

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi hal yang utama dalam mengembangkan kompetensi intelektual serta membentuk karakter siswa, sehingga mereka siap menghadapi dinamika dan tantangan kehidupan yang semakin kompleks. Pendidikan juga merupakan fondasi utama dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten menghadapi dinamika global yang ditandai oleh kemajuan teknologi, era revolusi industri 4.0 hingga society 5.0. Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk generasi yang unggul dan mampu bersaing di tingkat internasional. Selain itu, pendidikan juga memberikan kontribusi besar bagi manusia untuk dapat bertahan, beradaptasi, serta membangun interaksi sosial yang efektif, sehingga kebutuhan hidup dapat dipenuhi secara lebih mudah (Marwah et al., 2018).

Menurut Driyarkara dalam (Rosaliasari, 2019) pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia muda, yakni upaya mengarahkan siswa menuju kedewasaan sebagai pribadi yang utuh. Proses ini terealisasi melalui aktivitas mendidik dan dididik yang bersifat mendasar. Dengan demikian, pendidikan menjadi tindakan yang mampu mengubah, membentuk, dan menentukan arah kehidupan manusia, baik bagi pendidik maupun siswa. Bagi siswa, pendidikan berperan sebagai sarana fundamental yang memungkinkan mereka berkembang sesuai dengan fitrah serta potensi yang dimilikinya.

Selaras dengan pandangan tersebut, tujuan pendidikan menurut aliran humanis realistik dan realisme kritis adalah membantu setiap individu mencapai perkembangan optimal dalam berbagai aspek, seperti kemampuan intelektual dalam menguasai ilmu pengetahuan, kemampuan afektif dalam membentuk kepribadian mandiri, serta kemampuan psikomotorik dalam menunjukkan kinerja yang produktif (Noor, 2003).

Guru memiliki peran yang sangat penting untuk mencapai tujuan tersebut sehingga pemilihan metode, model, dan media pembelajaran yang tepat dan efektif

menjadi hal yang diperlukan guna meningkatkan hasil belajar siswa serta kualitas proses pembelajaran. Proses pembelajaran menggambarkan rangkaian kegiatan belajar mengajar yang berlangsung dari awal hingga akhir, yang dikenal sebagai model pembelajaran. Model pembelajaran tersebut merepresentasikan penerapan pendekatan, metode, serta teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran di banyak satuan pendidikan masih didominasi model yang berpusat pada guru, seperti ceramah dan tanya jawab.

Hal ini semakin relevan dalam lingkungan pendidikan madrasah, salah satunya pada mata pelajaran Fiqih. Fiqih adalah Ilmu yang membahas ketentuan hukum syariat yang ditujukan bagi individu yang telah memenuhi syarat taklif, meliputi hukum wajib, haram, mubah, sunnah, makruh, sah, dan ketentuan lainnya (Rahman, 2021). Menurut (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2007 : 328) dalam (Niamul, 2020) Mata pelajaran Fiqih merupakan salah satu mata pelajaran dalam Pendidikan Agama Islam yang berfokus pada upaya membentuk pemahaman dan penghayatan siswa terhadap ajaran Islam, khususnya dalam praktik ibadah sehari-hari. Melalui proses pembelajaran yang meliputi bimbingan, pengajaran, latihan, pengalaman langsung, dan pembiasaan, siswa diharapkan mampu menjadikan nilai-nilai Fiqih sebagai landasan dan pedoman dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini memiliki peran penting sebagai sarana untuk membekali siswa dengan pemahaman terkait ketentuan hukum Islam yang berkaitan langsung dengan realitas kehidupan mereka.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui wawancara serta observasi awal dengan Ibu Siti Ruqoyah, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Fiqih pada bulan September 2025, diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran, guru cenderung menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* atau model pembelajaran langsung. Model pembelajaran *Direct Instruction* menurut Rosdiani dalam (Pardjino, 2014) adalah model pembelajaran yang lebih berpusat pada guru serta mengutamakan strategi pembelajaran efektif dan pada model pembelajaran ini pada saat proses pembelajaran informasi atau materi disampaikan dengan lisan dari seseorang (guru) kepada sejumlah pendengar

(siswa). Berdasarkan hasil wawancara dan observasi memang benar adanya bahwa pembelajaran didalam kelas masih didominasi oleh guru, dimana guru sebagai sumber utama penyampaian materi dan siswa lebih banyak menerima penjelasan informasi dari guru, sehingga kondisi ini diduga mengakibatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi relatif rendah dan terciptanya suasana yang pasif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari kondisi proses pembelajaran di kelas, di mana saat pendidik memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau menjawab, masih banyak yang enggan memberikan respons, seperti mengangkat tangan atau menyampaikan jawaban. Siswa cenderung menganggap pembelajaran Fiqih kurang menarik dan membosankan.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara dan observasi terdapat sejumlah siswa yang tingkat kehadirannya rendah, serta beberapa siswa yang suka tidur saat pembelajaran berlangsung. Selain itu dalam proses pembelajaran terdapat beberapa siswa yang sering keluar masuk kelas dengan alasan ke kamar mandi. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat perhatian dan pemahaman terhadap materi pelajaran masih rendah. Sehingga dari kondisi diatas diduga menjadi asumsi awal rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa.

Hal ini tercermin dari perolehan nilai ulangan harian siswa yang masih berada di bawah standar yang ditetapkan. Berdasarkan data hasil ulangan harian pada dua kelas yang dijadikan subjek penelitian, yaitu kelas VIII diperoleh rata rata keseluruhan yaitu 68 dan angka tersebut termasuk dalam kategori rendah dikarenakan belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Rendahnya hasil belajar diduga disebabkan oleh belum optimalnya penerapan model pembelajaran yang digunakan guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi secara menyeluruh, sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, serta selaras dengan karakteristik belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa maka diperlukan penggunaan model pembelajaran baru yang mampu meningkatkan keaktifan, serta pemahaman siswa. Pada kesempatan ini peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran baru yaitu model pembelajaran *Role*

Playing. Model ini menitikberatkan pada kegiatan siswa dalam memainkan peran tertentu untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan pemahaman terhadap suatu konsep melalui pengalaman langsung. Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun dalam (Santyasa, 2007), model *Role Playing* termasuk ke dalam kelompok model interaksi sosial yang dapat menumbuhkan empati, rasa tanggung jawab, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk memainkan peran sebagai tokoh yang berkaitan dengan materi pelajaran atau suatu peristiwa tertentu, yang disajikan melalui skenario pembelajaran sederhana dan terstruktur yang sebelumnya telah dirancang oleh pendidik (Tarigan, 2016).

Dengan bermain peran, siswa dapat memahami konsep pembelajaran tidak hanya dari aspek kognitif, tetapi juga melalui pengalaman sosial dan emosional yang nyata. Dalam pembelajaran Fiqih, model ini dapat membantu siswa memahami konsep konsep Fiqih dengan lebih konkret. Melalui penerapan model *Role Playing*, siswa diberi kesempatan untuk memeragakan berbagai situasi kehidupan nyata, seperti kegiatan jual beli, interaksi sosial, maupun pelaksanaan ibadah, sehingga pemahaman terhadap teori Fiqih dapat terhubung secara langsung dengan praktik yang sesungguhnya dan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

Agar pelaksanaan model *Role Playing* lebih optimal, dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung kegiatan peran dan skenario pembelajaran. Salah satu media yang relevan ialah media kartu peran, yaitu alat bantu berisi deskripsi peran, situasi, atau karakter yang akan dimainkan oleh siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan antara guru dan siswa yang mampu menumbuhkan perhatian, minat, serta keterlibatan aktif siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien (Helsy et al., 2019).

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian sebelumnya membuktikan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing* (Basri, 2017). Meskipun demikian sebagian besar penelitian terdahulu menerapkan model *Role Playing* tanpa dukungan media

pembelajaran konkret. Penggunaan media konkret seperti kartu peran dapat membantu siswa memahami peran, skenario, dan isi materi dengan lebih baik karena melibatkan aspek visual, verbal, dan sosial secara simultan. Selain memperjelas instruksi pembelajaran, media ini juga mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, penulis sangat tertarik mengadakan penelitian dengan berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* berbantu Media Kartu Peran terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas VIII MTs Mifatahul Falah Bandung)”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan diatas, maka dari itu penulis dapat merangkai rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana 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 ?
1. Bagaimana 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?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

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.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian keilmuan dalam bidang Pendidikan Agama Islam, khususnya yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan dukungan media kartu peran. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan dukungan empiris terhadap teori pembelajaran aktif dan kontekstual yang menekankan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui pembelajaran tersebut, siswa diharapkan lebih mudah memahami materi Fiqih yang disampaikan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat membantu siswa dalam menerapkan konsep-konsep Fiqih yang dipelajari ke dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan motivasi kepada pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran konkret, seperti kartu peran, dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan inovasi pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu berkontribusi terhadap peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran di madrasah

d. Bagi Peneliti (Penyusun)

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk memperoleh tambahan pemahaman dan pengalaman praktis terkait penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbantu media kartu peran pada mata pelajaran Fiqih. Selain itu, penelitian ini juga melatih kemampuan peneliti dalam melaksanakan penelitian secara ilmiah dan profesional di bidang pendidikan.

E. Kerangka Berpikir

Penerapan model pembelajaran inovatif menjadi faktor penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Menurut *Bruce Joyce* dan *Marsha Weil* dalam (Santyasa, 2007) model pembelajaran ini berperan sebagai kerangka konseptual yang membimbing proses pendidikan menyusun kurikulum jangka panjang, mengembangkan sumber belajar, dan mengarahkan aktivitas pembelajaran di kelas atau lingkungan lainnya. Secara lebih dalam, model pembelajaran bisa digambarkan sebagai prosedur atau pola sistematis yang memandu upaya mencapai tujuan belajar. Di dalamnya terintegrasi berbagai komponen, seperti strategi, teknik, metode, bahan ajar, media, dan instrumen evaluasi. Dengan kata lain, model pembelajaran ini adalah aktivitas yang direncanakan secara sistematis dengan tujuan agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif serta mudah dipahami oleh siswa (Ahyar et al., 2021).

Salah satu dari model pembelajaran itu adalah model pembelajaran *Role Playing*. Menurut *Fanni Shaftel* dalam (Huda, 2014) yang mana *Role Playing* dipahami sebagai suatu bentuk kegiatan pembelajaran di mana siswa diminta membayangkan dirinya berada pada situasi di luar kelas dan memerankan peran orang lain sesuai konteks yang ditentukan. Dalam strategi *Role Playing*, fokus utamanya terletak pada keterlibatan emosional serta pengamatan inderawi siswa terhadap situasi masalah yang bersifat nyata atau menyerupai kondisi sebenarnya dan juga dilaksanakan dengan pengelompokan, di mana setiap kelompok bertugas memperagakan skenario yang telah dipersiapkan sebelumnya. Proses *Role Playing* yang terstruktur dalam sembilan tahap memberikan panduan: (1) persiapan dan pemanasan, (2) menetapkan partisipan atau peran, (3) menyusun urutan peran, (4)

menyiapkan pengamat, (5) melakukan pemeranan, (6) terlibat dalam diskusi dan evaluasi, (7) pemeranan ulang, (8) melakukan diskusi dan evaluasi putaran kedua, serta (9) berbagi pengalaman dan merumuskan kesimpulan. (Huda, 2014).

Kartu peran adalah kartu yang digunakan dalam penelitian dimana kartu peran merupakan kartu untuk memancing siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar sehingga kemampuan interpersonal pada siswa dapat meningkat. Media kartu peran termasuk media visual karena merupakan sebuah kartu bergambar memiliki teks dimana kartu tersebut menunjukkan identitas yang akan digunakan oleh siswa (Rosaliasari, 2019). Media menurut Gerlach dan Ely dalam (Arsyad, 2013) mengatakan bahwa secara luas media meliputi individu, sumber daya, atau peristiwa yang menciptakan lingkungan kondusif untuk memperoleh pengetahuan, kompetensi, dan sikap. Indikator media pembelajaran mencakup kesesuaian media dengan materi yang diajarkan, keterampilan guru dalam menggunakannya, kemudahan akses dan penggunaan bagi guru maupun siswa, ketersediaan media selama proses pembelajaran, serta manfaat yang dirasakan siswa sehingga dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran (Tri et al., 2018).

Hasil Belajar menurut Benjamin S. Bloom dalam (Lafendry, 2023) mengatakan bahwa ada indikator dalam hasil belajar yaitu kognitif, afektif, psikomotorik. Dalam penelitian ini yang menjadi fokus adalah hasil belajar kognitif. Dalam teori Benjamin Bloom terdapat enam level kemampuan kognitif diantaranya yaitu, pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Hasil belajar Kognitif merupakan seluruh aktivitas mental seseorang yang berkaitan dengan proses pembelajaran dalam memahami suatu peristiwa hingga memperoleh pemahaman tentangnya. Ranah kognitif dapat dipahami sebagai serangkaian proses berpikir yang memungkinkan individu untuk menghubungkan, menilai, serta mempertimbangkan berbagai kejadian, sehingga pada akhirnya individu mampu menyerap dan menguasai pengetahuan baru (Ulfah & Arifudin, 2021).

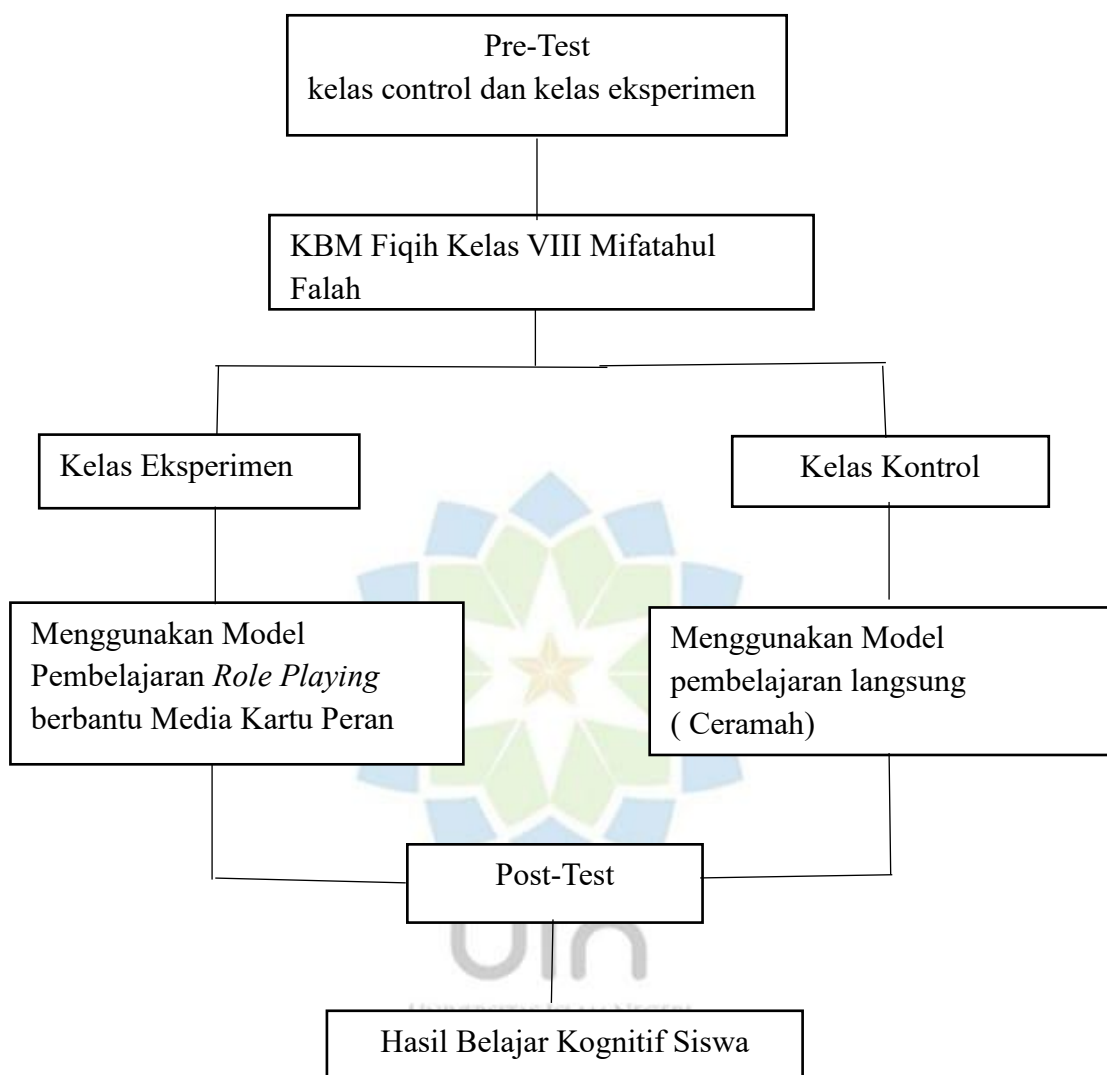
Dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor internal meliputi aspek fisiologi, psikologi, intelegensi siswa, sikap siswa, minat dan motivasi siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan dalam bermasyarakat, hubungan dan didikan dari orang tua, dan yang terakhir yaitu

metode pembelajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa serta standar pelajaran yang ada di sekolah (Siregar, 2024). Berdasarkan faktor- faktor diatas hal yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya yaitu model pembelajaran. Model pembelajaran dengan hasil belajar memiliki keterkaitan, hal ini ditunjukkan dengan adanya variasi model pembelajaran yang diterapkan kepada siswa memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Pada penelitian ini peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran yang lebih interaktif yaitu model pembelajaran *Role Playing* dengan media bantu yaitu kartu peran yang diasumsikan dapat meningkatkan keefektifitasnya dalam meningkatkan hasil belajar.

Dalam penelitian ini, model *Role Playing* berbantu media kartu peran dibandingkan dengan model pembelajaran langsung (ceramah) dengan pemberian tes berupa pretest dan posttest.

Berikut kerangka pemikiran yang mendasari studi ini.





F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara yang diajukan peneliti terhadap suatu permasalahan penelitian dan masih memerlukan pembuktian melalui proses penelitian. Dengan kata lain, hipotesis adalah jawaban awal atas pertanyaan penelitian yang kebenarannya belum dapat dipastikan sebelum dilakukan pengumpulan dan analisis data (Sugiyono, 2009).

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Ha : Terdapat 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

Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis adalah:

1. Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$, maka *Ha* diterima.
2. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka *Ha* ditolak.

G. Penelitian Terdahulu

1. Rizza Azzizah Agustina (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 2025) Penelitian yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak” menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* di kelas VIII MTs Al-Misbah terlaksana dengan baik. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil observasi terhadap aktivitas guru yang memperoleh rata-rata nilai sebesar 85% serta aktivitas siswa sebesar 89,83%, yang keduanya termasuk dalam kategori baik. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa anatar menggunakan metode *Role Playing* di MTs Al-Misbah nilai rata-rata pretest hasil belajar siswa sebesar 55,13 untuk kelas eksperimen dan 45,66 untuk kelas kontrol. Adapun rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen mencapai 81,62, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 63,37. Uji T menunjukkan nilai $0.000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* memberikan peningkatan terhadap hasil

belajar siswa dengan nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 60,4%, yang termasuk kategori peningkatan yang cukup signifikan.

Adapun persamaan dengan penelitian ini dengan penelitian yang ditulis peneliti adalah Pertama, memiliki variabel X dan Y yang sama yaitu menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan hasil belajar. Kedua, menggunakan metode kuantitatif. Adapun perbedaannya terdapat pada mata pelajaran yang digunakan untuk meneliti, peneliti sebelumnya menggunakan mata pelajaran akidah akhlak, sedangkan yang digunakan peneliti sekarang adalah mata pelajaran fiqih.

2. Elsa Sri Yulianti (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 2023) Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak” menunjukkan bahwa pelaksanaan metode *Role Playing* di kelas XI IPS MAN Bandung Barat berlangsung dengan sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil observasi aktivitas guru yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 95% dengan kategori sangat baik, sedangkan aktivitas siswa memperoleh rata-rata sebesar 79,32% yang termasuk kategori baik.

Selain itu, minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas eksperimen (XI IPS 1) berada pada kategori tinggi dengan rata-rata skor angket sebesar 90,10. Sementara itu, minat belajar siswa pada kelas kontrol (XI IPS 2) berada pada kategori sedang dengan rata-rata skor sebesar 79,00. Hasil penelitian juga membuktikan bahwa penerapan metode *Role Playing* memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil uji Independent Sample t-Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil daripada 0,05 ($0,001 < 0,05$), sehingga hipotesis penelitian diterima dan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *Role Playing* terhadap minat belajar siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima.

Adapun persamaannya dengan penelitian ini dengan penelitian yang ditulis oleh peneliti adalah Pertama, memiliki variabel X yang sama yaitu menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Kedua, menggunakan

metode penelitian pendekatan kuantitatif dan penelitian quasi eksperimen. Adapun perbedaannya yaitu Pertama, Variabel Y yang digunakan oleh peneliti terdahulu "Motivasi Belajar" pada mata pelajaran akidah akhlak sedangkan yang dilakukan oleh peneliti sekarang yaitu "Hasil Belajar" pada mata pelajaran fiqih.

3. Sandra Khairul Ummah (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 2022) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman mata pelajaran akidah akhlak". Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa pada materi Akidah Akhlak sebelum diterapkannya model pembelajaran *Role Playing* memperoleh nilai rata-rata sebesar 68,3. Penerapan model *Role Playing* dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu guru menyampaikan materi pembelajaran, membagi siswa ke dalam tiga kelompok, menunjuk beberapa siswa untuk memerankan naskah drama, sementara siswa lainnya mengamati jalannya pemeranan dalam kelompok masing-masing. Setelah kegiatan bermain peran selesai, setiap kelompok diberikan lembar kerja untuk didiskusikan, kemudian hasil diskusi dipresentasikan oleh perwakilan kelompok. Selanjutnya, guru memberikan kesimpulan umum mengenai materi yang telah dipelajari dan menutup pembelajaran dengan memberikan tes kepada siswa. Setelah model *Role Playing* diterapkan, rata-rata pemahaman siswa meningkat menjadi 83,53. Dengan demikian, terjadi peningkatan pemahaman siswa sebesar 15,23 poin.

Adapun persamaannya dengan penelitian ini yaitu memiliki variabel X yang sama yaitu menggunakan model pembelajaran *role paying*.

Adapun perbedaannya pertama, metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu menggunakan metode pendekatan kuantitatif sedangkan peneliti yang sekarang menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Kedua, variabel Y yang digunakan oleh peneliti sebelumnya adalah "meningkatkan pemahaman" pada mata pelajaran akidah akhlak, sedangkan yang digunakan oleh peneliti yang sekarang adalah "hasil belajar" pada mata pelajaran fiqih.

4. Ani Warosatul Latifah (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro, 2022)
Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTs Mambaul Ulum Metro Timur” menggunakan instrumen tes berupa 20 soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa. Sebelum perlakuan diberikan, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol terlebih dahulu mengikuti *pre-test* guna mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa. Hasil *pre-test* tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk membandingkan perkembangan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan hasil uji statistik *t*, diperoleh keputusan bahwa H_0 ditolak pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (5%) dengan derajat kebebasan $(dk) = n_1 + n_2 - 2 = 20 + 16 - 2 = 34$. Nilai *t* hitung yang diperoleh sebesar 4,060, sedangkan nilai *t* tabel sebesar 3,601. Karena nilai *t* hitung lebih besar daripada *t* tabel ($4,060 > 3,601$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Mambaul Ulum Metro Timur.
Adapun persamaannya penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pertama, memiliki variabel X dan Y yang sama yaitu model pembelajaran *Role Playing* dan hasil belajar. Adapun perbedaannya terdapat pada mata pelajaran yang diteliti peneliti sebelumnya menggunakan mapel IPS sedangkan peneliti yang sekarang menggunakan mata pelajaran fiqih
5. Syahrawati (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makasar, 2024)
Penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran PPKn di SDN 127 Inpres Moncongloe” menunjukkan bahwa penggunaan model *Role Playing* mampu meningkatkan keaktifan siswa kelas IV C dalam proses pembelajaran PPKn. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I hingga siklus II. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan pada siklus II. Hal ini

ditunjukkan oleh jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebanyak 27 orang atau 93,10%, sedangkan siswa yang memperoleh nilai ≤ 70 hanya 2 orang atau 6,90% dari total 29 siswa yang hadir. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* efektif dalam meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn di SDN 127 Inpres Moncongloe.

Adapun kesamaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu adalah pertama, memiliki variabel X yang sama yaitu menggunakan *Role Playing*. Kedua, terdapat persamaan pada variabel Y yaitu pada hasil belajar. Ketiga, menggunakan pendekatan kuantitatif dan quasi eksperimen. Adapun Perbedaannya terdapat pada variabel Y yang mana peneliti sebelumnya menggunakan 2 variabel, yang berbeda dengan penelitian yang diteliti peneliti sekarang yaitu untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan kajian terhadap empat penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa masing-masing penelitian memiliki fokus yang berbeda, namun tetap berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dan hasil belajar siswa. Meskipun demikian, dari keseluruhan penelitian tersebut belum ditemukan kajian yang secara khusus meneliti penggunaan model pembelajaran *Role Playing* yang didukung oleh media kartu peran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengintegrasian dua aspek penting, yaitu penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantu media kartu peran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini menawarkan perspektif baru dalam pembelajaran Fiqih melalui penerapan model *Role Playing* yang dipadukan dengan media kartu peran untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual. Penelitian ini menghadirkan perspektif baru dalam pembelajaran Fiqih dengan mengintegrasikan model *Role Playing* dan media kartu peran guna mendorong pembelajaran yang aktif dan bermakna. Melalui keterlibatan siswa secara langsung dalam memerankan materi, hasil belajar kognitif siswa dapat ditingkatkan lebih optimal.