

## Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Fiqih Melalui Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas XI PK 1 MAN 2 Kota Padang

Risda Hanum

MAN 2 Kota Padang

Email: [risdahanum2016@gmail.com](mailto:risdahanum2016@gmail.com)

### Abstrak

Berdasarkan hasil belajar siswa Kelas XI PK 1 MAN 2 Kota Padang ditemukan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran fiqh masih sangat rendah. Rata-rata hasil belajar siswa masih berada di bawah KKM. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan mendapatkan informasi tentang upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran fiqh melalui *Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran)* di Kelas XI PK 1 MAN 2 Kota Padang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian dalam penelitian ini meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan empat kali pertemuan. Subjek penelitian terdiri dari 34 orang peserta didik Kelas XI PK 1 MAN 2 Kota Padang. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi dan ulangan harian. Data dianalisis dengan menggunakan persentase. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa *Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran fiqh di MAN 2 Kota Padang. Hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa pada siklus I adalah 63,15 (Cukup) meningkat menjadi 85,09 (Baik) dengan peningkatan sebesar 21,94%.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Fiqih, Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran)

### Abstract

Based on the learning outcomes of Class XI PK 1 MAN 2 Padang City students, it was found that student learning outcomes in fiqh subjects were still very low. The average student learning outcomes are still below the KKM. The purpose of this study was to describe and obtain information about efforts to improve student learning outcomes in fiqh subjects through the Role Playing Method in Class XI PK 1 MAN 2 Padang City. This research is a classroom action research. The research procedure in this study includes planning, action, observation and reflection. This study consisted of two cycles with four meetings. The research subjects consisted of 34 students of Class XI PK 1 MAN 2 Padang City. Research data was collected using observation sheets and daily tests. Data were analyzed using percentages. Based on the results of the research and discussion that have been put forward, it can be concluded that the Role Playing Learning Method can improve student learning outcomes in fiqh subjects at MAN 2 Padang City. Student learning outcomes from cycle I to cycle II have increased. Student learning outcomes in cycle I was 63.15 (Enough) increased to 85.09 (Good) with an increase of 21.94%

**Keywords:** Learning Outcomes, Fiqih, Role Playing Learning Methods

## PENDAHULUAN

Model pembelajaran fiqh yang ada perlu diperkaya dengan model-model lain yang memberi nuansa baru, sehingga dapat meningkatkan kompetensi komunikasi siswa. Selama ini model pembelajaran kurang menantang siswa, terutama gaya belajar yang monoton sehingga tidak memancing kreativitas siswa, masalah yang paling menonjol dikalangan siswa khususnya pelajaran fiqh, yang terasa sulit untuk dimengerti yakni menyangkut penguasaan materi fiqh tentang konsep-konsep terdapat di dalam ilmu fiqh. Kenyataan ini menunjukkan adanya suatu komponen belajar mengajar yang belum mampu memberikan hasil yang memuaskan sesuai dengan pencapaian susunan itu sendiri. Kenyataan di atas mengharuskan pembelajaran fiqh dilakukan secara intensif. Namun ada kesan yang berkembang di masyarakat bahwa mata pelajaran fiqh merupakan mata pelajaran yang sangat susah dan momok bagi siswa sehingga hasil belajar siswa terhadap pelajaran fiqh tergolong rendah. Dalam hal ini dibutuhkan pemberian serius dalam pembelajaran fiqh.

MAN 2 Kota Padang adalah salah satu sekolah yang memiliki siswa yang mempunyai kemampuan yang berbeda. Oleh karena itu, perlu ada pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa atau peserta didik untuk memahami pelajaran sehingga pengetahuan yang diperolehnya dapat bertahan lama. Dan salah satu diantaranya adalah model pembelajaran yang memperhatikan kepribadian individu siswa yaitu model pembelajaran Metode Pembelajaran Role playing. Kondisi seperti di atas, dialami oleh siswa kelas XI PK 1 MAN 2 Kota Padang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi fiqh pada sekolah tersebut diperoleh informasi bahwa hasil belajar fiqh siswa di kelas tersebut tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena siswa kurang mampu mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa atau dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, juga dikarenakan penyajian materi fiqh yang masih monoton dan membosankan sehingga siswa kurang tertarik belajar fiqh. Dalam situasi demikian, siswa menjadi bosan karena tidak adanya dinamika, inovasi, kreativitas, dan siswa belum dilibatkan secara aktif sehingga guru sulit mengembangkan atau meningkatkan pembelajaran agar benar-benar berkualitas. Dengan penerapan Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami konsep yang mereka pelajari dan membantu mereka menemukan kaitan antar konsep. Hal ini penting bagi siswa dalam mempelajari bidang studi fiqh. Sehingga dengan penerapan Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa, serta guru tidak lagi menjadi pusat pembelajaran. Guru hanya akan menjadi fasilitator dan mengontrol aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) , maka diharapkan pelajaran fiqh menjadi bidang studi yang disenangi, sehingga pada akhirnya akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fiqh siswa. Oleh karena itu berdasarkan latar belakang di atas, dengan mengacu pada strategi pertemuan terbimbing, penulis akan melakukan penelitian dengan judul yaitu, meningkatkan hasil belajar fiqh melalui Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) di Kelas XI PK 1 MAN 2 Kota Padang.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh Kelas XI PK 1 dan hasil observasi, ditemukan bahwa hasil belajar siswa Kelas XI PK 1 masih rendah, khususnya dalam materi “Menganalisis ketentuan tentang jinaayaat dan hikmahnya” dikarenakan:

- 1) Kurangnya hasrat siswa untuk berhasil dalam belajar.
- 2) Kurangnya semangat, keinginan, dan kebutuhan siswa dalam belajar.
- 4) Siswa belum menyadari pentingnya materi yang disampaikan oleh guru.
- 4) Lingkungan untuk belajar kurang kondusif.

Hasil pengolahan nilai ulangan siswa dalam pembelajaran fiqh khususnya di Kelas XI PK 1 pada semester I tahun ajaran 2022/2023, ditemukan fenomena bahwa hasil pembelajaran fiqh masih rendah. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh oleh siswa masih banyak yang berada di bawah KKM. Berdasarkan pengolahan hasil belajar siswa maka jumlah siswa yang tuntas hanya sebanyak 6 orang dengan persentase 17,65% . Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas adalah sebanyak 28 orang dengan persentase 82,35%.

Hal-hal tersebut menyebabkan siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, serta pembelajaran yang hanya terpusat pada guru, sehingga siswa tidak banyak bertanya ataupun menjawab pertanyaan guru, bahkan suasana pembelajaran dari awal hingga akhir tidak kondusif, keadaan demikian dirasakan oleh guru fiqh sebagai kendala di dalam materi menganalisis ketentuan tentang jinaayaat dan hikmahnya dapat menghambat tujuan pembelajaran fiqh.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas yaitu rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran fiqh maka peneliti menggunakan salah satu alternatif metode yang dapat menstimulus siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Metode tersebut adalah *Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran)* .

Penerapan model pembelajaran Role Playing (bermain peran) merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar siswa. Role Playing adalah suatu tipe model pembelajaran pelayanan (Service Learning). Model pembelajaran ini adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan murid. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan murid dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benada mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang di perankkan.

Rendahnya hasil belajar siswa merupakan akibat dari banyak faktor diantaranya yaitu sarana dan parasarana berupa media pembelajaran yang kurang memadai, minat serta motivasi siswa rendah yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, metode mengajar guru masih menggunakan metode yang kurang bervariasi dan kurang sesuai. Untuk mengatasi hal tersebut perlu diupayakan langkah-langkah yang dapat dilaksanakan baik oleh siswa maupun guru. Guru hendaknya mengemas proses belajar mengajar dengan metode yang tepat dan menarik dalam penyajiannya. Salah satu langkahnya adalah menggunakan metode variasi dan bantuan alat peraga. Salah satu metode yang di gunakan yaitu *Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran)* .

Berdasarkan latar belakang tersebut agar hasil belajar siswa Kelas XI PK 1 MAN 2 Kota Padang dalam mata pelajaran fiqh dapat meningkat, maka penulis mencoba mengangkat sebuah penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran FIQIH melalui Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas XI PK 1 MAN 2 Kota Padang.

## **METODE**

Penelitian tindakan yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Model penelitian tindakan yang digunakan adalah model Stephen Kemmis dan Mc. Taggart. Mengadopsi dari Trianto (2000; 49) model ini menggunakan sistem spiral yang dimulai dari rencana, tindakan, pengamatan, refleksi dan perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk suatu ancam-ancam pemecahan masalah. Peneliti menggunakan model ini karena dianggap paling praktis dan aktual. Penelitian tindakan yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan sekolah ini terdiri atas empat tahapan dalam tiap siklusnya. Diantaranya: 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) observer, dan 4) refleksi

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Kota Padang. Subjek penelitian adalah peserta didik Kelas XI PK 1 MAN 2 Kota Padang dengan jumlah peserta didik 34 orang.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada semester I tahun ajaran 2022/2023. Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh atas pengamatan terhadap minat belajar peserta didik , yang selanjutnya dibagi dengan jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut. Perolehan rata-rata minat belajar dapat dirumuskan:

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

Dengan :

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah semua nilai minat belajar peserta didik

$\sum N$  = Jumlah peserta didik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data yang akan dipaparkan berikut ini diperoleh dari temuan data di lapangan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran fiqih pada materi hukum huduud dan hikmahnya di Kelas XI PK 1 MAN 2 Kota Padang melalui penerapan Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) Selanjutnya untuk hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh hasil dengan menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) sebagai berikut:

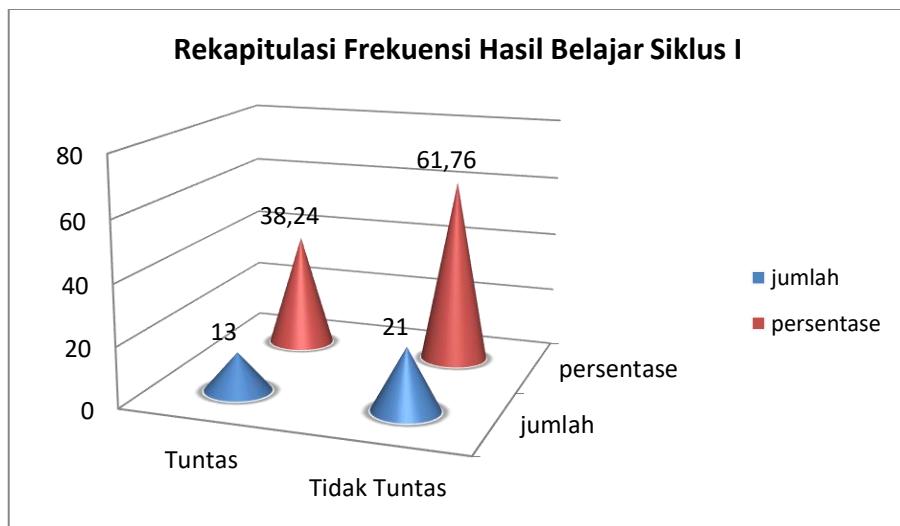
**Tabel 1. Hasil Pengamatan Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Siklus I**

No	Hasil Belajar	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	13	38,24
2	Tidak Tuntas	21	61,76

Sumber: Pengolahan data hasil belajar peserta didik pada pertemuan I dan II

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran fiqih pada materi menganalisis ketentuan tentang hukum huduud dan hikmahnya masih rendah. Hal ini terlihat banyak jumlah siswa yang tidak tuntas. Jumlah siswa yang tidak tuntas pada siklus I adalah sebanyak 13 orang dengan persentase (38,24%). Sedangkan jumlah siswa yang tuntas hanya sebanyak 21 orang atau sebesar (61,76%). Sementara itu, skor rata-rata hasil belajar siswa untuk siklus I adalah 63,15.

Untuk lebih jelasnya grafik hasil belajar peserta didik dapat diamati pada diagram di bawah ini :



**Gambar 1 Rekapitulasi Frekuensi Hasil Belajar Peserta didik Pada Siklus I**

Berdasarkan diagram diatas terlihat bahwa persentase tertinggi terdapat pada jumlah siswa yang tidak tuntas. Selain itu, pada diagram diatas dapat kita mengamati bahwa rata-rata capaian hasil belajar siswa masih di bawah standar yang telah ditetapkan atau masih di bawah KKM. Untuk itu, di perlukan lanjutan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) pada siklus 2. Selanjutnya untuk hasil belajar siswa pada siklus II diperoleh hasil dengan menggunakan model pembelajaran Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) sebagai berikut:

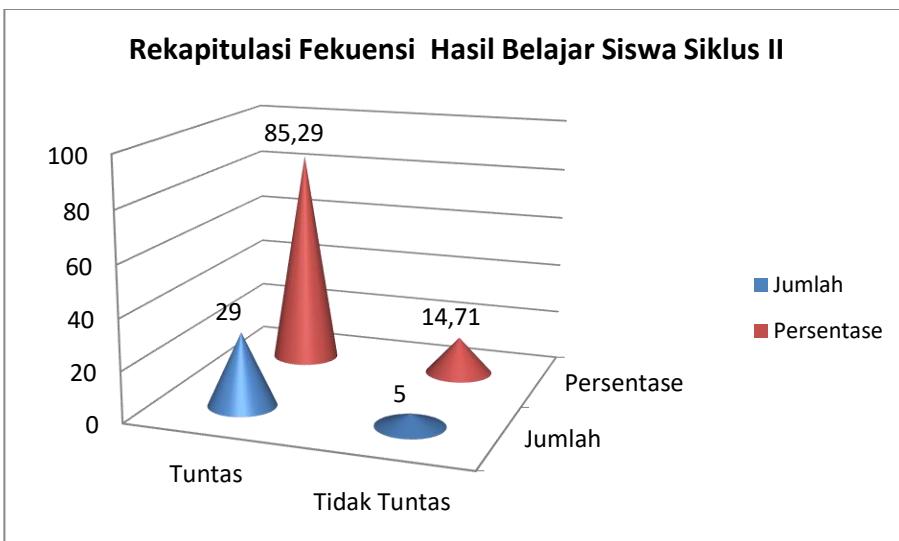
**Tabel 2. Hasil Pengamatan Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Siklus II**

No	Hasil Belajar	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	29	85,29
2	Tidak Tuntas	5	14,71

Sumber: Pengolahan data hasil belajar peserta didik pada pertemuan III dan IV

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran fiqh sudah tinggi. Hal ini terlihat banyak jumlah siswa yang tuntas. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus II adalah sebanyak 29 orang dengan persentase 85,29%. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas hanya sebanyak 5 orang atau sebesar 14,71%. Sementara itu, skor rata-rata hasil belajar siswa untuk siklus II adalah 85,09%.

Untuk lebih jelasnya grafik hasil belajar peserta didik dapat diamati pada diagram di bawah ini :



**Gambar 2 Rekapitulasi Frekuensi Hasil Belajar Peserta didik Pada Siklus II**

Berdasarkan diagram diatas terlihat bahwa persentase tertinggi terdapat pada jumlah siswa yang tuntas. Selain itu, pada diagram diatas dapat kita mengamati bahwa rata-rata capaian hasil belajar siswa sudah berada diatas standar yang telah ditetapkan atau sudah berada di atas KKM. Untuk itu, tindakan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Bermain peran tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa dapat disimpulkan bahwa Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran fiqh di MAN 2 Kota Padang.

Hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa pada siklus I adalah 63,15 (Cukup) meningkat menjadi 85,09 (baik) pada siklus II dengan peningkatan sebesar 21,94%

## DAFTAR PUSTAKA

- Arends. 2007. Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto 2005. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Djamarah. 2000. Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik Melalui Materi Prestasi Diri Pada Kelas IXII IPS.2 SMA Negeri 2 Bakongan Aceh Selatan. Skripsi. Banda Aceh. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
- Nasution. 2003. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pribadi, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sagala, Syaiful. H. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung. Jakarta : Rineka Cipta
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Surakarta: Ziyad Visi Media.
- Trianto, 2007. Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Zuriah, Nurul. 2003. *Penelitian Tindakan (Action Research) dalam Bidang Pendidikan dan Sosial*. Malang: Bayumedia Publishing.