PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR FIQIH MENGENAI TATA CARA HAJI PESERTA DIDIK KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH NAHDLATUL ULAMA' (MINU) CURUNGREJO KEPANJEN MALANG TAHUN AJARAN 2018/2019

Lailiatul Mufarichah, Isna Nurul Inayati
lailiatul2000@gmail.com
Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas V MINU Curungrejo Kepanjen Malang. Banyak faktor yang peneliti temui dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar seperti: 1) Rendahnya kreativitas guru dan tugas tambahan yang diterimanya, 2) Model pembelajaran kurang variatif dan membosankan, 3) Rendahnya kemampuan siswa untuk memecahkan masalah yang berdampak nilai dibawah KKM yang ditentukan. Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) pada mata pelajaran fiqih pokok bahasan tata cara haji dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama' (MINU) Curungrejo Kepanjen Malang Tahun Ajaran 2018/2019. Untuk Jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif. Dan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, peneliti melaksanakan penelitian 2 siklus yaitu: siklus I dan siklus II. Pada siklus I presentase aktivitas peserta didik mencapai 78,44% dan presentase ketuntasannya mencapai 68%. Pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan dengan presentase ketuntasan mencapai 88% dengan rata-rata kelas 81,28%.

Kata kunci: *Hasil Belajar fiqih, Tata cara haj, Role Playing*

PENDAHULUAN

Salah satu aspek penting yang diajarkan dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah adalah aspek ibadah. Aspek ini dikatakan sangat penting karena ibadah yang mengatur hubungan manusia dengan tuhannya. Aspek ibadah yang menjadi kajian dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah itu antara lain: Shalat, puasa, zakat dan haji serta ibadah-ibadah gairu mahdah lainnya.

Keberhasilan suatu pembelajaran tergantung dari kemampuan siswa dalam materi pelajaran tertentu, termasuk di dalamnya pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan merupakan aspek kognitif dan keterampilan adalah aspek psikomotorik. Kedua aspek ini masuk kedalam evaluasi hasil belajar siswa. Siswa dikatakan menguasai materi tertentu apabila hasil belajar siswa lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). KKM pada mata pelajaran Fiqih adalah 75. Secara teori pembelajaran Fiqih pada setiap materinya dikatakan berhasil apabila siswa secara individu mendapatkan nilai tuntas.

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Curungrejo kelas V pada tahun pelajaran sebelumnya 60 % siswa tidak tuntas dalam materi tata cara haji. Padahal materi

 ISSN 2829-047X

ibadah haji selalu diajarkan pada setiap jenjang pendidikan. Materi haji dinilai sangat penting, mengingat haji merupakan salah satu dari rukun islam. Salah satu sebab materi ini tidak berhasil dikuasai oleh siswa karena ibadah haji tidak dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari, beda dengan shalat, puasa dan zakat yang langsung dipraktikkan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mempraktekkan ibadah haji dibutuhkan fasilitas khusus yang mungkin hampir setiap sekolah tidak memilikinya. Sehingga menyebabkan guru cenderung menjelaskan tata cara haji dengan cara yang sederhana, misalnya dengan metode ceramah dan menggunakan media visual.

Untuk menyikapi hal inilah maka dibutuhkan peran guru untuk mengatur strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi tersebut. Menurut penulis salah satu strategi yang sesuai dalam pembelajaran materi ibadah haji ini adalah Model Pembelajaran Bermain Peran / Role Playing yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama (MINU) Curungrejo Kepanjen Malang dipilih oleh peneliti untuk melakukan penelitian tersebut. Dalam hal ini, perlu adanya tindakan guru untuk mencari dan menerapkan suatu model pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran supaya hasil belajar peserta didik dapat meningkat, sehingga peneliti merasa penting untuk mengambil judul "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar mengenai tata cara haji kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Curungrejo (MINU) Kepanjen Malang Tahun Ajaran 2018/2019.

Model pembelajaran adalah suatu proses penyampaian materi pendidikan kepada peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan teratur oleh tenaga pengajar atau guru. Seorang guru harus bisa menerapkan model yang tepat dalam kegiatan belajar-mengajar, sesuai dengan karakter para siswanya. Dengan begitu, proses belajar-mengajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa dapat menyerap pelajaran dengan lebih mudah. Menurut Abdurrahman Ginting, model pembelajaran adalah cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya supaya terjadi proses pembelajaran pada diri siswa (Ginting Abdurrahman, 2000).

Model *Role Playing* secara sederhana dapat diartikan sebagai model bermain peran(Uno Hamzah,2010). Role Playing" (bermain peran) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Uno juga mengungkapkan bahwa proses *Role Playing* ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya; (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah; (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara..

Adapun langkah-langkah penerapan model role playing:

1. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar.
3. Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa) dalam kelas.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan 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 yang selesai diperagakan.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan

hasil kesimpulannya.

9. Diskusi dan Evaluasi, membicarakan masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari siswa.
10. Pengambilan kesimpulan dari permainan/ bermain peran yang telah dilakukan.

Kelebihan Model Pembelajaran Role Playing antara lain :

1. Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.
2. Siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi.
3. Melatih siswa untuk mendesain penemuan.
4. Berpikir dan bertindak kreatif.
5. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya.
6. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
7. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
8. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja (Djumingin, 2011).
9. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
10. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan
11. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias

Kelemahan penggunaan Model Pembelajaran Role Playing :

1. Model bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
3. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini
4. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
5. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai (Santoso, 2011).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

Hasil belajar merupakan suatu tingkat keberhasilan siswa yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa, learner's performance (Suprihatiningrum,2014).Hasil belajar dapat dibedakan dalam 3 aspek, yaitu hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada aspek kognitif yang merupakan kemampuan yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui dan memecahkan masalah, seperti kemampuan komperhensif, pemahaman, aplikatif, sintesis, analisis, dan pengetahuan evaluative..Kawasan kognitif membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ketingkat yang lebih tinggi, yakni evaluasi.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

1. Faktor yang bersumber dalam diri manuasia, dibedakan menjadi 2 yaitu faktor biologis dan faktor psikologis.faktor biologis antara lain usia, kematangan dan kesehatan,. Sedangkan faktor psikologis adalah kelelahan, suasana hati, motivasi, minat dan kebiasaan belajar.
2. Faktor yang bersumber dari luar diri manusia yang belajar dapat diklasifikasikan menjadi 2 yaitu: faktor manusia(human) dan faktor non manusia seperti alam, benda, hewan, dan lingkungan fisik.

 ISSN 2829-047X

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang akan digunakan adalah Pendekatan Mix Method. Pendekatan Mix Method merupakan gabungan dari metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Sedangkan jenis penelitian ini, menggunakan penelitian Studi Kritis (Critical Study). Penelitian dilakukan di MINU Curungrejo Kepanjen Malang pada peserta didik kelas V . Sedangkan waktu penelitian dumulai dimulai pada bulan April 2019 tahun pelajaran 2018/ 2019.

Desain penelitian menggunakan model model Kemmis dan Mc. Taggart yang merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperlihatkan Kurt Lewin yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*)dan refleksi (*reflecting*).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pengujian tes kognitif dan observasi. Tes kognitif untuk mengukur pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan, sedangkan Observasi atau pengamatan adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti.

Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar tes Tes dan lembar observasi. Lembar tes adalah salah satu instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa-siswi dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi. Kriteria instrumen tes adalah hendaknya memiliki tingkat validitas (dapat mengukur apa yang hendak diukur) dan memiliki tingkat reabilitas (tesdapatmemberikaninformasiyangkonsisten) belajar yang bertujuan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar yang diperoleh peerta setelah diberikan tindakan.Sedangkan Lembar Observasi Aktivitas Siswa digunakan untuk mengumpulkan data permasalahan pra tindakan dan tidak digunakan untuk melihat sikap siswa, serta digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan guru.

Prosedur tindakan Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan beberapa siklus secara berkelanjutan. Setiap siklus dilakukan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Siklus I dikatakan tidak berhasil karena terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75, sehingga perlu melakukan perbaikan pada siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan persiapan yang berkaitan dengan pelaksanaan tindakan agar dalam penelitian nanti dapat berjalan lancar dan mendapatkan hasil yang baik. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran fiqih tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran umum mengenai proses pembelajaran fiqih didalam kelas..Peneliti kemudian melakukan pre tes sebelum pembelajaran berlangsung, dari hasil pre test diperoleh rata-rata siswa 36% siswa yang tuntas dan dianggap tidak memenuhi standar KKM sekolah yaitu 75. Pada pertemuan berikutnya grur emberikan penjelasan terkait materi tata cara haji. Kemudian peneliti menerapkan sesuai model role playing/ bermain peran pada mata pelajaran fiqih yang biasa disebut siklus I. Siswa di bagi sesuai kelompok sesuai rukun hajinya dan yang tidak bertugas mengamati siswa yang bermain peran

Bermain peran dilakukan secara bergantian dan tertib sesuai urutan rukun hajinya.Seteah bermain peran guru memberikan soal tes tulis kepada siswa masing-masing dari bermain peran yang dilakukan tiap kelompok. Dari hasil siklus I diperoleh rata-rata siwa yang tuntas mencapai 60%, hal tersebut masih kurang dari KKM sekolah yaitu 75.

Sehingga peneliti harus melakukan perbaikan di siklus II, perbedaanya disini guru menjelaskan dan menekankan ulang pemahaman materi fiqih tata cara haji kepada siswa, dan memberi kesempatan siswa untuk tanya jawab hingga siswa benar-benar memahami materi yang telah disampaikan guru. Peningkatan pada setiap siklusnya, dapat dilihat dari lembar observasi siswa dan hasil evaluasi dalam kegiatan pembelajaran. Jumlah siswa tuntas belajar, dari prasiklus

ke siklus I terjadi peningkatan sebanyak 36% menjadi 60% kemudian penelitian dilanjutkan ke siklus II dan terjadi peningkatan kembali sebanyak 84% . Hasil evaluasi siswa tuntas belajar, dari prasiklus sampai siklus II dan telah sesuai dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai 75.

Berdasarkan penelitian ini dilaksanaan 2 siklus, masing-masing siklus satu kali pertemuan dan setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 35 menit dan setiap akhir tindakan dilaksanakan tes akhir secara individu. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 20 April 2019, siklus II dilaksanakan pada tanggal 25 April 2019. Dari hasil tes terhadap proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II terdapat peningkatan. Untuk hasil tes pada siklus I proses pembelajaran role playing diperoleh rata-rata kelas 74,36 dengan presentase ketuntasan belajar siswa 60 % sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi rata-rata 82,12 dengan presentase ketuntasan 84%. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Curungrejo Kepanjen Malang.

Adapun penilaian hasil evaluasi siswa dapat digambarkan pada table berikut ini:

No	Interval Skor	Pra tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah siswa	Prosentase	Jumlah siswa	Prosentase	Jumlah siswa	Prosentase
1	90-100	0	0 %	0	0%	4	16%
2	80-89	4	16%	6	24%	8	32%
3	70-79	9	36%	12	48%	13	52%
4	50-69	11	44%	4	16%	0	0%
5	< 50	1	4	0	0%	0	0%
	Jumlah	**25**	**100%**	**25**	**100%**	**25**	**100%**

Dengan dilakukannya serangkaian tindakan kegiatan pembelajaran melalui model *Pembelajaran Role Playing/ bermain peran*, dapat digunakan dalam materi keliling dan luas bangun dataratta cara haji bab rukun haji. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil test siswa dari setiap siklusnya.

DAFTAR RUJUKAN

Asnaini.2000. *Zakat Produktif dalam Perspektif Hukum Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Djamarah. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Masnur, Muslich. 2012. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Rukmana. 2010.*Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Pemasaran Pada Mata Pelajaran Menemukan Peluang Baru dari Pelanggan di SMK Islam Batu.* Skripsi. FE UM

Sugiyono.2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya.* Jakarta: PT Bumi Aksara

Thoha M, Chabib. 2003. *Teknik Evaluasi Pendidikan*.Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Trianto. 2010. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktek*. Surabaya: Prestasi Pustaka

Uno B, Hamzah, dkk. 2012. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara

Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks