MANAGIERE
Journal of Islamic Education Management

Vol. 2 No. 2 (2023)
Page 63-78
DOI: 10.35719/managiere.v2i2.1890

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN VIDEO BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN FIQIH MATERI PERADILAN ISLAM KELAS XI IPA 3 DI MAN 3 JEMBER

Siti Nur Hasanah
Madrasah Aliyah Negeri 3 Jember, Indonesia
nursitinurhasanah816@gmail.com

Abstract:
This research started with students who had difficulty understanding the subject matter of Fiqh, this was because the teacher still dominantly used the lecture method. So the researcher chose the Role Play method as an alternative in learning Fiqh, because in the Islamic Judiciary chapter they also have to carry out practices so that students better understand what has been taught. This research was conducted at MAN 3 Jember, in this study there was a problem, namely about how to apply the role play method in the Fiqh subject of the Islamic justice chapter and how student learning outcomes related to the chapter on Islamic justice using the role play method. This study aims to improve student learning outcomes when studying Fiqh in the Islamic justice chapter by applying a role-play learning model. The subjects of this study were students of class XI IPA 3 for the academic year 2023/2024 which consisted of 29 students. This study used a qualitative approach and was carried out using Classroom Action Research (CAR) which consisted of two cycles. The instruments used in this study were observation sheets and interviews using the method of increasing Fiqh learning outcomes. It can be seen that in the first cycle, students had a mastery level of 55.26% and in the second cycle, student mastery reached 81.57%. The results of the student learning tests in the second stage showed that there were only 3 students who did not complete and 34 people who had achieved the minimum completeness criteria of KKM from the Fiqh subject in class XI IPA 3 MAN 3 Jember. Apart from increasing learning outcomes, student activity in the learning process in class has also increased.

Keywords: *Application, Role playing, MAN 3 Jember*

Abstrak:
Penelitian ini berawal dari siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran Fiqih, hal ini disebabkan guru masih dominan menggunakan metode ceramah. Sehingga peneliti memilih metode Role Play sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Fiqih, sebab didalam bab Peradilan Islam juga harus melaksanakan praktik supaya siswa lebih menguasai apa yang telah diajarkan. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 3 Jember, dalam penelitian ini terdapat suatu permasalahan yakni tentang bagaimana penerapan metode bermain peran atau Role Play pada mata pelajaran Fiqih bab peradilan Islam dan bagaimana hasil belajar siswa terkait bab peradilan Islam dengan menggunakan metode bermain peran atau Role Play. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada saat pembelajaran Fiqih bab peradilan Islam dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran atau Role Play. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 3 tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari 34 siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan dilakukan dengan alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan wawancara menggunakan metode Peningkatan hasil pembelajaran Fiqih dapat dilihat pada siklus I siswa memiliki ketuntasan belajar sebesar 55,26 % dan pada siklus II ketuntasan belajar siswa mencapai 81,57%. Hasil tes belajar siswa pada tahap kedua menunjukkan bahwa hanya ada 3 orang siswa yang tidak tuntas dan 31 orang yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal KKM dari mata pelajaran Fiqih pada kelas XI IPA 3 MAN 3 Jember. Selain dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas juga ikut mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Penerapan, Bermain Peran, MAN 3 Jember

MANAGIERE
Journal of Islamic Education Management

Vol. 2 No. 2 (2023)
Page 63-78
DOI: 10.35719/managiere.v2i2.1890

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, seorang guru dituntut agar mampu memilih metode mengajar yang cocok atau sesuai untuk dipergunakan di dalam proses belajar mengajar untuk bidang studi tertentu. Pemilihan metode ini sangat tergantung kepada tujuan mengajar, materi dan siapa yang akan diajarkan serta fasilitas atau perlengkapan yang digunakan. Kemampuan menguasai metode pembelajaran merupakan syarat utama yang harus di miliki guru, karena kemampuan menguasai dan menggunakan metode yang tepat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik baik keberhasilan dari segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.[1] Pendidik telah melakukan usaha dengan berbagai jenis kegiatan, pengadaan buku-buku sumber, penyempurnaan dan pemanfaatan kurikulum, melakukan penyempurnaan sarana dan prasarana sekolah.

Usaha-usaha tersebut belum terlaksana sepenuhnya di Madrasah Aliyah karena masih banyaknya guru-guru. Namun hal tersebut belum terlaksana sepenuhnya di Madrasah Aliyah karena masih banyaknya pendidik yang mengajar secara konvensional dalam pembelajaran. Seperti guru monoton dalam mengajar, tidak menggunakan media serta dalam menyajikan materi masih menggunakan metode ceramah, sehingga siswa kurang semangat mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan kenyataan dan permasalahan yang telah ditemukan di atas, guru akan menemukan permasalahan yang sama pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Untuk itu dalam proses pembelajaran PAI diperlukan suatu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dianggap cocok diterapkan dalam Pendidikan Agama Islam adalah metode bermain peran atau Role Play. Alasan

[1] Agus Suprijono, *Cooperative Learning; Teori dan Aplikasi PAIKEM*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013)

pemilihan metode bermain peran karena pada metode ini menerapkan kemampuan dibidang afektif (sikap) siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan tuntutan pembelajaran PAI yang menginginkan pengembangan sikap siswa baik dilingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Metode bermain peran (*Role Play*) merupakan metode mengajar yang digunakan dengan cara men-dramatisasikan suatu tindakan atau tingkah laku dalam hubungan sosial.[2]

Dengan kata lain guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan atau peranan tertentu sebagaimana yang ada dalam kehidupan masyarakat. Dalam penelitian ini terdapat suatu permasalahan yakni tentang bagaimana penerapan metode bermain peran atau Role Play pada mata pelajaran Fiqih Bab Peradilan Islam dan bagaimana hasil belajar siswa terkait materi peradilan Islam dengan menggunakan metode bermain peran atau Role Play.[3] Dengan adanya permasalahan yang terjadi tersebut solusi atau cara pendekatan dari masalah diatas yakni memperkenalkan metode pembelajaran yang aktif, kreatif dan inofatif kepada peserta didik, sehingga mereka juga bisa memanfaatkan era sosiety ini sebagai wadah mengekspresikan diri melalui pembelajaran Role Play atau bermain peran.[4]

Melalui *role play* yang telah dicapai siswa maka diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu-ilmu yang bermanfaat dalam masyarakat, memberikan sumbangsih wawasan kepada khalayak atau public dengan memahami pelajaran melalui adegan yang

[2] Nursyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni. *Inovasi Model Pembelajaran*. (Sidoarjo : Nizamia Learning Centre, 2013)
[3] Kamus Besar Bahasa Indonesia, diakses dari http://kbbi.co.id/
[4] Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012)

Vol. 2 No. 2 (2023)
Page 63-78
DOI: 10.35719/managiere.v2i2.1890

dilaksanakan.[5] Perlu diketahui bahwa untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu, maka masalah hubungan sosial tersebut didramatisasikan oleh siswa didalam kelas atau ruangan dengan di bawah bimbingan guru.

Melalui metode ini guru ingin mengajarkan bagaimana cara bertingkah laku yang baik dalam hubungan antara sesama manusia. Cara yang paling baik untuk memahami nilai role play ini adalah mengaplikasikan sendiri sosiodrama, mengikuti peraturan yang diarahkan dalam sosiodrama dan mengikuti langkah-langkah guru pada saat mengaplikasikan dan mengarahkan siswa bermain peran.[6] Serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik.

Hipotesis atau jawaban sementara dari hasil penelitian dikelas XI IPA 3 di MAN 3 Jember menunjukkan bahwa adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian adalah Penerapan model pembelajaran bermain peran atau role play dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Fiqih bab peradilan Islam.[7] Menurut Hamdani (2011), metode bermain peran (role playing) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Kelebihan metode ini adalah seluruh siswa dapat

[5] Musfiqon, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012)
[6] Mualimin dan Rahmat Arofah Hari Cahyadi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Ganding Pustaka, 2014)
[7] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013)

berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerja sama.[8]

METODE PENELITIAN

Penelitian ini diadakan di Madrasah Aliyah Negeri 3 Jember, tepatnya dikelas XI IPA 3 dengan jumlah siswa 34 sebagai lokasi tempat penelitian karena merupakan tempat peneliti mengajar dengan mata pelajaran Fiqih, dengan 13 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024 di MAN 3 Jember. Penelitian ini menghabiskan waktu selama 2 bulan, mulai bulan September sampai November 2023.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas (*Action Research*)[9] di bidang pendidikan dan pengajaran PAI. Dalam penelitian tindakan kelas diadakan perlakuan tertentu yang didasarkan pada masalah-masalah aktual yang ditemukan di lapangan. Alur penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model Suharismi Arikunto yang terbagi ke dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, pengamatan dan juga refleksi. Subjek dalam penelitian pengumpulan datanya yaitu dengan menggunakan populasi dan sampel. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuh-tumbuhan dan peristiwa sebagai data yang memiliki karakteristik tertentu.[10]

Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelas atau bersama-sama dengan orang lain

[8] Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2011)
[9] Subyantoro, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Semarang: UNNES Press, 2011)
[10] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013)

Vol. 2 No. 2 (2023)
Page 63-78
DOI: 10.35719/managiere.v2i2.1890

dengan jalan merancang serta merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan mutu proses pembelajaran dalam suatu siklus agar peserta didik mampu berperan aktif dalam pembelajaran.[11] Sebelum peneliti melaksanakan penelitiannya dilapangan, terlebih dahulu menyiapkan instrument- instrument penelitian, karena instrument penelitian merupakan salah satu perangkat yang digunakan dalam mencari sebuah jawaban.[12]

Dalam penelitian tindakan kelas, langkah yang pertama kali yang harus dilakukan adalah: (1) melakukan perencanaan (*planning*) tindakan, (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observasi*), (4) analisis dan refleksi.

Dengan sampel dari populasi adalah siswa siswi kelas XI IPA 3 yang berjumlah 34 orang siswa. Subjek dalam penelitian ini pengumpulan datanya dengan menggunakan populasi dan sampel. Siklus penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahap yang menunjukkan langkah-langkah yaitu, perencanaan. Dimana perencanaan itu terdiri dari menetapkan materi yang akan diajarkan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran tentang pokok pembahasan bab peradilan Islam yang sesuai dengan model pembelajaran bermain peran (*role play*).[13]

Kemudian yang kedua yaitu pelaksanaan tindakan kelas yang terdapat dalam RPP Setelah selesai memberikan tindakan pada siklus pertama, peneliti mengadakan tes untuk mengetahui sejauh mana hasil dari tindakan pada siklus pertama dan demikian seterusnya sampai siklus terakhir. Setelah itu ada kegiatan observasi dimana tahap ini pengamat mengamati setiap kejadian

[11] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: PT Rajawali Pers, 2010)
[12] Sutama, *Metode Penelitian Pendidikan; Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. (Surakarta: Fairuz Media, 2011)
[13] Wiyani, NA. *Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancang Pembelajaran Menuju Penapaian Kompetensi*, (Yogyakarta: ArRuzz Media, 2013)

yang berlangsung ketika proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*) yang dilakukan oleh peneliti.

Dan yang terakhir yakni kegiatan refleksi. Refleksi adalah melihat kembali tindakan yang telah dilakukan dalam kelas yang telah dicatat dalam lembar pengamatan. Setelah selesai kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role play*) pada pokok pembahasan bab peradilan Islam. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti terhadap aktivitas siswa di dalam kelas XI IPA3 MAN 3 Jember. Dapat dilihat pada saat kegiatan proses belajar mengajar, mereka mendengar dan melihat serta mengamati pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik. Peneliti melakukan releksi terhadap pelaksanaan tindakan kelas siklus pertama. Hasil pengamatan yang diberikan oleh pengamat akan dijadikan pedoman oleh peneliti dalam melakukan refisi berbagai kelemahan pada RPP siklus pertama dalam menyusun RPP siklus kedua pada pertemuan selanjutnya.[14]

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Siklus I

Pada pelaksanaan tindakan I dilaksanakan selama 3 kali pertemuan, seperti yang telah direncanakan. Materi pada pelaksanaan tindakan siklus I ini adalah peradilan Islam dengan sub tema fungsi peradilan Islam, hikmah peradilan Islam, hakim serta penentuan hukuman baik bagi yang mendakwa, penerima dakwaan dan terdakwa.

Pada siklus I masih terdapat hambatan, karena banyak siswa yang masih kurang memahami materi, sehingga masih sulit untuk mengaplikasikan video bermain peran ke dalam pembelajaran. Akan tetapi siswa yang kurang aktif memiliki tekad untuk

[14] Mansur Muslich, *Melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Itu Mudah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009)

MANAGIERE
Journal of Islamic Education Management
Vol. 2 No. 2 (2023)
Page 63-78
DOI: 10.35719/managiere.v2i2.1890

mengimbangi teman-temannya yang lain supaya bisa mendapat skor bagus. Mereka berlatih bersama-sama, belajar memiliki rasa bertanggungjawab dan rasa empati yang tinggi. Pada siklus I ini siswa yang masih belum tuntas dalam pembelajaran masih dalam kategori lumayan banyak, sehingga membutuhkan waktu tambahan untuk siswa mempelajari materi peradilan Islam. Materi peradilan Islam ini cukup sulit jika hanya mengandalkan teori, siswa perlu tau dan langsung turun lapangan. Pelaksanaan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sangat dibutuhkan oleh siswa.[15]

Hasil penelitian ini dilakukan ***tabel 1 hasil belajar siswa tes pertama*** pada tahap siklus pertama yaitu dilakukan secara deskriptif, yakni mendiskripsi hasil pengamatan kegiatan belajar mengajar berupa aktifitas siswa dan ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa yang berupa skor rata-rata.

Gambar 1. Suasana Pembacaan Materi Gugatan

[15] Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 2

Gambar 2. Ketika Mendengarkan Keterangan Saksi

Tabel 1. Tes Hasil Belajar Siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Afif Irsyadudin Muazam	85	Tuntas
2	Alyaumil Fitria Isyani	85	Tuntas
3	Andika Saputra Efendi	70	Belum tuntas
4	Anggun Safitri	75	Tuntas
5	Anninda Izzatul J.E.	90	Tuntas
6	Chubbylahiyah F.A.	85	Tuntas
7	Deni Rohmatulloh	75	Tuntas
8	Dina Qur'ana	80	Tuntas
9	Eka Virda A.R.	90	Tuntas
10	Febriana Hidayati	90	Tuntas
11	Imroatus Salamah	85	Tuntas

Vol. 2 No. 2 (2023)
Page 63-78
DOI: 10.35719/managiere.v2i2.1890

No	Nama	Nilai	Keterangan
12	Inna Nur M.M.	80	Tuntas
13	Intan Sofia F.Z.	90	Tuntas
14	Isna Widya Laili	90	Tuntas
15	Kesya Kintania A.	85	Tuntas
16	Kevin Aurelio H.	70	Belum tuntas
17	Muhammad Alfian F.	80	Tuntas
18	Muhammad Ilham M.	85	Tuntas
19	Muhammad Jhon K.	70	Belum tuntas
20	Muhammad R. A.S.	85	Tuntas
21	Muhammad Syaiful R.	80	Tuntas
22	Nabila Juniar I.	85	Tuntas
23	Nadia Aulia F. N. W.	90	Tuntas
24	Natasya Amanda P.	95	Tuntas
25	Nova Tri Wahyu N.	85	Tuntas
26	Rasya Achmad T. R.	75	Tuntas
27	Salman Fawwaz A.	75	Tuntas
28	Salsabila Fithrotul K.	90	Tuntas
29	Salsya Syabilillah R.	95	Tuntas
30	Siti Khoirunnissa	90	Tuntas
31	Siti Mufita	85	Tuntas
32	Siti Novia Ayu Wulan S.	85	Tuntas
33	Wicko Devan Saputra	75	Tuntas
34	Moh. Farel Ainul Y.	80	Tuntas

Kriteria Penilaian Keaktifan Siswa:
80% - 100% = Baik sekali
60% - 79% = Baik
25% - 59% = Cukup
0 - 24% = kurang

Keterangan:
4 = Baik Sekali
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

Untuk menganalisis data nilai tes siswa pada tes yang pertama dengan menggunakan rumus ketuntasan klasikal, yaitu:

$$P = \frac{F}{N} X\ 100\ \%$$

Berdasarkan hasil tes belajar siswa pada tahap pertama di atas, dapat disimpulkan bahwa dari 34 siswa terdapat 31 siswa yang tuntas belajar dengan nilai diatas 75, sedangkan 3 siswa belum tuntas belajar sehingga mendapat nilai dibawah 75. Sedangkan ketuntasan nilai siswa masih di bawah KKM yaitu 55, 26% dan berdasarkan KKM yang telah ditetapkan di MAN 3 Jember pada mata pelajaran Fiqih, yaitu setiap siswa-siswi dikatakan tuntas apabila mendapat nilai 75, sedangkan satu kelas dinyatakan tuntas apabila 75% siswa tuntas belajar secara individu.

B. Hasil Penelitian Siklus II

Pada tes yang pertama belum tercapai atau belum tuntas dan perlu dilanjutkan ke tes yang kedua untuk memenuhi kriteria ketuntasan siswa.

Tabel 2. Tes Hasil Belajar Siklus II

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Afif Irsyadudin Muazam	85	Tuntas
2	Alyaumil Fitria Isyani	80	Tuntas
3	Andika Saputra Efendi	70	Belum tuntas

MANAGIERE
Journal of Islamic Education Management
Vol. 2 No. 2 (2023)
Page 63-78
DOI: 10.35719/managiere.v2i2.1890

No	Nama	Nilai	Keterangan
4	Anggun Safitri	80	Tuntas
5	Anninda Izzatul J.E.	90	Tuntas
6	Chubbylahiyah F.A.	85	Tuntas
7	Deni Rohmatulloh	80	Tuntas
8	Dina Qur'ana	80	Tuntas
9	Eka Virda A.R.	90	Tuntas
10	Febriana Hidayati	90	Tuntas
11	Imroatus Salamah	85	Tuntas
12	Inna Nur M.M.	80	Tuntas
13	Intan Sofia F.Z.	90	Tuntas
14	Isna Widya Laili	90	Tuntas
15	Kesya Kintania A.	85	Tuntas
16	Kevin Aurelio H.	70	Belum tuntas
17	Muhammad Alfian F.	80	Tuntas
18	Muhammad Ilham M.	85	Tuntas
19	Muhammad Jhon K.	80	Tuntas
20	Muhammad R. A.S.	85	Tuntas
21	Muhammad Syaiful R.	80	Tuntas
22	Nabila Juniar I.	85	Tuntas
23	Nadia Aulia F. N. W.	90	Tuntas
24	Natasya Amanda P.	95	Tuntas
25	Nova Tri Wahyu N.	85	Tuntas
26	Rasya Achmad T. R.	80	Tuntas
27	Salman Fawwaz A.	80	Tuntas
28	Salsabila Fithrotul K.	90	Tuntas
29	Salsya Syabilillah R.	95	Tuntas
30	Siti Khoirunnissa	90	Tuntas
31	Siti Mufita	85	Tuntas

No	Nama	Nilai	Keterangan
32	Siti Novia Ayu Wulan S.	85	Tuntas
33	Wicko Devan Saputra	80	Tuntas
34	Moh. Farel Ainul Y.	80	Tuntas

Kriteria Penilaian Keaktifan Siswa:
80% - 100% = Baik sekali
60% - 79% = Baik
25% - 59% = Cukup
0 - 24% = kurang

Keterangan:
4 = Baik Sekali
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

Berdasarkan hasil tes belajar siswa pada tahap kedua pada tabel di atas menunjukkan bahwa siswa, hanya ada 2 orang siswa yang tidak tuntas dan 32 siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal KKM dari mata pelajaran Fiqih pada kelas XI IPA 3 MAN 3 Jember. Nilai yang diperoleh sudah dapat dikategorikan baik sekali dengan persentase 81%. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran atau Role Play ada peningkatan pada setiap tes, baik hasil tes pertama maupun pada tes kedua. Dan pada tes kedua hasil belajar siswa meningkat, ini menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan minimum (KKM) telah terpenuhi yaitu 75%. Dengan demikian model pembelajaran Role Play atau bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Fiqih bab peradilan Islam di MAN 3 Jember.

Selain itu siswa juga lebih aktif karena mampu mengekspresikan diri peserta didik dalam pembelajaran melalui video bermain peran. Secara teoritis siswa mampu memahami

Vol. 2 No. 2 (2023)
Page 63-78
DOI: 10.35719/managiere.v2i2.1890

dan mencermati secara langsung sistem pembelajaran yang diajarkan oleh guru, siswa mampu berfikir secara luas dan memunculkan ide-ide kreatifnya untuk dituangkan dalam video bermain peran. Sedangkan secara penerapan siswa akan lebih mudah mencerna kejadian yang ada disekelilingnya yang kemudian dijadikan suatu cerita dalam video bermain peran, mengaplikasikan hal-hal yang sedang terjadi dikehidupan sehari-hari guna dijadikan video dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang diperoleh dilapangan, peneliti dapat menyimpulkan beberapa kesimpulan yaitu, Hasil belajar siswa melalui model pembelajaran role play dapat meningkatkan hasil belajar siswa di MAN 3 Jember. Hal ini dapat dibuktikan melalui pengolahan data kemampuan belajar siswa pada tes pertama dan tes kedua yang mengalami peningkatan walaupun hasilnya sedikit berbeda, tapi dapat dikategorikan "sangat baik". Dan pada tes kedua hasil belajar siswa meningkat, ini menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan minimum (KKM) telah terpenuhi yaitu 75%. Dengan demikian model pembelajaran role play dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Fiqih bab peradilan Islam di MAN 3 Jember. Adapun sarannya yaitu guru dan siswa mampu menciptakan model pembelajaran yang mampu mewariskan wawasan luas kepada publik dengan share video bermain peran atau Role Play melalui akun media sosial, seperti YouTube. Agar tidak sekedar bermanfaat bagi diri sendiri, tapi juga bermanfaat untuk masyarakat dan orang lain. Untuk siswa diharapkan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki.

REFERENSI

Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013)

Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2011)

Kamus Besar Bahasa Indonesia, diakses dari http://kbbi.co.id/

Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: PT Rajawali Pers, 2010)

Mansur Muslich, *Melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Itu Mudah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009)

Mualimin dan Rahmat Arofah Hari Cahyadi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Ganding Pustaka, 2014)

Musfiqon, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012)

Nursyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni. *Inovasi Model Pembelajaran*. (Sidoarjo : Nizamia Learning Centre, 2013)

Subyantoro, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Semarang: UNNES Press, 2011)

Suprijono, Agus, *Cooperative Learning; Teori dan Aplikasi PAIKEM*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013)

Sutama, *Metode Penelitian Pendidikan; Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. (Surakarta: Fairuz Media, 2011)

Uno, Hamzah B., *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011)

Wiriaatmadja, Rochiati, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012)

Wiyani, NA. *Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancang Pembelajaran Menuju Penapaian Kompetensi*, (Yogyakarta: ArRuzz Media, 2013)