

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi salah satu hal yang terpenting dalam kehidupan, setiap warga negara di Indonesia berhak mendapatkan pendidikan. Sesuai dengan Tujuan Nasional yang mengembangkan potensi pesertadididk agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, mandiri, dan menjadi manusia yang demokratis dan bertanggung jawab.¹

UUD 1945 telah menjelaskan bahwa negara kita ingin mewujudkan masyarakat yang cerdas dan berkarakter.²

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi kelangsungan kehidupan suatu bangsa, terlebih di era globalisasi yang semakin pesat perkembangannya yang memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Sistem pendidikan nasional harus mampu memberikan pendidikan dasar bagi setiap warga negaranya agar mampu berperan serta dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.³ Melalui pendidikan manusia berhadapan nilai-nilai kemanusiaan diwariskan, nilai-nilai kemanusiaan menjadi penuntun manusia untuk hidup berdampingan dengan manusia lain. Upaya pendidikan

¹ Hasbulloh, *Dasar-dasar Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012), hal.1

² Titin Sunaryati, Peningkatan Demokratis Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKN, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 3 No. 5 :2012) hal. 155

³ Tria Rosyita Dewi dkk, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus IIIKecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017, *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD Vol: 5 No: 2 Tahun: 2017*, hal. 2

melalui interaksi nilai-nilai kemanusiaan menuntun untuk memanusiakan manusia. Oleh karena itu pendidikan menjadi kebutuhan manusia.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil dari pengalaman serta interaksi dengan lingkungan.⁴

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, ketrampilan dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Belajar merupakan aktifitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Dengan perubahan tentunya si pelaku akan terbantu dalam menyelesaikan permasalahan hidup dan bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya.⁵

Belajar adalah proses yang aktif, belajar adalah proses merealisasi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman.⁶ Menurut Indah Khomsiyah, pengertian belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁷

⁴ Pupuh Fathurrohman & Sobry Sutikn. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami.* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2010). Hal. 5

⁵ Burhanudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), hal. 12-13.

⁶ Anissatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: TERAS, 2009) hal. 12

⁷ Indah Khomsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta :TERAS, 2012), hal. 1-3

Tujuan dari pembelajaran menurut Sujana yang semula lebih menekankan pada hasil belajar bergeser pada keterampilan proses. Keterampilan proses merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran, yang dirancang agar siswa mampu secara langsung untuk menemukan fakta-fakta, teori serta memahami konsep.⁸ Maka, pengembangan akan keterampilan proses pembelajaran dilakukan melalui pembelajaran yang menyenangkan, serta penggunaan metode ataupun model yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran mata pelajaran yang diampu.

Sudah menjadi tugas guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan model yang sesuai agar siswa mengalami suatu pembelajaran yang berbobot guna menambah pengalaman belajarnya. Proses pembelajaran disekolah bertujuan agar siswa dapat menemukan suatu fakta, teori bahkan konsep melalui pengaplikasian suatu model yang digunakan dalam pembelajaran menimbulkan suatu pengalaman yang berkesan dan sulit dilupakan oleh siswa. Dengan pengalaman langsung yang siswa alami dalam proses belajar Fiqih khususnya, akan menjadikan pembelajaran tersebut menjadi suatu hal yang menyenangkan, dan pengalaman belajar yang diterima berkesan.

Pada dasarnya fiqih adalah sesuatu yang harus dipelajari bagi setiap mukallaf, karena membahas tentang bagaimana hubungan kita dengan Alloh, dan sesama manusia, baik dalam hubungan ibadah, muamalat, sosial, budaya dan lain sebagainya. Pada muamalat juga membutuhkan fiqih, karena dengan mempelajarinya tidak akan menyeleweng dari ajaran atau syari'at yang

⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009),hal. 22.

telah ditentukan. Tatacara beribadah juga membutuhkan fiqih dalam segala hal, baik yang bersifat amaliyah/perbuatan maupun yang lainnya. Jadi Fiqih sangat besar perannya terhadap manusia, jika tidak mempelajari fiqih mungkin akan salah jalan dari apa yang ditetapkan oleh Allah SWT, yang telah di bukukan baik dalam nash al-Qur'an maupun dalam hadist.

Anak-anak harus menuntut ilmu pendidikan agar masa depan anak bisa berkehidupan lebih baik serta memperbaiki tumbuhnya kekuatan rohani dan jasmani yang ada pada anak-anak. Seperti pendidikan di Indonesia yang tidak lepas dari pendidikan Islam. Pendidikan Islam adalah usaha yang dilakukan untuk mengembangkan seluruh potensi manusia baik lahir maupun batin agar terbentuknya pribadi Muslim seutuhnya.⁹

Pendidikan Agama Islam merupakan kebutuhan manusia, karena sebagai makhluk paedagogis manusia dilahirkan dengan membawa potensi yaitu dapat di didik dan mendidik sehingga mampu menjadi khalifah di bumi, serta pendukung dan pemegang kebudayaan. Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati agama Islam melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.¹⁰

Guru adalah orang yang pekerjaannya mengajar atau memberikan pelajaran di sekolah atau di dalam kelas. Secara lebih khusus, guru berarti orang yang

⁹ Haidar Putra Daulay, *Pendidikan Islam dalam Persepektif Filsafat*, (Jakarta: Peranandamedia Group, 2014) hal. 11

¹⁰ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam : Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung : Rosda Karya,2001), hal. 75

bekerja di dalam bidang kependidikan dan kepengajaran yang ikut bertanggung jawab dalam membantu anak didik mencapai kedewasaan masing-masing. Guru dalam pengertian tersebut bukan hanya sekedar orang yang berdiri di depan kelas untuk menyampaikan materi pengetahuan (mata pelajaran) tertentu, akan tetapi guru adalah anggota masyarakat yang harus ikut serta dan berjiwa bebas serta kreatif dalam mengarahkan perkembangan peserta anak didiknya untuk menjadi anggota masyarakat sebagai orang dewasa.¹¹

Peran guru dalam kegiatan pembelajaran sangatlah signifikan. Guru sebagai pengarah, pembimbing, dan fasilitator. Sebagai fasilitator, guru memberikan layanan untuk mempermudah siswa dalam menerima pembelajaran, termasuk didalamnya pemilihan bahan ajar, media strategi mengajar dan penilaian.

Madrasah Tsanawiyah merupakan lembaga formal yang berada di bawah naungan Departemen Agama tentunya banyak mengajarkan pelajaran keagamaan dibandingkan sekolah umum lainnya. Mengajarkan pelajaran keagamaan pada anak tampaknya tidak mudah mengajarkan mata pelajaran umum. Pada mata pelajaran fiqih, aspek fiqih menekankan pada kemampuan memahami praktek beribadah dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pengertian ini, mata pelajaran fiqih merupakan wadah yang vital dalam melakukan syarat dan rukunnya ibadah peserta didik.

Pada tingkat SMP/MTs guru tidak hanya memberi bekal kemampuan untuk membaca, menulis, apalagi berhitung. Tetapi guru juga harus memberikan unsur sikap belajar dan sikap sosial yang diperoleh dari konsep penerapan materi

¹¹ A. Samana, *Profesionalisme Keguruan*, (Yogyakarta : Penernit Kanisius, 1994), hal. 27

yang diajarkan setiap mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran Fiqih. Sekolah sebagai bagian integral dari masyarakat perlu dikembangkan sebagai pusat pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sepanjang hayat, yang mampu memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran demokratis.

Permasalahan yang saat ini yang masih sering di jumpai dalam hal pembelajaran adalah keterbatasan atau kurangnya perhatian guru dalam hal penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan lebih khususnya dalam hal materi agama. Dalam hal ini model pembelajaran yang digunakan oleh guru kebanyakan adalah model ceramah atau metode tradisional. Yang mana guru menyampaikan materi dan peserta didik mendengarkan. Sehingga dalam proses belajar dan mengajar peserta didik hanya berpusat pada guru dan peserta didik mendapatkan materi hanya dari guru saja, sehingga peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi dengan masalah kehidupan dunia nyata. Hal tersebut juga bisa menjadikan siswa terkadang jenuh dan bosan terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Siswa dapat belajar mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan kehidupan baik secara pribadi maupun kehidupan bermasyarakat melalui mata pelajaran Fiqih

Pembelajaran Fiqih haruslah memberikan pengalaman belajar untuk siswa. Hal ini diperkuat dengan pendapat Piaget yang dikutip oleh Hadisubroto menyatakan bahwa yang memegang peranan penting bagi pendorong lajunya perkembangan kognitif anak yaitu pengalaman langsung. Teori belajar Gestalt

pula menyebutkan hal serupa, teori belajar ini menyatakan bahwa proses untuk mengembangkan pemahaman pada suatu situasi permasalahan, salah satunya merupakan prinsip penerapan belajar berdasarkan pengalaman.¹²

Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri siswa sendiri, lebih lanjut prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, siswa akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari. Jadi, dalam pembelajaran murid harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.¹³

Berdasarkan hasil observasi di MTs Al Ma'arif Tulungagung yang sudah dijelaskan di atas, bahwa pembelajaran yang disampaikan cenderung dikuasai oleh guru, guru hanya memberikan pengajaran sedangkan siswa sedikit diberi kesempatan untuk mengembangkan argumennya dan siswa yang tidak mengetahui materi akan cenderung diam dan tidak bertanya. Sehingga proses pembelajaran akan berjalan satu arah saja.

Memperhatikan kondisi di atas perlu adanya suatu perubahan yang mendukung dalam proses pembelajaran di kelas sehingga diharapkan adanya peningkatan mutu dan kualitas pembelajarannya. Salah satu perubahan yaitu

¹² Ismawati Alidha Nurhasanah dkk, Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya, Jurnal Pena Ilmiah : Vol. 1, No. 1 (2016) hal. 611-612

¹³ Endang Komara, *Model Pembelajaran Efektif*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010) hal. 120

perubahan penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa serta menyukai mata pelajaran fiqih, dan diharapkan dengan metode pembelajaran Role Playing ini siswa diharapkan mendapat hasil belajar mencapai KKM yang sudah ditentukan. Dalam Role Playing peserta didik dapat bekerja dalam tim yang heterogen. Peserta didik tersebut di berikan tugas untuk memerankan suatu karakter tertentu. Metode Role Playing bertujuan untuk membentuk peserta didik menemukan jati dirinya di dunia sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok.

Artinya melalui bermain peran peserta didik belajar konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilakudirinya dan perilaku orang lain.¹⁴

Sebagai langkah awal untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang seperti itu, maka penulis mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas VII MTs Al Ma'arif Tulungagung”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

a) Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu ;

- a. Pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher center)
- b. Siswa hanya menerima materi dari guru

¹⁴ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara,2009), hal.26

- c. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaitkan materi dengan masalah kehidupan dunia nyata
- d. Rendahnya hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran.

b) Pembatasan Masalah

Untuk mengatasi agar permasalahan yang akan dibahas tidak meluas, maka penulis perlu memberikan batasan-batasan permasalahan anantara lain sebagai berikut :

- a. Subjek-subjek penelitian hanya terdiri atas siswa kelas VII MTs Al Ma'arif Tulungagung
- b. Penerapan model pembelajaran Role Playing (bermain peran) pada mata pelajaran Fiqih
- c. Peneliti mencari pengaruh model pembelajaran Role Playing (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran Fiqih kelas VII MTs Al Ma'arif Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas VII ranah kognitif pada mata pelajaran Fiqih di MTs Al Ma'arif Tulungagung
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas VII ranah Psikomotorik pada mata pelajaran Fiqih di MTs Al Ma'arif Tulungagung

3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkannya pada mata pelajaran Fiqih di MTs Al Ma'arif Tulungagung.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menjelaskan pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas VII ranah kognitif pada mata pelajaran Fiqih di Mts Al Ma'arif Tulungagung
2. Untuk menjelaskan pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas VII ranah Psikomotorik pada mata pelajaran Fiqih di Mts Al Ma'arif Tulungagung
3. Untuk menjelaskan pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkannya pada mata pelajaran Fiqih di Mts Al Ma'arif Tulungagung

Model pembelajaran *Role Playing* digunakan agar siswa fahan dengan materi tersebut dan mampu meneraokan dalam kehidupan setiap hari serta mampu menyelesaikan kewajiban ibadah dengan baik dan benar.

E. Kegunan Penelitian

1. Secara Teoristis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan terutama tentang pengaruh model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Kepala MTs Al Ma'arif Tulungagung

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk mengambil kebijakan yang tepat dalam membantu meningkatkan hasil belajar sekaligus meningkatkan mutu pendidikan.

b. Bagi Guru MTs Al Ma'arif Tulungagung

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran di dalam kelas.

c. Bagi Siswa MTs Al Ma'arif Tulungagung

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti lain

Bagi penulis yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang meningkatkan mutu pendidikan melalui penerapan metode role playing (bermain peran) dalam pembelajaran disekolah.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan penelitian¹⁵. Berdasarkan pada uraian yang telah disampaikan maka penulis menentukan hipotesis yaitu :

¹⁵ Sugiono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung : ALFABETA CV,2012), hal. 84.

1) Hipotesis Alternatif (Ha)

- a) Ada pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa kelas VII MTs Al Ma'arif Tulungagung
- b) Ada pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar ranah Psikomotorik siswa kelas VII MTs Al Ma'arif Tulungagung
- c) Ada pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkannya pada siswa kelas VII MTs Al Ma'arif Tulungagung.

2) Hipotesis Nol (Ho)

- a) Tidak ada pengaruh Ada pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa kelas VII MTs Al Ma'arif Tulungagung
- b) Tidak ada pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar ranah Psikomotorik siswa kelas VII MTs Al Ma'arif Tulungagung
- c) Tidak ada pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkannya pada siswa kelas VII MTs Al Ma'arif Tulungagung

G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami istilah yang dipakai dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah sebagai berikut:

1. Definisi Konseptual

a. Model Pembelajaran Role Playyng

Role Playing dalam dunia pendidikan merupakan salah satu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dilakukan dengan memerankan tokoh hidup dalam kehidupan nyata ataupun sebagai benda mati. Model pembelajaran role playing juga dikenal dengan nama model pembelajaran bermain peran. Model pembelajaran ini dimulai dengan pengorganisasian kelas secara kelompok. Masing-masing kelompok memperagakan atau menampilkan skenario yang telah disiapkan guru.¹⁶

Menurut Kokom Kumalasari, Role Playing adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Biasanya dilakukan melalui pemeranan sebagai tokoh hidup atau benda mati dan dilakukan lebih dari satu orang sesuai apa yang akan ditampilkan atau diperankan.¹⁷

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan

¹⁶ Heru Subagyo, *Roleplay*, (Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejurusan,2013), hal.30

¹⁷ Kokom Kumalasari, *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung :Refika Aditama,2011), hal.

proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seseorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.¹⁸

Hasil Belajar adalah pola-pola perbuatan, terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahudab dari tidak mengerti menjadi mengerti.¹⁹

Kegiatan proses belajar mengajar yang berlangsung pastinya akan menghasilkan hasil belajar yaitu tujuan yang diharapkan. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menuju pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional dalam siklus input, proses, dan hasil. Hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses, begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar setelah mengalami belajar siswa menjadi berubah perilakunya dibanding sebelumnya.²⁰

c. Fiqih

Fiqih adalah berasal dari kata al-Fiqhu secara bahasa berarti al-Fahmu (pemahaman) saja, sedangkan arti secara istilah adalah ilmu tentang hukum-hukum syariat yang praktis yang diambil dari dalil-dalilnya yang terperinci, atau ilmu yang menerangkan tentang hukum-

¹⁸ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hal.3

¹⁹ Oemar Malik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara,2014), hal. 30

²⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), hal.44

hukum syar'i yang berkaitan dengan perbuatan-perbuatan para mukallaf yang dikeluarkan dari dalil-dalilnya yang terperinci.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa fiqih bukanlah hukum syar'i itu sendiri, tetapi interpretasi terhadap hukum syar'i. Sedangkan syariat sendiri adalah segala ketentuan Allah yang disyariatkan kepada hamba-hamba-Nya, baik yang mencakup aqidah, ibadah, akhlaq, dan muamalah.

Fiqih ibadah adalah perkataan dan perbuatan para mukallaf yang berhubungan langsung dengan Allah SWT yang dibahas dalam fiqih ibadah adalah masalah-masalah thaharoh, sholat, zakat, puasa dan haji.²¹

2. Penegasan Operasional

a. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar

Hasil belajar adalah penilaian yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan tes tulis. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran role playing ini peserta didik mendapatkan hasil belajar sesuai dengan KKM yang sudah ditentukan.

Secara operasional dalam penelitian pengaruh model pembelajaran Role Playing (bermain peran) terhadap hasil belajar

²¹ Syakur Janaluddin, Kuliah Fiqih Ibadah (Yogyakarta : Percetakan Muhammadiyah "Gramasurya",2015), hal.1

siswa adalah penelitian ilmiah yang ingin mengetahui apakah ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan metode Role Playing pada mata pelajaran Fiqih khususnya.

Peneliti membagi beberapa kelompok kecil yang mana ada kelompok eksklusif dan kelompok reguler yang berguna untuk bisa menilai untuk melihat seberapa fahamnya siswa terhadap materi yang didampai, kemudian peneliti juga melakukan tes hasil belajar siswa untuk mengambil data siswa, dan melakukan dokumentasi untuk menunjang atau mendukung penelitian ini.

H. Diskriptif Pembahasan

Untuk memudahkan pemahaman yang berkaitan dengan penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya diskriptif pembahasan yang jelas, sebagai berikut :

1. Bab I Pemahaman , pada bab ini penulis menguraikan tentang pokok-pokok masalah antara lain latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.
2. Bab II Landasan Teori, pada bab ini berisi tentang landasan teori yang membahas Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playyng Terhadap Hasil Belajar siswa MTs kelas VIII di MTs Al Ma'arif Tulungagung
3. Bab III Metode Penelitian, pada bab ini berisikan prosedur penelitian yang membahas tentang metode penelitian yang digunakan, variabel

penelitian, populasi, sampel, sampling serta membahas kisi-kisi instrumen, sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data. .

4. Bab IV Hasil Penelitian, bab ini berisikan hasil dari penelitian yang terdiri atas keadaan mengenai situasi MTs Al Ma'arif Tulungagung meliputi sejarah berdirinya sekolah, keadaan gedung, administrasi dll. Selain itu juga berisikan laporan hasil angket keadaan siswa mengenai perencanaan program tersebut
5. Bab V Pembahasan, pada bab ini berisi analisis data yang memuat data hasil penelitian yang meliputi data angket, dan observasi dan data dokumentasi.
6. Bab VI Penutup, pada bab ini berisikan penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.