

**STUDI KOMPARASI HASIL BELAJAR FIQIH SISWA KELAS VIII  
DENGAN PENERAPAN METODE CERAMAH DAN METODE  
ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA KARTU  
DI MTS MIFTAHUSSALAM KAMBENG  
TAHUN AJARAN 2020/2021  
SKRIPSI**



**OLEH  
MELIA RIMA AFIANTI  
NIM. 210316183**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO  
TAHUN 2020**

## ABSTRAK

**Afianti, Melia Rima, 2020.** *Studi Komparasi Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas VIII Dengan Penerapan Metode Ceramah Dan Metode Role Playing Berbantuan Media Kartu Di MTs Miftahussalam Kambeng Tahun Ajaran 2020/2021.* **Skripsi,** Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing Pryla Rochmawati, M.Pd.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Metode Ceramah, Metode *Role Playing*, Media Kartu

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar yang rata-rata dibawah KKM Fiqih. KKM Fiqih kelas VIII di MTs Miftahussalam adalah 72. Masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM. Banyak faktor yang mempengaruhinya. Diantaranya yakni, guru menerapkan metode pembelajaran yang monoton. Siswa merasa bosan sehingga di dalam kelas mengantuk bahkan sampai tidur. Hal itu mengakibatkan hasil belajar menjadi kurang maksimal. Selain metode ceramah yang biasa diterapkan, salah satu alternatif metode dengan media pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan penerapan metode *role playing* berbantuan media kartu. Diasumsikan bahwa penerapan metode *role playing* berbantuan media kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa siswi pada mata pelajaran Fiqih.

Adapun tujuan penelitian ini adalah : (1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VIII dengan penerapan metode ceramah di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021. (2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VIII dengan penerapan metode *role playing* bebantuan media kartu di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021. (3) Untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar siswa kelas VIII antara kelas yang menggunakan metode ceramah dan metode *role playing* berbantuan media kartu pada mata pelajaran fiqih di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021.

Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* (eksperimen semu) dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam rancangan ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa siswi kelas VIII, dengan sampel 38 siswa yang terdiri dari 19 siswa kelas eksperimen dan 19 kelas kontrol. Menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dengan tes dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data dengan menggunakan uji hipotesis (t-test).

Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa: (1) Hasil belajar siswa kelas VIII dengan penerapan metode ceramah di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021 mempunyai nilai rata-rata 78,94. (2) Hasil belajar siswa kelas VIII dengan penerapan metode *role playing* bebantuan media kartu di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021 mempunyai rata-rata 88,42. (3) Ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan metode ceramah dan metode *role playing* berbantuan media kartu pada mata pelajaran fiqih di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021. Hal ini dapat ditunjukkan oleh nilai  $t_{hitung} = 2,907$ , sedangkan untuk taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $N = 38$ , diperoleh nilai  $t_{tabel} 2,028$  jadi  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,907 > 2,028$ , yang berarti  $H_0$  ditolak.

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Melia Rima Afianti  
NIM : 210316183  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Penelitian : Studi Komparasi Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas VIII Dengan Penerapan Metode Ceramah Dan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Di MTs Miftahussalam Kambeng Tahun Ajaran 2020/2021

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah

Pembimbing

Tanggal, 6 November 2020



**Pryla Rochmawati, M.Pd.**  
NIP. 198103162011012003

Mengetahui,  
Ketua

Jurusan Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



**Kharisul Wathoni, M.Pd.I**  
NIP. 197306252003121002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara :

Nama : **MELIA RIMA AFIANTI**  
NIM : 210316183  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : **STUDI KOMPARASI HASIL BELAJAR FIQH SISWA KELAS VIII DENGAN PENERAPAN METODE CERAMAH DAN METODE ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA KARTU DI MTS MIFTAHUSSALAM KAMBENG TAHUN AJARAN 2020/2021**

Telah dipertahankan pada sidang Munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada :

Hari : **Senin**  
Tanggal : **30 November 2020**

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam, pada :

Hari : **Senin**  
Tanggal : **14 Desember 2020**

Ponorogo, 14 Desember 2020

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Sidang : **Dr. MUHAMMAD THOYIB, M.Pd**
2. Penguji I : **Dr. ANDHITA DESSY WULANSARI, M.Si**
3. Penguji II : **PRYLA ROCHMAHWATI, M.Pd**

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Melia Rima Afianti

NIM : 210316183

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Studi Komparasi Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas VIII Dengan Penerapan Metode Ceramah Dan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Di MTs Miftahussalam Kambeng Tahun Ajaran 2020/2021

Menyatakan bahwa skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [ethesis.iainponorogo.ac.id](http://ethesis.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 20 Desember 2020

Yang Membuat Pernyataan



**MELIA RIMA AFIANTI**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Melia Rima Afianti  
NIM : 210316183  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Studi Komparasi Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas VIII  
Dengan Penerapan Metode Ceramah Dan Metode *Role  
Playing* Berbantuan Media Kartu Di MTs Miftahussalam  
Kambeng Tahun Ajaran 2020/2021

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 08 November 2020

Yang Membuat Pernyataan

  
MELIA RIMA AFIANTI

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 2 tahun 1989 pasal 1 ayat (1) bahwasannya pendidikan adalah usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan pengajaran, bimbingan, dan atau latihan bagi perannya di masa yang akan datang.<sup>1</sup> Dalam artian lain, pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan pada dirinya.<sup>2</sup>

Menurut Corey, dalam Syaiful Sagala konsep pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu. Menurut William H. Burton mengajar adalah upaya memberikan stimulus, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.<sup>3</sup>

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan formal dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Proses belajar mengajar meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai dengan evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>4</sup>

Masalah yang sering ditemui di sekolah adalah rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai. Jika belum, bagaimana yang belum dan apa sebabnya.<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> Redja Mudyahardjo, *Filsafat Ilmu Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 55.

<sup>2</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 79.

<sup>3</sup> Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2014), 61.

<sup>4</sup> Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 19.

<sup>5</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 3

Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dan pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh sebab itu dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai acuan dan dasar penilaian.<sup>6</sup>

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua, yakni siswa itu sendiri dan lingkungannya. Yang dipengaruhi oleh siswa itu sendiri yakni dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani, sedangkan yang dipengaruhi oleh lingkungan yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan dari lingkungan.<sup>7</sup>

Seperti yang sudah dijelaskan diatas, bahwasannya faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah metode, metode dan juga media. Metode adalah pola-pola umum kegiatan guru dengan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.<sup>8</sup> Metode adalah cara yang digunakan oleh pendidik dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Macam-macam metode dalam pembelajaran sangat banyak sekali macamnya. Diantaranya metode diskusi, ceramah, *role playing* (bermain peran) dan masih banyak lainnya.

Metode ceramah adalah cara penyajian pelajaran yang dilakukan oleh guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung dihadapan peserta didik. Ceramah dimulai dengan menjelaskan tujuan yang ingin dicapai, menyiapkan garis-garis besar

---

<sup>6</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2009), 3.

<sup>7</sup>*Ibid.*, 12.

<sup>8</sup>Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), 5.



yang akan dibicarakan, dan menghubungkan antara materi yang akan disajikan dengan bahan yang telah disajikan.<sup>9</sup>

Metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang sangat menyenangkan. Karena metode *role playing* merupakan pembelajaran dengan bermain peran. Dengan kata lain, *role playing* merupakan suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.<sup>10</sup>

*Role playing* dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati, dan untuk mengembangkan keterampilan sosial. Maka dengan metode *role playing* siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, dan mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru<sup>11</sup>

Selain menggunakan metode, dalam pembelajaran pun juga diperlukan media. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajar.<sup>12</sup> Walaupun penggunaan metode dan media sangat penting dalam proses pembelajaran, namun peran dari seorang guru tidak dapat tergantikan. Karena seyogyanya, media itu hanya sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi di dalam kelas.

Media dalam pembelajaran pun juga sangat beragam. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media kartu. Kartu merupakan media pembelajaran yang didalamnya terdapat informasi yang akan diterjemahkan oleh siswa, baik itu berupa gambar,

<sup>9</sup> Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, 181.

<sup>10</sup> Hisyam Zaini et.al, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Center for Teaching Staff Development UIN Sunan Kalijaga, 2008), 98.

<sup>11</sup> Ari Yanto, “Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS”, *Jurnal Cakrawala Pendas*, Volume I, No. 1, Januari 2015, 54.

<sup>12</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013),

pertanyaan atau jawaban pertanyaan, tergantung dari kreativitas guru dalam menuangkan materi pelajaran ke dalam kartu.<sup>13</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti ingin menerapkan metode ceramah dan metode *role playing* dengan berbantuan kartu. Metode *role playing* dan media kartu ini sangat berkaitan. Karena metode *role playing* yang dapat membuat siswa lebih aktif karena akan bermain peran sesuai dengan perannya masing-masing dengan berbantuan kartu tersebut. Metode ini akan diterapkan dalam mata pelajaran fiqih.

Fiqih menurut bahasa berasal dari “*faqih, yafqahu-fuqhan*” yang berarti mengerti atau paham. Meskipun para fuqaha mengartikannya dengan redaksi yang berbeda, pada intinya kata fiqih dapat diartikan sebagai pengetahuan dan pemahaman sesuatu.<sup>14</sup> Sedangkan mata pelajaran Fiqih sendiri adalah mata pelajaran yang termuat dalam pendidikan agama Islam yang memberikan pengetahuan tentang ajaran Islam dalam segi hukum syara’.

Adalah penting untuk memberikan mata pelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah karena memiliki tujuan untuk membekali peserta didik agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah, dan juga melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar.<sup>15</sup>

Berdasarkan observasi, peneliti menemukan beberapa hal ketika proses pembelajaran berlangsung, yakni metode pembelajaran kurang bervariasi. Sehingga, dalam proses pembelajaran di kelas tersebut siswa merasa jenuh. Waktu yang begitu singkat pun juga menjadi salah satu pemicunya. Selama proses pembelajaran Fiqih, mayoritas siswa kelas

---

<sup>13</sup> Denianto Yoga Sativa, *Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS I SMA Kolombo Sleman Yogyakarta* (Yogyakarta: UNY, 2012), 6.

<sup>14</sup> Dedi Supriyadi, *Fiqih Bernuansa Tasawuf Al-Ghazali: Perpaduan Antara Syariat dan Hakikat* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2008), 39.

<sup>15</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Pada Madrasah* (Jakarta: Dapag RI, 2014), 46.

VIII di MTs Miftahussalam Kambeng ini ramai sendiri, dan bahkan ada yang tertidur di dalam kelas. Sehingga, nilainya kurang dari KKM Fiqih yaitu 72. Oleh karena itu, diperlukan adanya metode dan media yang menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.<sup>16</sup>

Penggunaan metode *role playing* juga pernah diteliti. Salah satunya penelitian yang berjudul “pengaruh pembelajaran berbasis *role playing* pada materi sistem peredaran darah manusia terhadap minat dan hasil belajar biologi” yang kesimpulannya bahwa model pembelajaran berbasis *role playing* berpengaruh terhadap minat belajar siswa.<sup>17</sup> Selain itu, penggunaan media kartu juga pernah diteliti dengan judul “penggunaan media kartu untuk meningkatkan hasil belajar geografi siswa kelas XI IPS 1 SMA Kolombo Sleman Yogyakarta yang kesimpulannya bahwa pembelajaran yang dilakukan guru dapat berjalan dengan sangat baik dan setiap siklusnya mengalami peningkatan.<sup>18</sup>

Pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode ceramah dengan metode *role playing* berbantuan media kartu terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII pada mata pelajaran fiqih. Karena pelajaran fiqih merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan kegiatan ibadah maupun muamalah, sehingga metode *role playing* dengan media kartu dirasa cocok untuk diterapkan. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian kuantitatif dengan judul “***Studi Komparasi Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas VIII Dengan Penerapan Metode Ceramah Dan Metode Role Playing Berbantuan Media Kartu Di MTs Miftahussalam Kambeng Tahun Ajaran 2020/2021***”.

<sup>16</sup> Observasi kelas IX di MTs Miftahussalam pada tanggal 28 Oktober 2019.

<sup>17</sup> Rita Indriya Sari, Skripsi: “*Pengaruh Pembelajaran Berbasis Role Playing Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Biologi*”(Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2018), 53.

<sup>18</sup> Denianto Yoga Sativa, *Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Kolombo Sleman Yogyakarta*, 20.

## B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini terfokus dan terarah. Karena keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti baik dalam hal kemampuan, dana, waktu dan tenaga maka penelitian ini hanya membatasi masalah pada hasil belajar siswa siswi kelas VIII.

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VIII dengan penerapan metode ceramah di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VIII dengan penerapan metode *role playing* berbantuan media kartu di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas VIII yang signifikan antara kelas yang menggunakan metode ceramah dan metode *role playing* berbantuan media kartu pada mata pelajaran fiqih di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021?

## D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VIII dengan penerapan metode ceramah di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VIII dengan penerapan metode *role playing* berbantuan media kartu di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021
3. Untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar kelas VIII antara kelas yang menggunakan metode ceramah dan metode *role playing* berbantuan media kartu pada mata pelajaran fiqih di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi-referensi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Bukan hanya dalam mata pelajaran fiqih saja namun semua mata pelajaran yang sekiranya sesuai dalam penggunaan metode dan media pembelajaran ini.

##### 2. Manfaat Praktis

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

###### a. Bagi peneliti

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang metode *role playing* dengan media kartu dalam pembelajaran di madrasah dan menjadikan bekal bagi guru yang profesional kelak.

###### b. Bagi guru MTs Miftahussalam Kambeng, Slahung, Ponorogo

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan juga pertimbangan untuk meningkatkan hasil belajar di kelas.

###### c. Bagi siswa-siswi MTs Miftahussalam Kambeng, Slahung, Ponorogo

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa siswi bersemangat dalam kegiatan belajar di kelas dan juga meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih.

d. Bagi perpustakaan IAIN Ponorogo

Sebagai bahan koleksi dan referensi supaya digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan bagi mahasiswa lain.

e. Bagi pembaca

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan baru mengenai metode dan media pembelajaran.

## F. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan kemudahan dalam memahami terhadap penulisan skripsi ini peneliti menyajikan dalam bentuk beberapa bab. Adapun pembahasan dalam skripsi ini sebagai berikut:

**Bab Pertama**, adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

**Bab Kedua**, berisi tentang telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori metode *role playing*, media kartu, metode ceramah, hasil belajar, dan mata pelajaran fiqih.

**Bab Ketiga**, berisi tentang metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populai, sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

**Bab Keempat**, berisi temuan dan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengujian hipotesis) serta interpretasi dan pembahasan.

*Bab Kelima*, merupakan penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.



## BAB II

### TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

#### A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian terdahulu ada beberapa telaah pustaka yang peneliti temukan. Telaah pustaka tersebut yakni pertama, penelitian pada tahun 2016 yang diteliti oleh Lina Yariyani yang berjudul “Pengaruh metode pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) dan metode *role playing* terhadap hasil belajar IPA Biologi SMP”. Menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara ketiga kelompok pembelajaran yaitu pembelajaran menggunakan metode *make a match* adalah yang terbaik. Hal tersebut dapat dibuktikan pada  $F_{hitung}$  sebesar 83,431 dengan  $F_{tabel}$  diperoleh dari nilai tabel F pada taraf signifikansi 5% dengan ( $db_1 = 2$ ) dan ( $db_2 = 79$ ) yaitu  $F_{tabel}$  sebesar 3,11. Jadi  $F_{hitung} (83,431) > F_{tabel} (3,11)$ , maka  $H_0$  ditolak.<sup>19</sup> Persamaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti yakni variabel X dan Y sama-sama menggunakan metode *role playing* dan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya, jika di penelitian terdahulu menggunakan Uji F sedangkan penelitian yang akan peneliti teliti menggunakan Uji T.

Kedua, penelitian pada tahun 2017 oleh Hikmawati Nur yang berjudul “Perbandingan metode pembelajaran *role playing* dan metode pembelajaran artikulasi terhadap hasil belajar siswa pada materi pencemaran lingkungan kelas VII di MTs Negeri Gowa Kabupaten Gowa”. Menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan metode pembelajaran artikulasi pada materi pencemaran lingkungan. Implikasi pada penelitian ini yakni metode pembelajaran *role playing* lebih efektif digunakan dibandingkan metode

---

<sup>19</sup> Lina Yariyani, “Pengaruh metode pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) dan metode *role playing* terhadap hasil belajar IPA Biologi SMP” (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016)



pembelajaran artikulasi terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan pencemaran lingkungan.<sup>20</sup> Persamaannya sama-sama menggunakan *role playing* dan hasil belajar. Perbedaannya di penelitian terdahulu menggunakan metode pembelajaran artikulasi sedangkan penelitian yang akan peneliti teliti menggunakan metode ceramah.

Ketiga, penelitian pada tahun 2018 yang diteliti oleh Fera Sri Hidayati yang berjudul “Pengaruh Metode *Problem Solving* dengan Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Ma’arif Klego”. Menyimpulkan bahwasannya metode *problem solving* dengan menggunakan media gambar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar akidah akhlak siswa kelas VIII MTs Ma’arif Klego. Hal tersebut dibuktikan pada  $T_{hitung} (2,375) > T_{tabel} (2,05)$ , sedangkan nilai signifikansinya diketahui sebesar 0,025 dan nilai signifikansi tersebut dibawah 0,050 atau 5%, sehingga  $H_0$  ditolak.<sup>21</sup> Terdapat persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yakni jenis penelitiannya menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan variabel Y juga hasil belajar. Perbedaannya yaitu variabel bebasnya, yang mana dalam penelitian terdahulu variabel bebasnya metode *problem solving* dengan media gambar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah metode *role playing* dengan media kartu.

Keempat, penelitian pada tahun 2018 yang diteliti oleh Rita Indriya Sari yang berjudul “Pengaruh pembelajaran berbasis *role playing* pada materi sistem peredaran darah manusia terhadap minat dan hasil belajar biologi”. Menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis *role playing* berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji *one way anova* yang mempunyai nilai *Asymp.sig* sebesar  $0,002 <$

---

<sup>20</sup> Hikmawati Nur, *Perbandingan metode pembelajaran role playing dan metode pembelajaran artikulasi terhadap hasil belajar siswa pada materi pencemaran lingkungan kelas VII di MTs Negeri Gowa Kabupaten Gowa* (Skripsi: UIN Alaudin Makasar, 2017)

<sup>21</sup> Fera Sri Hidayati, “Pengaruh Strategi *Problem Solving* dengan Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Ma’arif Klego” (Skripsi: IAIN Ponorogo, 2018)

0,05. Sedangkan model *role playing* tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji *one way anova* yang mempunyai nilai *Asymp.sig* sebesar  $0,585 < 0,05$ .<sup>22</sup> Terdapat persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yakni jenis penelitiannya menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan variabel X dan Y nya sama-sama menggunakan *role playing* dan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikatnya. Penelitian terdahulu menggunakan 2 variabel terikat sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti hanya 1 variabel terikat.

Kelima, penelitian pada tahun 2020 yang diteliti oleh Rizky Wahyu Ningrum yang berjudul “Komparasi hasil belajar fikih dengan menggunakan metode ceramah dan metode *index card match* pada siswa kelas VIII di MTs Ma’arif 1 Ponorogo tahun pelajaran 2019/2020. Menyimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara yang menggunakan metode ceramah dengan metode *indeks card match* pada mata pelajaran fikih kelas VIII MTs Ma’arif 1 Ponorogo tahun pelajaran 2019/2020. Dibuktikan dengan uji “t” yang diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dimana nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,827. Sedangkan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%, sebesar 2,000 dan pada taraf signifikansi 1% diperoleh  $t_{tabel} = 2,660$ .<sup>23</sup> Terdapat persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti teliti yakni variabel X sama-sama metode ceramah dan variabel Y sama-sama hasil belajar. Perbedaannya, di penelitian terdahulu menggunakan metode *index card match* sedangkan penelitian yang akan peneliti teliti menggunakan metode *role playing* berbantuan media kartu.

<sup>22</sup> Rita Indriya Sari, “Pengaruh pembelajaran berbasis *role playing* pada materi sistem peredaran darah manusia terhadap minat dan hasil belajar biologi” (Skripsi: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018)

<sup>23</sup> Rizky Wahyu Ningrum, *Komparasi hasil belajar fikih dengan menggunakan metode ceramah dan strategi *index card match* pada siswa kelas VIII di MTs Ma’arif 1 Ponorogo tahun pelajaran 2019/2020* (Skripsi: IAIN Ponorogo, 2020)

## B. Landasan Teori

### 1. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Pengertian dari hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yakni “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu. Winkel dan Purwanto mengemukakan hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.<sup>24</sup> Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa.<sup>25</sup>

Menurut Benjamin Bloom dalam Nana Sudjana, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yakni:

#### 1) Ranah Kognitif

Yakni berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan (ingatan), pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

#### 2) Ranah Afektif

Yakni berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

#### 3) Ranah Psikomotorik

Yakni berkenaan dengan ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek dari ranah psikomotorik, yaitu gerakan refleksi, ketrampilan gerakan kasar,

---

<sup>24</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), 44-45.

<sup>25</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*, 37.

kemampuan perceptual, keharmonisan, gerakan ketrampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.<sup>26</sup>

#### **b. Faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Menurut teori Gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri sendiri maupun dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, yakni siswa itu sendiri dan lingkungannya. Yang pertama dari siswa itu sendiri, yakni yang berkaitan dengan kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Yang kedua dari lingkungannya, yakni yang berkaitan dengan sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan keluarga.

Pendapat senada dikemukakan oleh Wasliman, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor tersebut secara perinci uraian faktor internal dan eksternal sebagai berikut:

##### 1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Yang meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, ketekunan, sikap, motivasi belajar, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

##### 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan

---

<sup>26</sup> Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), 22-23.

keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang berantakan keadaan ekonominya, suami istri sering bertengkar, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, kebiasaan sehari-hari yang kurang baik dari orang tua berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.<sup>27</sup>

## 2. Metode Pembelajaran

### a. Pengertian Metode Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan kita sering terkecoh dengan istilah-istilah dalam pembelajaran seperti metode dan metode. Kedua hal tersebut merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.<sup>28</sup> Tujuan pembelajaran disampaikan kepada siswa diawal pembelajaran agar materi yang disampaikan kepada siswa dapat dipahami siswa dan dapat diingat siswa.

Metode secara bahasa berasal dari dua kata, yaitu *Meta* dan *hodos*. *Meta* berarti balik atau belakang, dan *hodos* yang berarti melalui atau melewati. Dalam bahasa Arab diartikan sebagai thariqah atau jalan. Dengan demikian, metode berarti jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Kata metode selanjutnya dihubungkan dengan kata “*logos*” yang berarti ilmu. Dengan demikian metodologi berarti ilmu tentang cara-cara atau jalan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan.<sup>29</sup>

<sup>27</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 12.

<sup>28</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2010), 126.

<sup>29</sup> Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2009), 176.

Metode merupakan salah satu “sub-system” dalam sistem pembelajaran yang tidak bisa dilepaskan begitu saja. Metode adalah cara atau prosedur yang dipergunakan oleh fasilitator dalam interaksi belajar dengan memperhatikan keseluruhan sistem untuk mencapai suatu tujuan.<sup>30</sup>

Istilah pembelajaran (*instruction*) bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai metode, metode, dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Beberapa ahli mengemukakan tentang pengertian pembelajaran, diantaranya:

- 1) Menurut Corey, pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu.
- 2) Menurut Muhammad Surya, pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalaman dari hasil individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.
- 3) Menurut Oemar Hamalik, pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi dalam tujuan pembelajaran.

---

<sup>30</sup> Sudiyono, *Strategi Pembelajaran Partisipatori di Perguruan Tinggi* (Malang: UIN Malang, 2006), 118.

- 4) Menurut Gagne dan Brigga, pembelajaran adalah rangkaian peristiwa yang mempengaruhi pembelajaran sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan mudah.<sup>31</sup>

Dengan demikian, metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh pendidik dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

### 3. Metode Ceramah

#### a. Pengertian Metode Ceramah

Metode ceramah adalah cara penyajian pelajaran yang dilakukan oleh guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung dihadapan peserta didik. Ceramah dimulai dengan menjelaskan tujuan yang ingin dicapai, menyiapkan garis-garis besar yang akan dibicarakan, dan menghubungkan antara materi yang akan disajikan dengan bahan yang telah disajikan.<sup>32</sup>

Selama berlangsungnya ceramah, guru bisa menggunakan alat bantu seperti gambar atau bahan agar uraiannya lebih jelas. Tetapi metode utama dalam proses pembelajaran di kelas adalah dengan berbicara sedangkan murid hanya mendengarkan dengan teliti dan mencatat pokok-pokok yang dikemukakan oleh guru.<sup>33</sup> Murid hanya duduk, melihat dan mendengarkan serta percaya bahwa apa yang disampaikan guru itu adalah benar. Murid mengutip ikhtisar ceramah semampu murid sendiri dan menghafalnya tanpa ada penyelidikan lebih lanjut oleh guru yang bersangkutan.

---

<sup>31</sup> Majid, *Strategi Pembelajaran*, hal 4.

<sup>32</sup> Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, 181.

<sup>33</sup> Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah: Wawasan Baru, Beberapa Metode Pendukung dan Beberapa Komponen Layanan Khusus* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 155.

## b. Langkah-langkah Metode Ceramah

Berikut ini adalah langkah-langkah dalam menggunakan metode ceramah, diantaranya:

### a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah:

- 1) Merumuskan tujuan yang ingin dicapai
- 2) Menentukan pokok-pokok materi
- 3) Mempersiapkan alat bantu<sup>34</sup>

### b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah:

- 1) Langkah pembukaan

Pada langkah ini merupakan langkah yang menentukan keberhasilan pelaksanaan ceramah.

- 2) Langkah penyajian

Pada langkah ini adalah tahap penyampaian materi pembelajaran dengan cara bertutur. Agar ceramah berkualitas sebagai metode pembelajaran, maka guru harus menjaga perhatian peserta didik agar tetap terarah pada materi yang sedang disampaikan.

- 3) Memberikan kesempatan yang sama kepada setiap peserta diskusi untuk mengeluarkan gagasan-gagasan dan ide-idenya.

- 4) Mengendalikan pembicaraan kepada pokok persoalan yang sedang dibahas. Hal ini sangat penting, sebab tanpa pengendalian biasanya arah pembahasan menjadi melebar dan tidak fokus.

---

<sup>34</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global* (Malang: UIN Maliki Press, 2012), 85.



c. Penutup

- 1) Membuat pokok-pokok pembahasan sebagai kesimpulan sesuai hasil diskusi.
- 2) Me-review jalannya diskusi dengan meminta pendapat dari seluruh peserta sebagai umpan balik untuk perbaikan selanjutnya.<sup>35</sup>

**c. Kelebihan Metode Ceramah**

Dibawah ini adalah kelebihan dalam menggunakan metode ceramah yakni:

- a. Dapat menampung kelas besar, tiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk mendengarkan, dan karena biaya yang diperlukan relatif murah.
- b. Konsep yang disajikan secara hirarki akan memberikan fasilitas kepada siswa.
- c. Guru dapat memberikan tekanan hal-hal yang penting hingga waktu dan energi dapat digunakan sebaik mungkin.
- d. Kekurangan atau tidak adanya buku pelajaran dan alat bantu pelajaran tidak menghambat terlaksananya pelajaran dengan ceramah.<sup>36</sup>

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswani Zain bahwa terdapat lima kelebihan metode ceramah, yakni:

- a. Guru dapat menguasai arah kelas
- b. Mudah mengorganisir kelas
- c. Dapat diikuti jumlah siswa yang banyak
- d. Guru mudah menerangkan pelajaran yang baik
- e. Mudah dilaksanakan dan mempersiapkan<sup>37</sup>

**d. Kekurangan Metode Ceramah**

<sup>35</sup> Ibid., 85.

<sup>36</sup> Aspiyah, *Pengaruh Metode Ceramah Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa SMAN 1 Keronjo* (Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah, 2008)

<sup>37</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswani Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 96.

Dibawah ini adalah kelemahan ketika menggunakan metode ceramah yakni:

- a. Pelajaran berjalan membosankan dan siswa menjadi pasif, karena tidak berkesempatan untuk menemukan sendiri oleh konsep yang diajarkan. Siswa hanya aktif membuat catatan saja.
- b. Kepadatan konsep-konsep yang diberikan dapat berakibat siswa tidak mampu menguasai bahan yang diajarkan.
- c. Pengetahuan yang diperoleh melalui ceramah lebih cepat terlupakan.
- d. Ceramah menyebabkan belajar siswa menjadi “belajar menghafal” yang tidak mengakibatkan timbulnya pengertian.

#### 4. Metode *Role playing*

Metode *Role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampakkan adanya perilaku siswa yang terlihat dalam suatu situasi, dan mendukung belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran.<sup>38</sup> *Role playing* digunakan untuk menjelaskan sikap dan konsep, rencana dan menguji penyelesaian masalah, membantu peserta didik menyiapkan situasi nyata dan memahami situasi sosial secara lebih mendalam.<sup>39</sup>

Berikut ini adalah langkah-langkah dalam bermain peran diantaranya:

- a. Persiapan
  - 1) Persiapan untuk bermain peran: memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahnya, mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapi.
  - 2) Memilih pemain: pilih secara sukarela, sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya.

<sup>38</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran: Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global* (Malang: UIN Maliki Press, 2012), 45.

<sup>39</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 170.

- 3) Mempersiapkan penonton: harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran, arahkan mereka bagaimana seharusnya berperilaku.
- 4) Persiapan para pemain: biarkan siswa mempersiapkan dengan sedikit mungkin campur tangan guru, sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang harus dilakukannya.

b. Pelaksanaan

- 1) Biarkan agar spontanitas
- 2) Biarkan siswa bermain bebas
- 3) Jangan biarkan penonton mengganggu

c. Tindak Lanjut

Diskusi tindak lanjut yang dapat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan siswa, melakukan bermain peran kembali.<sup>40</sup>

*Role play* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Dalam proses *role play* peserta diminta untuk:

- a. Mengandaikan suatu peran khusus, apakah sebagai mereka sendiri atau sebagai orang lain.
- b. Masuk dalam situasi yang bersifat simulasi atau skenario, yang dipilih berdasar relevansi dengan pengetahuan yang sedang dipelajari peserta atau materi kurikulum.
- c. Bertindak persis sebagaimana pandangan mereka terhadap orang yang diperankan.
- d. Menggunakan pengalaman-pengalaman peran yang sama pada masa lalu untuk mengisi gap yang hilang.<sup>41</sup>

<sup>40</sup> Ibid.,

<sup>41</sup> Hisyam Zaini et.al, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta:Center for Teaching Staff Development UIN Sunan Kalijaga, 2008), 99.

Pengajar melibatkan peserta didik dalam *role play* karena ada beberapa alasan dibawah ini.

- a. Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh.
- b. Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis.
- c. Menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit
- d. Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial
- e. Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif
- f. Memberi feedback yang segera bagi pengajar dan peserta didik.<sup>42</sup>

## 5. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara hafiah, media dapat dipahami sebagai perantara, tengah, atau pengantar maka media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan. Menurut *National Education Association* (NEA), bahwa media adalah bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT) Amerika, bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.<sup>43</sup>

Menurut Gagne yang dikutip oleh Hujair AH Sanaky, bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Sedangkan menurut Hadi Miarso, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan,

---

<sup>42</sup> Ibid., 100.

<sup>43</sup> Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik* (Bandung: Pustaka Setia, 2016), 130.

perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajar.<sup>44</sup>

#### **b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran**

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- 4) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran<sup>45</sup>

Manfaat media pembelajar baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar. Jadi, manfaat media pembelajaran yakni:

- 1) Lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajar.
- 3) Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi
- 4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.<sup>46</sup>

#### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka
- 2) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya

4.

<sup>44</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif –Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015),

<sup>45</sup> *Ibid.*, 5.

<sup>46</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif –Inovatif*, 5.

- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep kongkret
- 4) Memberi persamaan persepsi
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten
- 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.<sup>47</sup>

## 6. Media Kartu

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kartu yaitu kertas tebal berbentuk persegi panjang untuk berbagai keperluan. Kartu adalah media grafis bidang datar yang memuat tulisan, gambar, dan simbol tertentu. Fungsi kartu dalam media pembelajaran yakni untuk mempermudah siswa dalam pemahaman suatu konsep, sehingga hasil prestasi bisa lebih baik. Kartu dalam pembelajaranpun bisa berbagai bentuk dan model.<sup>48</sup>

Media kartu juga memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Kelebihan dari penggunaan media kartu adalah mudah dibawa, mudah dalam penyajian, mudah dibuat, mudah disimpan karena ukurannya tidak memerlukan tempat yang besar, cocok digunakan untuk kelompok besar dan kecil, dan dapat melibatkan semua siswa. Selain kelebihan fisik tersebut juga ada kelebihan lainnya diantaranya dapat dijadikan permainan yang menyenangkan, meningkatkan interaksi antar siswa, merangsang kemampuan berfikir, dan dapat meningkatkan motivasi siswa.

---

<sup>47</sup> *Ibid.*, 7.

<sup>48</sup> Dian Sulistiana, Skripsi: *Model Pembelajaran Cooperative Learning Menggunakan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sejarah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 38 Semarang Tahun Ajaran 2008/2009* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2009), 23.

Disamping ada kelebihan, media kartu juga memiliki kekurangan diantaranya; mudah rusak, bentuknya relatif tidak menarik, hanya berbentuk visual saja, dan cepat membosankan jika metode pengajaran kurang menarik.<sup>49</sup>

## 7. Kajian Tentang Pembelajaran Fiqih

### a. Pengertian Pembelajaran Fiqih

Pembelajaran diartikan sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran yang terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku, papan tulis, slide, film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan meliputi ruang kelas, perlengkapan audio visual, dan juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya.<sup>50</sup> Jadi, pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang disusun secara sistematis untuk memudahkan siswa dalam belajar.

Fiqih menurut bahasa berasal dari “*faqih, yafqahu-fuqhan*” yang berarti mengerti atau paham. Meskipun para fuqaha mengartikannya dengan redaksi yang berbeda, pada intinya kata fiqih dapat diartikan sebagai pengetahuan dan pemahaman sesuatu.<sup>51</sup>

Mata pelajaran Fiqih adalah mata pelajaran yang termuat dalam pendidikan agama Islam yang memberikan pengetahuan tentang ajaran Islam dalam segi hukum syara’.

<sup>49</sup> Khairunnisak, “Penggunaan Media Kartu sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh, Banda Aceh”, Jurnal Pencerahan Vol. 9 No. 2, 2015, 74.

<sup>50</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), 57.

<sup>51</sup> Dedi Supriyadi, *Fiqih Bernuansa Tasawuf Al-Ghazali: Perpaduan Antara Syariat dan Hakikat* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2008), 39.

## **b. Tujuan Pembelajaran Fiqih**

Pembelajaran fiqih diarahkan untuk mengantarkan peserta didik dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara kaffah (sempurna).

Pembelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat:

- 1) Mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam fiqih ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam fiqih muamalah;
- 2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial. Pengalaman tersebut diharapkan menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial.<sup>52</sup>

## **c. Ruang Lingkup Pembelajaran Fiqih**

Ruang lingkup fiqih di Madrasah Tsanawiyah meliputi ketentuan pengaturan hukum Islam dalam menjaga keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT dan hubungan manusia dengan sesama manusia. Adapun ruang lingkup mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah meliputi:

- 1) Aspek fiqih ibadah meliputi: ketentuan dan tatacara taharah, salat fardu, salat sunnah, dan salat dalam keadaan darurat, sujud, adzan dan iqamah, berzikir dan

---

<sup>52</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Pada Madrasah* (Jakarta: Dapag RI, 2014), 46.



berdoa setelah salat, puasa, zakat, haji dan umrah, kurban dan akikah, makanan, perawatan jenazah, dan ziarah kubur.

2) Aspek fiqh muamalah meliputi: ketentuan dan hukum jual beli, qirad, riba, pinjam-meminjam, utang piutang, gadai, dan agunan serta upah.<sup>53</sup>

### C. Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran dalam buku Sugiyono, kerangka berfikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka di atas, maka kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah jika pembelajaran fiqh menggunakan metode *role playing* maka hasil belajar siswa lebih tinggi dibandingkan pencapaian hasil belajar siswa yang menggunakan metode ceramah.

### D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis statistika dalam penelitian ini adalah:

**H<sub>0</sub>** : Tidak ada perbedaan hasil belajar fiqh kelas VIII yang signifikan antara yang menerapkan metode ceramah dan metode *role playing* berbantuan media kartu di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021

**H<sub>1</sub>** : Ada perbedaan hasil belajar fiqh kelas VIII yang signifikan antara yang menerapkan metode ceramah dan metode *role playing* berbantuan media kartu di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021.

---

<sup>53</sup> Ibid., 48.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yakni penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen, yakni metode penelitian yang bertujuan untuk meneliti hubungan antara dua variabel atau lebih pada hasilnya dengan kelompok yang tidak mengalami manipulasi, yang disebut dengan kelompok kontrol.

Berdasarkan bentuk desain eksperimen yang dikemukakan oleh Sugiyono, penelitian ini termasuk dalam *Quasi Experimental Design* yakni pengembangan dari *true experimental design*, yang mempunyai kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.<sup>54</sup>

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan menggunakan model *Nonequivalent Control Group Design*. *Nonequivalent Control Group Design* hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, yakni diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberi treatment dan setelah diberi treatment baik itu kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen diberi post test. Hanya saja, pada *Nonequivalent Control Group Design* kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Sedangkan *pretest-posttest control group design* dipilih secara random.<sup>55</sup>

**Tabel 3.1 Gambaran Instrumen Pemberian *Pretest* dan *Posttest***

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	✓	✓	✓
Kontrol	✓	X	✓

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 114.

<sup>55</sup> *Ibid.*, 116.

Pada penelitian ini kelas eksperimen akan diberi perlakuan menggunakan metode *Role Playing*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Sebelum penggunaan metode akan dilakukan *pretest*, kemudian setelah diberi perlakuan, maka diberi *posttest*.

Berikut ini langkah-langkah pembelajaran dikelas kontrol dan kelas eksperimen:

**Tabel 3.2**

**Langkah-langkah Proses Pembelajaran**

<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
<b>Langkah-langkah pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> berbantuan media kartu</b>	<b>Langkah-langkah pembelajaran dengan metode ceramah</b>
<p>1. Persiapan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Merumuskan tujuan pembelajaran</li> <li>b. Menyusun urutan penyajian materi untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus yang sudah ditetapkan</li> <li>c. Merumuskan materi tentang zakat</li> <li>d. Bila materi tentang zakat terlalu banyak, dapat dibagi menjadi 2 pertemuan.</li> </ol> <p>2. Pelaksanaan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Melakukan <i>pre test</i></li> <li>b. Guru sudah menyiapkan percakapan dan peran di dalam kertas yang berukuran kecil (seperti kartu)</li> <li>c. Lalu kartu tersebut ditempelkan di papan tulis</li> <li>d. Peserta didik diminta untuk mengambil kartu yang sudah ditempel</li> <li>e. Guru menjelaskan teknisnya</li> <li>f. Guru meminta siswa untuk membaca dan memahami isi tulisan dikartu</li> <li>g. Setelah memahami isi dari tulisan di kertas, guru meminta siswa untuk mengekspresikan isi percakapan di depan kelas.</li> <li>h. Guru melakukan <i>posttest</i> pada siswa</li> </ol>	<p>1. Persiapan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Merumuskan tujuan pembelajaran</li> <li>b. Menyusun urutan penyajian materi untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus yang sudah ditetapkan</li> <li>c. Merumuskan materi tentang zakat</li> <li>d. Bila materi tentang zakat terlalu banyak, dapat dibagi menjadi 2 pertemuan.</li> </ol> <p>2. Pelaksanaan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Melakukan <i>pre test</i></li> <li>b. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kepada siswa</li> <li>c. Guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab</li> <li>d. Meneliti kesulitan yang dialami siswa dengan bertanya kepada siswa.</li> <li>e. Guru melakukan <i>post test</i></li> </ol>

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono dalam buku metode penelitian pendidikan, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya merupakan jumlah orang tetapi juga karakter atau sifat yang dimiliki oleh obyek yang diteliti.<sup>56</sup> Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas VIII di MTs Miftahussalam Kambeng, Slahung, Ponorogo yang berjumlah 38 siswa. Dengan rincian, di kelas VIIIA berjumlah 19 siswa dan di kelas VIIIB berjumlah 19 siswa.

### 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajarinya semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.<sup>57</sup>

Dalam pengambilan sampel ini, penelitian menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Suharsimi Arikunto berpendapat bahwa untuk sekedar perkiraan, maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya. Selanjutnya jika subjeknya besar, maka dapat diambil 0-15 % atau 20-25% atau lebih.<sup>58</sup> Karena subjeknya kurang

---

<sup>56</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 117.

<sup>57</sup> *Ibid.*, 118.

<sup>58</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), 120.

dari 100, maka peneliti mengambil semua subjek. Jadi, keseluruhan sampel yang akan diteliti berjumlah 38 siswa.

### C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Cara ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif pula.

Adapun instrumen pengumpulan data dapat dilihat tabel dibawah ini.

**Tabel 3.3**  
**Instrumen Pengumpulan Data**

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Keterangan
Metode <i>Role playing</i> berbantuan media kartu	Kegiatan awal	a. Mengucap salam b. Berdoa sebelum memulai kegiatan c. Memperhatikan penjelasan guru	
	Kegiatan inti	a. Bersedia memainkan peran yang ditujukan kepadanya b. Bertanggung jawab dengan peran yang dimainkan c. Bertingkah laku sesuai dengan jalan cerita d. Siswa aktif selama pembelajaran	
	Kegiatan penutup	a. Menyimpulkan materi yang baru saja dimainkan b. Berdo'a sebagai penutup kegiatan	
Metode Ceramah	Kegiatan awal	a. Mengucap salam b. Berdoa sebelum memulai kegiatan	
	Kegiatan inti	a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kepada siswa	

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Keterangan
		b. Guru menyampaikan materi secara lisan c. Meneliti kesulitan yang dialami siswa dengan bertanya kepada siswa.	
	Kegiatan penutup	a. Menyimpulkan materi yang disampaikan b. Berdo'a sebagai penutup kegiatan	
Hasil belajar	Nilai mata pelajaran fiqih	a. Menjelaskan pengertian <i>zakat</i> dan dalilnya	Test pilihan ganda
		b. Menjelaskan <i>syarat wajib zakat Fitrah dan maal</i>	Test pilihan ganda
		c. Menjelaskan waktu mengeluarkan <i>zakat Fitrah dan maal</i>	Test pilihan ganda
		d. Menghitung <i>zakat</i> harta yang wajib dikeluarkan (pertanian, Emas, maadin)	Test pilihan ganda
		e. Menjelaskan orang yang berhak menerima ( <i>mustahiq</i> ) <i>zakat Fitrah dan maal</i>	Test pilihan ganda
		f. Menjelaskan macam-macam harta yang wajib dizakati	Test pilihan ganda

Berdasarkan instrumen pengumpulan data tersebut, masing-masing aspek pengamatan dikembangkan menjadi butir-butir pertanyaan yang akan digunakan dalam uji validitas dan reliabilitas instrumen.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik untuk melakukan penelitian ini adalah:

1. Tes

Menurut Amir Daien Indrakusuma dalam Suharsimi Arikunto, Tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan yang diinginkan tentang seseorang dengan cara tepat dan cepat.<sup>59</sup>

Tes diberikan dalam dua tahap yakni tes awal tentang zakat sebelum penerapan metode, digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Dan tes yang kedua pada akhir pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqh setelah penerapan metode.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode dengan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya.<sup>60</sup>

Dalam hal ini, peneliti akan mencari informasi tentang MTs Miftahussalam Kambeng, Slahung, Ponorogo tentang struktur organisasi sekolah dan segala sesuatu yang berkaitan dengan sekolah yang sudah dalam bentuk dokumen.

## 3. Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap obyek yang akan diteliti. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara pengamatan mengenai pelaksanaan pembelajaran dikelas.

## E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data diperoleh dari responden atau sumber data lain yang terkumpul.<sup>61</sup> Adapun analisis data dalam penelitian ini menggunakan SPSS. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah:

<sup>59</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 46.

<sup>60</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), 234.

<sup>61</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 207.

## 1. Tahap Pra Penelitian

### a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu derajat ketepatan instrumen. Maksudnya, instrumen yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan diukur.<sup>62</sup> Oleh karena itu, data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian.<sup>63</sup>

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan jenis validitas isi yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan.<sup>64</sup>

Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan mengkorelasikan skor item pertanyaan hasil uji coba dengan skor total menggunakan metode korelasi *product moment* dengan menggunakan program *SPSS* versi 25.

Dalam penghitungan validitas instrumen ini, kriteria dari validitas setiap item pertanyaan apabila koefisien korelasi ( $r_{hitung}$ ) lebih besar atau sama dengan  $r_{tabel}$  maka item tersebut dikatakan valid. Sebaliknya, apabila  $r_{hitung}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$  maka item tersebut dikatakan tidak valid. Selanjutnya apabila terdapat item-item pertanyaan yang tidak memenuhi kriteria validitas (tidak valid), maka item tersebut akan dibuang atau diperbaiki. Nilai  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% diperoleh sebesar 0,3246 dengan  $db=35$  dengan menggunakan aplikasi *SPSS* versi 25.

Uji validitas instrumen ini dilaksanakan di MTs Ma'arif Balong dengan jumlah peserta didik 37 siswa. Peneliti melakukan uji coba di sekolah tersebut karena MTs Ma'arif Balong memiliki status akreditasi yang sama dengan MTs Miftahussalam

---

<sup>62</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 245.

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 363.

<sup>64</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, 246.



Kambeng. Adapun hasil dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan dalam tabel rekapitulasi di bawah ini:

**Tabel 3.4**  
**Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen**

No.	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,600	0,3246	Valid
2	0,746	0,3246	Valid
3	0,449	0,3246	Valid
4	0,501	0,3246	Valid
5	0,586	0,3246	Valid
6	0,718	0,3246	Valid
7	0,528	0,3246	Valid
8	0,557	0,3246	Valid
9	0,388	0,3246	Valid
10	0,584	0,3246	Valid

Dari hasil penghitungan uji validitas item instrumen terdapat 10 item soal dan dari 10 soal tersebut dinyatakan valid semua. Sehingga keseluruhan item soal tersebut dapat digunakan semua dalam penelitian.

#### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat dipercayai sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama jika diujikan pada kelompok yang sama pada waktu yang berbeda.<sup>65</sup>

Teknik yang digunakan untuk menganalisis reliabilitas instrumen ini adalah dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dengan menggunakan bantuan program *SPSS* versi 25. Apabila *cronbach alpha* lebih besar dari 0,6 maka instrumen tersebut dikatakan reliabel dan apabila *cronbach alpha* kurang dari 0,6

<sup>65</sup> *Ibid.*, 248.

maka instrumen tersebut dikatakan tidak valid.<sup>66</sup> Kriteria uji reliabilitas instrumen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.5**

**Kriteria Reliabilitas Instrumen**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Reliabilitas</b>
0,00 – 0,200	Sangat Rendah
0,200 – 0,400	Rendah
0,400 – 0,600	Cukup
0,600 – 0,800	Tinggi
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi

**Tabel 3.6**

**Rekapitulasi Uji Reliabilitas Instrumen**

<b>Variabel</b>	<b>Jumlah Item Soal</b>	<b>Cronbach Alpha</b>	<b>Keterangan</b>
Metode <i>role playing</i> dengan media kartu	10	0,756	Reliabel

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa variabel metode *role playing* berbantuan media kartu memiliki *cronbach alpha* 0,756 dan terletak pada interval 0,600 – 0,800 dengan kriteria reliabilitas tinggi. Ini menunjukkan bahwa instrumen ini dapat dipercaya untuk digunakan pada penelitian dan dinyatakan reliabel.

## 2. Tahap Analisis Hasil Penelitian

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah residual yang diperoleh pada penelitian mempunyai distribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas

<sup>66</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, 75.

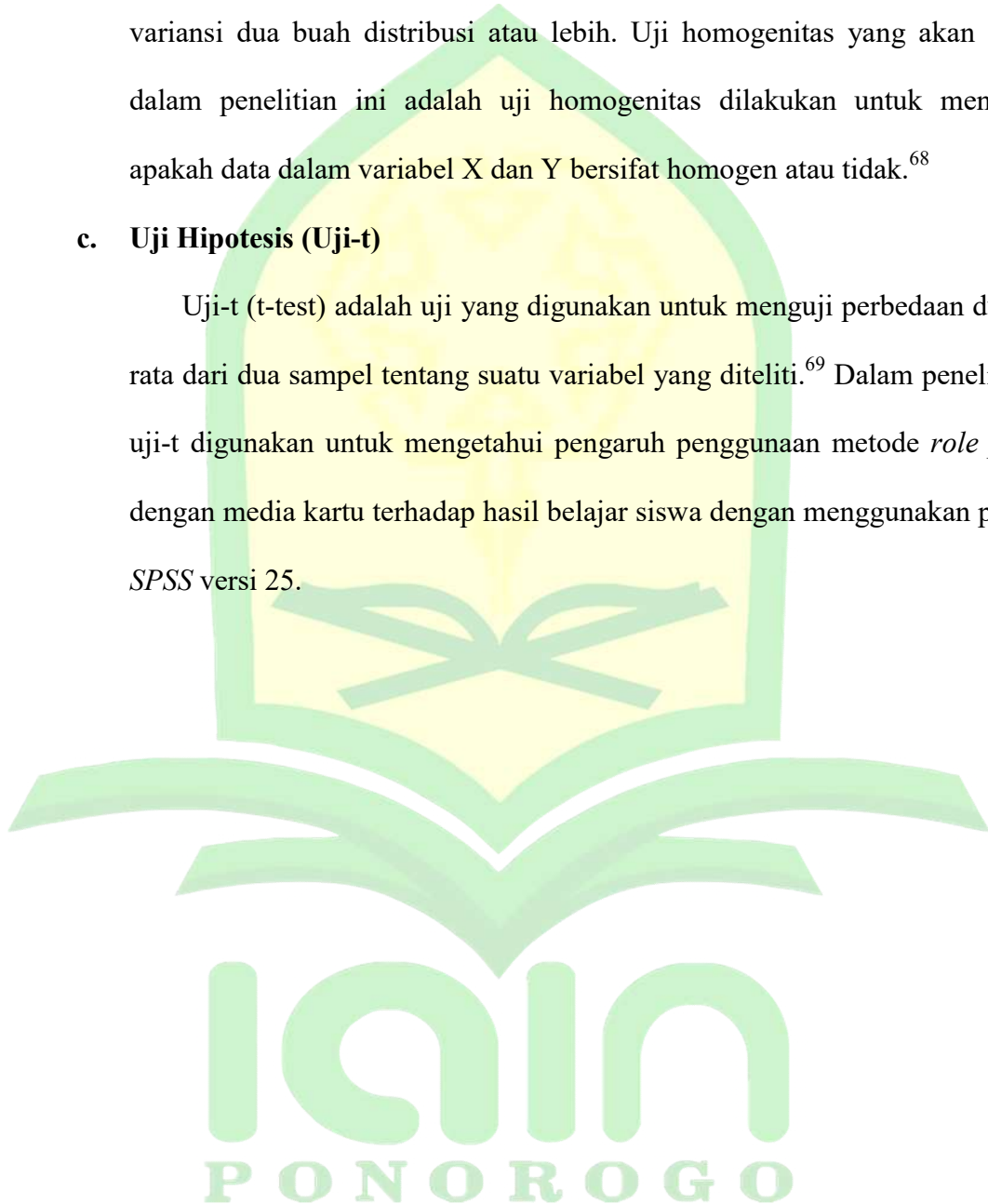
dilakukan dengan uji *kolmogorov smirnov*. Jika nilai signifikansi (*p-value*) > 0,05 maka  $H_0$  diterima yang artinya normalitas terpenuhi.<sup>67</sup>

**b. Uji Homogenitas**

Uji Homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak.<sup>68</sup>

**c. Uji Hipotesis (Uji-t)**

Uji-t (t-test) adalah uji yang digunakan untuk menguji perbedaan dua rata-rata dari dua sampel tentang suatu variabel yang diteliti.<sup>69</sup> Dalam penelitian ini uji-t digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *role playing* dengan media kartu terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan program SPSS versi 25.



---

<sup>67</sup> Agus Widarjono, *Analisis Multivariat Terapan Dengan Program SPSS, AMOS, dan SMARTPLS* (Yogyakarta: UPP STIM YKPN, 2015), 89-91..

<sup>68</sup> Anwar Hidayat, “Statistikan Penjelasan Lengkap Uji Homogenitas”, <https://www.statiskian.com/2003/01/uji-homogenitas.html>, diakses pada tanggal 10 Januari 2020 pukul 11.15 WIB.

<sup>69</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, 280.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah MTs Miftahussalam Kambeng

Berdirinya Madrasah Tsanawiyah Miftahussalam Kambeng Slahung Ponorogo tidak terlepas dari berdirinya Pondok Pesantren Miftahussalam yang dirintis oleh Bapak K.H. Ach. Dairobi, A.Md. sekitar tahun 1965-an.

Pada awal berdirinya Madrasah Miftahussalam dilatar belakangi munculnya gestapu/PKI, ketika itu para santri berlindung di Madrasah dan membentuk perlawanan terhadap PKI. Setelah gerakan gestapu berakhir dan para santri merasa aman, didirikanlah Madrasah Ibtida'iyah Miftahussalam sebagai tempat menuntut ilmu bagi kalangan anak-anak setingkat sekolah dasar. Beberapa tahun kemudian berdirilah Madrasah Tsanawiyah Miftahussalam pada sekitar tahun 1970-an. Yang pertama kali dipimpin oleh Bapak K.H. Ach. Dairobi, A.Md. Seiring dengan perkembangan santri dan juga perkembangan pendidikan keagamaan dan keintelektualan yang lebih luas, maka pada tahun 1984 berdirilah Madrasah Aliyah Miftahussalam.

Selama periode 1970 sampai sekarang Madrasah Tsanawiyah Miftahussalam mengalami dua kali pergantian kepala sekolah. Berawal dari Bapak K.H. Ach. Dairobi, A.Md. kemudian digantikan oleh putra beliau sendiri yang bernama Bapak Zaenal Arifin, M.Pd.I. sampai sekarang.

##### 2. Letak Geografis

Secara umum kondisi geografis Madrasah Tsanawiyah Miftahussalam terletak di jalan Soborejo, RT 01 RW 02, desa Kambeng, kecamatan Slahung, kabupaten Ponorogo, provinsi Jawa Timur. MTs Miftahussalam cukup kondusif untuk mengadakan kegiatan

pembelajaran, karena jauh dari keramaian. Dengan bertemakan yayasan Pondok Pesantren diharapkan dengan kondisi tersebut dapat menumbuhkan semangat dalam menuntut ilmu para santri atau siswanya. Letak Madrasah Miftahussalam ini dekat dari pemukiman penduduk dan diharapkan adanya kerja sama yang baik dan dapat memberikan dukungan dalam masyarakat di luar sekolah secara langsung.

### **3. Visi Misi dan Tujuan Madrasah Tsanawiyah Miftahussalam Kambeng**

#### **a. Visi Madrasah**

“Terwujudnya Lulusan Madrasah yang beriman, berilmu, dan beramal shaleh, serta memiliki kemampuan dalam bidang IPTEK, olah raga dan penguasaan keilmuan klasik serta berwawasan lingkungan.”

Indikator Visi :

- 1). Handal dalam pembinaan agama islam
- 2). Handal dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi
- 3). Unggul dalam prestasi olah raga
- 4). Unggul dalam penguasaan keilmuan klasik
- 5). Unggul dalam penerapan akhlakul karimah

#### **b. Misi Madrasah**

- 1) Menumbuh kembangkan sikap dan perilaku Islami.
- 2) Melaksanakan bimbingan dan pembelajaran secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sehingga siswa dapat berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- 3) Menciptakan lingkungan Madrasah yang sehat, bersih, dan indah
- 4) Mengembangkan *life-skills* dalam setiap aktivitas pendidikan
- 5) Membiasakan siswa dengan akhlakul karimah

### c. Tujuan

- 1) Siswa dapat melaksanakan ibadah secara baik dan benar serta berakhlak mulia.
- 2) Mengacu pada visi, misi dan tujuan pendidikan nasional serta relevan dengan kebutuhan masyarakat.
- 3) Mengacu pada standar kompetensi lulusan yang sudah diciptakan oleh madrasah dan pemerintah.
- 4) Mengakomodasi masukan dari berbagai pihak yang berkepentingan termasuk komite Madrasah dan diputuskan oleh dewan pendidik yang dipimpin oleh kepala Madrasah.
- 5) Siswa dapat memahami khazanah keilmuan klasik.

### 4. Profil Singkat MTs Miftahussalam Kambeng

#### a. Identitas Madrasah

NSPN	: 20584922
Nama Madrasah	: MTs Miftahussalam
Alamat	: Jl. Soborejo RT 01/RW 02
Kelurahan/ Desa	: Kambeng
Kecamatan	: Slahung
Kabupaten/ Kota	: Ponorogo
Provinsi	: Jawa Timur
Telp./ HP	: (0352) 372045/ 081335483869
Jenjang	: MTs
Status	: Swasta
Tahun Berdiri	: 1971
Hasil Akreditasi	: A

## b. Kurikulum Madrasah

Berdasarkan kompetensi inti disusun mata pelajaran dan alokasi waktu yang sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan, sebagaimana tabel berikut.

## 1) Struktur Kurikulum MTs Miftahussalam

**Tabel 4.1**  
**Struktur Kurikulum**

Mata Pelajaran		Alokasi Waktu Per Minggu		
		VII	VIII	IX
<b>Kelompok A</b>				
1.	Pendidikan agama islam	2	2	2
	Qur'an Hadits	2	2	2
	Aqidah Akhlak	2	2	2
	Fiqih	2	2	2
	Sejarah Kebudayaan Islam	2	2	2
2.	Bahasa Arab	2	2	2
3.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	3	3	3
4.	Bahasa Indonesia	6	6	6
5.	Matematika	5	5	5
6.	Ilmu Pengetahuan Alam	5	5	5
7.	Ilmu Pengetahuan Sosial	4	4	4
8.	Bahasa Inggris	4	4	4
<b>Kelompok B</b>				
1.	Seni Budaya	2	2	2
2.	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	2	2	2
3.	Prakarya	2	2	2
4.	Bahasa Daerah	2	2	2

Mata Pelajaran		Alokasi Waktu Per Minggu		
		VII	VIII	IX
5.	Aswaja	1	1	1
6.	Kitab Kuning	1	1	1
Alokasi Waktu		47	47	47

Keterangan:

- a) Mempelajari seni budaya dapat memuat Bahasa Daerah
- b) Selain kegiatan intrakurikuler seperti yang tercantum di dalam struktur kurikulum di atas terdapat pula kegiatan ekstrakurikuler antara lain Pramuka (wajib), Usaga Kesehatan Madrasah, Palang Merah Remaja.
- c) Kegiatan ekstrakurikuler seperti pramuka (terutama), Unit Kesehatan Madrasah, Palang Merah Remaja, dan yang lainnya adalah dalam rangka mendukung pembentukan kompetensi sikap social peserta didik, terutama adalah sikap peduli. Disamping itu juga dapat dipergunakan sebagai wadah dalam penguatan pembelajaran berbasis pengamatan maupun usaha memperkuat kompetensi ketrampilannya dalam ranah konkrit. Dengan demikian kegiatan ekstrakurikuler ini dapat dirancang sebagai pendukung kegiatan kurikuler.
- d) Mata pelajaran kelompok A adalah kelompok mata pelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat. Mata pelajaran kelompok B yang terdiri atas mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya serta Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan adalah kelompok mata pelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat dan dilengkapi dengan konten local yang dikembangkan oleh pemerintah daerah.



- e) Bahasa Daerah sebagai muatan local dapat diajukan sebagai terintegrasi dengan mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya atau diajarkan secara terpisah apabila daerah pemerasa perlu untuk memisahkannya. Satuan pendidikan dapat menambah jam pelajaran per minggu sesuai dengan kebutuhan satuan pendidikan tersebut.
- f) Pendidikan Lingkungan Hidup sebagai muatan local disamping diajarkan secara monolitik juga diajarkan secara terintegrasi kedalam semua mapel wajib muat Bahasa Daerah.
- g) Sebagai pembelajaran tematik terpadu, angka jumlah jam pelajaran per minggu untuk tiap mata pelajaran adalah relatif. Guru dapat menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pencapaian kompetensi yang diharapkan.
- h) Jumlah alokasi waktu jam pembelajaran setiap kelas merupakan jumlah minimal yang dapat ditambah sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

## 2) Muatan Kurikulum

### a) Beban belajar

Beban belajar merupakan kegiatan yang harus diikuti peserta didik dalam satu minggu, semester, dan satu tahun pembelajaran.

- (1) Beban belajar dinyatakan dalam jam pembelajaran per minggu. Beban belajar satu minggu kelas VII, VIII, IX adalah 47 jam pembelajaran. Durasi setiap satu jam pembelajaran adalah 40 menit.
- (2) Beban belajar dikelas kelas VII, VIII, IX dalam satu semester paling sedikit 18 minggu paling banyak 20 minggu.
- (3) Beban belajar di kelas IX pada semester ganjil paling sedikit 18 minggu dan paling banyak 20 minggu.

(4) Beban belajar di kelas IX pada semester genap paling sedikit 14 minggu dan paling banyak 16 minggu.

(5) Beban belajar dalam satu tahun pelajaran paling sedikit 36 minggu dan paling banyak 40 minggu.

3) Muatan Lokal

**Tabel 4.2**

**Muatan Lokal**

No	Jam muatan lokal	Alokasi Waktu		
		VII	VIII	IX
1.	Bahasa daerah jawa	2	2	2
2.	Aswaja	1	1	1
3.	Kitab Kuning	1	1	1

c. Pendidik dan Tenaga Kependidikan

**Tabel 4.3**

**Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan**

NO	NAMA GURU	L/P	Jabatan	GURU MAPEL
1	Abdul Haris, S. Pd.	L	Guru	Penjaskes
2	Ahmad Khoirul Masduki, M. Pd.I.	L	Guru	IPS
3	Dewi Fitriana Anisatul Mustafidah, S. Pd.	P	Guru	Matematika
4	Didik Kristyono, S. T.	L	Guru/Waka	IPA
5	Haniek Syakiroh Rahmawati, S. Pd.I	P	Guru	Bhs. Arab
6	Ismun, S. Pd.I	L	Guru	PPKn
7	Jarwan, S. Pd.	L	Guru	Bhs. Indonesia
8	Kholidah Minahussa'adah, S. Pd.I	P	Guru	Bhs. Jawa
9	Parwoto, S. Pd.I	L	Guru/Waka	SKI
10	Uswatun Ni'mah, M. Pd.I	P	Guru	Qurdis
11	Wahyu Liana, S. H. I	P	Guru	Fikih

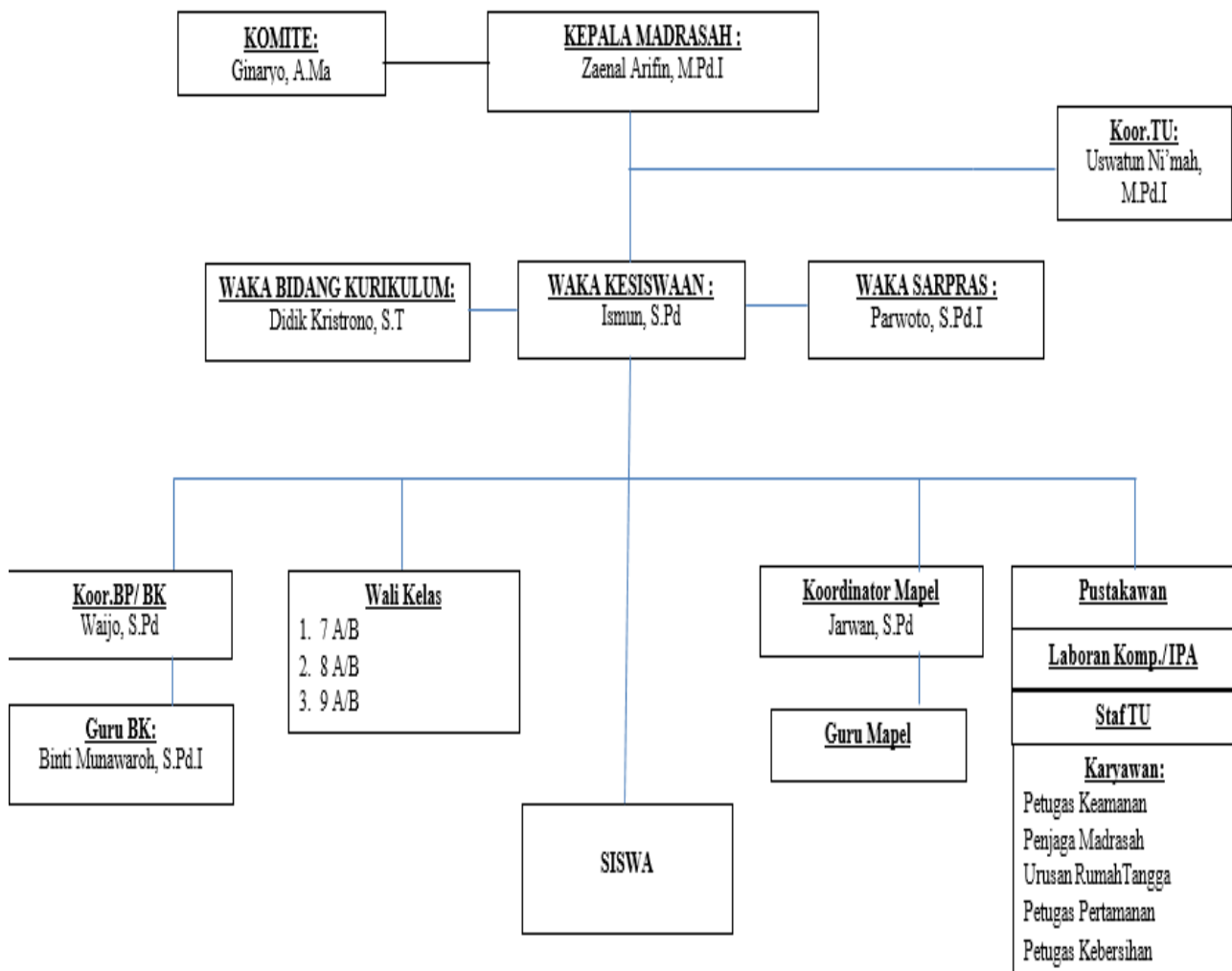
NO	NAMA GURU	L/P	Jabatan	GURU MAPEL
12	Zaenal Arifin, S. Ag	L	Guru/Kepala Madrasah	Akidah Akhlaq
13	Imroatul Abidah, S. Pd.	P	Tenaga Kependidikan	-

## 5. Struktur Organisasi MTs Miftahussalam

### Bagan 4.1

### Struktur Organisasi MTs Miftahussalam

SRTUKTUR ORGANISASI MTs MIFTAHUSSALAM  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019



## 6. Sarana dan Prasarana

### a. Sarana

Sarana pendidikan adalah semua perangkat, peralatan, bahan dan perabot yang secara langsung digunakan dalam proses pendidikan di sekolah. Berikut daftar sarana yang ada di Mts Miftahussalam:

**Tabel 4.4**

**Nama dan Jumlah Sarana di MTs Miftahussalam**

NO	Jenis Sarana	Jumlah	Keadaan		
			Baik	Sedang	Rusak
1	MEJA GURU	15	√		
2	KURSI GURU	15	√		
3	MEJA SISWA	65	√		
4	KURSI SISWA	130	√		
5	LEMARI KELAS	3	√		
6	JAM DINDING	15	√		
7	PAPAN TULIS	3	√		
8	MEJA TU	6	√		
9	KURSI TU	6	√		
10	KOMPUTER	2	√		
11	PRINTER	1	√		
12	LAPTOP	6	√		
13	TEMPAT SAMPAH	15	√		
14	TEMPAT CUCI TANGAN	10	√		
15	JAM DINDING	15	√		
16	KURSI PIMPINAN	2	√		
17	MEJA PIMPINAN	1	√		
18	KURSI MEJA TAMU	2 SET	√		
19	LEMARI PIMPINAN	1	√		
20	PAPAN STATISTIK	3	√		
21	FILLING CABINET	3	√		
22	TELEPHON	1	√		
23	PENANDA WAKTU	15	√		
24	ALAT PEMADAM KEBAKARAN	1	√		
25	ALAT PENANGKAL PETIR	1	√		
26	P3K	1 SET	√		
27	BAK CUCI	1	√		
28	TERMOMETER	1	√		
29	ROL METER	1	√		

NO	Jenis Sarana	Jumlah	Keadaan		
			Baik	Sedang	Rusak
30	BALOK KAYU	1	√		
31	TIMBANGAN	1	√		
32	KACA PEMBESAR	1	√		
33	KAKI TIGA	1	√		
34	PEMBAKAR SPIRTUS	1	√		
35	MODEL KERANGKA MANUSIA	1	√		
36	MODEL TUBUH MANUSIA	1	√		
37	GLOBE	1	√		
38	MISTAR	1	√		
39	POSTER GENETIKA	1	√		
40	RAK BUKU	7	√		
41	RAK MAJALAH	1	√		
42	MEJA BACA PERPUSTAKAAN	3	√		
43	KURSI BACA PERPUSTAKAAN	5	√		
44	BUKU INVENTARIS	1	√		
45	PEMBAKAR SPIRTUS	15	√		
46	KOTAK KONTAK	1	√		
47	GARPU TALA	1	√		
48	PROYEKTOR	1	√		
49	LCD	1	√		
50	PERATALAN BOLA VOLLY	1 SET	√		
51	PERALATAN SEPAK BOLA	1 SET	√		
52	PERALATAN TENIS MEJA	1 SET	√		
53	PERALATAN BADMINTON	1 SET	√		
54	TANDU	1	√		
55	SELIMUT	1	√		
56	TENSIMETER	1	√		

b. Prasarana

Prasarana pendidikan adalah semua kelengkapan dasar yang secara tidak langsung menunjang pelaksanaan proses pendidikan di sekolah. Berikut daftar prasarana yang ada di Mts Miftahussalam:

Tabel 4.5

## Nama dan Jumlah Prasarana di MTs Miftahussalam

NO	Jenis Prasarana	Jumlah	Keadaan		
			Baik	Sedang	Rusak
1	RUANG KELAS	6	√		
2	KANTOR GURU	1	√		
3	TOILET GURU	2	√		
4	TOILET SISWA	12	√		
5	RUANG TU	1	√		
6	RUANG UKS	1	√	√	
7	RUANG OSIS	1			
8	LAB. IPA	1		√	
9	LAB. KOMPUTER	1	√		
10	RUANG PERPUSTAKAAN	1	√		
11	RUANG PIMPINAN	1	√		
12	TEMPAT IBADAH	1	√		
13	RUANG KONSELING	1	√		
14	JAMBAN	12	√		
15	GUDANG	2	√		
16	TEMPAT BERMAIN/OLAHRAGA	1	√		
17	KANTIN	1	√		

## B. Deskripsi Data

Berdasarkan hasil pengumpulan data diperoleh gambaran tentang hasil penelitian, data diolah berdasarkan hasil tes dari penerapan metode *role playing* berbantuan media kartu yang telah dikumpulkan melalui alat pengumpul data yang berupa hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing* dengan media kartu dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah.

Dalam bab hasil penelitian ini disajikan mengenai analisis dan pembahasan hasil pengolahan data penelitian dengan menggunakan alat bantu komputer program SPSS versi 25 guna memecahkan permasalahan yang dirumuskan. Gambaran hasil penelitian di MTs Miftahussalam Kambeng diuraikan sebagai berikut:

### 1. Data *Pretest* Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas Eksperimen

Pengukuran data penggunaan metode *role playing* berbantuan media kartu menggunakan instrumen tes tulis berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Masing-masing jawaban benar diberi nilai 10 dan jawaban salah diberi nilai 0, dan yang tidak dijawab diberi nilai 0. Sehingga rentang nilai responden adalah 0 sampai dengan 100. Nilai *pretest* siswa di kelas eksperimen dengan penerapan metode *role playing* berbantuan media kartu adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6**

**Data *Pretest* Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas Eksperimen**

<b>NO.</b>	<b>NAMA</b>	<b>NILAI <i>PRETEST</i></b>
1.	Alam Bagus Sadewo	70
2.	Amalia Chasanah	50
3.	Ananda Chenya Ervina Agnestin	70
4.	Anisa Dwi Novitasari	80
5.	Aulia Zulfa Salsabila	80
6.	Aynur Rohmawati	60
7.	Binti Ismaul Fitroh	20
8.	Desi Trihapsari	70
9.	Faris Fathurroihan	60
10.	Hamidatun Ni'mah	70
11.	Marsela Mauliya Pertiwi	40
12.	Melani Ariska	70
13.	Muhammad Ichwanul Kusaini	50
14.	Nur Cholis	60
15.	Nutri Ridhal Zurrohkim	60
16.	Rizki Ani Anwar	40
17.	Umi Rohmatin	40
18.	Wahyu Ramadhani	50
19.	Yoga Aditya	30
<b>JUMLAH</b>		1070
<b>RATA-RATA</b>		56,32

Tabel 4.7

**Nilai-Nilai Statistik Variabel Data *Pretest* Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas Eksperimen**

Statistics		
pre_test_kelas_eksperimen		
N	Valid	19
	Missing	0
Mean		56,32
Median		60,00
Mode		70
Std. Deviation		16,737
Variance		280,117
Range		60
Minimum		20
Maximum		80
Sum		1070

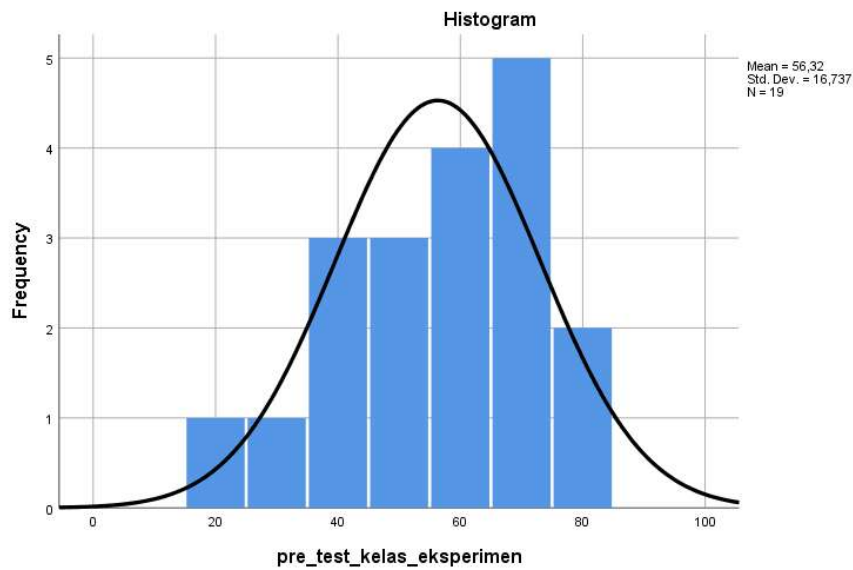
Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan program SPSS versi 25 diperoleh deskripsi statistik tentang variabel tersebut yang diperlihatkan pada tabel. Responden kelompok eksperimen sebanyak 19 siswa, berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat digambarkan bahwa pada data statistik didapatkan nilai antara 20 sampai 80, dimana 20 adalah nilai terendah dan 80 adalah nilai tertinggi. Dari data tersebut diperoleh nilai *mean* (rata-rata) 56,32, *median* 60 dan modus 70. Dari penyebaran data didapatkan (*range*) 60 dan simpangan baku 16,737.

Untuk memperjelas data di atas, digambarkan dalam histogram sebagai berikut:

Gambar 4.1

**Histogram Poligon Data *Pretest* Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas Eksperimen**





**Tabel 4.8**

**Nilai Kategori *Pretest* Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan**

**Media Kartu di Kelas Eksperimen**

**pre\_test\_kelas\_eksperimen**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	1	5,3	5,3	5,3
	30	1	5,3	5,3	10,5
	40	3	15,8	15,8	26,3
	50	3	15,8	15,8	42,1
	60	4	21,1	21,1	63,2
	70	5	26,3	26,3	89,5
	80	2	10,5	10,5	100,0
Total		19	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 4.8, diperoleh gambaran tentang nilai *pretest* pada kelas yang akan diterapkan metode *role playing* berbantuan media kartu kelas VIII pada mata pelajaran Fiqih. Pada kategori nilai tertinggi yaitu 80 ada 2 siswa atau sekitar 10,5%, siswa yang mendapat nilai 70 ada 5 siswa atau sekitar 26,3%, siswa yang mendapat nilai 60 ada 4 siswa atau sekitar 21,1%, siswa yang mendapat nilai 50 ada 3 siswa atau sekitar 15,8%, siswa yang mendapat nilai 40 ada 3 siswa atau sekitar 15,8%, siswa yang mendapat nilai

30 ada 1 siswa atau sekitar 5,8%, dan yang mendapat nilai terendah yaitu 20 ada 1 siswa atau sekitar 5,8%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari prosentasenya maka prosentase siswa yang mendapat nilai 70 lebih banyak dari pada nilai yang lain.

## 2. Data *Posttest* Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas Eksperimen

Nilai *posttest* penerapan metode *role playing* dengan media kartu pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.9**

### Data *Posttest* Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas Eksperimen

NO.	NAMA	NILAI <i>POSTTEST</i>
1.	Alam Bagus Sadewo	100
2.	Amalia Chasanah	70
3.	Ananda Chenya Ervina Agnestin	100
4.	Anisa Dwi Novitasari	90
5.	Aulia Zulfa Salsabila	100
6.	Aynur Rohmawati	80
7.	Binti Ismaul Fitroh	100
8.	Desi Trihapsari	90
9.	Faris Fathurroihan	70
10.	Hamidatun Ni'mah	100
11.	Marsela Mauliya Pertiwi	80
12.	Melani Ariska	90
13.	Muhammad Ichwanul Kusaini	80
14.	Nur Cholis	80
15.	Nutri Ridhal Zurrohkim	100
16.	Rizki Ani Anwar	90
17.	Umi Rohmatin	80
18.	Wahyu Ramadhani	90
19.	Yoga Aditya	90
<b>JUMLAH</b>		1680
<b>RATA-RATA</b>		88,42

Tabel 4.10

**Nilai-Nilai Statistik Variabel Data *Posttest* Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas Eksperimen**

Statistics		
post_test_kelas_eksperimen		
N	Valid	19
	Missing	0
Mean		88,42
Median		90,00
Mode		90 <sup>a</sup>
Std. Deviation		10,145
Variance		102,924
Range		30
Minimum		70
Maximum		100
Sum		1680

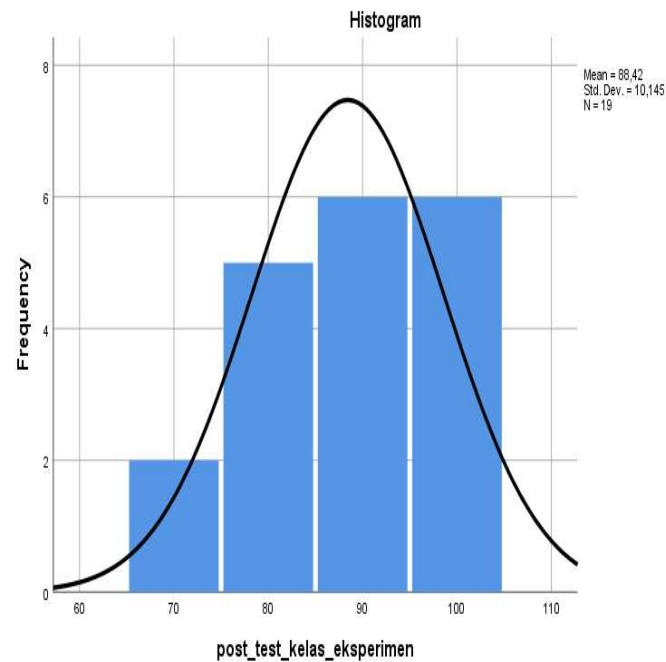
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan program SPSS versi 25 diperoleh deskripsi statistik tentang variabel tersebut yang diperlihatkan pada tabel. Responden kelompok eksperimen sebanyak 19 siswa, berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat digambarkan bahwa pada data statistik didapatkan nilai antara 70 sampai 100, dimana 70 adalah nilai terendah dan 100 adalah nilai tertinggi. Dari data tersebut diperoleh nilai *mean* (rata-rata) 88,42, *median* 90 dan modus 90. Dari penyebaran data didapatkan (*range*) 30 dan simpangan baku 10,145.

Untuk memperjelas data di atas, digambarkan dalam histogram sebagai berikut:

Gambar 4.2

**Histogram Poligon Data *Posttest* Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Kartu Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas Eksperimen**



Tabel 4.11

**Nilai Kategori *Posttest* Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan  
Media Kartu di Kelas Eksperimen**

		post_test_kelas_eksperimen			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	2	10,5	10,5	10,5
	80	5	26,3	26,3	36,8
	90	6	31,6	31,6	68,4
	100	6	31,6	31,6	100,0
Total		19	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 4.11, diperoleh gambaran tentang nilai *posttest* pada kelas yang diterapkan metode *role playing* berbantuan media kartu kelas VIII pada mata pelajaran Fiqih. Pada kategori nilai tertinggi yaitu 100 ada 6 siswa atau sekitar 31,6%, siswa yang mendapat nilai 90 ada 6 siswa atau sekitar 31,6%, siswa yang mendapat nilai 80 ada 5 siswa atau sekitar 26,3%, dan siswa yang mendapat nilai terendah yaitu 70 ada 2 siswa

atau sekitar 10,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari prosentasenya maka prosentase siswa yang mendapat nilai 100 dan 90 lebih banyak dari pada nilai 80 dan 70.

### 3. Data *Pretest* Penggunaan Metode Ceramah Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas Kontrol

Nilai *pretest* kelas kontrol yang akan diterapkan metode ceramah adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.12**

**Data *Pretest* Penggunaan Metode Ceramah  
Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas Kontrol**

<b>NO.</b>	<b>NAMA</b>	<b>NILAI <i>PRETEST</i></b>
1.	Anggun Sabela Putri Lestari	60
2.	Asmawati Wahidatul Jannah	70
3.	Dina Nuryanti	60
4.	Eka Citra Lestari	50
5.	Ervina Dwi Ariyanti	60
6.	Hasyim Mustofa	70
7.	Kristina Aprilia Rahma W	40
8.	Luthfi Dzulkarnain	50
9.	Maula Rasyidin N	30
10.	Muhammad Eka Saputra	50
11.	Muhammad Gholib Fiirdaus	70
12.	Muhammad Ihrom	60
13.	Nadya Nadzifatul Azizah	50
14.	Neysa Aurel Yuliana Renata	40
15.	Nur Mela	60
16.	Rifa Aldi Saputra	70
17.	Rizki Bayu Putra Ardiansyah	50
18.	Rohmatin Nur Qozanah	80
19.	Zyahwa Syavira Cheren	60
<b>JUMLAH</b>		1080
<b>RATA-RATA</b>		56,84

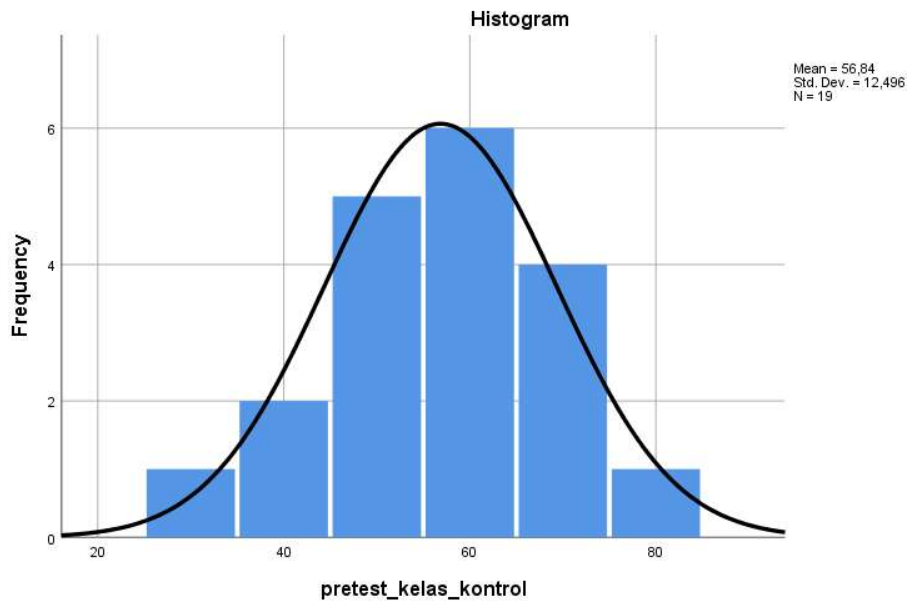
**Tabel 4.13**  
**Nilai-Nilai Statistik Variabel Data *Pretest* dengan Metode Ceramah Pada**  
**Mata Pelajaran Fiqih di Kelas Kontrol**

<b>Statistics</b>		
pretest_kelas_kontrol		
N	Valid	19
	Missing	0
Mean		56,84
Median		60,00
Mode		60
Std. Deviation		12,496
Variance		156,140
Range		50
Minimum		30
Maximum		80
Sum		1080

Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan program SPSS versi 25 diperoleh deskripsi statistik tentang variabel tersebut yang diperlihatkan pada tabel. Responden kelompok kontrol yang akan diterapkan metode ceramah sebanyak 19 siswa, berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat digambarkan bahwa pada data statistik didapatkan nilai antara 30 sampai 80, dimana 30 adalah nilai terendah dan 80 adalah nilai tertinggi. Dari data tersebut diperoleh nilai *mean* (rata-rata) 56,84, *median* 60 dan modus 60. Dari penyebaran data didapatkan (*range*) 50 dan simpangan baku 12,496.

Untuk memperjelas data di atas, digambarkan dalam histogram sebagai berikut:

**Gambar 4.3**  
**Histogram Poligon Data *Pretest* dengan Metode Ceramah Pada Mata**  
**Pelajaran Fiqih di Kelas Kontrol**



**Tabel 4.14**

**Nilai Kategori *Pretest* dengan Metode Ceramah Pada  
Mata Pelajaran Fiqih di Kelas Kontrol**

**pretest\_kelas\_kontrol**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30	1	5,3	5,3	5,3
	40	2	10,5	10,5	15,8
	50	5	26,3	26,3	42,1
	60	6	31,6	31,6	73,7
	70	4	21,1	21,1	94,7
	80	1	5,3	5,3	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 4.14, diperoleh gambaran tentang nilai *pretest* pada kelas yang akan akan diterapkan metode ceramah kelas VIII pada mata pelajaran Fiqih. Pada kategori nilai tertinggi yaitu 80 ada 1 siswa atau sekitar 5,3%, siswa yang mendapat nilai 70 ada 4 siswa atau sekitar 21,1%, siswa yang mendapat nilai 60 ada 6 siswa atau sekitar 31,6%, siswa yang mendapat nilai 50 ada 5 siswa atau sekitar 26,3%, siswa yang mendapat nilai 40 ada 2 siswa atau sekitar 10,5%, dan siswa yang mendapat nilai terendah 30 ada 1 siswa atau sekitar 5,3%, Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari

prosentasenya maka prosentase siswa yang mendapat nilai 60 lebih banyak dari pada nilai yang lain.

#### 4. Data *Posttest* dengan Metode Ceramah Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas Kontrol

Nilai *pretest* kelas kontrol dengan metode ceramah adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.15**

**Data *Posttest* Penggunaan Metode Ceramah  
Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas Kontrol**

<b>NO.</b>	<b>NAMA</b>	<b>NILAI <i>POSTTEST</i></b>
1.	Anggun Sabela Putri Lestari	80
2.	Asmawati Wahidatul Jannah	90
3.	Dina Nuryanti	70
4.	Eka Citra Lestari	80
5.	Ervina Dwi Ariyanti	70
6.	Hasyim Mustofa	80
7.	Kristina Aprilia Rahma W	80
8.	Luthfi Dzulkarnain	90
9.	Maula Rasyidin N	60
10.	Muhammad Eka Saputra	70
11.	Muhammad Gholib Fiirdaus	80
12.	Muhammad Ihrom	70
13.	Nadya Nadzifatul Azizah	90
14.	Neysa Aurel Yuliana Renata	80
15.	Nur Mela	70
16.	Rifa Aldi Saputra	80
17.	Rizki Bayu Putra Ardiansyah	70
18.	Rohmatin Nur Qozanah	100
19.	Zyahwa Syavira Cheren	90
<b>JUMLAH</b>		1500
<b>RATA-RATA</b>		78,94



**Tabel 4.16**  
**Nilai-Nilai Statistik Variabel Data *Posttest* dengan Metode Ceramah Pada**  
**Mata Pelajaran Fiqih di Kelas Kontrol**

**Statistics**

posttest_kelas_kontrol		
N	Valid	19
	Missing	0
Mean		78,95
Median		80,00
Mode		80
Std. Deviation		9,941
Variance		98,830
Range		40
Minimum		60
Maximum		100
Sum		1500

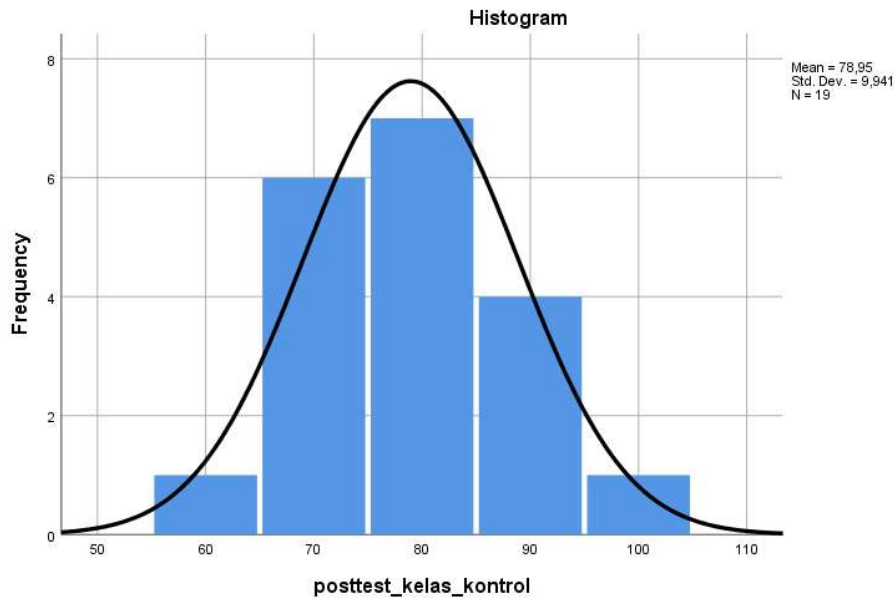
Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan program SPSS versi 25 diperoleh deskripsi statistik tentang variabel tersebut yang diperlihatkan pada tabel. Responden kelompok eksperimen sebanyak 19 siswa, berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat digambarkan bahwa pada data statistik didapatkan nilai antara 60 sampai 100, dimana 60 adalah nilai terendah dan 100 adalah nilai tertinggi. Dari data tersebut diperoleh nilai *mean* (rata-rata) 78,95, *median* 80 dan modus 80. Dari penyebaran data didapatkan (*range*) 40 dan simpangan baku 9,941.

Untuk memperjelas data di atas, digambarkan dalam histogram sebagai berikut:

P O N O R O G O

Gambar 4.4

**Histogram Poligon Data *Posttest* dengan Metode Ceramah Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas Kontrol**



Tabel 4.17

**Nilai Kategori *Posttest* dengan Metode Ceramah Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas Kontrol**

		posttest_kelas_kontrol			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	1	5,3	5,3	5,3
	70	6	31,6	31,6	36,8
	80	7	36,8	36,8	73,7
	90	4	21,1	21,1	94,7
	100	1	5,3	5,3	100,0
Total		19	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 4.17, diperoleh gambaran tentang nilai *posttest* pada kelas dengan metode ceramah kelas VIII pada mata pelajaran Fiqih. Pada kategori nilai tertinggi yaitu 100 ada 1 siswa atau sekitar 5,3%, siswa yang mendapat nilai 90 ada 4 siswa atau sekitar 21,1%, siswa yang mendapat nilai 80 ada 7 siswa atau sekitar 36,8%, siswa yang mendapat nilai 70 ada 6 siswa atau sekitar 31,6%, dan siswa yang mendapat nilai

terendah 60 ada 1 siswa atau sekitar 5,3%, Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari prosentasenya maka prosentase siswa yang mendapat nilai 80 lebih banyak dari pada nilai yang lain.

## C. Analisis Data (Pengujian Hipotesis)

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas pada variabel terikat atau variabel *dependen* dan diperlukan terutama untuk menentukan apakah pendekatan analisis selanjutnya menggunakan statistik parametrik atau non parametrik.

Hipotesis statistik yang akan diajukan untuk pengujian normalitas adalah sebagai berikut:

$H_0$  : data berdistribusi normal

$H_1$  : data tidak berdistribusi normal

Kriteria uji :  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak jika Sig. > 0,05

$H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima jika Sig. < 0,05

Setelah dilakukan perhitungan menggunakan SPSS versi 25, Uji Kolmogorof-Smirnov. Pengujian normalitas terhadap data penelitian menggunakan Uji Lilliefors yang dilakukan secara komputerisasi melalui program SPSS versi 25. Rangkuman hasil analisis uji normalitas menggunakan Uji Lilliefors dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  untuk masing-masing kelompok data hasil *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media kartu dan data hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah disajikan dalam tabel berikut:

P O N O R O G O

**Tabel 4.18**  
**Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data**

<b>Tests of Normality</b>							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
hasil belajar siswa	pretest eksperimen	,166	19	,178	,939	19	,255
	post test eksperimen	,193	19	,060	,869	19	,014
	pretest kontrol	,179	19	,112	,948	19	,370
	post test kontrol	,195	19	,056	,918	19	,105

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa seluruh kelompok data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, hal ini terlihat pada tabel di atas bahwa nilai Sig. Atau *p-value* semua kelompok data: 0,178, 0,060, 0,112, 0,56 menunjukkan lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima sehingga sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Selain uji normalitas, salah satu syarat yang diperlukan dalam menganalisis data adalah uji homogenitas. Sedangkan tujuan homogenitas adalah untuk mengetahui apakah varians populasi menurut kelompok yang dirancang, bersifat homogen atau tidak.

Pengujian homogenitas data mengenai penerapan metode *role playing* dengan media kartu terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih pada masing-masing kelompok perlakuan dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25, pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hipotesis statistik yang diajukan dalam pengujian homogenitas adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Variansi homogen

$H_1$  : Variansi tidak homogen

Kriteria Uji :  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak jika Sig.>0,05

$H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima jika Sig.<0,05

Data yang diuji homogenitasnya dalam penelitian ini dikenakan pada dua kelompok data. Kedua kelompok data itu adalah kelompok data *pretest* dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media kartu pada kelas eksperimen dan data *pretest* dengan menggunakan metode ceramah pada kelas kontrol.

Setelah dilakukan perhitungan pada kelompok data, hasil perhitungannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.19**

**Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Varians Hasil *posttest* Eksperimen dan Kontrol dengan SPSS Uji Levene**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar siswa	Based on Mean	,125	1	36	,726
	Based on Median	,064	1	36	,802
	Based on Median and with adjusted df	,064	1	35,955	,802
	Based on trimmed mean	,079	1	36	,780

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil uji homogenitas *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan Sig.  $0,726 > 0,05$ , dengan demikian  $H_0$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa keseluruhan kelompok data yang diuji memiliki variansi homogen.

Dengan demikian persyaratan normalitas dan homogenitas data telah terpenuhi dan selanjutnya dilakukan analisis data dalam pengujian hipotesis penelitian.

### 3. Uji Hipotesis

#### a. Hipotesis

$H_0$ : Tidak ada perbedaan hasil belajar fiqih kelas VIII yang signifikan antara yang menerapkan metode ceramah dan metode *role playing* berbantuan media kartu di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021

$H_1$  : Ada perbedaan hasil belajar fiqih kelas VIII yang signifikan antara yang menerapkan metode ceramah dan metode *role playing* berbantuan media kartu di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021

**b. Statistik Uji (Uji T-Test)**

Berdasarkan tabel hasil pengolahan data t-test metode *role playing* berbantuan media kartu terhadap hasil belajar siswa dengan program SPSS versi 25, pada bagian tabel *independent sample test*, maka didapatkan hasil uji statistik *independent sample test* sebagai berikut:

**Tabel 4.20**

**Perhitungan Uji-T Independent dengan SPSS Versi 25**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasilbelajar	Equal variances assumed	,125	,726	2,907	36	,006	9,474	3,259	2,865	16,082
	Equal variances not assumed			2,907	35,985	,006	9,474	3,259	2,865	16,083

Untuk menguji terdapat atau tidaknya perbedaan penggunaan metode *role playing* berbantuan media kartu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Miftahussalam Kambeng dimana:

$H_0 : \mu_1 \neq \mu_2$  Tidak ada perbedaan hasil belajar fiqih kelas VIII yang signifikan antara yang menggunakan metode ceramah dan metode *role playing* berbantuan media kartu di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021

$H_1 : \mu_1 = \mu_2$       Ada perbedaan hasil belajar fiqih kelas VIII yang signifikan antara yang menggunakan metode ceramah dan metode *role playing* berbantuan media kartu di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021

Dalam menentukan dasar pengambilan keputusan dapat dilihat dari nilai Signifikansi atau nilai t-hitung sebagai berikut:

1) Berdasarkan Signifikansi

Jika  $\text{Sig.} > 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak

Jika  $\text{Sig.} < 0,05$ , maka  $H_0$  diterima

Berdasarkan pada tabel *independent sample test* di atas, ternyata Sig-nya mendapat  $0,726 > 0,05$  maka  $H_0$  ditolak

Untuk Uji 2 sisi, setiap sisi dibagi 2 hingga menjadi:

Jika  $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) < 0,025$ , maka  $H_0$  ditolak

Jika  $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) > 0,025$ , maka  $H_0$  diterima

Berdasarkan pada tabel *independent sample test* di atas, ternyata Sig-nya mendapat  $0,006$  berarti  $< 0,025$  maka  $H_0$  ditolak.

2) Berdasarkan  $t_{\text{hitung}}$

Jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak

Jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  diterima

Berdasarkan pada tabel *independent sample test* di atas ternyata  $t_{\text{tabel}} \text{ df; } \alpha/2$  (36;0,025), berarti:  $t_{\text{tabel}} = 2,028$ ,  $t_{\text{hitung}} = 2,907$ , jadi  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} = 2,907 > 2,028$ , maka  $H_0$  ditolak

Dari hasil analisa di atas, maka dapat diambil keputusan bahwa “Ada perbedaan hasil belajar fiqih kelas VIII yang signifikan antara yang menggunakan

metode ceramah dan metode *role playing* berbantuan media kartu di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021”.

#### D. Interpretasi dan Pembahasan

Pada analisis data diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* penggunaan metode *role playing* berbantuan media kartu pada kelas eksperimen 88,42 sedangkan pada kelas kontrol dengan metode ceramah 78,94. Hal ini berarti penggunaan metode *role playing* dengan media kartu lebih baik dari pada menggunakan metode ceramah.

Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.20 yang menampilkan hasil uji t-test yang terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara yang menggunakan metode ceramah dan metode *role playing* berbantuan media kartu. Dalam menentukan dasar pengambilan keputusan dapat dilihat dari nilai Sig. Atau nilai  $t_{hitung}$ . Jika dilihat berdasarkan nilai Sig, ternyata Sig.(2-tailed) nya mendapat 0,006 berarti:  $0,006 < 0,025$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jika dilihat berdasarkan  $t_{hitung}$  ternyata  $t_{tabel}$  df:  $\alpha/2$  (36;0,0025), berarti:  $t_{tabel} = 2,028$ ,  $t_{hitung} = 2,907$ , jadi  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,907 > 2,028$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar Fiqih antara siswa yang diajar menggunakan metode *role playing* berbantuan media kartu dengan siswa yang diajar menggunakan metode ceramah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas VIII yang signifikan antara yang menggunakan metode ceramah dan metode *role playing* berbantuan media kartu pada mata pelajaran Fiqih di MTs Miftahussalam Kambeng.

Metode adalah cara atau prosedur yang dipergunakan oleh fasilitator dalam interaksi belajar dengan memperhatikan keseluruhan sistem untuk mencapai suatu tujuan.<sup>70</sup> *Role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampilkan

<sup>70</sup> Sudiyono, *Strategi Pembelajaran Partisipatori di Perguruan Tinggi* (Malang: UIN Malang, 2006), 118.



adanya perilaku siswa yang terlihat dalam suatu situasi, dan mendukung belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran.<sup>71</sup> Jadi, metode *role playing* adalah upaya guru dalam menciptakan suatu proses pembelajaran dengan cara bermain peran.

Menurut Hadi Miarso, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajar.<sup>72</sup> Tujuan media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.<sup>73</sup> Dalam penelitian di kelas eksperimen menggunakan media kartu. Kartu adalah media grafis bidang datar yang memuat tulisan, gambar, dan simbol tertentu.<sup>74</sup> Kelebihan dari penggunaan media kartu adalah mudah dibawa, mudah dalam penyajian, mudah dibuat, mudah disimpan karena ukurannya tidak memerlukan tempat yang besar, cocok digunakan untuk kelompok besar dan kecil, dan dapat melibatkan semua siswa.<sup>75</sup>

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas eksperimen dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media kartu, ternyata pembelajaran di kelas yang semula pasif dapat dikondisikan menjadi lebih aktif dan siswa pun mulai mampu mengatasi permasalahan mengenai ingatan tentang materi pelajaran. Hal tersebut dikarenakan metode *role playing* berbantuan media kartu tergolong metode yang mudah dipahami dan menarik perhatian siswa.

---

<sup>71</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, 170.

<sup>72</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif–Inovatif*, 4.

<sup>73</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, 5.

<sup>74</sup> Dian Sulistiana, Skripsi: *Model Pembelajaran Cooperative Learning Menggunakan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sejarah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 38 Semarang Tahun Ajaran 2008/2009*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2009), 23.

<sup>75</sup> Khairunnisak, “*Penggunaan Media Kartu sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh, Banda Aceh*”, *Jurnal Pencerahan* Vol. 9 No. 2, 2015, 74.

Berikut ini adalah tampilan penggunaan metode *role playing* berbantuan media kartu sebagai berikut:

SKENARIO ROLE PLAYING

**Peranan :**

1. Bu Tejo
2. Bu Sri
3. Bu Tini
4. Pak Ustadz
5. Pak Ahmad

Sebelum lagi bulan Ramadhan akan pergi, dan digantikan dengan bulan Syawal. Bulan yang sangat ditunggu-tunggu oleh umat muslim disekolah duma. Pada suatu malam setelah sholat tarawih Pak Ustadz di Masjid Al-Nur mengumumkan untuk membayar zakat.

Pak Ustadz : "Assalamu alaikum ur-ub. Dibertahukan kepada seluruh jamaah masjid Al-Nur di Jl. C. dan 05. Bahwasanya pembayaran zakat fitrah dilaksanakan mulai besok sampai dengan hari sebelum melajuskannya sholat id. Demikian pemberitahuan ini. Wassalamu alaikum ur-ub."

(Sementara di ruang masjid jamaah perempuan)

Bu Tejo & janda : "Wa'alaikum salam ur-ub."  
 Bu Tejo : "Aduh bu Sri, bu Sri. Zakat lagi - zakat lagi."  
 Bu Sri : "Zakat sama selalu setahun apa lo bu Tejo... bu Tejo."  
 Bu Tejo : "Nek bisa rumah juga semakin sempit lo bu. Kalau fitrah membayar zakat gitu, gimana ya bu Sri?"  
 Bu Sri : "Kalau bu Tejo tidak sanggup membayar zakat fitrah itu apa-apa lo bu. Buruh bu Tejo termasuk mustahiq."  
 Bu Tejo : "Mungkin bu apa sih bu Sri?"  
 Bu Sri : "Mustahiq itu orang yang berhak menerima zakat bu. Ada 8 golongan orang yang berhak menerima zakat itu."  
 Bu Tejo : "Siapa siapa itu bu Sri?"  
 Bu Sri : "Fakir, miskin, amil masjid, shamin, pu sabilillah, ibnu sabil, diqab."

Bu Tejo : "Ami ih ash-apa sih bu Sri, kok namanya sampai sama seperti anaknya pak Tahir itu." hehehe  
 Bu Sri : "Bantah, Bu Tejo ih. Ami ih orang yang berkaitan dengan proses pengumpulan, pengumpulan, pengumpulan, proses pengumpulan. Kita lupakan keinginan dan zakat bu."  
 Bu Tejo : "Cah, gitu to bu Sri."  
 Bu Sri : "Iya bu Tejo."  
 Bu Tejo : "Zakat setiap besar apa tidak boleh lo bu?"  
 Bu Sri : "Saya pamanmu sama bingung terus."  
 Bu Tini : "Dua pamanmu sama ni kati bu-bu. (sambil menggerak-gerakkan tangannya yang banjal gelang emasnya)"  
 Bu Tejo : "Iya-ya bu Tini, emangnya banyak (dengan nada kebonyok)"  
 Bu Sri : "Jangan sokan bu Tini, bu Tejo. Emas dan binatang ternak itu juga harus dizakati lo bu."  
 Bu Tejo & Bu Sri : "Iyah, iya lo bu Sri."  
 Bu Sri : "Iya bu. Selain zakat fitrah berupa makanan pokok yang dibayarkan setiap bulan Ramadhan, ada juga zakat harta yang harus dibayarkan."  
 Bu Tini : "Zakat harta itu gimana lo bu Sri?"  
 Bu Sri : "Zakat harta itu, zakat yang dibayarkan ketika sudah mencapai nisbat dan haul bu."  
 Bu Tejo : "Apa to bu, kek ada nisbat dan haul ih?"  
 Bu Sri : "Nisbat itu batasan jumlah harta, kalau haul batasan waktu memiliki harta."  
 Bu Tejo : "Gimana to bu? Saya hah tidak paham."  
 Bu Sri : "Misalnya bu Tejo memiliki sapi sebanyak 30-39 ekor dalam 1 tahun. Jan bu Tejo harus bu zakat senilai 1 ekor sapi umur 1 tahun. 30-39 ekor itu disebut nisbat, sedangkan waktu memiliki hewan 1 tahun itu disebut haul. Kalau bu Tejo memiliki sapi kurang dari 30 ekor, bu Tejo tidak memiliki kewajiban untuk membayar zakat harta itu."  
 Bu Tejo : "Lha saya cuma punya 2 ekor to bu-bu. Masih jauh drangka 30 ekor hehehe."

Bu Sri : "Ya berdoa saja bu, semoga diberi kesempatan untuk memelihara sapi sebanyak itu."  
 Bu Tejo : "Amin bu Sri."  
 Bu Tini : "Sebelum to bu, Apa cuma sapi saja to bu Sri?"  
 Bu Sri : "Tidak bu Tini. Yang termasuk binatang ternak yang wajib dizakati yakni sapi, kerbau, kambing, domba, dan unta bu. Kalau selain binatang ternak itu ada emas dan perak, harta perniagaan, barang-barang mewah, dan hasil pertanian."  
 Bu Tini : "Hasil pertanian itu zakatnya berapa bu?"  
 Bu Sri : "Kalau hasil pertanian itu, jika menggunakan air hujan, zakatnya 10%. Kalau menggunakan air irigasi, zakatnya 5% dari jumlah total panen. Dan dibayarkan setiap kali panen."  
 Bu Tini : "O iya bu. Baru tahu saya."  
 Pak Ahmad (janda masjid) mendengar dan luar ruangan.  
 Pak Ahmad : "Ehm, sudah bu selesai? ini masih di masjid lo ya."  
 Bu Tejo : "Geeh apa to pak, arang lagi ngemong zakat tni."  
 Pak Ahmad : "Waktunya sudah bu Tejo."  
 Bu Tejo : "Iya pak."  
 Bu Tejo, Bu Sri, dan Bu Tini langsung membaratkan diri dan mengambil Al-Quran untuk tadarrus.

The sticky notes contain the following definitions:

- ABSORATOR**: (Sifat yang bisa menyerap air)
- Batasan Nisbat**: (Sifat yang bisa menyerap air)
- Batasan Waktu**: (Sifat yang bisa menyerap air)
- Batasan Nisbat**: (Sifat yang bisa menyerap air)
- Batasan Waktu**: (Sifat yang bisa menyerap air)
- Batasan Waktu**: (Sifat yang bisa menyerap air)

ROGO

Dari hasil penelitian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa menggunakan metode *role playing* berbantuan media kartu tersebut siswa dapat dengan mudah mengingat materi yang telah disampaikan, karena isi dari percakapan dan permainan peran yang diperankan oleh siswa sangat menarik sehingga akan membuat siswa lebih semangat dalam belajar. Selain itu dengan menggunakan metode *role playing* dengan media kartu ini siswa dapat mengingat isi materi sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kuantitatif mengenai studi komparasi hasil belajar fiqih siswa kelas VIII dengan penerapan metode ceramah dan metode role playing berbantuan media kartu di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa:

1. Hasil belajar siswa kelas VIII dengan penerapan metode ceramah di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021 mempunyai rata-rata 78,94.
2. Hasil belajar siswa kelas VIII dengan penerapan metode *role playing* berbantuan media kartu di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021 mempunyai rata-rata 88,42.
3. Ada perbedaan hasil belajar siswa kelas VIII yang signifikan antara yang menggunakan metode ceramah dan metode *role playing* berbantuan media kartu pada mata pelajaran fiqih di MTs Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2020/2021. Hal ini dapat ditunjukkan oleh nilai  $t_{hitung} = 2,907$ , sedangkan untuk taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $N = 38$ , diperoleh nilai  $t_{tabel} 2,028$  jadi  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,907 > 2,028$ .

#### B. SARAN

Beberapa saran yang dapat diajukan berdasarkan hasil penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah dan Guru

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan metode dan media pembelajaran agar dalam proses

pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan dan dapat menjadi salah satu opsi pilihan bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran.

## 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dari hasil penelitian ini masih diperlukan adanya pengembangan penggunaan metode *role playing* dengan media kartu terhadap variabel dan mata pelajaran yang lainnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta: Rineka Cipta, 1996
- Boedijoewono, Nugroho. *Pengantar Statistika Ekonomi dan Bisnis*, Yogyakarta: UPP STIM YKPN, 2016
- Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2010
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Pada Madrasah*, Jakarta: Dapag RI, 2014
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2001
- Hidayat, Anwar. “Statiskian Penjelasan Lengkap Uji Homogenitas”, <https://www.statiskian.com/2003/01/uji-homogenitas.html>,
- Hidayati, Fera Sri. “Pengaruh Metode Problem Solving dengan Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Ma’arif Klego”, Skripsi: IAIN Ponorogo, 2018.
- Januri, Beni Ahmad Saebani. *Fiqh Ushul Fiqh*, Bandung: Pustaka Setia, 2008
- Khairunnisak, “Penggunaan Media Kartu sebagai Metode Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh, Banda Aceh”, *Jurnal Pencerahan* Vol. 9 No. 2, 2015
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009
- Mulyono, *Metode Pembelajaran: Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*, Malang: UIN Maliki Press, 2012
- Nata, Abuddin. *Perspektif Islam Tentang Metode Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2009
- Priansa, Donni Juni. *Pengembangan Metode & Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*, Bandung: Pustaka Setia, 2016
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009
- Roestiyah. *Metode Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 1996
- Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2014
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran Interaktif –Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015
- Sani, Ridwan Abdullah. *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013

- Sanjaya, Wina. *Metode Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2010
- Sari, Rita Indriya. “Pengaruh pembelajaran berbasis *role playing* pada materi sistem peredaran darah manusia terhadap minat dan hasil belajar biologi”, Skripsi: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018
- Sudiyono. *Metode Pembelajaran Partisipatori di Perguruan Tinggi*, Malang: UIN Malang, 2006
- Sudjana, Nana. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016
- Suhana, Hanafiah dan Cucu. *Konsep Metode Pembelajaran*, Bandung: Refika Aditama, 2009
- Sulistiana, Dian. Skripsi: *Model Pembelajaran Cooperative Learning Menggunakan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sejarah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 38 Semarang Tahun Ajaran 2008/2009*, Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2009
- Sumaji, *Straegi Pembelajaran: Konsep Dasar Metode dan Aplikasi dalam Proses Belajar Mengajar*, Yogyakarta: Grafindo Litera Media, 2009
- Suprihatiningrum, Jamil. *Metode Pembelajaran: Teori & Aplikasi*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013
- Suryosubroto. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2013
- Widarjono, Agus. *Analisis Multivariat Terapan Dengan Program SPSS, AMOS, dan SMARTPLS*, Yogyakarta: UPP STIM YKPN, 2015
- Yariyani, Lina. “Pengaruh metode pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) dan metode *role playing* terhadap hasil belajar IPA Biologi SMP”, Skripsi: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016
- Zaini, Hisyam dkk. *Metode Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Center for Teaching Staff Development UIN Sunan Kalijaga, 2008
- Zain, Syaiful Bahri Djamarah dan Aswani. *Metode Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006