



---

## **IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN FIQIH KELAS IX DI MTS THORIQUUL ULUM**

### ***IMPLEMENTATION OF THE ROLE PLAYING METHOD ON THE LEARNING INTEREST OF STUDENTS IN FIQIH CLASS IX AT MTS THORIQUUL ULUM***

**Ummu Zakiyyatul Miskiyyah<sup>1\*</sup>, Ishmatun Nihayah<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>PAI, Tarbiyah, Universitas Pesantren KH Abdul Chalim  
Email : [miskiyyah23@gmail.com](mailto:miskiyyah23@gmail.com)<sup>\*1</sup>, [ishmahnihayah@gmail.com](mailto:ishmahnihayah@gmail.com)<sup>2</sup>

---

#### Article Info

##### Article history :

Received : 01-08-2024

Revised : 05-08-2024

Accepted : 07-08-2024

Published: 09-08-2024

#### Abstract

*The role playing method is a method that is carried out by playing roles. Role playing is done just like in real life. In this method, students play a role like daily activities. So that students can easily practice it. This role playing method is considered fun because students can imagine and be creative. With fun methods, students' interest in learning will grow. Students' interest in learning will increase if the role playing method is applied in the learning process. This research will focus on planning, implementation, evaluation as well as the driving and inhibiting factors for implementing the role playing method on the learning interest of class IX students in fiqh subjects at MTs Thoriqul Ulum. In this research, researchers used descriptive qualitative research methods. With a case study approach. This research will focus on the implementation of the role playing method on the learning interest of class IX students in fiqh subjects at MTs Thoriqul Ulum. To collect data using interview, observation and documentation techniques. Furthermore, for data analysis the researchers used data reduction, data presentation and data verification. Meanwhile, for the technique of testing the validity of the data, researchers used source triangulation. The results of this research show that the planning process is good because the teacher has prepared learning tools that are appropriate to the material to be taught. The implementation of the role playing method was also good because it was in accordance with the plan. Even though the implementation has been successful, it has not been optimal because there are students who have not been able to play their role well. For the evaluation stage, in terms of material, students can easily understand the material using this method. And student learning outcomes are different from before the application of this method. The supporting factors are support from the school environment in implementing the role playing method and adequate infrastructure. However, there is an inhibiting factor, namely limited teaching time or hours because it has been determined according to the rules and students cannot play their role well.*

**Keywords:** *Role Playing Method, Interest in Learning.*



### Abstrak

Metode *Role playing* merupakan metode yang dilakukan dengan cara bermain peran. Bermain peran dilakukan seperti halnya di kehidupan nyata. Dalam metode ini peserta didik berperan layaknya aktivitas sehari-hari. Sehingga peserta didik mudah mempraktikkannya. Metode *role playing* ini dianggap menyenangkan karena peserta didik bisa berimajinasi dan berkreasi. Dengan metode yang menyenangkan maka minat belajar peserta didik akan tumbuh. Minat belajar peserta didik akan meningkat jika metode *role playing* ini diterapkan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini akan fokus pada perencanaan, pelaksanaan, evaluasi serta faktor pendorong dan faktor penghambat implementasi metode *role playing* terhadap minat belajar peserta didik kelas IX mata pelajaran fiqih di MTs Thoriqul Ulum. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis metode penelitian kualitatif deskriptif. Dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini akan berfokus pada implementasi metode *role playing* terhadap minat belajar peserta didik kelas IX mata pelajaran fiqih di MTs Thoriqul Ulum. Untuk pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Selanjutnya untuk analisis data yang digunakan peneliti yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Sedangkan untuk teknik uji keabsahan data peneliti menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses perencanaannya sudah bagus karena guru sudah menyusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Pelaksanaan metode *role playing* juga sudah baik karena sudah sesuai dengan perencanaan. Meskipun dalam pelaksanaannya sudah berhasil tetapi belum maksimal dikarenakan ada peserta didik yang belum bisa berperan dengan baik. Untuk tahap evaluasinya dari segi materi peserta didik mudah memahami materi dengan metode ini. Dan hasil belajar peserta didik berbeda dengan sebelum diterapkannya metode ini. Adapun faktor pendukungnya yaitu dukungan dari lingkungan sekolah dalam menerapkan metode *role playing* serta sarana prasarana yang terpenuhi. Namun ada faktor penghambatnya yaitu waktu atau jam mengajar yang terbatas karena sudah ditetapkan sesuai aturan dan peserta didik belum bisa berperan dengan baik.

**Kata Kunci:** Metode *Role Playing*, Minat Belajar.

### PENDAHULUAN

Hakikatnya pembelajaran merupakan interaksi aktif seorang guru dengan peserta didik. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar peserta didik yang di desain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan (Afiatin, 2015). Sedangkan peserta didik sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru. Pada proses pembelajaran di kelas keduanya saling mempengaruhi dan memberi masukan. Oleh karenanya kegiatan belajar merupakan aktifitas yang hidup syarat nilai dan memiliki tujuan dan fungsi. Belajar merupakan proses orang memperoleh kecakapan, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai dari masa kecil sampai akhir hayat seseorang atau perubahan perilaku seseorang akibat pengalaman yang didapat melalui pengamatan, pendengaran, membaca, dan meniru (Aris, 2017). Dalam proses pembelajaran guru memiliki pengaruh besar terhadap peserta didiknya. Oleh karena itu guru harus berupaya untuk mencapai keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik akan mencapai tujuan pembelajaran diawali dengan adanya minat untuk belajar (Arleni, 2016). Salah satu cara menumbuhkan minat belajar peserta didik yakni upaya guru dalam melaksanakan pembelajaran. Jika upaya guru dalam menyampaikan pembelajaran dilakukan dengan baik dan menyenangkan, maka pembelajaran akan mudah diterima oleh peserta didik.



Peserta didik akan merasa senang dan bersemangat karena guru dapat memberikan suasana belajar yang dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran (Asrul, dkk, 2015).

Peserta didik yang minat belajarnya tinggi maka dapat mendorong mereka memiliki kemauan untuk mengikuti pembelajaran dan mempelajari materi dengan sungguh-sungguh. Dengan minat belajar yang tinggi pula peserta didik bisa mendapatkan pengetahuan, wawasan, dan hasil belajar yang baik (Bela & Tri, 2019). Salah satu faktor utama untuk mencapai suksesnya pembelajaran adalah minat. Minat sangat menentukan keberhasilan peserta didik untuk menerima materi secara optimal. Adanya minat dan rasa senang saat menerima materi akan mempermudah peserta didik untuk menyerap materi (Doni, et.al, 2016). Begitupun sebaliknya apabila minat dan rasa suka yang kurang terhadap materi atau cara guru dalam menyampaikan materi yang kurang dapat menimbulkan kebosanan dan penyerapan materi tidak maksimal (Fani, 2019).

Untuk itu guru perlu membangkitkan minat belajar peserta didik dengan menguasai keterampilan yang menyangkut pengajaran khususnya keterampilan bervariasi dalam gaya mengajar. Jika guru tidak menggunakan variasi tersebut, akan menyebabkan peserta didik cepat merasa jenuh dan bosan terhadap materi pelajaran. Dalam mengatasi hal tersebut, guru hendaklah menggunakan gaya mengajar yang bervariasi agar semangat dan minat peserta didik meningkat. Ada faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam pelajaran. Faktor-faktor tersebut ada yang berasal dari diri peserta didik atau disebut internal dan ada juga yang berasal dari lingkungan sekitar disebut eksternal. Faktor internal contohnya peserta didik membutuhkan motivasi dalam dirinya sebagai pendukung dalam mencapai hasil yang diinginkan. Kemudian faktor eksternal contohnya seperti peserta didik memerlukan cara untuk mencapai hasil yang diinginkan (Hasbi, 2006).

Proses pembelajaran yang masih banyak menggunakan metode konvensional atau ceramah itu dapat menimbulkan efek negatif terhadap minat belajar peserta didik. Oleh karena itu tinggi dan rendahnya minat belajar peserta didik tergantung pada metode atau gaya mengajar guru dalam menyampaikan suatu materi (Hendi, 2017). Agar proses belajar mengajar menjadi efektif dan kondusif diperlukan metode-metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam kelas. Selain itu juga menuntut tercapainya sebuah kompetensi yang telah diajarkan. Untuk itu perlu ada metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran. Adapun metode yang dimaksud adalah pembelajaran sosial. Pembelajaran sosial menekankan pada usaha mengembangkan kemampuan peserta didik agar memiliki kecakapan untuk berhubungan dengan orang lain sebagai usaha membangun sikap peserta didik yang demokratis dengan menghargai setiap perbedaan dalam realitas sosial (Irma, et.al, 2020).

Metode yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu metode *role playing*. Menurut Miftahul Huda, metode *role playing* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan permainan dan memiliki tujuan dan aturan. Metode *role playing* adalah salah satu cara dalam bahan pelajaran yang dapat mengembangkan imajinasi serta penghayatan yang dilakukan peserta didik dalam berperan sebagai tokoh (Lusi, 2016). Berimajinasi ini dilakukan peserta didik dengan



cara berperan dalam kehidupan nyata walaupun benda mati. Secara umum dilakukan lebih dari satu orang hal ini tergantung dari yang diperankan(Lestari, 2019).

Peserta didik yang memiliki minat belajar yang kuat untuk mengembangkan keinginan berpartisipasi dalam pembelajaran dan serius memahami materi. Ketika peserta didik mempunyai minat belajar yang tinggi maka mereka memperoleh wawasan dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Salah satu alasan utama keberhasilan pembelajaran adalah minat. Minat berperan penting dalam membantu peserta didik menyerap konten yang ideal. Peserta didik lebih mudah menyerap suatu materi jika mereka tertarik dan senang memahaminya. Demikian pula kebosanan dapat terjadi jika kurangnya minat atau empati terhadap materi atau cara guru menyajikan materi.

Setelah peneliti melakukan wawancara guru yang mengampu atau mengajar mata pelajaran Fiqih kelas IX di MTs Thoriqul Ulum diinformasikan bahwa guru belum menggunakan metode *role playing*. Guru hanya menggunakan metode konvensional/ceramah. Guru yang menggunakan metode ceramah pada proses pembelajaran dapat mengakibatkan kurangnya respon peserta didik sehingga minat peserta didik untuk belajar itu redah dan pembelajaran kurang menyenangkan. Dan membuat peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dengan diterapkan adanya metode *role playing* maka dianggap sebagai inovasi pembelajaran agar peserta didik dapat berperan aktif membangkitkan minat dan lebih semangat lagi dalam pembelajaran. Alasan peneliti memilih untuk meneliti implementasi metode *role playing* terhadap minat belajar peserta didik karena peneliti ingin mengetahui kondisi minat peserta didik kelas IX setelah diterapkannya metode *role playing* apakah mereka lebih berminat untuk mengikuti pelajaran sehingga dapat menerima materi secara berkesan dan menyenangkan dibandingkan ketika guru masih menggunakan metode ceramah saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahwasanya metode *role playing* ini tepat diterapkan pada peserta didik kelas IX khususnya pada mata pelajaran fiqih karena pada materi ini tidak bisa hanya dijelaskan teorinya saja melainkan harus praktek agar materi mudah diterima, diserap dan dapat benar-benar dipahami oleh peserta didik. Tidak hanya itu, dengan diterapkannya metode *role playing* ini membuat peserta didik lebih berminat dan tertarik untuk mempelajari materi tersebut dibandingkan hanya mendengarkan ceramah dari guru yang kemungkinan materi belum tentu bisa diterima oleh peserta didik. Guru juga berpendapat bahwa metode ini dapat menyentuh peserta didik dari aspek afektif dan psikomotorik sehingga bisa dijadikan jalan untuk menyampaikan materi yang bermakna, berkesan, dan menyenangkan.

Dalam materi pelajaran fiqih sendiri kebanyakan berhubungan dengan kegiatan sehari-hari. Seperti halnya materi tentang perawatan jenazah yang dari awal memulai aktivitas sampai mengakhirinya membutuhkan tata cara yang tepat dan sesuai dengan hukum yang telah ditetapkan. Pada materi perawatan jenazah peserta didik kelas IX di MTs Thoriqul Ulum maka guru akan mengetahui seberapa penting penerapan metode *role playing* terhadap minat belajar peserta didik pada materi pelaksanaan perawatan jenazah kelas IX mata pelajaran fiqih. Oleh karena itu berdasarkan gambaran umum diatas peneliti tertarik untuk mengangkat judul implementasi metode



*role playing* terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran fiqih kelas IX di MTs Thoriqul Ulum.

Adapun penelitian sebelumnya yang berkaitan dengankarya tulis ini yaitu *Pertama*, skripsi oleh Shandika Anggun Awaliyani dengan judul implementasi metode *role playing* terhadap minat belajar peserta didik pada materi tata cara pelaksanaan sholat jenazah kelas XI di SMAN 1 Rogojambi Banyuwangi tahun 2021/2022 yang disusun pada tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan metode *role playing* pada materi tata cara sholat jenazah kelas XI di SMAN 1 Rogojambi Ponorogo. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dan menggunakan pendekatan fenomenologi(Shandika, 2022).

*Kedua*, skripsi oleh Fani Istikomah dengan judul implementasi metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar PAI pada materi bersyukur atas nikmat Allah SWT di kelas 1 SDN 1 Kabunderan Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2018/2019 yang disusun pada tahun 2019. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PAI dengan metode *role playing* kelas 1 SDN 1 Kabunderan Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif(Fani, 2019).

*Ketiga*, skripsi Vicky Ihsanandia dengan judul penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia peserta didik kelas V SDN 3 Astomulyo. Yang disusun pada tahun 2017. Berdasarkan penelitian tersebut dengan menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran bahasa indonesia yang terlihat dari hasil siklus 1 dan siklus 2 hasil belajar mengalami peningkatan yaitu pada siklus 1 ketuntasan hasil belajar mencapai 51,42% menjadi 68,57% sedangkan hasil belajar pada siklus 2 ketuntasan peserta didik mencapai 81,78% dari hasil penelitian. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pelajaran bahasa indonesia. Penelitian ini juga menggunakan jenis pendekatan kuantitatif(Vicky, 2020).

*Keempat*, skripsi Siti Hasanul Mardiah dengan judul implementasi metode *role playing* terhadap minat belajar PAI peserta didik SMPN 1 Cimarga Rangkas Bitung Lombok Banten. Yang disusun pada tahun 2015. Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan minat belajar PAI peserta didik. Hal ini terlihat dari hasil penyebaran angket minat belajar peserta didik PAI pada saat pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Dari beberapa siklus tersebut dapat dilihat bahwa tahap siklus 2 minat belajar peserta didik meningkat. Maka dari itu implementasi metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar PAI peserta didik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif (Siti, 2015).

*Kelima*, skripsi Munira dengan judul penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Hiwar pada peserta didik MTs Tassbeh Baitul Qur'an Kabupaten Pinrang. Yang disusun pada tahun 2022. Penelitian yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode *role playing* terhadap pembelajaran Hiwar dimana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran hiwae berlangsung dengan baik. Dengan metode ini



peserta didik dengan mudah memahami materi yang telah disampaikan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif (Munira, 2022).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk mencari makna dengan cara mengumpulkan data secara mendalam kemudian mendeskripsikan dalam bentuk kata dan bahasa (Sugiyono, 2009). Selain itu penelitian ini juga sering disebut penelitian naturalistik karena dilakukan dalam situasi dan kondisi alamiah dan tidak sengaja disusun sedemikian rupa sehingga memberikan tindakan tertentu. Berdasarkan judul penelitian implementasi metode *role playing* terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran fiqh di MTs Thoriqul Ulum maka peneliti menggunakan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data merupakan hal penting bagi penelitian karena tanpa pengetahuan yang baik tentang teknik pengumpulan data, maka peneliti akan sangat kesulitan dalam mengolah data yang ada. Seperti halnya Creswell yang menyebutkan bahwa ada beberapa teknik pengumpulan data yang diketahui yaitu observasi (*observation*), Wawancara (*Interview*) dan Dokumentasi.

Analisis data berarti mengorganisasikan materi secara sistematis dari wawancara dan observasi, menafsirkannya, dan menghasilkan pemikiran, perspektif, teori, atau gagasan baru. Selama analisis, data diproses, disortir, dan diselesaikan menjadi unit-unit yang lebih kecil (Sugiyono, 2009). Analisis data dibagi menjadi tiga alur yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data yaitu peneliti akan meringkas hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan semua data yang berkaitan dengan topik penelitian tersebut. Adapun penyajian data yaitu dengan cara data diperoleh dan disajikan dalam bentuk deskriptif yang relevan. Dan untuk penarikan kesimpulan yaitu dengan cara data yang telah disajikan dibuat kesimpulan guna untuk memverifikasi (Sugiyono, 2009). Data yang didapatkan dari lapangan perlu diuji keabsahannya guna mengetahui kebenaran data tersebut. Teknik dalam pengujian keabsahan data ini peneliti menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi ini digunakan untuk mengetahui kebenaran data-data yang telah dikumpulkan. Triangulasi ini memiliki 3 unsur yaitu triangulasi teknik, triangulasi sumber, triangulasi waktu.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dinyatakan bahwa penelitian bertujuan untuk mengetahui implementasi metode *role playing* terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran fiqh kelas IX di MTs Thoriqul Ulum. Untuk rumusan masalah yang pertama mengenai bagaimana implementasi metode *role playing* terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran fiqh bahwa menurut Aris Sohimin Implementasi merupakan penerapan bukan sekedar kegiatan, tetapi mengacu pada tindakan yang dilaksanakan dan direncanakan secara sungguh-sungguh untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Perencanaan tersebut berfungsi sebagai pedoman atau acuan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk memiliki rencana yang tepat dan sistematis untuk memastikan pembelajaran berlangsung lancar dan terorganisir. Selanjutnya diperkuat dengan bukti



dokumentasi dari arsip perangkat pembelajaran seperti prota, promes, silabus, RPE dan RPP dewan guru dari semua mata pelajaran begitu juga dengan fiqih.

Perangkat berupa prota guru fiqih di MTs Thoriqul Ulum digunakan untuk mengetahui berapa banyak jam pelajaran dalam mencapai kompetensi dasar. Sedangkan promes digunakan untuk mengetahui pada minggu keberapa kompetensi dasar tersebut dilakukan. Adapun RPE (Rencana Pekan Efektif) digunakan untuk menghitung keseluruhan pekan selama setahun pembelajaran. Kemudian silabus dijadikan sebagai sumber pokok dalam menyusun pembelajaran dan standart penilaian. Setelah beberapa perangkat tersebut sudah selesai disusun maka kemudian dengan mudah menyusun RPP (Rencana Proses Pembelajaran). Didalam RPP sudah berisi rencana pembelajaran secara rinci dan mengacu pada materi pokok yang terdapat pada silabus.

Setelah membuat perangkat pembelajaran selanjutnya yaitu perencanaan metode *role playing* yaitu memilih materi yang akan diterapkan, menyusun narasi dan menetapkan peserta didik dan melihat potensi peserta didik yang diharapkan bisa berperan dengan baik dalam permainan peran tersebut. Sebelum melangkah ketahap selanjutnya perencanaan yang dilakukan oleh peneliti kali ini yaitu menyesuaikan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik dengan menggunakan metode *role playing*.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang peneliti temukan Temuan yang peneliti temukan bahwa perencanaan harus dipersiapkan dengan matang. Perencanaan perangkat pembelajaran juga sudah sesuai dengan bukti dokumentasi saat peneliti melakukan observasi. Selanjutnya perencanaan dalam implementasi metode *role playing* juga harus sesuai dengan materi pembelajaran peserta didik. Dengan adanya perencanaan yang baik tentunya dapat mengimplementasikan suatu metode dengan baik. Sehingga tujuannya itu tepat yakni untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yang ada di MTs Thoriqul Ulum.

Perencanaan sudah dilakukan maka tahap selanjutnya adalah pelaksanaan. Sebelum memulai pelaksanaan metode *role playing* terlebih dahulu peneliti melakukan observasi mengenai situasi dan kondisi kelas saat pembelajaran. Dimana situasi kondisi kelas tersebut terlihat ramai dan ada beberapa peserta didik yang tidur saat pembelajaran. Selain itu mengenai metode yang dipakai oleh guru saat mengajar yaitu masih menggunakan metode ceramah. Sehingga peserta didik banyak yang berbicara sendiri dan terlihat bosan saat mengikuti pembelajaran.

Temuan yang peneliti temukan pelaksanaan metode *role playing* ini dikatakan berhasil meskipun belum maksimal. Dikarenakan ada peserta didik yang belum bisa berperan dengan baik. Pelaksanaan dengan metode *role playing* ini menjadikan suasana kelas menyenangkan. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan, mengantuk, dan bergurau sendiri saat pembelajaran berlangsung. Dengan pembelajaran yang menyenangkan maka peserta didik akan memiliki rasa ketertarikan untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dan tentunya dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang ada di MTs Thoriqul Ulum. Adapun satu langkah-langkah yang diterapkan oleh guru tidak disesuaikan dengan teori Oemar Hamalik. Dengan alasan bahwa langkah tersebut memakan banyak waktu.



Evaluasi dalam Pembelajaran fiqh yaitu berbasis kelas secara lisan dan tulisan. Tujuannya adalah untuk mengetahui nilai peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya metode tersebut. Yang sebelumnya nilai peserta didik itu masih banyak dibawah KKM (Kriteria Ketentuan Minimum) kini setelah diterapkannya metode tersebut nilai peserta didik rata-rata berada diatas KKM. menarik beberapa hal bahwa metode ini bisa dikatakan berhasil diterapkan dalam mata pelajaran fiqh. Hanya saja tidak mungkin ada yang sempurna dalam sebuah hal. Tetapi kekurangan tersebut peneliti jadikan sebagai bahan evaluasi tentunya dalam menentukan atau menerapkan metode dalam pembelajaran. Evaluasinya antara lain. *Pertama*, guru harus memahami kondisi kelas dan situasi kelas peserta didik dalam pembelajaran. *Kedua*, guru harus menyiapkan bahan materi yang sudah tersusun dengan baik sebelum pelaksanaan metode *role playing*. *Ketiga*, guru harus menyiapkan peserta didik yang dirasa bisa bermain peran dengan baik. *Keempat*, guru harus mampu menghidupkan suasana kelas. *Kelima*, guru harus mampu membangkitkan rasa ketertarikan peserta didik terhadap metode *role playing* pada materi pembelajaran. *Keenam*, kolaborasi antara guru dengan peserta didik harus berjalan dengan baik dan searah. *Ketujuh*, dibutuhkan dukungan dari berbagai pihak seperti kepala sekolah, wakil bidang kurikulum dan seluruh anggota madrasah.

Temuan penelitian kali ini mengenai evaluasi pembelajaran terlebih dahulu yang berbasis lisan dan tulisan. Tujuannya adalah untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang diukur dari nilai sebelum dan sesudah diterapkannya metode *role playing*. Berdasarkan kriteria ketentuan minimum nilai peserta didik setelah diterapkan metode tersebut nilai peserta didik berada diatas rata-rata sehingga guru berpendapat bahwa metode ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Evaluasi yang terpenting dalam pelaksanaan metode ini adalah kolaborasi guru dengan peserta didik harus baik agar pelaksanaannya berjalan dengan lancar.

Dalam implementasi sebuah metode pembelajaran seperti halnya uraian diatas maka guru diharuskan memperhatikan tiga tahapan tersebut. Diawali dengan perencanaan yang harus dilakukan oleh guru yakni mempersiapkan perangkat pembelajaran yang didalamnya harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Serta persiapan secara matang sebelum menerapkan metode *role playing* dalam proses pembelajaran. Kemudian setelah itu yakni tahap pelaksanaan akan berjalan dengan efektif dikarenakan perencanaan yang sudah matang. Setelah perencanaan tersebut selesai tentunya ada beberapa hal yang dikategorikan berhasil dan tidaknya metode tersebut saat diterapkan dipembelajaran. Kali ini metode yang diterapkan sudah berhasil meskipun belum maksimal. Untuk tahapan selanjutnya yakni evaluasi . Evaluasi juga digunakan untuk meningkatkan hasil prose pembelajaran agar bisa berjalan dengan maksimal. Selain itu evaluasi juga sebagai tolak ukur sejauh mana peserta didik memahami dan menguasai materi yang telah disampaikan melalui metode *role playing*.

Metode *role playing* merupakan metode yang ditentukan oleh peneliti dalam mengambil fokus tujuan penelitian ini. Metode *role playing* menurut beberapa ahli yang sudah diartikan oleh penulis yaitu merupakan suatu metode pembelajaran dimana peserta didik bertindak dan dapat mengungkapkan perasaan serta pendapatnya. Peserta didik dapat mengembangkan imajinasi dan



apresiasinya saat memainkan peran yang telah ditentukan. Melalui metode ini penyampaian materi dapat dirasakan peserta didik layaknya berada dalam kehidupan nyata karena mereka berperan sebagai peran yang ada dalam kehidupan nyata dalam memahami materi.

Dari sini dapat dikateahui bahwa metode *role playing* yang diimplementasikan pada mata pelajaran fiqh kelas IX di MTs Thoriqul Ulum berjalan sebagaimana mestinya sesuai dengan perencanaan yang dilakukan oleh peneliti. Dari atas bisa ditarik kesimpulan bahwa metode *role playing* ini dianggap metode yang mudah dan menyenangkan karena metode ini tidak sulit jika dilakukan karena mereka berperan sebagaimana kegiatan atau aktivitas sehari-hari. Selanjutnya metode *role playing* ini jika dilihat dari materi-materi pembelajaran didalamnya maka metode ini cocok diterapkan. Tidak lain materi pelajaran yang ada pada mata pelajaran fiqh adalah mengenai hukum-hukum islam yang harus dengan sangat diperhatikan saat menyampaikan hal baru terhadap peserta didik. Supaya tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan terjadi bahkan jangan sampai ada kesalah pahaman dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran.

Bagi guru dan peneliti materi fiqh memang harus dipraktikkan karena tidak cukup jika hanya disampaikan saja. Mengenai hal ini yang menjadi peneliti berkesempatan untuk menjadikan karya ilmiahnya yang isinya adalah menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran. Setelah peneliti melakukan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dengan metode ini terhadap minat belajar peserta didik kelas IX di MTs Thoriqul Ulum maka peneliti mendapatkan berbagai hal. Jika guru menerapkan metode ini dalam proses pembelajaran maka akan muncul rasa senang peserta didik dalam belajar. Rasa senang tersebut tidak berhenti sampai disitu saja. Melainkan dengan adanya rasa senang maka akan muncul ketertarikan peserta didik dalam belajar. Ketertarikan peserta didik dalam belajar akan memunculkan perhatian peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Dari sini rasa senang, ketertarikan dan perhatian peserta didik dalam belajar akan memunculkan minat belajar dalam peserta didik.

Minat belajar tersebut tidak muncul secara tiba-tiba. Melainkan dari berbagai aspek seperti yang disampaikan oleh peneliti diatas. Minat belajar peserta didik ada disebabkan oleh berbagai hal. Rasa senang, ketertarikan dan perhatian peserta didik dalam belajar juga didukung dengan gaya atau metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sehingga untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sangat diperlukan metode yang menarik agar tidak lagi terjadi rasa bosan, rasa mengantuk, rasa jenuh bahkan bergurau didalam kelas.

Dari urian diatas temuan penelitian yang ditemukan bahwa metode *role playing* merupakan metode yang dapat diterapkan didalam proses pembelajaran karena dianggap mudah dipahami oleh peserta didik. Peserta didik dianggap mudah memahami karena metode *role playing* ini dijalankan dan disesuaikan dengan materi yang berhubungan dengan aktivitas sehari-hari. Metode ini dapat menghidupkan suasana kelas karena peserta didik berperan didalamnya tidak hanya mendengar, menulis dan menghafal materi yang disampaikan oleh guru. Metode ini dapat menciptakan rasa senang, ketertarikan dan perhatian saat belajar. Ketiga hal itu merupakan indikator minat. Sehingga dari sinilah minat akan tumbuh dan jika pembelajaran tersebut dilakukan dengan metode *role playing* maka minat belajar peserta didik di kelas IX Mts Thoriqul Ulum akan meningkat.



Adapun faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi metode *role playing*. Menurut Wina Sanjaya dalam bukunya yang berjudul strategi pembelajaran. Berpendapat bahwa faktor yang mendukung minat belajar peserta didik diantaranya adalah guru, peserta didik, alat atau media, metode serta lingkungan. Temuan yang peneliti temukan bahwa faktor pendukung dalam implementasi metode *role playing* adanya dukungan dari kepala sekolah, waka kurikulum dan guru mata pelajaran fiqih. Dukungan lainnya berasal dari sarana dan prasarana yang terpenuhi dan lingkungan yang mendukung adanya pembaruan metode dalam mengajar.

Menurut Oemar Hamalik faktor penghambat dari implementasi metode *role playing* diantaranya bermain peran membutuhkan waktu yang lama, peserta didik mengalami kesulitan dalam memerankan peran dengan baik dan jika tidak diperankan dengan sungguh-sungguh maka bisa dikatakan tidak berhasil. Temuan yang peneliti temukan pada faktor penghambat implementasi metode *role playing* ini waktu pembelajaran yang terbatas karena sudah ditentukan oleh sekolah saat menyusun jadwal pembelajaran. Selain itu ada peserta didik yang belum berperan baik dalam implementasi metode *role playing*. Faktor penghambat yang lainnya ada juga yang belum bisa beradaptasi dengan metode baru.

Faktor pendukung dan faktor penghambat dalam implementasi metode *role playing* diatas menjadi tantangan bagi guru yang harus selalu kreatif serta inovatif dalam menentukan dan menerapkan metode *role playing* pada proses belajar mengajar. Selaras dengan yang dikutip oleh Dayah dalam jurnalnya bahwa faktor pendukung dan penghambat dalam suatu penerapan metode pembelajaran itu ada. Namun guru harus mempunyai gaya mengajar yang kreatif dan inovatif agar metode yang diterapkan oleh guru tidak hanya diketahui oleh peserta didik melainkan agar peserta didik juga diharapkan mampu menerapkan metode yang telah dikenalkan oleh guru secara mandiri. Dari kedua faktor ini yang dilakukan selanjutnya yaitu harus mempunyai cara agar peserta didik tetap aktif didalam kelas dan tidak lagi ada rasa bosan, mengantuk bahwa ramai bergurau didalam kelas. Karena jika suasana kelas tidak seperti sebelumnya maka metode yang diterapkan berhasil karena suasana kelas menjadi aktif dan peserta didikipun termotivasi untuk belajar. Sehingga dari sinilah minat terhadap peserta didik akan meningkat.

## **KESIMPULAN**

Keaktifan peserta didik dalam belajar diawali dari adanya minat. Salah satunya yaitu dengan menggunakan metode dalam mengajar. Dalam hal ini penulis sudah melakukan penelitian dan analisis data tentang implementasi metode *role playing* terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran fiqih kelas IX di MTs Thoriqul Ulum. Maka dengan ini peneliti menyimpulkan bahwa. Implementasi metode *role playing* dari segi perencanaan membuat guru berinovasi serta kreatif karena mendesain perencanaan yang menarik. Implementasi metode *role playing* dari segi pelaksanaan membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran. Sehingga peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan ada ketertarikan dalam belajar. Implementasi metode *role playing* dari segi evaluasi kali ini tidak hanya dilakukan oleh guru melainkan juga dilakukan oleh wakil bidang kurikulum dan kepala sekolah. Guru melakukan evaluasi berbasis PBK (Penilaian Berbasis Kelas) dengan cara memberikan tugas berkelompok untuk menjawab beberapa soal



dengan isi materi yang sudah diterapkan melalui metode *role playing*. Faktor pendukung dan penghambat implementasi metode *role playing* terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran fiqh kelas IX di MTs Thoriqul Ulum.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang turut andil mendukung kelancaran penyusunan artikel ini. Tak lupa penulis sampaikan terima kasih banyak kepada Ibu Ishmatun Nihayah, M.Pd.I sebagai dosen pembimbing pembuatan artikel ini hingga selesai. Semoga nantinya artikel ini bisa bermanfaat bagi semua pembaca dan bisa mengimplementasikan dilembaga lainnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afiatin Nisa, “Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Peserta didik Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial,” *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, No. 1 (Maret 2015).
- Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2017).
- Arleni Tarigan, “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui,” *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 5, No. 3 (November 2016).
- Asrul, dkk, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Citapustaka Media, 2015).
- Bela Bakti Amallia Putri, Arifin Muslim, dan Tri Yuliansyah Bintaro, “Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Peserta didik Kelas V Di SD Negeri 4 Gumiwing,” *Jurnal Education FKIP UNMA* 5, No. 2 (Desember 2019).
- Departemen Agama RI, *Kurikulum 2014 Standar Kompetensi MTs* (Jakarta : Depag, 2014)
- Doni, Erlando, and Sirait “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Formatif”: *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6, No.1 (2016).
- Fani Istikomah, skripsi "*Implementasi metode untuk meningkatkan hasil belajar PAI pada materi bersyukur atas nikmat Allah SWT di kelas 1 SDN 1 Kabunderan Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2018/2019*" (Purwokerto: IAIN Purwokerto).
- Hasbi Ash Shiddieqy, *Pengantar Ilmu Fiqh* (Jakarta : Bulan Bintang, 2006).
- Hasil Observasi, Guru Mata pelajaran Fiqh MTs Thoriqul Ulum Kelas IX, *Bu Sumenik*, 15 Oktober 2023.
- Hasil Wawancara, Guru Mata pelajaran Fiqh MTs Thoriqul Ulum, Kelas IX, *Bu Sumenik*, S.Pd 25 Januari 2024.
- Hasil Wawancara, Peserta Didik MTs Thoriqul Ulum, Kelas IX, *Anandita*, 28 Januari 2024.
- Hasil Wawancara, Peserta Didik MTs Thoriqul Ulum, Kelas IX, *Mila Agustiani*, 28 Januari 2024.



- Hasil Wawancara, Wakil Bidang Kurikulum MTs Thoriqul Ulum, *Bapak Munawir, M.Pd* 1 Februari 2024.
- Hasil Wawancara, Wakil Bidang Kurikulum MTs Thoriqul Ulum, *Bapak Faishol Khakim, SE.* 1 Februari 2024.
- Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2017).
- Irma Septiani, Albertus Djoko Lesmono, dan Arif Harimukti, “Analisis Minat Belajar Peserta didik Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan STEM Pada Materi Vektor Di Kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember,” *Jurnal Pembelajaran Fisika* 9, No. 2 (Juni 2020).
- Lestari, ”Puji Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Peserta didik Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019”, *Jurnal Ilmiah Rinjani*, 7, No. 2 (Lombok Timur, 2019)
- Lusi Marleni, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang”, *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, No. 1 (Mei 2016).
- Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2004).
- Mashudi, *Strategi Pembelajaran Di Perguruan Tinggi* (Lumajang: LP3DI Press, 2012).
- Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013).
- Mukni’ah, *Perencanaan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 (K-13)* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016).
- Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN-MALIKI Press, 2012).
- Munira, skripsi ”*Penggunaan metode rola playing dalam pembelajaran Hiwar pada peserta didik MTs Tassbeh Baitul Qur'an Kabupaten Pinrang. Yang disusun pada tahun 2022*” ( Parepare: IAIN Parepare).
- Nurudin Usman, *Implementasi berbasis kurikulum*, (Grasindo: Jakarta), 2002.
- Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003).
- Prof. Pupuh Fathurrahman, Dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Rifaka Aditama, 2019).
- Rizki Nurhana Friantini dan Rahmat Winata, “Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4, No. 1 (Maret 2019).
- Shandika Anggun Awaliyani, skripsi ”*Implementasi metode terhadap minat belajar peserta didik pada materi tata cara pelaksanaan sholat jenazah kelas XI di SMAN 1 Rogojambi Banyuwangi tahun 2021/2022*” ( Jember: Universitas Negeri Kiai Haji Achamd Shidiq).
- Siti Hasanul Mardiah, skripsi ”*Implementasi metode terhadap minat belajar PAI peserta didik SMPN 1 Cimarga Rangkas Bitung Lombok Banten*” ( Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah ).



---

Siti Nurhasanah dan A. Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Peserta didik"  
*"Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran 1, No. 1 (Agustus 2016).*

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009).

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2006).

Vicky Ihsanandia, skripsi "*Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia peserta didik kelas V SDN 3 Astomulyo 2020*" (Metro: IAIN Metro).