tata cara shalat berjama’ah sebelum menerapkan metode pembelajaran *role playing* belum tuntas. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil *pretest* siswa.
2. Proses pelaksanaan pembelajaran fikih di kelas VII MTs Yaspen Muslim Pematang Tengah dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* sesuai dengan rencana yang telah dibuat, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan tidak lagi memberikan *pretest* kepada siswa, sebelum memulai pembelajaran guru memotivasi siswa agar lebih aktif daripada pertemuan sebelumnya. Langkah selanjutnya masih dalam panduan guru berupa tindakan persentase kelas dan kerja kelompok.

Hasil belajar siswa kelas VII MTs Yaspen Muslim Pematang Tengah pada mata pelajaran fikih materi tentang tata cara shalat berjama’ah, setelah penerapan metode pembelajaran *role playing* pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 82 dengan persentase ketuntasan sebesar 60 % dan persentase ketuntasan belajar belum mencapai 85 %. Dan siklus II nilai rata-rata siswa mencapai 87 (30 siswa) dengan persentase ketuntasan 100% dengan selisih peningkatan dari siklus I menuju siklus II sebesar 20%. Dengan demikian siklus II mengalami peningkatan signifikan, sehingga peneliti berkesimpulan bahwa tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asra, S. d. (2019). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Elfanany, B. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Araska.

- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : Media Persada.
- Lubis, E. A. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Medan: Perdana Publising.
- Sani, I. K. (2017). *Ragam Model Pembelajaran*. Yogyakarta : : Kata Pena.
- Zain, S. B. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febriyanni, R., Wiguna, S., Arafah, N., & Akmalia, R. (2021). *Efektivitas Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kemampuan Guru Menyusun RPP Di MAS Al-Ikhwan Serapuh*. 5(2), 211-222.
- Muamar Al Qadri, S. W. (2021). Pengaruh Home Visit Method Terhadap Hasil Belajar Luring di Masa Pandemi COVID-19 Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits (Studi Kasus Siswa Kelas VIII MTS Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura Langkat). *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(1). <https://doi.org/10.51178/ce.v2i1.187>
- Salim dan Syahrums. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Satria Wiguna. (2022). implementasi metode discovery learning dalam pembelajaran daring akidah akhlak di kelas vii mts ikaba paluh manis. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(9), 981-988.
- Satria Wiguna, M. A. H. (2019). Implementasi Methodbuzz Group Dalam Hasil Belajarluring Akidah Akhlak Di Kelas Viii Mtsmiftahul Jannah Tanjung Pura. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 1, 150-161. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v1i2.373>
- Wiguna, S. (2021). *Aplikasi anates dalam evaluasi pembelajaran*. CV. Pena Persada.