

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil analisis pada penelitian ini untuk memberikan gambaran atau pemaparan dari penelitian yang sudah dilakukan di lapangan. Untuk mendapatkan data tentang pokok penelitian, penelitian menggunakan instrumen berupa angket.

Angket yang terdiri dari 40 butir soal berupa pertanyaan dengan 4 alternatif jawaban. Dengan rincian jumlah soal untuk variabel metode role playing (x) ada 20 butir soal dan 20 butir soal untuk variabel (y). Angket penelitian disebarkan kepada 50 responden yaitu kelas XI IPS-1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 siswa, sedangkan XI IPS-2 merupakan kelas kontrol yang berjumlah 25 siswa.

Dalam membahas mengenai proses pembelajaran fiqih yang cenderung bersifat konvensional dimana proses belajar mengajar hanya menggunakan ceramah dalam penyampaian materi, sehingga membuat pelajaran fiqih terlihat kaku dan membosankan. Keadaan seperti ini tidak kondusif dan sangat menyulitkan untuk meningkatkan minat pembelajarannya materi fiqih di kelas. Sehingga dibutuhkan metode yang sesuai dengan peserta didik dalam pengimplementasiannya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti dan hasil dokumentasi dalam bentuk RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), terdapat langkah-langkah kegiatan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran fiqih diantaranya yaitu: pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir penutup.

Pertemuan Pertama

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal yang dilakukan guru dalam belajar mengajar diawali dengan salam dan berdo'a bersama untuk memulai pelajaran, melakukan presensi peserta didik, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini, guru (peneliti) menyampaikan materi tentang jinayat. Peserta didik mengamati, menyimak, dan mencatat point-point penting. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya disela-sela penyampaian materi. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari. Guru

memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. Guru memberikan tema kepada semua kelompok yang akan didiskusikan. Kemudian guru meminta masing-masing kelompok untuk berdiskusi.

3. Penutup

Guru menyimpulkan materi secara umum tentang jinayat. Guru mengajak peserta didik berdoa bersama untuk pembelajaran. Guru mengucapkan salam sebelum keluar kelas.

Pertemuan Kedua

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal yang dilakukan guru dalam belajar mengajar diawali dengan salam dan berdoa bersama untuk memulai pelajaran, melakukan presensi peserta didik, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini, guru (peneliti) menyampaikan materi tentang jinayat. Peserta didik mengamati, menyimak, dan mencatat point-point penting. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya kepada peserta didik lain atau guru apabila ada kesulitan. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Masing-masing kelompok mengecek kembali kesimpulan hasil diskusi yang telah dibuat pada pertemuan pertama. Guru meminta peserta didik untuk maju ke depan kelas untuk menyampaikan hasil diskusinya.

3. Penutup

Guru menyimpulkan materi secara umum tentang jinayat. Guru mengajak peserta didik berdoa bersama untuk pembelajaran. Guru mengucapkan salam sebelum keluar kelas.

1. Analisis Data

a. Uji Validitas

1) Validitas Kontruk (*Construct Validity*)

Validitas kontruk adalah pendapat para ahli. Untuk instrument angket minat belajar, peneliti melakukan validasi kepada dua dosen ahli dari IAIN Kudus yaitu bapak Dr. Agus Retnanto, M.Pd dan bapak Ulin Nuha, M.Pd. Alasan peneliti memilih beliau sebagai validator yaitu karena beliau adalah dosen yang ahli dalam hal pendidikan dan juga ahli dalam hal metodologi penelitian kuantitatif. Setelah para ahli menilai, maka akan

dilanjutkan pengujian terhadap 15 responden dengan 20 butir pertanyaan.

2) Validitas Isi (*Content Validity*)

Setelah para ahli menilai, maka akan dilanjutkan pengujian terhadap 15 responden dengan 20 pernyataan. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Product Moment* dari *Pearson* yang dilakukan dengan SPSS 16.0. kemudian hasil perhitungan dicek bersama r_{table} pada taraf signifikan 5%. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item kuesioner dapat dikatakan valid. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dianggap tidak valid.¹

Hasil uji coba diperoleh pengujian validitas angket dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas Angket *Role Playing*

No. Item	r_{hitung}	r_{table} (N=15)	Keterangan
1	0.786	0.514	Valid
2	0.644	0.514	Valid
3	0.792	0.514	Valid
4	0.676	0.514	Valid
5	0.647	0.514	Valid
6	0.708	0.514	Valid
7	0.604	0.514	Valid
8	0.702	0.514	Valid
9	0.699	0.514	Valid
10	0.572	0.514	Valid
11	0.684	0.514	Valid
12	0.624	0.514	Valid
13	0.616	0.514	Valid
14	0.607	0.514	Valid
15	0.548	0.514	Valid
16	0.860	0.514	Valid
17	0.651	0.514	Valid
18	0.621	0.514	Valid
19	0.654	0.514	Valid
20	0.545	0.514	Valid

¹ Masrukhin, *Statistik Deskriptif dan Inferensial (Aplikasi Program SPSS dan Excel)*, (Kudus: Media Ilmu, 2014), 139.

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa 20 pernyataan tersebut valid dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Tabel 4.2
Hasil Uji Validitas Angket Diskusi

No. Item	r_{hitung}	$r_{tabel} (N=15)$	Keterangan
1	0.774	0.514	Valid
2	0.658	0.514	Valid
3	0.771	0.514	Valid
4	0.683	0.514	Valid
5	0.646	0.514	Valid
6	0.713	0.514	Valid
7	0.614	0.514	Valid
8	0.701	0.514	Valid
9	0.616	0.514	Valid
10	0.572	0.514	Valid
11	0.669	0.514	Valid
12	0.623	0.514	Valid
13	0.606	0.514	Valid
14	0.616	0.514	Valid
15	0.537	0.514	Valid
16	0.872	0.514	Valid
17	0.643	0.514	Valid
18	0.647	0.514	Valid
19	0.530	0.514	Valid
20	0.555	0.514	Valid

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa 20 pernyataan tersebut valid dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Tabel 4.3
Hasil Uji Validitas Angket Minat

No. Item	r_{hitung}	$r_{tabel} (N=15)$	Keterangan
1	0.768	0.514	Valid
2	0.656	0.514	Valid
3	0.753	0.514	Valid
4	0.702	0.514	Valid
5	0.631	0.514	Valid
6	0.704	0.514	Valid
7	0.616	0.514	Valid

No. Item	r_{hitung}	$r_{table} (N=15)$	Keterangan
8	0.668	0.514	Valid
9	0.547	0.514	Valid
10	0.612	0.514	Valid
11	0.676	0.514	Valid
12	0.607	0.514	Valid
13	0.620	0.514	Valid
14	0.665	0.514	Valid
15	0.602	0.514	Valid
16	0.863	0.514	Valid
17	0.645	0.514	Valid
18	0.659	0.514	Valid
19	0.645	0.514	Valid
20	0.560	0.514	Valid

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa 20 pernyataan tersebut valid dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$.

b. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang menghasilkan data yang sama saat mengukur benda yang sama beberapa kali.² Jika instrumen tersebut memiliki hasil pengukuran yang tetap maka dapat dikatakan memiliki reliabilitas yang tinggi.

Untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen dalam penelitian ini digunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Jika nilai yang diperoleh selama pengujian menggunakan uji statistik *Cronbach's Alpha* > 0.60 maka instrumen dianggap reliabel. Sebaliknya jika koefisien *Alpha* dari *Cronbach's* ditemukan kecil (< 0.60), maka koefisien tersebut dianggap tidak reliabel.³

Tabel berikut memberikan hasil uji reliabilitas berdasarkan program SPSS 16.0

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 364.

³ Masrukhin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Kudus: Media Ilmu Press, 2018), 98.

Tabel 4.4
Hasil Uji Reliabilitas Angket *Role Playing*

Uji Coba Angket	<i>Cronbach's Alpha</i>	Harga Kritis	Keterangan
Item Pernyataan	0.930	0.60	Reliabel

Dari tabel diatas terlihat bahwa *Cronbach's Alpha* $0.930 > 0.60$, sehingga instrumen dianggap reliabel.

Tabel 4.5
Hasil Uji Reliabilitas Angket Diskusi

Uji Coba Angket	<i>Cronbach's Alpha</i>	Harga Kritis	Keterangan
Item Pernyataan	0.926	0.60	Reliabel

Dari tabel di atas terlihat bahwa *Cronbach's Alpha* $0.926 > 0.60$, sehingga instrumen dianggap reliabel.

Tabel 4.6
Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat

Uji Coba Angket	<i>Cronbach's Alpha</i>	Harga Kritis	Keterangan
Item Pernyataan	0.928	0.60	Reliabel

Dari tabel di atas terlihat bahwa *Cronbach's Alpha* $0.928 > 0.60$, sehingga instrumen dianggap reliabel

c. Analisis Minat Belajar Siswa

1) Data Minat Belajar siswa *Pre-Angket*

Anlisis minat belajar siswa sebelum dilakukan survei angket yaitu mengukur minat siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum menerima proses pembelajaran. Tabel berikut mencantumkan data *pre-angket* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.7
Data Minat Belajar Siswa *Pre-Angket*
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	25	25
Jumlah Skor	1448	1524
Mean	57.92	60.96
Min	51	50
Max	70	70
Std. Deviation	4.434	4.439

Berdasarkan tabel di atas, nilai total kelas eksperimen adalah 1448, rata-rata 57.92, nilai terendah 51, nilai tertinggi 70, dan standar deviasi 4.434. Total skor kelompok kontrol adalah 1524, skor rata-rata 60.96, dan skor minimum sebesar 50 dan skor maksimal 70 dengan standar deviasi sebesar 4.439.

Variabel minat di ukur dengan kuesioner yang berisi 20 pernyataan dan skala *likert* berisi 4 alternatif jawaban. Skor maksimal adalah 4.

a) Data Minat *Pre-Angket* Kelas Eksperimen

Menggunakan rumus unuk menentukan interval kelas / pengkategorian variabel. Rumusnya sebagai berikut:

Skor maksimal x jumlah item = $4 \times 20 = 80$

Skor minimal x jumlah item = $1 \times 20 = 20$

Range = skor maksimal – skor minimal = $80 - 20 = 60$

Interval = range/kategori = $60/4 = 15$

Jumlah kategori variabel = 4 yaitu SB, B, TB, STB

Tabel berikut menunjukkan frekuensi minat dalam kuesioner kelas sebelum eksperimen.

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi Minat *Pre-Angket*
Kelas Eksperimen

No	Kategori	Frekuensi	%
1.	SB (Sangat Baik)	2	8%
2.	B (Baik)	23	92%
3.	TB (Tidak Baik)	0	0%
4.	STB (Sangat Tidak Baik)	0	0%
Jumlah		25	100%

Dari tabel diatas, menunjukkan bahwa siswa MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus skor *pre-angket* kelas eksperimen memiliki minat belajar siswa yang dihitung dari 25 sampel, siswa yang memiliki kategori SB (Sangat Baik) sebanyak 4 siswa dengan presentase 8%. Minat belajar siswa kategori B (Baik) sebanyak 21 siswa dengan presentase 92%. Minat belajar siswa kategori TB (Tidak Baik) sebanyak 0 siswa dengan presentase 0%. Dan minat belajar siswa kategori STB (Sangat Tidak Baik) sebanyak 0 siswa dengan presentase 0%.

b) Data Minat *Pre-Angket* Kelas Kontrol

Tabel berikut menunjukkan distribusi frekuensi minat dalam kuesioner *pre-angket* kontrol.

Tabel 4.9

Distribusi Frekuensi Minat *Pre-Angket* Kelas Kontrol

No	Kategori	Frekuensi	%
1.	SB (Sangat Baik)	4	16%
2.	B (Baik)	21	84%
3.	TB (Tidak Baik)	0	0%
4.	STB (Sangat Tidak Baik)	0	0%
Jumlah		25	100%

Dari tabel diatas, menunjukkan bahwa siswa MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus skor *pre-angket* kelas kontrol memiliki minat belajar siswa yang dihitung dari 25 sampel, siswa yang memiliki kategori SB (Sangat Baik) sebanyak 4 siswa dengan presentase 16%. Minat belajar siswa kategori B (Baik) sebanyak 21 siswa dengan presentase 84%. Minat belajar siswa kategori TB (Tidak Baik) sebanyak 0 siswa dengan presentase 0%. Dan minat belajar siswa kategori STB (Sangat Tidak Baik) sebanyak 0 siswa dengan presentase 0%.

2) Analisis Minat Belajar Siswa *Post-Angket*

Analisis minat belajar siswa setelah survei angket bertujuan untuk memahami atau mengukur minat belajar siswa melalui proses pembelajaran setelah mendapatkan perlakuan khusus pada kelas eksperimen dengan metode *role playing* dan pembelajaran kelas kontrol adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional

(diskusi). Tabel berikut menunjukkan angket setelah data minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelompok kontrol:

Table 4.10
Data Minat Belajar Siswa *Post*-Angket
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	25	25
Jumlah Skor	1777	1620
Mean	71.08	64.80
Min	60	54
Max	78	73
Std. Deviation	4.132	4.000

Berdasarkan tabel di atas, nilai total kelas eksperimen adalah 1777, nilai rata-rata 71.08, nilai terendah 60, nilai tertinggi 78, dan standar deviasi 4.132. Total skor kelompok kontrol adalah 1620, dengan rata-rata 64.80, dan skor minimum sebesar 54 dan skor maksimal 73 dengan standar deviasi sebesar 4.000.

Variabel minat di ukur dengan kuesioner yang berisi 20 pernyataan dan sakala *likert* berisi 4 alternatif jawaban. Skor 4 adalah skor terendah.

1) Data Minat *Post*-Angket Kelas Eksperimen

Tabel berikut menunjukkan distribusi frekuensi minat setelah survei kuesioner pada kelas eksperimen

Tabel 4.11
Distribusi Frekuensi Minat
***Post*-Angket Kelas Eksperimen**

No	Kategori	Frekuensi	%
1.	SB (Sangat Baik)	23	92%
2.	B (Baik)	2	8%
3.	TB (Tidak Baik)	0	0%
4.	STB (Sangat Tidak Baik)	0	0%
Jumlah		25	100%

Dari tabel diatas, menunjukkan bahwa siswa MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus skor *post*-angket kelas eksperimen memiliki minat belajar siswa yang

dihitung dari 25 sampel, siswa yang memiliki kategori SB (Sangat Baik) sebanyak 23 siswa dengan presentase 92%. Minat belajar siswa kategori B (Baik) sebanyak 2 siswa dengan presentase 8%. Minat belajar siswa kategori TB (Tidak Baik) sebanyak 0 siswa dengan presentase 0%. Dan minat belajar siswa kategori STB (Sangat Tidak Baik) sebanyak 0 siswa dengan presentase 0%.

2) Data Minat *Post*-Angket Kelas Kontrol

Tabel berikut mencantumkan distribusi frekuensi minat dalam survei kuesioner kelas kontrol:

Tabel 4.12
Distribusi Frekuensi Minat Belajar
***Post*-Angket Kelas Kontrol**

No	Kategori	Frekuensi	%
1.	SB (Sangat Baik)	16	64%
2.	B (Baik)	9	36%
3.	TB (Tidak Baik)	0	0%
4.	STB (Sangat Tidak Baik)	0	0%
Jumlah		25	100%

Dari tabel diatas, menunjukkan bahwa siswa MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus skor *post*-angket kelas kontrol memiliki minat belajar siswa yang dihitung dari 25 sampel, siswa yang memiliki kategori SB (Sangat Baik) sebanyak 16 siswa dengan presentase 64%. Minat belajar siswa kategori B (Baik) sebanyak 9 siswa dengan presentase 36%. Minat belajar siswa kategori TB (Tidak Baik) sebanyak 0 siswa dengan presentase 0%. Dan minat belajar siswa kategori STB (Sangat Tidak Baik) sebanyak 0 siswa dengan presentase 0%.

d. Uji Asumsi Klasik

1) Normalitas Data

Setelah dilakukan analisis statistik deskriptif minat belajar siswa melalui angket sebelum dan sesudah kelas eksperimen dan kelas kontrol. Langkah selanjutnya adalah menguji normalitas data untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan sebanyak dua kali, yaitu data sebelum survei angket dan data setelah survei angket, tentang

minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelompok kontrol.

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan rumus *Shapiro Wilk* dengan bantuan SPSS 16.0. Hasil uji normalitas data minat belajar siswa sebelum dan sesudah survei angket ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.13
Hasil Uji Normalitas Data

Minat Belajar	Kelas	Sig.	α	Keterangan
<i>Pre Angket</i>	Eksperimen	0.295	0.05	Normal
	Kontrol	0.332	0.05	Normal
<i>Post Angket</i>	Eksperimen	0.232	0.05	Normal
	Kontrol	0.247	0.05	Normal

Standar pengujiannya adalah:

- a) Jika nilai signifikansi < 0.05 , maka data tidak berdistribusi normal
- b) Jika nilai signifikansi > 0.05 , maka data berdistribusi normal

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data sebelum dan sesudah survei, nilai signifikansi kuesioner sebelum survei pada kategori eksperimen adalah > 0.05 yaitu $0.295 > 0.05$. Sedangkan nilai signifikansi pada kelompok kontrol > 0.05 yaitu $0.332 > 0.05$.

Pada angket postkelas eksperimen diperoleh signifikansi > 0.05 yaitu $0.232 > 0.05$. Dan nilai signifikansi kelompok kontrol > 0.05 yaitu $0.247 > 0.05$. Berdasarkan standar uji normalitas tersebut diatas, dapat dikatakan bahwa minat siswa pada kelas eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah survei angket berdistribusi "Normal".

2) Homogenitas Data

Setelah mengetahui bahwa data sebelum dan sesudah survei kuesioner berdistribusi normal maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk menentukan variasi data secara keseluruhan, terlepas dari apakah dua atau lebih kumpulan data memiliki variasi yang sama (homogenitas). Jika varians dari data yang diproses seragam, statistik parameter dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut. Namun jika datanya tidak homogen,

analisis lebih lanjut sebaiknya menggunakan statistik non parametik.

Uji homogenitas perbedaan data dilakukan sebanyak dua kali, yaitu data sebelum dan sesudah kuesioner diuji dengan bantuan SPSS 16.0 menggunakan *Test Of Hpmogenity Of Variance*. Hasil uji homogenitas data sebelum dan sesudah kuesioner ditampilkan pada tabel dibawah ini, menunjukkan:

Tabel 4.14
Hasil Uji Homogenitas Data
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
minat belajar	Based on Mean	.229	3	96	.876
	Based on Median	.232	3	96	.874
	Based on Median and with adjusted df	.232	3	95.051	.874
	Based on trimmed mean	.264	3	96	.851

Standar untuk pengujian homogenitas adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi > 0.05 , maka tidakada perbedaan antara kedua kelompok atau data tersebut homogen
- b) Jika nilai signifikansi < 0.05 , maka data tersebut tidak homogen

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji homogenitas data sebelum dan sesudah survei kuesioner kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa hasil survei kuesioner sebelum dan sesudah memperoleh nilai signifikan > 0.05 yaitu $0.876 > 0.05$. Sedangkan hasil survei kuesioner diperoleh nilai signifikan > 0.05 yaitu $0.851 > 0.05$.

Oleh karena itu, sesuai standar tes dapat disimpulkan bahwa data survei kuesioner sebelum dan sesudah kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang sama atau seragam.

e. Uji Hipotesis

Setelah mendapatkan data yang diperlukan, peneliti dapat menjawab pertanyaan dan hipotesis yang dikemukakan peneliti, yaitu untuk memahami minat dan efektifitas siswa antara metode pembelajaran peran dan metode tradisional (diskusi) dalam mata pelajaran fiqih

kelas XI DI MA NU Ma’arif Kaliwungu Kudus. Selain itu, analisis data akan dilakukan melalui pengujian berikut:

1) *Uji Independent Sample T-test*

Menurut perhitungan uji *Independent Sample T test*, didapat hasil perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4.15
Uji Independent Sample T test Data Post Angket

		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
minat belajar	Equal variances assumed	.049	.826	-10.856	48	.000	-13.160	1.212	-15.597	-10.723
	Equal variances not assumed			-10.856	47.764	.000	-13.160	1.212	-15.598	-10.722

Menurut hasil uji *Independent Sample T-test* nilai *post test* pada bagian *Equal variances assumed* diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample T-test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Selanjutnya akan dilakukan analisis pada baris *equal variances assumed*, dapat dilihat bahwa hasil *t-test* sebesar -10.856 dengan $df = 48$. Untuk mengetahui tingkat signifikansi dari perbedaan tersebut maka harus digunakan nilai t_{tabel} yang terdapat pada tabel nilai. Pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai $t_{tabel} = 2.011$.

Dari nilai t_{tabel} tersebut dapat ditulis t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% $= 2.011 < t_{hitung}$ sebesar -10.856 untuk t_{hitung} minat belajar siswa.

Nilai rata-rata pada kelompok eksperimen juga 71.08 lebih besar dari rata-rata 64.80 pada kelompok kontrol untuk menunjukkan hal ini. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas XI di MA NU Ma’arif Kaliwungu Kudus”. Dengan kata lain, hipotesis diterima.

2) *Uji N Gain Score*

Normalizeud gain atau *N-gain score* dirancang untuk menentukan keefektifan metode atau *treatment*. Untuk mengitung *gain score* gunakan SPSS 16.0

Rumus *N-gain score* dapat dihitung berdasarkan rumus ini, seperti yang ditunjukkan dibawah ini:

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Score Post angket} - \text{Score Pre angket}}{\text{Score Ideal} - \text{Score Pre angket}}$$

Tabel 4.16
Hasil N-gain Pre Angket-Post Angket
pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Eksperimen			Kontrol		
	Pre angket	Post angket	N-gain %	Pre angket	Post angket	N-gain %
1	52	72	71.43	62	65	16.67
2	54	60	23.08	53	54	3.70
3	60	74	70.00	65	67	13.33
4	52	75	82.14	63	68	29.41
5	51	70	65.52	59	63	19.05
6	57	78	91.30	63	65	11.76
7	58	65	31.82	66	67	7.14
8	54	69	57.69	63	65	11.76
9	60	76	80.00	64	68	25.00
10	58	68	45.45	61	69	42.11
11	62	75	72.22	64	69	31.25
12	70	71	10.00	64	66	12.50
13	53	64	40.74	65	69	26.67
14	59	73	66.67	50	65	50.00
15	62	75	72.22	59	63	19.05
16	58	68	45.45	58	59	4.55
17	56	74	75.00	60	60	0.00
18	60	70	50.00	70	73	30.00
19	59	75	76.19	58	67	40.91
20	53	71	66.67	60	60	0.00
21	57	69	52.17	64	65	6.25
22	56	72	66.67	54	64	38.46
23	65	70	33.33	59	65	28.57
24	60	74	70.00	57	60	13.04
25	62	69	38.89	63	64	5.88
Mean	58.1865			19.4827		
Min	10.00			00		
Max	91.30			50.00		

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-gain score* di atas, menunjukkan bahwa rata-rata skor *N-gain* kelas eksperimen (metode *role playing*) adalah 58.1865 atau 58.2% termasuk kategori cukup efektif. Nilai *N-gain* minimal 10% dan tertinggi 91.30%. Sedangkan *N-gain score* kelompok kontrol (berdiskusi metode konvensional) sebesar 19.4827 atau kategori tidak efektif sebesar 19.5%. Skor *N gain* minimal 00% dan maksimal 50.00%.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran (kelas eksperimen) cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar mata pelajaran fiqh siswa kelas XI MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus. Meskipun penggunaan metode konvensional yaitu metode diskusi (kelas kontrol) tidak efektif meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran fiqh pada siswa kelas XI MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

B. Pembahasan

Bab ini akan membahas pengaruh metode *role playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqh kelas XI MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus. Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti maka pembahasannya adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh kelas XI MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus

Pada hakikatnya, *role playing* harus diberikan kepada remaja, terutama yang masih belajar di jenjang pendidikan MTs ataupun MA, karena mereka dalam keadaan psikologis yang tidak stabil. Dengan menerapkan metode ini, mereka akan mengikuti kelas dan mampu memikirkan apa yang baik dan buruk bagi mereka di masa depan. Selain itu, siswa dapat dilatih secara mental agar lebih berani dan percaya diri.⁴

⁴ Ni Putu Ayu Rika Andriani, "Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) untuk meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja," Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja (2013), diakses pada 2 Oktober, 2020, <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/viewFile/1155/1018>.

Penerapan metode bermain peran bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada pembelajaran fiqh. Oleh karena itu peneliti mengambil dua kelas yang akan dijadikan penelitian diantaranya kelas eksperimen terdapat pada kelas XI IPS-1 dan kelas kontrol terdapat pada XI IPS-2.

Data peneliti yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus dilakukan melalui penggunaan metode pembelajaran *role playing*, dimana guru (peneliti) mengajak siswa untuk memahami materi melalui diskusi sambil memainkan peran. Penerapan metode ini dilakukan bekerja sama dengan siswa lain. Selain membuat siswa merasa dirinya bisa menghargai orang lain, siswa juga diajak berdiskusi tentang materi yang diterapkan melalui metode pembelajaran bermain peran.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang peneliti lakukan di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus, pada awal pengisian angket rata-rata skor minat belajar siswa kelas eksperimen adalah 57.92. Sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol adalah 60.96.

Setelah proses pembelajaran, peneliti membagikan kuesioner kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 71.08, sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol adalah 64.80. Kemudian bandingkan hasil rata-rata dengan uji beda rata (uji *Independent sample t test*). dan hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner bahwa kedua kelas tersebut ternyata memiliki minat yang berbeda pada pembelajaran akhir. Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen.

Proses pembelajaran setiap kelas dengan metode pengolahan yang berbeda akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata minat belajar awal adalah 57.92, dan nilai rata-rata minat belajar akhir adalah 71.08. Pada kelompok kontrol rata-rata minat belajar awal 60.96 sedangkan rata-rata minat akhir 64.80.

Metode *role playing* akan berdampak pada minat belajar siswa kelas XI MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus, oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara metode pembelajaran *role playing* dengan pembelajaran yang tidak

menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan dengan nilai signifikansi 0.826 yang menunjukkan bahwa $0.826 > 0.05$ kemudian menerima H_0 yang artinya varian secara keseluruhan adalah homogen. Dari t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai $t_{tabel} = 2.011 < t_{hitung} = 10.856$ untuk minat belajar siswa. Ini juga dapat diwakili oleh rata-rata kelas eksperimen.



Ket : Para siswa sedang mempraktikkan penggunaan metode pembelajaran role playing di kelas eksperimen.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa nilai *pre*-angket kelas eksperimen adalah 57.92. Setelah mendapat perlakuan menggunakan metode *role playing*, nilai setelah angket survei meningkat sebesar 71.08, jadi meningkatnya 13.16. Pada kelompok kontrol *score pre* angket kelompok kontrol adalah 60.96. Setelah menggunakan metode pembelajaran konvensional (diskusi), *score post*-angket meningkat sebesar 64.80, sehingga hanya meningkat 3.84. Oleh karena itu, metode pembelajaran *role playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar mata pelajaran fiqh kelas XI di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus. Hal ini dikarenakan metode bermain peran menuntut siswa untuk memainkan peran berdasarkan materi untuk menarik minat siswa dalam belajar.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Dayuk Suci Karlisa dengan judul "Pengaruh Metode Role Playing dan Demonstrasi Guru Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IX pada Mata Pelajaran Fiqh di MTs Negeri 6 Demak Tahun ajaran 2019/2020" hal ini menunjukkan bahwa

metode bermain peran terbukti cukup baik dalam meningkatkan efek belajar siswa. Berdasarkan kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih. Melalui uji t parsial diketahui $t_{hitung} 3,333 > t_{tabel}$ sebesar 2.000. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka disimpulkan bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap aktivitas pembelajaran. Rata-rata nya adalah 55,9 dan nilai ini termasuk dalam level interval (47-58). Berdasarkan perhitungan diperoleh dari koefisien korelasi adalah sebesar 0,535. Selain itu, dengan nilai “sumbangan efektif” (SE) sebesar 22,5% dan sumbangan relatif (SR) sebesar 66 %.⁵ Selain itu juga didukung oleh penelitian terdahulu dari Moh. Malik Amirudin dengan judul “Pengaruh Metode Role Playing terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung” hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Menurut hasil penelitian yang sudah dijalankan dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dimana *mean* motivasi siswa kelas eksperimen 130.61 dan *mean* kelas kontrol 124.84. Rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 18.81 dan rata-rata kelas kontrol adalah 17.22.⁶

Hasil uji hipotesis di atas juga sesuai dengan hasil yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen dan kontrol. Sebelum diberikan *treatment*, kedua kelas ini memiliki kondisi yang sama. Pada saat suasana kelas sangat sepi, siswa kurang tertarik untuk belajar karena tidak terlibat aktif secara fisik maupun emosional. Siswa tidak begitu aktif saat guru mengajar. Minimnya siswa untuk bertanya atau memberi pendapat menunjukkan sikap tidak aktif ini. Kebanyakan siswa tidak bersemangat dalam menerima pelajaran fiqih.

⁵Dayuk Suci Karlisa, Pengaruh Metode *Role Playing* dan Demonstrasi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa IX “pada Mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri 6” Demak Tahun Ajaran 2019/2020,” Skripsi, IAIN Kudus (2019): 87.

⁶ Moh Malik Amirudin, “Pengaruh Metode Role Playing terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngunut Tulungagung”, Skripsi, IAIN Tulungagung (2019): 97, diakses pada 11 November 2020, <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/id/eprint/12447>.

Setelah mendapatkan perlakuan, kondisi kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol, dan siswa sangat aktif dalam pembelajaran. Siswa sangat aktif dalam berdiskusi, presentasi dan mengungkapkan pendapat. Membuat siswa memiliki semangat belajar yang tinggi, dan belajar secara aktif, menarik dan tidak membosankan. Siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih memahami materi dengan baik sehingga ketika guru memberikan pertanyaan, siswa berani memberikan pendapatnya tanpa harus ditunjuk oleh guru. Dengan cara ini perhatian dan minat belajar dapat ditarik dengan menggunakan metode bermain peran, sedangkan siswa yang tadinya pasif akan menjadi aktif.

Dari hasil uji t minat belajar analisis *leavene's* "test" diperoleh nilai signifikansi 0.826 yang menunjukkan $0.826 > 0.05$ sehingga H_0 diterima yang berarti varian secara keseluruhan adalah identik/sama.

Selanjutnya akan dilakukan analisis pada baris *equal variances assumed*, dapat dilihat bahwa hasil t -test sebesar -10.856 dengan $df=48$. Untuk mengetahui tingkat signifikansi selisih tersebut harus digunakan nilai t_{tabel} yang terdapat pada tabel nilai t . Pada tingkat signifikansi 5% nilai $t_{tabel} = 2.011$.

Dari nilai t_{tabel} tersebut dapat ditulis t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% = $2.011 < t_{hitung}$ sebesar -10.856 yang merupakan skor total minat belajar siswa. Maka bisa disimpulkan bahwa "ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqh kelas XI di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus". Dengan kata lain, hipotesis diterima.

2. Efektivitas Metode *Role Playing* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus

Metode pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan belajar banyak tercapai. Slavin menjelaskan ada empat indikator untuk menentukan keefektifan pembelajaran yaitu: kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, insentif, dan waktu.

Tujuan pemberian metode *role playing* (bermain peran) adalah untuk mengaktifkan proses belajar siswa dan memberikan pengalaman langsung dengan memainkan peran berdasarkan materi yang diberikan dan menjalin interaksi antara satu siswa dengan siswa lainnya. Hal ini sejalan dengan

pandangan Lickona yang menjelaskan bahwa metode bermain peran merupakan cara yang paling efektif untuk merangsang minat dan partisipasi siswa. Dengan bermain peran, semangat belajar siswa akan meningkat karena mereka berpartisipasi langsung dalam situasi nyata dengan bermain peran.⁷

Minat berasal dari hasil pengenalan lingkungan, atau hasil interaksi dan pembelajaran dengan lingkungan. Minat dapat dibangkitkan melalui metode pembelajaran yang menarik, agar diperoleh prestasi yang baik selain kecerdasan juga harus dibangkitnya minatnya, karena tanpa minat maka segala kegiatan yang akan dilaksanakan akan berkurang.⁸

Minat yang kuat akan mengarah pada upaya yang serius dan tak henti-hentinya, serta tidak akan mudah menyerah saat menghadapi tantangan. Jika siswa memiliki keinginan untuk belajar, dia akan segera dapat memahami dan mengingatnya. Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap pembelajaran, karena jika materi pembelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak akan dapat belajar serta tidak menarik baginya. Sedangkan materi pembelajaran yang menarik minat siswa akan mudah dipelajari dan disimpan karena diminati sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar.

Pada proses pembelajaran selanjutnya kedua kelas mendapat perlakuan yang berbeda yaitu kelas eksperimen dengan metode *role playing*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional (diskusi). Pada proses pembelajaran di kelas eksperimen dengan metode pembelajaran *role playing* ini sangat menarik perhatian siswa sehingga membuat siswa menjadi penuh semangat. Dalam proses pembelajaran, guru (peneliti) mengajak siswa untuk aktif berdiskusi, berbicara dan mengeluarkan pendapat. Dengan cara ini siswa akan memiliki semangat belajar yang tinggi, serta akan memiliki pembelajaran yang aktif, menarik dan tidak membosankan. Siswa yang tertarik dengan proses pembelajaran akan lebih memahami materi dengan baik. Siswa terlihat

⁷ Uwi Martayadi dan Marzuki, "Keefektifan Metode *Role Playing* untuk penanaman Nilai-Nilai Pancasila pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan," *Jurnal Pendidikan IPS* 6(2019): 15-16, diakses pada 2 Oktober, 2020, <http://journal.uny.ac.id/index.php/hsipi>.

⁸ Makmun Khairani, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014), 135-136.

antusias dan fokus pada proses pembelajaran karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih memahami materi, sehingga ketika guru mengajukan pertanyaan, siswa berani mengungkapkan pendapatnya tanpa ditunjuk oleh guru. Dengan cara ini, minat belajar dan ditarik dengan menggunakan metode bermain peran, sedangkan siswa yang tadinya pasif akan menjadi aktif.

Pada kelas kontrol digunakan metode konvensional dalam pembelajaran yaitu diskusi, hal ini mengakibatkan kejenuhan siswa bagi guru maupun siswa. Pada kelas kontrol, siswa terlihat tidak mengikuti jalannya diskusi, siswa asyik dengan urusannya masing-masing seperti asyik berbicara dengan teman satu kelompoknya. Ketika guru (peneliti) mengulang pertanyaan tersebut, siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan. Hal tersebut akan mempengaruhi minat belajar siswa. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media *power point* sehingga minat dan rasa bosan siswa berkurang karena siswa hanya mendengarkan penjelasan guru yang monoton.

Hal tersebut dapat diketahui dari hasil perhitungan nilai signifikansinya adalah 0.826 menunjukkan bahwa $0.826 > 0.05$ maka H_0 diterima, artinya varian populasi identik/sama. Dari t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai $t_{tabel} = 2.011 < t_{hitung}$ sebesar -10.856 untuk t_{hitung} minat belajar siswa. Ini juga dapat diwakili oleh rata-rata kelas eksperimen, rata-rata minat awal belajar 57.92 dan rata-rata minat belajar akhir sebesar 71.08. Pada kelompok kontrol rata-rata minat belajar awal sebesar 60.96 dan pada rata-rata di akhir sebesar 64.80.

Dengan menggunakan uji *N-gain* terlihat bahwa pada kategorisangat efektif data kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 58.2%. 58.2% diklasifikasikan sebagai cukup efektif dalam kategori cukup efektif. Nilai *N-gain score* terendah 10% dan tertinggi 91.30%. Sedangkan *N-gain score* kelompok kontrol (metode konvensional diskusi) sebesar 19.4827 atau kategori tidak efektif sebesar 19.5%. Skor *N-gain score* terendah 00% dan tertinggi 50.00%.

Siswa yang memiliki minat belajar yang kuat akan terbiasa belajar tanpa perintah orang lain, sedangkan siswa akan belajar sendiri karena di dorong oleh keinginan batinnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* (kelas eksperimen) cukup efektif dalam meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran fiqih kelas XI MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus. Meskipun penggunaan metode konvensional yaitu metode diskusi (kelas kontrol) tidak efektif meningkatkan minat belajar fiqih siswa kelas XI MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu dari Jurnal Sri Karnasih yang berjudul “*Penerapan Metode Bermain Peran dan Latihan untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Narrative Dan Report Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 6 Metro*”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa setelah latihan yang terus menerus, metode bermain peran lebih efektif. Kemampuan bahasa Inggris lisan telah ditingkatkan, dengan nilai rata-rata 7.29. Minat siswa dalam belajar bahasa Inggris semakin baik. Sebanyak 92% siswa menyatakan minat, sedangkan 8% siswa menyatakan sangat minat.⁹

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional.

Metode *role playing* memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa karena membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, efektif, aktif, sehingga membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, ketika guru mengajukan pertanyaan, siswa berani mengungkapkan pendapatnya tanpa ditunjuk oleh guru.

3. Implikasi bagi Pendidikan Islam

Tujuan pendidikan agama Islam di sekolah sangatlah kompleks. Oleh karena itu, dalam kajian pendidikan agama Islam tidak hanya mempengaruhi bidang kognitif dan afektif siswa, tetapi juga menekankan ranah psikomotorik siswa. Hal ini sangat terlihat ketika siswa bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Kehidupan remaja saat ini sering dihadapkan pada permasalahan yang kompleks. Salah satu masalah yang

⁹ Sri Karnasih, “Penerapan Metode Bermain Peran dan Latihan untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Narrative Dan Report Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 6 Metro,” *Jurnal Dewantara* 8, no 2 (2019): 181-183, diakses pada 2 Oktober, 2020, <http://ejournal.iqrometro.co.id/index.php/pendidikan/article/view/110>.

dihadapi saat ini adalah berbagai perilaku negatif di lingkungan masyarakat.

Peran utama pengajaran adalah menciptakan model aktivitas pengajaran kuat dan tangguh. Berkaitan dengan efektivitas pengajaran, untuk mencapai pembelajaran aktif, satu aspek penting adalah masalah metode yang digunakan guru dalam menciptakan suasana aktif. Metode ceramah harus dikurangi bahkan ditingkalkan. Menurut Dede Rosyada proses belajar akan berjalan baik jika peserta didik bisa melihat hasil yang positif untuk dirinya dan memperoleh kemajuan-kemajuan jika ia menguasai dan menyelesaikan proses belajarnya. dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif, salah satunya dengan cara melibatkan siswa secara aktif. Aktivitas kegiatan pembelajaran siswa di kelas hendaknya lebih banyak melibatkan siswa, atau lebih memperhatikan aktivitas siswa. Untuk kegiatan rohani Islam yang dilakukan siswa, sarana dan prasarana juga telah menyediakan kitab Al-Qur'an dan buku pengayaan lain seperti buku fiqih, akidah akhlak, dan berbagai macam buku yang menarik minat baca siswa. Didalam kurikulum 2013 setiap materi harus menyentuh 4 aspek penilaian dan pengajaran yaitu nilai sikap, nilai sosial, aspek kognitif, dan aspek ketrampilan. Model pembelajaran yang diterapkan di dalam mengajar adalah model pembelajaran aktif. Adapun metode pengajaran yang diterapkan dalam model pembelajaran aktif adalah melalui metode *role playing*. Dalam penyampaian pelajaran guru dituntut mampu untuk membuat siswa secara aktif mengikuti pelajaran. Bentuk keaktifan siswa dapat berupa siswa mengumpulkan bahan praktik sendiri untuk dapat nantinya dipresentasikan kedepan kelas. Metode *role playingsangat* cocok untuk digunakan dalam materi pelajaran jinayat. Adapun harapan setelah mereka melakukan pembahasan tentang materi ini, maka akan timbul sikap-sikap yang baik, yaitu sikap selalu ingin mengawasi diri untuk tetap berada dijalan kebaikan yaitu dijalan Allah SWT.¹⁰

Drama atau bermain peran pada masa kini dibagi dalam dua macam, yaitu:

¹⁰ Muhammad Arifin "Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Pembinaan Akhlak Siswa di SMA Negeri 1 Tanjung Tiram Kabupaten Batu Bara," (٢٠١٧) ديسمبر، : 27-32، السنة الثالثة العدد ٢، يوليو - ديسمبر، (٢٠١٧) "2017, <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ihya/article/view/978/760>.

- a. Drama atau bermain peran yang mengandung unsur keharaman dan tidak mengindahkan ajaran syariat dan adab-adab yang mulia. Drama jenis ini diharamkan menurut konsensus ulama', dikarenakan kontradiktif dengan tujuan syariat dan dalil-dalil serta karena mempropagandakan pemikiran destruktif yang menyimpang dari nilai al-Qur'an dan al-Sunnah.
- b. Drama umum, yaitu drama yang tidak mengandung hal atau unsur yang diharamkan.

Di sisi lain, setelah mengetahui bahwa asal usul metode bermain peran tidak berasal dari metodologi pembelajaran Islami, melainkan berasal dari metodologi pembelajaran Barat, ketika akan digunakan dan dimanfaatkan termasuk masalah kependidikan, maka harus memperhatikan rambu-rambu berikut:

- a. Ditimbang berdasarkan spirit ajaran Islam dan akhlak mulia
- b. Dimanfaatkan berdasar yang cermat setelah melalui penyaringan dan seleksi berdasarkan perspektif syariat serta memosisikannya pada tempatnya, bukan dijadikan sebagai metodologi yang paling urgen
- c. Dimanfaatkan sesuai dengan proposionalitas kebutuhan, bukan karena kekaguman buta yang pada akan menjerumuskan umat Islam ke jurang invasi budaya
- d. Digunakan secara bertahap dan tidak sekaligus dengan disertai pengawasan yang ketat tentang dampak positif dan negatif yang ditimbulkannya
- e. Dari waktu-kewaktu dan pada setiap saat harus dilakukan evaluasi terhadap pilihan pendapat dan proses adopsi yang telah dilakukan, sejauh mana keberhasilan atau kerugiannya, berdasarkan perspektif syariat
- f. Adanya kesesuaian antara aspek teoritis-konseptual dengan aspek praktis-implemntatifnya.¹¹

Kesimpulannya adalah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam harus mengutamakan metode pembelajaran Islami yang sudah disepakati validitas hukum dan

¹¹ Rahendra Maya, Metode Sosiodrama Dalm Pebdikan Agama Islam," Edukasi Islam Jurnal Pendidikan Islam vol. 04, Juli (2015): 1138-1142, diakses pada 4 Agustus, 2021, <https://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/download/82/81>.

penggunaannya. utamanya yang sering diqiyaskan sebagai acuan bagi validitas metode bermain peran dalam perspektif Islam. Metode bermain peran boleh digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran, seperti dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan tetap memperhatikan rambu-rambu kebolehnya berdasarkan perspektif syariat.

