

ABSTRAK

Ahda Sabila (1222020012), 2026. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantu Media Kartu Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas VIII MTs Miftahul Falah Kota Bandung).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran Fiqih di kelas VIII MTs Miftahul Falah Bandung. Hal ini diduga disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru masih menggunakan model pembelajaran langsung (ceramah). Oleh sebab itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Role Playing* dengan bantuan media kartu peran. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantu media kartu peran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Penelitian ini bertujuan: 1) untuk mendeskripsikan proses penerapan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam mata pelajaran fiqih materi makanan minuman halal dan haram di kelas VIII MTs Miftahul Falah . 2) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII pada mata pelajaran Fiqih materi makanan minuman halal dan haram setelah diterapkannya model pembelajaran *Role Playing* berbantu media kartu peran.

Penelitian ini didasarkan teori hasil belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal salah satunya yaitu penerapan model pembelajaran yang menarik. *Role Playing* diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dikarenakan, *Role Playing* adalah model pembelajaran yang menghadirkan peran-peran dalam kehidupan nyata ke dalam suatu pertunjukan di kelas melalui pengalaman langsung. Adapun kelebihan *Role Playing* salah satunya adalah Siswa melatih kemampuan dirinya dalam memahami, menghayati, dan mengingat materi yang akan diperankan dalam drama.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain nonequivalent control group. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII A sebagai kelas kontrol dan VIII C sebagai kelas eksperimen di MTs Miftahul Falah. Alat pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data kuantitatif dianalisis dengan penelitian statistik dan data kualitatif dianalisis dengan pendekatan logika.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Proses penerapan pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan terlaksana dengan baik berdasarkan hasil rata rata nilai observasi yaitu 90,78%, pada kelas kontrol terlaksana dengan "sangat baik" dengan rata rata dua pertemuan yaitu 84,61%. 2) Peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantu media kartu peran meningkat dengan kategori sedang berdasarkan nilai N-Gain sebesar 0,43. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *Asymp Sig (2-tailed)* sebesar $0,003 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran fiqih materi makanan minuman halal dan haram setelah diterapkannya model pembelajaran *Role Playing* berbantu media kartu peran.