

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai hidup atau penghidupan yang lebih tinggi.¹ Dengan demikian pendidikan merupakan usaha yang dilakukan pendidik untuk menjadikan seseorang menjadi dewasa, dan berpengetahuan yang luas.

Pendidikan pada hakekatnya adalah suatu upaya mewariskan nilai, yang akan menjadi penolong dan penuntun dalam menjalani kehidupan dan sekaligus untuk memperbaiki nasib dan peradaban manusia. Pendidikan merupakan pilar-pilar untuk membentuk generasi yang cerdas, generasi yang berilmu dan generasi yang mempunyai wawasan yang luas. pendidikan menjadi penuntun untuk memperbaiki derajat, martabat dan nasib manusia.

Menurut Nasution “fungsi pendidikan adalah membimbing anak kearah suatu tujuan yang kita nilai tinggi. Pendidikan yang baik adalah usaha yang berhasil membawa semua anak didik kepada tujuan itu. Apa yang diajarkan hendaknya dipahami sepenuhnya oleh semua pihak”.²

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia, melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Walaupun sebenarnya proses pembelajaran itu tidak harus berlangsung di sekolah, namun

¹Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm 2.

²Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, Cet. Ke-15, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 35.

pada hakekatnya pendidikan formal merupakan langkah awal wujud perbaikan masa depan. Proses ini akan dapat terlihat pada proses pembelajaran, dimana adanya interaksi antara siswa dengan guru. Oleh sebab itu salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah kemampuan dalam merencanakan pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Pembelajaran menurut Gagne bahwa istilah pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar yang sifatnya internal. Pengertian ini mengisyaratkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang sengaja direncanakan dan dirancang sedemikian rupa dalam rangka memberikan bantuan bagi terjadinya proses belajar.³

Sedangkan Mulkan memahami pembelajaran sebagai suatu aktifitas guna menciptakan kreaktivitas siswa. Dari pendapat ini dapat dikemukakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang diusahakan dengan tujuan agar orang (misalnya guru, siswa) dapat melakukan aktifitas belajar.⁴

Dengan demikian pembelajaran merupakan suatu kegiatan pendidikan yang mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan anak didik. Interaksi ini dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum kegiatan dilakukan. Dalam interaksi ini guru dengan sadar merencanakan kegiatan mengajarnya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sumber daya yang ada.⁵

³Rahman Nazarudin, *Manajemen Pembelajaran*, (Yogyakarta: Felicha,2009), hlm. 136.

⁴ *Ibid*, hlm. 137.

⁵ Ismail Sukardi, *Model-Model Pembelajaran Moderen*, (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2013), hlm. 11.

Mengenai belajar atau pembelajaran dalam konsep Islam telah disebutkan dalam Al-Qur'an surat An Nahl ayat 125:⁶

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
 أَعْلَمُ بِمَن ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”. (Q. S. An-Nahl : 125)

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi.⁷ Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan strategi pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*).

Pelaksanaan atau proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, salah satu lembaga formal yang disediakan untuk kegiatan belajar mengajar adalah sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang bertanggung jawab

⁶ Departemen Agama, *Al- Qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta: Magfirah Pustaka, 2010), hlm. 421.

⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*, (Jakarta: Raja grafindo Persada, 2012), hlm. 1.

atas berlangsungnya proses pendidikan. Melalui sekolah, siswa diharapkan menjadi terpelajar, terampil dalam meningkatkan wawasan dan kemampuannya, sehingga penuh percaya diri dan akhirnya menuju pada peningkatan kualitas hidup.

Namun kenyataan umum yang dapat dijumpai di sekolah menunjukkan bahwa sebagian besar materi pembelajaran diberikan secara klasikal. Guru hanya membacakan dan memperlihatkan gambar yang ada pada materi, akibatnya siswa kurang berminat untuk mengikuti pelajaran, karena siswa merasa bosan dan tidak tertarik sehingga tidak ada motivasi dari dalam dirinya untuk berusaha memahami atau memperagakan apa yang diajarkan oleh guru, sehingga proses belajar mengajar menjadi tidak efektif.

Seorang guru harus memiliki pengetahuan tentang ilmu mengajar (didaktik). Mengajar berarti membimbing perkembangan anak agar kelak dapat menduduki tempat yang layak dalam masyarakat. Dan keberhasilan mengajar ditentukan pada keberhasilan guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa sehingga siswa dapat mengerti dan paham tentang pelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Guru diposisikan sebagai garda terdepan dan posisi sentral di dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Berkaitan dengan itu, maka guru akan menjadi bahan pembicaraan banyak orang, dan tentunya tidak lain berkaitan dengan kinerja dan totalitas dedikasi dan loyalitas pengabdianya.

Menurut Marsitoh dan Laksmi Dewi “metode mengajar merupakan cara yang digunakan guru dalam belajar agar terjadi interaksi dalam proses pembelajaran. Setiap metode memiliki karakteristik yang berbeda dalam membentuk pengalaman belajar siswa, tetapi satu dengan yang lain saling menunjang”.⁸

Dalam mengajarkan Pendidikan Agama Islam, tugas pendidik menurut Malik Fadjar adalah: “Menanamkan rasa dan amalan hidup beragama bagi peserta didiknya. Dalam hal ini yang dituntut adalah bagaimana setiap pendidik agama mampu membawa peserta didik untuk menjadikan agamanya sebagai landasan moral, etik dan spiritual dalam kehidupan kesehariannya”.⁹

Belajar berarti proses usaha yang dilakukan individu guna memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Adapula yang mengatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organism tersebut.¹⁰

Sementara dalil tentang belajar dan ilmu pengetahuan terdapat dalam Al-Qur’an surat Al-Mujadalah ayat 11 menyebutkan:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ^ع

⁸Masitoh dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), hlm. 116.

⁹A. Malik Fadjar, *Reorientasi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Fadjar Dunia, 1999), hlm. 42-44.

¹⁰Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Rosada, 2008), cet ke 14, hlm. 89.

Artinya : “.... Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat...”
(QS.Mujadalah ; 11).

Dalam upaya meningkatkan efektivitas proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mencapai hasil belajar yang baik sesuai harapan, perencanaan pembelajaran merupakan sesuatu yang mutlak harus dipersiapkan oleh guru, setiap akan melaksanakan proses pembelajaran, walaupun belum tentu semua yang direncanakan akan dapat dilaksanakan, karena bisa terjadi kondisi kelas merefleksikan sebuah permintaan yang berbeda dari rencana yang sudah dipersiapkan, khususnya tentang strategi dan metode yang sifatnya operasional.

Pemilihan metode mutlak dilakukan oleh seorang guru hal ini dimaksudkan untuk mencari dan menciptakan suasana kelas yang hidup, menyenangkan, harmonis, tidak tertekan sehingga dapat menyemangati peserta didik untuk senang belajar serta untuk meningkatkan ketiga domain yang dimiliki oleh siswa yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik dan ini dibutuhkan metode-metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa asalkan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip yang mendasarinya.¹¹

Metode bermain peran adalah penyajian bahan pelajaran dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian ataupun kenyataan.

¹¹ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2002), hlm. 170.

Semuanya dalam bentuk tingkahlaku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya.¹²

Hasil belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Melalui metode Bermain Peran (*role play*) ini siswa dibimbing agar dapat meningkatkan hasil belajar mereka, melalui empat tahapan yang telah ditentukan. Berdasarkan observasi awal penelitian ini, peserta didik menunjukkan gejala-gejala sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang aktif di dalam proses pembelajaran, seolah-olah peserta didik menonton apa yang harus dikatakan oleh guru.
2. Rendahnya tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran.
3. Rendahnya minat belajar peserta didik dan merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran.
4. Sedangkan guru pendidikan agama Islam sendiri kurang aktif dalam menyampaikan pendidikan agama Islam pembelajaran karena menggunakan metode ceramah saja sehingga guru maupun siswa kadang-kadang merasa bosan.

¹² Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Cet. Ke-4, (Jakarta: Kalam Mulia, 2008), hlm. 309.

Dari pendapat diatas, dapat dipahami bahwa sebagai pendidik dituntut untuk berusaha menerapkan suatu metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan perkembangan anak didik yang dihadapi. Agar mereka tertarik pada materi Minuman Keras untuk itu dengan adanya usaha menerapkan metode bermain peran (*role play*), setiap guru diharapkan menguasai pengetahuan tentang penerapannya.

Begitu halnya yang terjadi pada MA Al-Fatah Palembang, dalam pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, ternyata dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Fiqih masih terlihat kurang efektif. Dari pengamatan peneliti, ketika guru sedang menjelaskan masih banyak siswa yang bermain, berbicara dengan teman dan tidak memperhatikan pelajaran. Hal ini terjadi karena guru hanya menggunakan model pembelajaran yang membosankan sehingga siswa kurang tertarik untuk memperhatikan. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Fiqih perlu adanya metode pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

MA Al-Fatah Palembang merupakan sekolah yang ditopang dengan sarana dan prasarana yang kurang memadai, serta memiliki guru pengajar yang kurang berkompeten. Namun hal itu tidak menghambat pelaksanaan metode bermain peran (*role play*), Karena tanpa sarana dan prasarana pun metode ini dapat tetap dilaksanakan.

Atas dasar latar belakang diatas, maka penulis perlu untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Play*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Fiqih di MA Al-Fatah Palembang”

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu dengan mengembangkan variasi mengajar seperti variasi alat bantu atau media, variasi metode mengajar, strategi, dan model yang akan dilaksanakan pada proses belajar mengajar sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Namun dalam realita dilapangan pembelajaran yang dilaksanakan oleh para guru saat ini masih kurang efektif, khususnya dilokasi penelitian metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih monoton, dan permasalahan yang sering terjadi ketika proses belajar mengajar berlangsung yaitu tidak mendapat interaksi aktif dari siswa yang disebabkan karena ruang kelas yang tidak kondusif sehingga proses komunikasi yang terjadi antar sesama siswa.

Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, baik faktor internal (dalam diri siswa) seperti: intelegensi, motivasi belajar, aktivitas belajar , kebiasaan dan rasa percaya diri. Sedangkan faktor eksternal (luar diri siswa) seperti: guru, metode, strategi, sarana dan prasarana, dan sebagainya. Dari masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: ***Penerapan Metode Bermain Peran (Role Play) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Fiqih di MA Al-Fatah Palembang.***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas dan kondisi yang ada pada saat ini maka teridentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran fiqih di kelas masih berjalan monoton.
2. Metode yang digunakan masih banyak menggunakan metode ceramah.
3. Kurangnya aktivitas belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

C. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang akan dibahas dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada kelas yang tidak menerapkan metode bermain peran (*role play*) di MA Al-Fatah Palembang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada kelas yang menerapkan metode bermain peran (*role play*) di MA Al-Fatah Palembang?
3. Apakah ada pengaruh penerapan metode bermain peran (*role play*) terhadap hasil belajar siswa kelas XI MA Al-Fatah Palembang?

D. Batasan Masalah

Dari bahasan yang akan dibahas peneliti, masih terlalu banyak masalah yang akan diteliti, agar lebih terarah dan penelitian tidak meluas sehingga dapat berjalan efektif dan efisien maka peneliti memberikan batasan masalah. Peneliti membatasi dan memfokuskan penelitian ini sebatas proses penerapan metode bermain peran (*role play*), hasil belajar siswa dalam mata pelajaran fiqh, dan pengaruh dari penerapan metode bermain peran (*role play*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqh kelas XI di MA Al-Fatah Palembang.

E. Tujuan dan kegunaan penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Untuk mengetahui apakah ada hasil belajar siswa sebelum menerapkan metode bermain peran (*role play*) dalam mata pelajaran Fiqih di MA Al-Fatah Palembang.
- b. Untuk mengetahui apakah ada hasil belajar siswa sesudah menerapkan metode bermain peran (*role play*) dalam mata pelajaran Fiqih di MA Al-Fatah Palembang.
- c. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan metode bermain peran (*role play*) terhadap hasil belajar siswa kelas XI MA Al-Fatah Palembang.

2. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan mempunyai manfaat baik dari segi praktis maupun teoritis sebagai berikut:

- a. Secara Praktis
 - 1) Sebagai bahan masukan bagi guru agar dapat mempertimbangkan metode pembelajaran yang dapat memotivasi siswa.
 - 2) Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan untuk melakukan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas lagi.
- b. Secara Teoritis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan tentang penerapan metode bermain peran (*role play*).

F. Hipotesa Penelitian

Hipotesa penelitian ini adalah:

Ha : ada pengaruh penerapan metode bermain peran (*role play*) terhadap hasil belajar siswa di MA Al-Fatah Palembang.

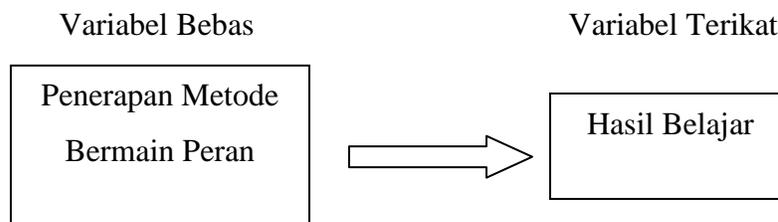
Ho : tidak ada pengaruh penerapan metode bermain peran (*role play*) terhadap hasil belajar siswa di MA Al-Fatah Palembang.

G. Variabel Penelitian

Dalam penelitian eksperimen, Sukardi membedakan variabel menjadi dua yaitu (1) variabel bebas, biasanya merupakan variabel yang dimanipulasi secara sistematis, (2) variabel terikat, yaitu variabel yang diukur akibat adanya manipulasi pada variabel bebas¹³. Berdasarkan pendapat diatas penelitian ini terdiri dari:

1. Variabel bebas: Menerapkan metode bermain peran (*role play*)
2. Variabel terikat: Hasil belajar

Skema Variabel



¹³Ismail Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara,2008), hlm. 179.

H. Kerangka Teori

1. Pengertian Metode Bermain Peran (*Role Play*)

Metode secara harfiah artinya cara. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata mengajar sendiri berarti memberi pelajaran.¹⁴

Metode bermain peran adalah penyajian bahan pelajaran dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian ataupun kenyataan. Semuanya dalam bentuk tingkahlaku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya.¹⁵

Menurut Husein Achmad dalam Hidayati *role playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain.

Metode *role playing* ditekankan kepada setiap individu siswa dalam memerankan suatu tokoh pada drama yang bersangkutan. Dengan metode *role playing* siswa diharapkan dapat memerankan berbagai figure dan menghayati dalam berbagai situasi. Jika metode *role playing* direncanakan dengan baik dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dan bekerja sama dengan orang

¹⁴ Pupuh Faturrohman, *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. Ke-4, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hlm. 55.

¹⁵ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Cet. Ke-4, (Jakarta: Kalam Mulia, 2008), hlm. 309.

lain, menghargai pendapat orang lain dan mengambil keputusan dalam kerja kelompok.¹⁶

Menurut Oemar Hamalik bahwa model role playing (bermain peran) adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas.

Bermain peran (role playing) adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Oleh karena itu, bentuk pengajaran role playing memberikan pada murid seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru.¹⁷

Adapun Hamzah B Uno menyatakan bahwa: Model pembelajaran bermain peran (role playing) adalah model yang pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua bahwa bermain peran dapat mendorong murid mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.¹⁸

Langkah-langkah pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

- a. Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
- b. Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- c. Menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini, guru telah membuat dialog sendiri.

¹⁶ Husein Achmad, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: UNY, 2004), hlm. 93.

¹⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2004), hlm. 214.

¹⁸ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Cetakan Ketiga, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 25.

- d. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau peran.
- e. Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada scenario bermain peran.
- f. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- g. Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.¹⁹

Sebagai suatu metode pembelajaran maka bermain peran (*role play*)

memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan antara lain adalah:

Kelebihan metode Bermain Peran (*Role Play*):

- a. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- b. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- c. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- d. Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- e. Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- f. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- g. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- h. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Kelemahan dari metode Bermain Peran (*Role Play*):

- a. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relative panjang/banyak.
- b. Memerlukan kreativitas dan daya kresi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Ini tidak semua guru memilikinya.
- c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- d. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.²⁰

¹⁹ Jumanta Hamdayama, *Model dan Motode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, cet. 1 (Jakarta:Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 189-191

2. Hasil Belajar

Menurut Dymiati dan Mudjiono, dalam buku *Evaluasi Pendidikan*, Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang di capai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian di tandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan di ukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan.²¹

Sedangkan hasil belajar menurut Nyayu Khodijah keberhasilan belajar adalah suatu hasil yang diharapkan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rumusan perilaku tertentu. Hasil belajar adalah tingkat pernyataan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Keberhasilan belajar siswa mencakup tiga aspek yaitu: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.²²

Menurut Woordworth, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar. Sedangkan Muslihat mengatakan hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar, hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru dimana hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring dan kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa. Hasil belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, dan daya penerimanya.²³

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu proses belajar mengajar yang terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik).

²⁰ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014) , hlm. 162-163

²¹ Fajri Ismail, *Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2014), hlm. 38

²² Nyayu Khodijah, *Psikologi Belajar*, (Palembang: IAIN Raden Fatah Press), hlm. 235

²³ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Agensido, 2011), hlm. 28.

I. Kajian Pustaka

Kajian pustaka yang dimaksud di sini adalah uraian tentang hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang direncanakan yaitu apakah permasalahan yang akan diteliti sudah ada mahasiswa yang membahasnya. Berikut ini penulis akan mengemukakan berbagai kajian pustaka penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini, dan berguna untuk membantu penulis dalam menyusun skripsi ini. Adapun skripsi-skripsi itu adalah sebagai berikut:

Rasikhu, dalam skripsinya yang berjudul "*Penerapan Metode Bermain Peran dalam Upaya Peningkata Pemahaman Materi Ali Bin Abi Thalib pada Mata Pelajaran SKI Bagi Siswa Kelas VI MIN Tanjung Raman Muara Enim*". berdasarkan analisa bab terdahulu dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode bermain peran (*role play*) pada pembelajaran SKI di MIN Tanjung Raman Muara Enim, dikatagorikan baik hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata siklus 1 75% menjadi 90,10% penggunaan metode bermain peran (*role play*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI.²⁴

Yenti Aprayani, "*Penggunaan Metode Role Play dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Akidah akhlak Materi Hasad di MTS Authaniyah Kabupaten Musi Banyuasin Kecamatan Sanga Desa di*

²⁴Rasikhu, (2012), "*Penerapan Metode Bermain Peran dalam Upaya Peningkata Pemahaman Materi Ali Bin Abi Thalib pada Mata Pelajaran SKI Bagi Siswa Kelas VI MIN Tanjung Raman Muara Enim*", Palembang: UIN Raden Fatah Palembang.

Desa Panggage.” Berdasarkan hasil penelitian mengenai Penggunaan Metode Role Play dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Akidah akhlak Materi Hasad di MTS Authaniyah Kabupaten Musi Banyuasin Kecamatan Sanga Desa di Desa Panggage, diperoleh simpulan sebagai berikut.1.Pada pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*) banyaknya siswa yang mencapai ketuntasan belajar, yakni siswa yang telah memenuhi KKM lebih dari 75%. Rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role play*) lebih dari rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran (*role play*).²⁵

Muslih Hidayat, “*Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Play) pada Materi SKI di SD Negeri 182 Ujung Palembang.*” Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan metode bermain peran (*role play*) untuk meingkatkan efektivitas belajar SKI siswa, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.1.Pada pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*) banyaknya siswa yang mencapai ketuntasan belajar, yakni siswa yang telah memenuhi KKM lebih dari 78%. 2. Rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role play*) lebih dari rata-rata

²⁵Yenti Aprayani, (2012), “*Penggunaan Metode Role Play dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Akidah akhlak Materi Hasad di MTS Authaniyah Kabupaten Musi Banyuasin Kecamatan Sanga Desa di Desa Panggage*”, Palembang: UIN Raden Fatah Palembang.

hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran (*role play*).²⁶

Dari beberapa hasil penelitian di atas, dapat dilihat bahwa penelitian tersebut sama-sama menggunakan metode bermain peran (*role play*). Namun yang menjadi perbedaan pada penelitian sebelumnya adalah pada aspek mata pelajaran yang diajarkan yaitu penelitian sebelumnya menggunakan metode bermain peran (*role play*) pada mata pelajaran SKI dan Akidah Akhlak, sedangkan peneliti menggunakan metode bermain peran (*role play*) pada mata pelajaran Fiqih.

J. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu (*treatment*) terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.²⁷

Metode ini menghubungkan dua variabel atau lebih untuk mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya. Rancangan penelitian metode eksperimen ini diambil karena peneliti berpartisipasi langsung dalam proses penelitian.

²⁶Musih Hidayat, (2012), "*Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Play) pada Materi SKI di SD Negeri 182 Ujung Palembang.*" Palembang: UIN Raden Fatah Palembang.

²⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 107

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *Post-test Only Control Group Design*. Desain penelitian *Post-test Only Control Group Design* ini merupakan desain yang paling sederhana dari desain eksperimental sebenarnya (*true experimental design*), karena responden benar-benar dipilih secara *random* dan diberi perlakuan serta ada kelompok pengontrolnya. Desain ini telah memenuhi kriteria eksperimen sebenarnya, yaitu dengan adanya manipulasi variabel, pemilihan kelompok yang diteliti secara *random*, dan seleksi perlakuan. Adapun design penelitiannya sebagai berikut:

Tabel 1

(Randomized Subjects Post-test Only Control Group Design)

	Grup	Variabel Terkait	Postes
(R)	Eksperimen	X	O ₁
(R)	Kontrol	-	O ₂

Keterangan:

Pengaruh perlakuan (O₁ - O₂)

Treatment Effect (TE) = (O₁ - O₂)

Maksud dari desain tersebut ialah ada dua kelompok yang dipilih secara *random*. Kelompok pertama diberi perlakuan sedang kelompok dua tidak. Kelompok pertama diberi perlakuan oleh peneliti kemudian dilakukan pengukuran; sedang kelompok kedua yang digunakan sebagai kelompok pengontrol tidak diberi perlakuan tetapi hanya dilakukan pengukuran saja.²⁸

3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian eksperimen ini terdiri dari dua kelompok subjek yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun prosedur penelitian eksperimen sebagai berikut:

- a. Kelompok eksperimen diberi perlakuan eksperimen
- b. Kelompok kontrol tidak diberi perlakuan eksperimen
- c. Efek dari suatu perlakuan terhadap variabel dependen akan diuji dengan cara membandingkan keadaan variabel dependen pada kelompok eksperimen setelah dikenai perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan.

Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi untuk data kualitatif. Untuk keperluan analisis data kuantitatif diperoleh dari penelitian hasil tes siswa yang dilakukan dua kali penilaian terhadap mata pelajaran Akidah Akhlak pada penerapan eksperimen.

²⁸ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 116-117.

Observasi dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh gambaran secara objektif kondisi selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu, ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.²⁹ Dalam penelitian ini populasinya adalah semua siswa kelas XI MA Al-Fatah Palembang yang jumlahnya 126 orang.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.³⁰ Untuk menentukan beberapa sampel yang akan diambil, maka peneliti menggunakan teknik *cluster sampling* (sampling area atau kelompok). *Cluster sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana pemilihannya mengacu pada kelompok bukan pada individu. Teknik sampling daerah (*cluster sampling*) digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, misalnya penduduk suatu negara, propinsi atau kabupaten. Untuk menentukan penduduk mana yang akan dijadikan sumber data, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan.

²⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*. (Bandung: Pusat Bahasa Depdiknas, 2003), hlm. 115.

³⁰Sugiyono, *Op.Cit*, hlm. 118.

Teknik *Cluster Sampling* dalam penelitian ini digunakan dengan dua tahap, yaitu:

1. Menentukan kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol dengan cara mengundi kelas XI IPS 1 sampai kelas XI IPS 2.
2. Setelah dilakukan pengundian, maka yang didapat adalah kelas XI IPS1 yang berjumlah 33 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS2 yang berjumlah 33 orang siswa sebagai kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Jumlah sampel³¹

NO	Kelompok	Kelas	Jumlah
1	Eksperimen	XI IPS 1	33
2	Kontrol	XI IPS 2	33
Total			66

³¹Sumber data: wawancara dengan Waka Kurikulum MA Al-Fatah Palembang tanggal 25 Agustus 2015.

5. Jenis Data dan Sumber Data

a. Jenis Data

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau kualitatif yang diangkakan.³² penelitian menggunakan data kuantitatif berupa angka yang menunjukkan angka atau jumlah yakni skor hasil tes. Data ini diperoleh dari skor siswa dalam mengerjakan soal tes awal dan tes akhir.

2) Data kualitatif

Data kualitatif adalah data berupa kalimat, kata atau gambar. Hasil observasi terhadap penerapan metode bermain peran (*role play*) pada mata pelajaran Fiqih di MA Al-Fatah Palembang.

b. Sumber data

1) Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber data melalui data responden yaitu siswa. Data primer dalam penelitian ini diambil langsung oleh peneliti melalui siswa kelas XI di MA Al-Fatah Palembang dengan melakukan tes dan observasi selama penelitian berlangsung.

2) Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang dijadikan penunjang dalam penelitian ini. Data ini didapat dari observasi dan dokumentasi.

³²Sugiyono, *Loc. Cit.*, hlm. 23

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.³³ Dalam penelitian ini menggunakan satu macam metode tes, yaitu post-test.

1) Post-test

Post-test adalah suatu tes yang dilakukan setelah adanya perlakuan (*treatment*).³⁴ Ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah penerapan metode bermain peran (*role play*).

7. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model Pembelajaran Metode Bermain Peran (*Role Paly*) peneliti menggunakan uji normalitas data, uji homogenitas data, dan uji hipotesis. Adapun penjabarannya sebagai berikut:

³³Said Hudri, 2015, (Online) Tersedia di <http://expresisastra.blogspot.com/2013/10/jenis-dan-teknik-atau-metode.html> diakses pada hari Selasa, 25 Agustus 2015, pukul 10:21.

³⁴ Sugiyono, *Loc. Cit.*, hlm. 25

1. Uji normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk melihat apakah kedua kelompok tersebut berdistribusi normal atau tidak, yaitu dengan menggunakan rumus uji Chi-Kuadrat:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_t)^2}{f_t}$$

Keterangan : X^2 = harga chi kuadrat

F_o = frekuensi yang diobservasi

F_t = frekuensi yang teoritis

Kriteria pengujian jika X^2 (taraf signifikasi 5%) $> X^2_{hitung} < X^2$ (taraf signifikasi 1%) maka berdistribusi normal.³⁵

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok mempunyai *varians* yang sama atau tidak. Jika kedua kelompok memiliki *varians* yang sama maka kelompok tersebut dikatakan homogen. Untuk menguji kesamaan *varians* tersebut rumus yang digunakan :

$$F_{hitung} = \frac{V_b}{V_k}$$

Keterangan : V_b : *variansi* yang lebih besar

V_k : *variansi* yang kecil

³⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm. 124

3. Uji hipotesis

Dalam menguji hipotesis ini peneliti menggunakan rumus uji “t”

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

Keterangan:

M_1 dan M_2 : Rata Rata Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

SE_{M_1} dan SE_{M_2} : Standar Error kelompok eksperimen dan kelompok kontrol³⁶

8. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam penulisan ini, maka penulis akan menguraikan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, definisi operasional, variabel penelitian, kerangka teori, tinjauan kepustakaan, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini menguraikan tentang pengertian Metode Bermain Peran (*Role Play*), pengertian hasil belajar, dan mata pelajaran Fiqih.

³⁶Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2010), hlm. 389-390

BAB III Gambaran Umum Objek Penelitian

Bab ini menguraikan tentang sejarah berdiri dan letak geografis MA Al-Fatah Palembang, keadaan sekolah, guru, pegawai dan siswa MA Al-Fatah Palembang serta kegiatan belajar mengajar.

BAB IV Analisis Data

Bab ini menguraikan tentang analisis hasil penelitian.

BAB V Penutup

Yaitu terdiri dari kesimpulan, saran dan bagian akhir.