



## Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development

+62 821-7074-3613



[ranahresearch@gmail.com](mailto:ranahresearch@gmail.com)



<https://jurnal.ranahresearch.com/>



### Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Ibadah Melalui Penerapan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas VII.1 Di MTSN 10 Bireuen Tahun Ajaran 2023/2024

Laila Azmi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>MTsN 10 Bireuen, Aceh, Indonesia, [lailaazmi323@gmail.com](mailto:lailaazmi323@gmail.com)

Corresponding Author: [lailaazmi323@gmail.com](mailto:lailaazmi323@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstract:** *This study aims to evaluate the impact of the application of the Role Playing method on improving the learning outcomes of class VII.1 students at MTsN 10 Bireuen in Fiqh Ibadah lessons, especially the material of congregational prayer. This research is descriptive and uses the method of classroom action research (PTK) with two cycles. The first cycle involved planning, implementation, observation, and reflection, which was then followed by the second cycle. The research subjects consisted of 20 students of class VII.1 MTsN 10 Bireuen. The results showed a significant increase in student learning outcomes after applying the Role Playing method. In the first cycle, the average Pretest score was 43.25, while the average Posttest score increased to 69.5. In the second cycle, the average Pretest score was 48.5, and the average Posttest score increased to 76.0.*

**Keyword:** *Learning Outcomes, Prayer, Role Playing*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penerapan metode Role Playing terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII.1 di MTsN 10 Bireuen dalam pelajaran Fiqih Ibadah, khususnya materi shalat berjamaah. Penelitian ini bersifat deskriptif dan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Siklus pertama melibatkan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, yang kemudian diikuti oleh siklus kedua. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas VII.1 MTsN 10 Bireuen. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menerapkan metode Role Playing. Pada siklus pertama, nilai Pretest rata-rata adalah 43,25, sedangkan nilai Posttest rata-rata meningkat menjadi 69,5. Pada siklus kedua, nilai Pretest rata-rata adalah 48,5, dan nilai Posttest rata-rata meningkat menjadi 76,0.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Sholat, Role Playing

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan tidak dapat dipisahkan darinya. Pendidikan memiliki peran yang sangat signifikan dalam menentukan kualitas suatu bangsa. Pendidikan juga bisa dipahami sebagai suatu proses yang bertujuan untuk membentuk siswa sehingga mereka dapat beradaptasi dengan baik dalam lingkungan mereka dan berperan aktif dalam kehidupan masyarakat dengan penuh kemampuan (Hasanah, 2016). Siswa belajar melalui berbagai metode dan teknik yang diajarkan oleh guru. Guru memiliki peran penting dalam membimbing siswa, memberikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk mengembangkan diri mereka. Prestasi seorang pendidik dalam menjalankan tugas pengajaran sangat bergantung pada pemahamannya terhadap elemen-elemen pengajaran dan kecakapannya dalam menerapkan atau mengatur berbagai komponen pembelajaran secara efisien. Sebagai salah satu sumber pengetahuan, guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan suasana belajar yang inovatif bagi siswa di dalam kelas (Rahayu & Apriyanti, 2021).

Ada dua faktor yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu proses pembelajaran, yaitu pemahaman dan penguasaan materi yang diajarkan oleh guru. Maka, terdapat prinsip umum dalam penerapan metode, yang bertujuan agar proses pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, penuh kegembiraan, dan penuh dorongan serta motivasi, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Muzamil, 2019). Bimbingan keagamaan yang menarik bagi anak adalah dengan memulai dengan gerakan shalat. Pengalaman keagamaan yang menarik bagi anak termasuklah shalat berjamaah, karena shalat merupakan landasan utama dalam agama dan juga salah satu dari lima rukun Islam (Ernani, 2021).

Dalam bidang studi Fiqih, guru dituntut memiliki kemampuan untuk mengembangkan sistem pembelajaran secara kreatif dan imajinatif. Hal ini harus melalui metode yang tepat dalam pembelajaran. Karena, tujuan pembelajaran menjadi salah satu aspek yang harus dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran, karena semua kegiatan pembelajaran bermuara pada pencapaian tujuan tersebut (Uno, 2011). Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Fiqih yang lebih menarik, diperlukan upaya pembelajaran yang tepat dan terarah. Oleh karena itu, seorang peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Ibadah melalui penerapan metode Role Playing pada siswa kelas VII.1 di MTsN 10 Bireuen Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024

## METODE

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. Variabel dalam penelitian ini ada dua, variabel independen yaitu penerapan metode pembelajaran role playing dan variabel dependen yaitu hasil belajar fiqih ibadah yaitu shalat berjamaah. Populasi dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa yang berada dalam kelas VII di MTsN 10 Bireuen yaitu berjumlah 45 orang. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VII.1 yang siswanya berjumlah 20 orang. Jenis dan sumber data yang dikumpulkan meliputi hasil belajar siswa, termasuk pemahaman konsep dan aktivitas siswa, yang diperoleh melalui penggunaan metode Role Playing.

Untuk teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara instrumen tes yang berupa tes awal dan tes akhir dan instrumen non tes seperti lembar observasi dan wawancara. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data. Proses analisis data melibatkan peneliti dalam memberikan deskripsi mengenai hasil penelitian. Dalam analisis data hasil belajar pada aspek kognitif atau penguasaan konsep, digunakan metode analisis deskriptif dari setiap siklus dengan menggunakan gain skor. Gain skor mengacu pada selisih antara nilai posttest dan pretest. Gain skor digunakan untuk menunjukkan peningkatan

pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah melalui proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Untuk mengetahui hasil tersebut, menggunakan Normalized Gain :

$$\text{Indeks } N - \text{Gain} = \frac{\text{skor tes akhir} - \text{skor tes awal}}{\text{skor maksimum} - \text{skor tes awal}}$$

Dengan kategori

g tinggi	nilai (g) > 0,70
g sedang	0,70 > (g) > 0,3
g rendah	nilai (g) < 0,3

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I, dilakukan pengujian hasil belajar materi shalat lima waktu dengan melibatkan 20 siswa dan menggunakan metode Role Playing. Pengujian ini mencakup data Pretest dan Posttest. Pretest merupakan nilai yang diperoleh sebelum siswa mempelajari materi tersebut dan sebelum penerapan metode Role Playing. Sementara itu, nilai Posttest merupakan hasil belajar siswa setelah metode Role Playing diterapkan.

**Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I**

NO	NAMA	PRETEST	POSTEST
1	Ahlul Zikri	53	83
2	Annisa Zuhra	60	77
3	Aulia Rahmat	57	73
4	Dinda Suhaila	47	77
5	Fatia Zahira	50	70
6	Herizal	47	70
7	Humairah	30	70
8	Ikhwan	50	77
9	Lisnur Maini	47	80
10	Liya Diniya	40	73
11	M. Ibral Alvin	40	70
12	Maulina Ulfa	40	63
13	Muhammad Al Ghifari	47	63
14	Munazahira	40	63
15	Najwa Humaira	33	70
16	Nauratutdin	40	73
17	Ova Mahera	47	57
18	Putri Asyifa	37	70
19	Rajul Fikri	30	57
20	Riski Aditia	30	50
JUMLAH		<b>865</b>	<b>1386</b>
RATA-RATA		<b>43,25</b>	<b>69,3</b>

Sumber : Data riset

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat diamati bahwa pada tahap Pretest, nilai tertinggi adalah 60 dan nilai terendah adalah 30, dengan jumlah keseluruhan nilai sebanyak 865 dan rata-rata nilai sebesar 43,25. Sementara itu, pada tahap Posttest, nilai tertinggi mencapai 83 dan nilai terendah adalah 50, dengan total nilai sebanyak 1386 dan rata-rata nilai sebesar 69,3. Dengan demikian, ketuntasan hasil belajar dapat dilihat dari hasil Posttest dengan nilai rata-rata 69,3 mendekati Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 pada siklus I, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar melalui penerapan metode Role Playing. Meskipun demikian, penelitian ini perlu dilanjutkan pada siklus II karena belum semua siswa mencapai ketuntasan hasil belajar.

Dilanjutkan pada Siklus II Berdasarkan hasil pengujian (Pretest dan Posttest) tentang shalat berjamaah. Data nilai Pretest merupakan hasil dari tes sebelum siswa mempelajari

materi tersebut dan sebelum penerapan metode Role Playing. Sedangkan data nilai Postest diperoleh dari hasil belajar siswa setelah metode Role Playing diterapkan.

**Tabel 2. Hasil Belajar Siklus II**

NO	NAMA	PRETEST	POSTEST
1	Ahlul Zikri	58	70
2	Annisa Zuhra	60	80
3	Aulia Rahmat	49	77
4	Dinda Suhaila	50	80
5	Fatia Zahira	45	80
6	Herizal	40	70
7	Humairah	39	77
8	Ikhwan	47	73
9	Lisnur Maini	50	77
10	Liya Diniya	48	73
11	M. Ibral Alvin	56	80
12	Maulina Ulfa	46	80
13	Muhammad Al Ghifari	45	73
14	Munazahira	50	80
15	Najwa Humaira	47	70
16	Nauratutdin	50	70
17	Ova Mahera	45	80
18	Putri Asyifa	50	80
19	Rajul Fikri	45	70
20	Riski Aditia	50	80
JUMLAH		<b>970</b>	<b>1520</b>
RATA-RATA		<b>48,5</b>	<b>76</b>

Sumber : Data riset

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap Pretest memiliki nilai tertinggi sebesar 60 dan nilai terendah sebesar 39, dengan total nilai 970 dan rata-rata 48,5. Sedangkan pada tahap Postest, nilai tertinggi mencapai 80 dan nilai terendah adalah 70, dengan total nilai 1520 dan rata-rata 76,0. Dengan demikian, ketuntasan hasil belajar dapat dilihat dari hasil Postest yang memiliki nilai rata-rata 76,0, melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 pada siklus II. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar melalui penggunaan metode Role Playing.

## KESIMPULAN

Sebelum menerapkan metode Role Playing, peneliti mengamati beberapa masalah dalam pembelajaran Fiqih Ibadah pada siswa kelas VII.1 MTsN 10 Bireuen. Salah satu masalah utamanya adalah penggunaan metode pembelajaran ceramah oleh guru, yang membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Akibatnya, siswa terlihat pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada penurunan hasil belajar mereka.

Setelah menerapkan metode Role Playing dalam proses pembelajaran pada siklus I, terlihat perubahan signifikan. Metode Role Playing mengarahkan fokus pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa lebih aktif daripada peran guru. Hal ini terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, terlihat dari peningkatan nilai rata-rata Pretest dari 43,25 menjadi 48,5 pada siklus I. Meskipun pada siklus I masih ada siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dilanjutkan ke siklus II, diperoleh nilai rata-rata Pretest sebesar 48,5 yang kemudian meningkat pada saat Postest menjadi 76,0. Hasil dari penerapan siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode Role Playing, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih Ibadah mengalami peningkatan dibandingkan dengan sebelumnya, karena metode ini mampu membuat setiap siswa belajar secara lebih aktif.

## REFERENSI

- Ernani. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Materi Sholat Fardhu Melalui Strategi Modeling The Way Pada Siswa Kelas VII/1 Mts Negeri 1 Nagan Raya Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, II(1), 198-211.
- Hasanah, U. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII A Mts Nurul Islam Air Bakoman Kabupaten Tanggamus. *AL-IDARAH: JURNAL KEPENDIDIKAN ISLAM*, VI(2), 41-60.
- Muzamil. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX C Mata Pelajaran Fiqih Pokok Bahasan Qurban Melalui Metode Team Quiz Di Mts Negeri Bonang Semester Gasal Tahun Pelajaran 2017/2018. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, IV(1), 145-150.
- Rahayu, A. P., & Apriyanti, R. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Ibadah Melalui Metode Demontrasi. *AL BURHAN*, I(1), 42-50.
- Uno, H. B. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.