



PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS X DI MA AL MA'ARIF SINGOSARI KABUPATEN MALANG

Ambar Marini¹, Ika Ratih Sulistiani², Nur Hasan³.
Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam
Universitas Islam Malang

e-mail: ¹21901011141@unisma.ac.id, ²ika.ratih@unisma.ac.id,
³nur.hasan@unisma.ac.id

Abstract

The process of learning something new is called "teaching and learning", and involves the involvement of the teacher and students in teaching the material. Many of the teachers experience difficulties and obstacles in carrying out learning fiqh material. In order for the learning process to produce learning that is effective and conducive and interesting to watch and listen to, interesting learning methods are needed, one of which is the role playing method because with this method students become active in learning because this method directly provides learning with a playing style so that students are not bored in learning. This research was conducted to determine the effect of the role playing method on the learning outcomes of fiqh in the material for the wakalah and shulhu chapters. This research method uses a quasi-quantitative experiment. Data collection techniques use student learning outcomes in the form of multiple choice questionnaires and documentation. The SPSS Version 16.0 computer program is used to process the data using this data analysis method, which employs a paired sample t test with a 5% significance level. The Experiment class received an average post-test score of 75.24, while the Control class received an average post-test score of 73.30, according to the results. Additionally, the t-test analysis in this study yielded a value of 0.000, indicating that sig(2-tailed) is less than 0.05. Based on the data that has been described, it can be seen that the role playing method has an effect on improving student learning outcomes for that role playing one of the best ways to get students to participate more actively in their education is through the learning method, which has the potential to influence student learning outcomes.

Kata Kunci: role playing . hasil belajar

A. Pendahuluan

Sekolah di Indonesia merupakan salah satu wadah atau tempat yang berisi pengalaman pendidik dan mendidik disebut sebagai perkembangan komunikasi antara siswa dan pendidik dalam mencapai tujuan. Instruksi Publik menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terorganisir bagi siswa untuk secara efektif mengembangkan kemampuan mereka untuk memiliki kekuatan dunia lain. Agama sebagai pengendalian diri, budi pekerti, ilmu,

pribadi yang terhormat, dan memiliki kemampuan mendasar bagi dirinya, masyarakat, dan negara (Hasan, 2020; Rezkillah dan Haryanto, 2020). Untuk menghasilkan individu yang berkualitas untuk pembangunan negara, sekolah adalah bagian yang sangat penting bagi manusia akan menjadi individu yang kuat, mandiri dengan standar tinggi melalui pendidikan. Guru harus berpegang teguh pada metode pengajaran yang akan digunakan pada materi yang relevan dan menarik sesuai dengan kebutuhan materi guna mencapai tujuan pengajaran. Di sekolah menengah, strategi pembelajaran sangat penting, terutama dalam pengajaran di kelas (Trianto, 2018). Model pembelajaran adalah penyusunan atau rencana contoh khusus yang digunakan sebagai alat bantu untuk menilai pembelajaran yang bersifat informatif atau sensasional. (Pupuh dan Sobry S, 2018) memprediksi bahwa target pembelajaran akan tercapai dengan teknik tambahan yang kuat yang ditunjukkan oleh pendidik selama mengajar.

Berdasarkan hasil observasi di MA Ma'arif Singosari diperoleh bahwa rata-rata siswa kelas X khususnya pada mata pelajaran fiqih masih sering dijumpai adanya masalah dalam gaya mengajarnya, kreatifitas guru, metode pembelajaran, dan media pembelajaran sehingga gaya belajar siswa terpengaruhi oleh pola pembelajaran yang menurut mereka tidak menarik untuk di lihat maupun di dengarkan sehingga berdampak pada gaya belajar siswa, siswa kurang semangat dan bosan untuk mengikuti pembelajaran sehingga terbentuk sebuah kebiasaan buruk seperti keluar kelas untuk mencari kesenangan, tidur pagi di dalam kelas saat proses pembelajaran dimulai, sebab guru hanya menyampaikan materi pembelajaran melalui metode konvensional atau ceramah tanpa adanya pembahasan yang berupa ilustrasi atau pembelajaran yang menggunakan audio visual, metode pembelajaran yang diberikan masih lebih dikuasai guru, dimana guru hanya menyampaikan materi dan siswa kurang di beri kesempatan dalam mengutarakan argumen, siswa yang tidak paham dengan materi yang disampaikan cenderung diam dan tidak berani bertanya. Jika dilihat dari sudut pandang peneliti kegiatan proses pembelajaran hanya berjalan melalui satu arah.

Metode ceramah memiliki kecenderungan demikian, terutama bagi guru yang hanya menjelaskan di depan kelas tanpa bantuan media karena apa yang disampaikan guru hanya berdasarkan ingatan guru. Siswa hanya dapat belajar tentang pengalaman yang guru kenal atau kuasai. Upaya yang dapat dilakukan oleh pengajar untuk lebih mengembangkan peluang pertumbuhan yang diperoleh siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran. Peran media pembelajaran dalam membantu pendidik yang dominan dengan gaya belajar

auditori paling diuntungkan dari pengalaman tidak langsung metode ceramah, dimana seorang guru hanya menjelaskan materi melalui suara. Namun, siswa yang dominan dengan gaya belajar yang berbeda atau yang lebih condong ke gaya belajar aktif kurang mendapat manfaat dari penggunaan metode ceramah dalam pendidikan (Sulistiani, 2019; Widyastuti dkk, 2021). Media pembelajaran dengan metode Role Playing dapat mengatasi keterbatasan metode belajar mengajar yang diterapkan metode ceramah (Purba et al., 2021).

Metode Role Playing atau disebut juga dengan “bermain peran” adalah suatu cara mengajar dengan mengajak siswa dan guru berinteraksi dengan materi dan mengembangkan imajinasinya. Menurut (Hamdani, dalam Ningrum, 2021), berpura-pura adalah suatu cara menampilkan materi dengan membina pikiran siswa dan mendukungnya dalam menjalani pekerjaannya, dilakukan oleh lebih dari satu orang tergantung pada keadaan. Saskia 2021 mendefinisikan role play sebagai kegiatan yang dimaksudkan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pendidikan tertentu. Oleh karena itu, metode bermain peran dalam penelitian ini adalah jenis model pendidikan yang memungkinkan siswa belajar dari situasi fiksi atau dunia nyata yang menarik sekaligus memungkinkan mereka untuk mengekspresikan kreativitas dan imajinasi mereka.

Beberapa penelitian sebelumnya dengan rate berkisar antara 1,65 persen sampai dengan 64,32 persen dan rate-ratio 23,32 persen telah menunjukkan bahwa pendekatan role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari kegairahan siswa selama mengikuti pendidikan, siswa menjadi lebih dinamis karena terlibat dengan pengalaman yang berkembang dalam menganggap suatu bagian atau Berpura-pura adalah tindakan yang dimaksudkan untuk memainkan sesuatu di luar dirinya sehingga siswa dapat memiliki pemahaman dan perspektif (Sujiono, dkk, Enisa, 2018).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang meneliti keefektifan metode *Role play*, terutama pada jenjang sekolah menengah kejuruan (SMK), bahkan dari beberapa peneliti mengklaim bahwa metode *Role Playing* hanya dapat digunakan untuk sekolah menengah karena dalam pembelajaran sekolah menengah masih memerlukan pembelajaran yang menyenangkan, penuh dengan berbagai trik khusus dalam dunia belajarnya.

Memperhatikan kondisi di atas patut ditingkatkan suatu pembaharuan yang mendukung proses belajar mengajar di kelas sehingga harapannya pembaharuan ini dapat meningkatkan mutu serta kualitas pembelajaran karena siswa harus memiliki kemampuan untuk percaya pada kemampuan mereka sendiri terkait dengan pemikiran kritis dalam pembelajaran. Dengan teknik

Berpura-pura siswa akan bersemangat dan tertarik pada pengalaman pendidikan. Menurut Nisa & Wulandari (2019), hal ini juga akan meningkatkan hasil belajar dan prestasi siswa di masa mendatang.

Berdasarkan fakta dan fenomena dari latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas X di MA Ma’arif Singosari Kabupaten Malang”.

B. Metode

Penelitian semacam ini adalah pemeriksaan kuantitatif. Eksplorasi kuantitatif adalah penelitian yang meneliti hubungan antar variabel untuk menguji teori tertentu (Creswell, 2022). Rancangan penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen. Dalam kondisi terkontrol ketat terhadap hasil kondisi yang tidak memungkinkan untuk menarik sampel secara acak, metode ini bertujuan untuk menemukan hubungan sebab akibat antara pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain (Gravatter & Wallnu, 2019; (2019, Tuckman) Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas X MA AL Ma’arif Singosari yang terdiri dari 298 siswa, dengan sampel yang ditetapkan peneliti yaitu kelas X MIA 2 dan X MIA 1 dengan jumlah 37 siswa.

Tes hasil belajar siswa baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen kemudian digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini. Observasi, kuesioner pilihan ganda, serta dokumentasi adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data. Selain itu, teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji-t berpasangan dua sampel untuk menentukan apakah dua sampel berpasangan memiliki rata-rata datar. Hasil pengujian ini dapat diterapkan pada populasi, dan teknik analisis data sampel menggunakan statistik inferensial. normal sama atau berbeda (Santoso, 2018; Sugiyono, 2019). Keabsahan data diperiksa terlebih dahulu menggunakan uji normalitas dan homogenitas, sebelum digunakan metode analisis statistik.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pelaksanaan metode *role playing* terhadap siswa di MA Ma’arif Singosari Kabupaten Malang

Pada bab ini, peneliti mengamati bagaimana metode pembelajaran bermain peran yang digunakan dalam mata pelajaran fikih pada materi wakalah dan shulhu. Setelah diberikan perlakuan, metode bermain peran dapat mengubah pola belajar siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya dan berargumentasi, dibuktikan dengan diskusi kelompok dimana mereka

mampu menjelaskan materi dengan benar dan berurutan serta tidak lagi merasa canggung berdebat. Ini adalah hal yang sangat dibutuhkan siswa saat pengalaman pendidikan dimulai, sebab metode *Role Playing* memiliki pembelajaran yang fungsinya menggerakkan seluruh anggota tubuh. Peneliti akan mengkaji pelaksanaan strategi pembelajaran *Role Playing* untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa kelas X MIPA 2. Penelitian ini dilaksanakan di MA Al-Ma'arif Singosari Kabupaten Malang yang dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan, pada pertemuan I, 2, 3 dan 4 tersebut dilaksanakan pada tanggal 8, 15, 22, dan 29 Mei 2023. Pembelajaran Fiqh memiliki tahapan dalam menerapkan strategi bermain peran meliputi: Merencanakan atau Pemanasan, Memilih pemain, Menata ruang kelas, Mempersiapkan pengamat, Memainkan peran Permainan peran dilaksanakan secara spontan, Diskusi dan evaluasi, Bermain peran ulang, Diskusi dan Evaluasi kedua, Berbagi pengalaman dan kesimpulan.

2. Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di Ma Al-Ma'arif Singosari Kabupaten Malang

Penggunaan media pembelajaran dengan metode role playing mempunyai pengaruh yang besar terhadap siswa. Siswa lebih tertarik dan fokus pada penjelasan guru (Peneliti) saat menggunakan teknik bermain peran. Siswa yang awalnya cuek dan tidak tertarik mulai berkonsentrasi memperhatikan ke depan kelas. Siswa menjadi lebih aktif dan berani mengungkapkan pendapatnya ketika belajar membuat skenario sebagai bahan demonstrasi atau akting di depan kelas melalui diskusi kelompok. Mereka bekerja sama dengan teman kelompoknya dalam menyelesaikan tugas dari guru. Ketika memecahkan masalah berdasarkan uraian materi, mereka mampu mengungkapkan ide-idenya secara berkelompok. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih, khususnya yang berkaitan dengan muatan wakalah dan shulhu.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih, materi wakalah dan shulhu setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan metode role playing memiliki penyajian data dan analisis data, hasilnya menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara t_{hitung} dengan perhitungan SPSS 16.0 dengan t_{tabel} . t_{hitung} yang diperoleh dari perhitungan SPSS adalah 0.000 pada taraf signifikansi $< 5\%$ atau 0.05 Sehingga berdasarkan kesimpulan uji t diatas, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar siswa pada

mata pelajaran Fiqih kelas X pada materi wakalah dan shulhu di MA Al-Ma'arif Singosari Kabupaten Malang tahun pelajaran 2022/2023.

3. Pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas X di MA Al-Ma'arif Singosari Kabupaten Malang.

Berdasarkan hasil tabel analisis descriptive pengaruh metode role playing pada tabel 10, kelas eksperimen pre Test dengan jumlah data 37 siswa, Terdapat mean 71,30, standar deviasi 8,711, dan nilai minimal 54, maksimal 98. Dengan 37 siswa di kelas eksperimen Post-Test, skor rata-rata 75,24 dan standar deviasi 8,545, minimal skor 58 dan skor maksimum 100 tercapai. kelas pretest dengan jumlah siswa 37, mendapat nilai dasar 52, nilai tertinggi 96, nilai mean normal 69,24 dengan standar deviasi 8.700. Pada kelas kontrol Post-Test terdapat 37 siswa dengan nilai rata-rata 73,30 dengan standar deviasi 8,711; skor minimum adalah 56, dan skor maksimum adalah 100.

Berdasarkan hasil post test, kelas eksperimen (X MIA 2) memperoleh skor rata-rata 75,24, sedangkan kelas kontrol (X MIA 1) memperoleh skor rata-rata 73,30. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa teknik role playing dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan strategi biasa. Kemudian, penerapan teknik ini selanjutnya dapat mengembangkan ingatan dari 14% menjadi 18%, termasuk yang diciptakan oleh pikiran kanan dan kiri sehingga siswa akan merasa senang dalam belajar (Azkiya, 2019; Safitri, 2019).

Dapat dilihat bahwa setelah menerapkan teknik ini terjadi peningkatan hasil belajar pada kelas uji coba pre-test yang memperoleh nilai rata-rata 71,30 dan setelah menerapkan strategi role playing memperoleh rata-rata 75,24. Selain itu, hasil analisis uji-t pada penelitian ini memiliki nilai 0,000. Artinya nilai sig(2-tailed) lebih kecil dari 0,05 yang berarti metode bermain peran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X (Fiqh) MA Al-Ma'arif Singosari Kabupaten Malang.

D. Simpulan

Sehubungan dengan penelitian yang sudah di lakukan, peneliti menyimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Pelaksanaan teknik role playing terhadap siswa di MA Ma'arif Singosari Kabupaten Malang untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran fiqh memiliki tahapan dalam menerapkan metode role palaying di antaranya: 1) Penataan atau Pemanasan, 2) Pemilihan pemain (anggota), 3)

- Memilah wali kelas 4) jarak saksi mata (onlooker); 5) Asumsikan bagian dari permainan pekerjaan eksekusi tiba-tiba, 6) Percakapan dan penilaian, 7) Ulangi pura-pura, 8) Percakapan Kedua dan Penilaian 9) Berbagi pertemuan dan akhir.
2. Di Ma Al-Ma'arif Singosari Kabupaten Malang, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih dinilai dengan menggunakan angket pada pertemuan awal dan akhir berupa pre-test dan post-test untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran yang diterapkan. Metode yang dilakukan sesuai dengan rencana dan harapan peneliti. Ketika pada pertemuan kedua diadakan pembentukan kelompok untuk diskusi menentukan desain scenario yang akan diperankan ternyata tampak terlihat keaktifan siswa dalam belajar. Hal ini di buktikan bahwa hasil belajar Fiqih materi wakalah dan shulhu dengan 37 siswa sebelum diberikan perlakuan (pre-test) menunjukkan rata-rata nilai hasil belajar 71.30 dan nilai setelah diberi perlakuan (treatment) metode role playing dengan rata-rata nilai 75,24. sedangkan kelompok kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional memiliki nilai rata-rata hasil belajar Fiqih materi wakalah dan shulhu dengan jumlah 37 siswa yang menggunakan metode konvensional pada soal pre-test mendapatkan hasil rata-rata 69.24 dan hasil belajar post-test dengan rata-rata 73,30.
 3. pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas X di MA Al-Ma'arif Singosari Kabupaten Malang. pada penelitian ini, analisis uji-t memberikan hasil dengan nilai 0,000 hal Ini menunjukkan bahwa sig(2-tailed) kurang dari atau sama dengan 0,05. artinya adanya pengaruh metode role laying terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas X di MA Al-Ma'arif Singosari Kabupaten Malang.

Daftar Rujukan

- Creswell, Jhon W & J. David Creswell. (2018) Research Desingn Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches Fifth Edition. Sage Publicatons.
- Dani Nur Saputra.(2022). Buku Ajar Metodologi Penelitian .(n.p.): Feniks Muda Sejahtera.
- Fathurrahman, F. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran PAI Pokok Bahasan Khutbah Tabligh dan Dakwah. Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI), 1(1), 1718-1728.
- Gravetter, F.J., & Wallnau, L.B. (2019). Statistic for the Behavioral Science,Tenth Edition. Cengage Learning, Boston.

- Hasan, N., & Asfiyak, K. (2020) Pengaruh pendidikan pesantren terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMAI Al-MA'arif Singosari Malang.
- Husani Usman, Pornomo Setiady Akbar (2020) Pengantar Statistika (Edisi Ketiga): Cara Mudah Memahami Statistika. (n.p.): Bumi Aksara.
- Imam Asy-Syafi'i. (2018) Ar-Risalah: Panduan Lengkap Fikih dan Ushul Fikih. (n.p.): Pustaka Al-Kautsar.
- I Putu Ade Andre Payadnya & I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. (2018). Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS. (n.p.): Deepublish.
- Mafruhah, S., Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi (kahoot) terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAI Al-Maarif Singosari Malang. Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan, 4(7), 23-29.
- Ningrum, Dian, C. (2020). Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung. Lampung.
- Nuryati, Muthmainnah, & Lubis, H. Z. (2021). Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Role Playing Method In Increasing Achievement Motivation Of Early Children During Learning. Pendahuluan Sejak adanya virus yang dinamakan Covid-19 yang pertama kali ditemukan di Wuhan china, menimbulkan dampak yang s. As-Sibyan Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2), 139–148.
- Pupuh Faturrohman & Sobry M. S. (2018). Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami. (Bandung: Refika Aditama), Yusak Tanasyah & Lasmaria.
- Saiful Aqil, M., Haq, A., & Musthofa, I. (2020a). IMPLEMENTASI JOYFULL LEARNING DENGAN METODE MIND MAPPING DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 KOTA MALANG. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Santoso, S. (2019). Aplikasi SPSS pada Statistik Parametrik (cet. Perta). PT Elex Media Komputindo.
- Sugiarti. (2022). Optimisme: Kajian Riset Perspektif Psikologi Indonesia. (n.p.): PT. RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019a). Metode Penelitian Kuantitatif (Setiawami (ed.); cetakan ke). Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2019b). Statistika untuk penelitian (cetakan ke). Alfabeta, CV.
- Sukardi. (2022). Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya. (2022). (n.p.): Bumi Aksara.
- Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran

- interaktif berbasis aplikasi (kahoot) terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAI Al-Maarif Singosari Malang. Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan, 4(7), 23-29.
- Saskia, Arna. (2020). Skripsi. Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi, Jambi.
- Trianto.(2018) Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progesif. (Jakarta: Kencana), 90.
- Widyaastuti et.al.,(2021).Gagasan Inovasi Pendidikan Volume1.(n.p.): Paragon Inspiring Lecturer.