

Upaya Meningkatkan Pemahaman Materi Jinayah dalam Pembelajaran Fikih menggunakan Metode Role Playing

Tri Nur Utami Agustina, Dede Rizal Munir, Usep Setiawan

Sekolah Tinggi Agama Islam Dr. KH. EZ. Muttaqien, Purwakarta, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received September 20, 2025

Revised 25 September 2025

Accepted 25 September 2025

Available online 04 Oktober. 2025

Keywords:

classroom action research, speaking skill
and role – playing



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Yayasan
Daarul Huda

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas XI madrasah aliyah dalam mata pelajaran fikih khususnya pada materi Jinayah. Permasalahan yang muncul dikelas adalah sebagian besar siswa masih pasif, kurang percaya diri, serta belum mampu menyampaikan pendapat secara jelas dan runtut. Untuk mengatasi hal tersebut digunakan model pembelajaran role playing yang menekankan pada kegiatan bermain peran sehingga siswa lebih aktif, berani, dan terlatih berbicara didepan teman-temannya. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan model Kurt Lewin yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa kelas XI. Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi, dengan instrumen penilaian yang menitikberatkan pada aspek kejelasan suara, keberanian, kelancaran, ketepatan istilah fikih, serta ekspresi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa dari kondisi awal hingga pelaksanaan siklus kedua. Penerapan model role playing terbukti dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran fikih yang efektif, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

ABSTRACT

This classroom action research was conducted to improve the speaking skills of eleventh-grade students of Islamic high school in the subject of Islamic jurisprudence, especially in the Jinayah material. The problems that emerged in the class were that most students were still passive, lacked self-confidence, and were not yet able to express their opinions clearly and coherently. To overcome this, a role-playing learning model was used that emphasized role-playing activities so that students were more active, brave, and trained to speak in front of their friends. The research was conducted using the Kurt Lewin model which includes the stages of planning, implementation, action, observation, and reflection. The research subjects were 24 eleventh-grade students. Data were collected through questionnaires and documentation, with assessment instruments that emphasized aspects of voice clarity, courage, fluency, accuracy of Islamic jurisprudence terms, and expression. The results of the study showed an increase in students' speaking skills from the initial conditions to the implementation of the second cycle. The application of the role-playing model has been proven to be an alternative strategy for effective Islamic jurisprudence learning, while providing a more meaningful learning experience for students.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam di madrasah aliyah memiliki peranan penting dalam membentuk karakter siswa, tidak hanya dalam aspek pemahaman keilmuan islam, tetapi juga dalam kemampuan menyampaikan pemahaman tersebut secara lisan. Salah satu materi penting dalam pembelajaran fikih adalah jinayah, yaitu bagian hukum pidana dalam islam yang membahas tentang berbagai jenis pelanggaran hukum dan sanksinya, seperti hudud, qishash, diyat, dan ta'zir. Materi ini seringkali dianggap sulit oleh peserta didik karena mengandung istilah arab klasik, konsep hukum yang abstrak, serta membutuhkan pemahaman mendalam. Dalam konteks pembelajaran, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami secara teoritis, tetapi juga mampu menjelaskan dan mengkomunikasikan pendapatnya secara aktif di kelas. Sayangnya, banyak siswa kelas XI MA masih menunjukkan keterampilan berbicara yang rendah dalam pembelajaran fikih, termasuk saat membahas materi jinayah. Rendahnya keterampilan ini terlihat dari minimal partisipasi dalam diskusi, kesulitan menyampaikan pendapat, serta ketergantungan pada teks tertulis tanpa keberanian berbicara spontan.

*Corresponding author

Email: tritungina05@gmail.com, derizalmunir@gmail.com, usepsetiawan83@gmail.com

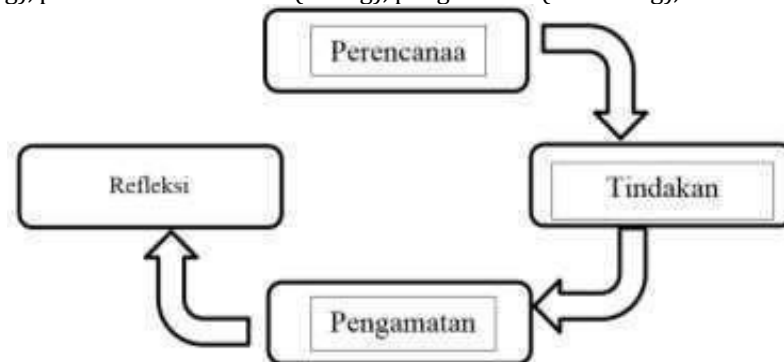
Keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21. Keterampilan ini mencakup berbagai aspek seperti pelafalan, kelancaran, tata bahasa, penguasaan kosakata, penyampaian isi, serta ekspresi nonverbal seperti intonasi dan kontak mata (Septiani, 2020). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Inda Septiani terhadap siswa SDN Cikampek Utara 1, ditemukan bahwa pelafalan menjadi aspek yang paling dikuasai siswa, sedangkan tata bahasa dan penguasaan kosakata menjadi aspek yang paling lemah (Septiani, 2020). Di sisi lain, aspek kelancaran juga sering menjadi tantangan. Penelitian di SD No. 2 Sukasada menunjukkan bahwa siswa cenderung terhenti, mengulang, dan kehilangan arah saat berbicara, yang menjadi hambatan dalam proses komunikasi yang efektif (Penelitian Sukasada, 2012). Selain faktor linguistik, keterampilan berbicara juga dipengaruhi oleh faktor psikologis seperti rasa percaya diri dan motivasi. Dalam penelitian oleh Situmorang dkk. (2023), ditemukan bahwa sebagian besar siswa enggan berbicara karena takut salah, kurang percaya diri, dan tidak terbiasa berbicara di depan umum (Situmorang et al., 2023). Aspek nonverbal seperti intonasi, mimik wajah, dan gerak tubuh juga memainkan peranan penting dalam berbicara. Penelitian oleh Enawar dkk. (2021) di SD kutabumi 1 menunjukkan bahwa kemampuan ekspresi nonverbal siswa masih tergolong rendah, dan hal ini berpengaruh terhadap efektivitas komunikasi di kelas (Enawar et al., 2021). Dalam pembelajaran fikih, khususnya materi jinayah, kemampuan berbicara menjadi semakin penting karena siswa diharapkan tidak hanya mampu menjelaskan secara lisan alasan hukum, menyampaikan pendapat etis, serta mengaitkan materi dengan realitas sosial. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk aktif berbicara secara terstruktur dan bermakna.

Salah satu metode yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara adalah metode *role playing*. Metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berperan sebagai tokoh dalam situasi tertentu, seperti menjadi hakim, terdakwa, korban, atau saksi dalam kasus Jinayah. Melalui metode ini, siswa dilatih untuk menyampaikan pendapat, menyusun argumen, dan berekspresi sesuai peran yang dimainkan. Penelitian oleh Yudi Budianti dan Tia Permata (2022) di SDN Buni Bakti 03, Bekasi menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa meningkat dari 62,79% ke 83,72% setelah tiga siklus pembelajaran menggunakan *role playing* (Budianti & Permata, 2022). Selain itu, kepercayaan diri siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Penelitian serupa oleh Muna, Izza, dan Attalina (2023) di SDN 3 Sekuro menunjukkan bahwa *role playing* mendorong interaksi aktif antarsiswa dan membuat mereka lebih natural dalam berbicara (Muna et al., 2023). Penelitian lain di MTs Al-Khairiyah Tegallingsah yang dilakukan oleh Sri Devi Maharani dkk. (2021) membuktikan bahwa skor rata-rata keterampilan berbicara siswa meningkat dari 65 ke 80,5 setelah diterapkan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Maharani et al., 2021). Bahkan dalam konteks pembelajaran Fikih, Hanim Masyhudah (2024) melalui penelitiannya di MTs Negeri 3 Sidoarjo menunjukkan bahwa *role playing* memberikan dampak positif terhadap keterampilan *public speaking* dan keaktifan siswa dalam memahami materi fikih secara lebih aplikatif (Masyhudah, 2024). Hal ini membuktikan bahwa *role playing* tidak hanya cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia atau Bahasa Asing, tetapi juga relevan untuk mata pelajaran agama seperti Fikih yang memerlukan penalaran, komunikasi lisan, dan diskusi etis. Dalam praktiknya, metode *role playing* memungkinkan siswa mengeksplorasi peran secara aktif dan terlibat secara emosional serta intelektual. Ketika siswa memainkan peran dalam kasus hukum, mereka dipaksa untuk berpikir kritis, menyampaikan pendapat, serta memahami pandangan orang lain. Hal ini secara tidak langsung memperkuat aspek kognitif dan afektif dalam proses pembelajaran.

Role playing juga membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak monoton, dan mendorong siswa untuk lebih aktif berbicara di kelas. Dengan demikian, metode ini sangat cocok diterapkan pada materi yang kompleks dan sensitif seperti jinayah, yang seringkali kurang diminati karena dianggap sulit dan membosankan. Namun demikian, masih sangat sedikit penelitian yang secara khusus membahas penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Fikih, terutama pada materi Jinayah di tingkat MA. Padahal, materi ini sangat potensial untuk dikembangkan melalui pendekatan simulatif agar lebih mudah dipahami dan dikuasai oleh siswa. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mendeskripsikan upaya peningkatan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Fikih melalui metode *role playing*, khususnya pada materi Jinayah di kelas XI MA Mai Purwakarta. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kondisi awal keterampilan berbicara siswa, (2) menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran Fikih, (3) menganalisis peningkatan keterampilan berbicara siswa dari aspek pelafalan, kelancaran, penguasaan istilah, struktur argumen, dan ekspresi, serta (4) mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapan metode tersebut. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan model pembelajaran aktif di MA serta memperkuat kompetensi berbicara siswa dalam memahami dan mengkomunikasikan hukum Islam secara lisan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) yang dilakukan dalam dua siklus. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam mata pelajaran Fikih melalui penerapan metode bermain peran (role playing). Penelitian dilaksanakan pada tanggal 20 September 2025 di kelas XI MA MA Purwakarta, yang beralamat di Kabupaten Purwakarta. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru mata pelajaran Fikih, sekaligus sebagai pelaksana tindakan. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).



Gambar 1. Siklus Kegiatan PTK

Pada siklus pertama, guru mengajar tanpa menggunakan metode bermain peran. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan angket untuk menilai pemahaman dan persepsi mereka terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Selanjutnya, dilakukan refleksi untuk menganalisis kelemahan dan kekuatan pada siklus pertama, yang menjadi dasar untuk menyusun rencana perbaikan pada siklus kedua. Pada siklus kedua, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan metode bermain peran. Setelah pembelajaran selesai, siswa kembali diberikan angket untuk mengevaluasi perubahan pemahaman, minat, dan keaktifan mereka dalam mengikuti pelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan angket. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati keterlibatan dan respons siswa terhadap kegiatan belajar. Dalam hal ini, peneliti sebagai guru bertindak aktif, sedangkan rekan peneliti menjadi pengamat pasif yang mencatat proses pembelajaran secara objektif. Angket digunakan sebagai instrumen utama untuk memperoleh data persepsi dan pemahaman siswa. Angket diberikan sebanyak dua kali, yaitu setelah siklus pertama dan kedua, dan disusun berdasarkan indikator keterlibatan, pemahaman materi, dan minat belajar siswa terhadap pelajaran Fikih. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk melihat perubahan atau peningkatan yang terjadi antara siklus pertama dan siklus kedua. Menurut Wina Sanjaya (2006:106), analisis data merupakan proses pengolahan dan penafsiran informasi untuk memberikan makna terhadap data yang dikumpulkan sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, hasil angket dan observasi digunakan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Hasil refleksi dari siklus pertama digunakan sebagai dasar penyusunan tindakan pada siklus kedua, sehingga siklus kedua menjadi perbaikan dari siklus sebelumnya.

Analisis Hasil Pengamatan (Observasi)

Data yang diperoleh dari lembar observasi terdiri atas pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dalam diskusi serta evaluasi peran selama pembelajaran fikih. Observasi ini dilakukan selama pelaksanaan siklus I dan siklus II. Fokus pengamatan tertuju pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya dalam berdiskusi dan memainkan peran sebagai bagian dari metode role playing.

Pada siklus I, pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan metode bermain peran. Siswa menerima materi secara konvensional. Berdasarkan hasil pengamatan, keterlibatan siswa dalam diskusi tergolong rendah. Dari 24 siswa yang diamati, hanya 9 siswa yang aktif dalam berdiskusi, mengajukan pertanyaan, atau menjawab pertanyaan guru. Skor rata-rata aktivitas siswa dalam diskusi dan evaluasi peran diperoleh sebesar $R = 46$, dengan $SM = 100$.

Menggunakan rumus persentase:

$$NP = R/SM \times 100 = 46/100 \times 100 = 46\%$$

NP = Nilai persen yang diinginkan atau diharapkan. R = Nilai mentah yang diperoleh. SM = Nilai Tertinggi.

100 = Angka tetap (Ngalim Purwanto, 2010: 102).

$\sum x$ = Nilai Presentasi Siswa

$\sum y$ = Nilai Total

Berdasarkan kriteria penilaian menurut Suharsimi Arikunto, hasil 46% berada pada kategori “Kurang”. Setelah pembelajaran siklus I selesai, siswa diberikan angket untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap proses pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa materi fikih sulit dipahami karena metode pengajaran tidak melibatkan mereka secara aktif. Nilai rata-rata hasil angket yang diisi oleh siswa menunjukkan angka 58%, termasuk dalam kategori “Cukup”.

Refleksi dan Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan refleksi dari siklus I, pada siklus II guru menerapkan metode bermain peran (role playing). Siswa dibagi dalam kelompok dan diminta memerankan situasi nyata yang relevan dengan materi fikih, seperti simulasi akad jual beli, peran dalam hukum waris, atau musyawarah tentang masalah fikih sehari-hari.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan skor aktivitas diskusi dan evaluasi peran. Skor rata-rata yang diperoleh siswa dalam siklus II adalah $R = 84$, dengan nilai maksimum $SM = 100$.

$$NP = 84/100 \times 100 = 84 \%$$

Nilai 84% termasuk dalam kategori “Baik Sekali”. Ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam partisipasi dan keaktifan siswa.

Sementara itu, angket yang diberikan setelah siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik. Rata-rata skor angket yang diisi siswa meningkat menjadi 88%, yang berarti siswa merasa lebih mudah memahami materi, lebih percaya diri, dan lebih menikmati proses pembelajaran dengan metode role playing.

Ketuntasan Belajar

Hasil nilai rata-rata kemudian dianalisis dengan cara siswa mampu menyempurnakan soal tes yang diberikan guru untuk memenuhi ketuntasan belajar. Nilai ketuntasan belajar siswa minimal 70%. Untuk menghitung persentase keberhasilan belajar siswa minimal 75%. Untuk menghitung persentase keberhasilan belajar, digunakan rumus sebagai berikut:

$$Mean = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan: $\sum X$ = Jumlah nilai yang diperoleh seluruh siswa

$\sum N$ = Jumlah seluruh siswa

Hasil nilai rata-rata kemudian dianalisis dengan cara siswa mampu menyelesaikan soal tes (naskah) yang diberikan guru untuk memenuhi ketuntasan belajar. Nilai ketuntasan belajar siswa minimal 75%. Untuk menghitung persentase keberhasilan belajar, digunakan rumus sebagai berikut:

$$Presentase\ ketuntasan = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

Siklus I:

Jumlah siswa = 24

Jumlah siswa yang tuntas (nilai ≥ 75) = 13 siswa Persentase ketuntasan = $13/24 \times 100 = 54.17\%$

Persentase ketuntasan = $24/13 \times 100 = 54.17\%$ Siklus II:

Jumlah siswa yang tuntas (nilai ≥ 75) = 21 siswa Persentase ketuntasan = $21/24 \times 100 = 87.5\%$

Persentase ketuntasan = $24/21 \times 100 = 87.5\%$

Karena hasil ketuntasan belajar pada siklus II mencapai lebih dari 75%, maka pembelajaran dinyatakan tuntas secara klasikal.

Kriteria Penilaian (Suharsimi Arikunto) Rentang Persentase Kriteria

81% – 100%	Baik Sekali
61% – 80%	Baik
51% – 60%	Cukup
26% – 50%	Kurang
$\leq 25\%$	Kurang Sekali

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam keterlibatan pemahaman, dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode bermain peran. Dengan demikian, tindakan kelas pada siklus II dinyatakan berhasil dan tidak diperlukan siklus lanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran fikih melalui penerapan metode bermain peran (role playing). Berdasarkan hasil observasi dan angket yang dilakukan pada setiap siklus, diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II.

Pada siklus I, proses pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan metode bermain peran. Guru menyampaikan materi dengan pendekatan konvensional berupa ceramah dan tanya jawab. Berdasarkan hasil observasi, siswa tampak kurang antusias dan cenderung pasif. Hanya sebagian kecil siswa yang

terlibat aktif dalam diskusi, dan interaksi dalam kelas tergolong rendah. Skor rata-rata observasi aktivitas siswa pada siklus I adalah 46%, yang termasuk dalam kategori “kurang”. Hasil angket yang diberikan setelah pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa pembelajaran kurang menarik dan sulit dipahami. Nilai rata-rata dari angket yang diisi siswa sebesar 58%, yang termasuk dalam kategori “cukup”. Sementara itu, hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa dari 24 siswa, hanya 13 siswa (54,17%) yang mencapai nilai ketuntasan ≥ 75 , artinya pembelajaran belum mencapai kriteria ketuntasan klasikal (minimal 75%).

Berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, dilakukan perbaikan pada siklus II dengan menerapkan metode bermain peran. Dalam pelaksanaan siklus II, siswa diajak untuk berperan dalam berbagai situasi yang relevan dengan materi fikih, seperti simulasi akad jual beli, diskusi hukum waris, atau praktik musyawarah mengenai persoalan keagamaan. Kegiatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Hasil observasi menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa secara signifikan. Siswa tampak lebih antusias, aktif dalam berdiskusi, dan mampu bekerja sama dalam kelompok. Skor rata-rata observasi pada siklus II meningkat menjadi 84%, yang termasuk kategori “baik sekali”. Hasil angket yang diberikan setelah pembelajaran juga menunjukkan peningkatan kepuasan siswa, dengan skor rata-rata 88%. Siswa menyatakan bahwa metode bermain peran membuat mereka lebih mudah memahami materi, merasa lebih percaya diri, dan tidak mudah bosan saat belajar fikih. Adapun hasil evaluasi pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa sebanyak 21 dari 24 siswa (87,5%) mencapai nilai ≥ 75 . Ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

Berdasarkan perbandingan hasil dari kedua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran fikih. Peningkatan skor observasi, angket, dan evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan lebih aktif saat pembelajaran dilakukan dengan pendekatan yang melibatkan peran langsung. Dengan demikian, pembelajaran fikih melalui metode role playing tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk keterampilan sosial dan kepercayaan diri siswa dalam mengemukakan pendapat dan berdiskusi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran (role playing) dapat meningkatkan keaktifan pemahaman, dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran fikih. Pada siklus I, pembelajaran yang dilakukan tanpa menggunakan metode bermain peran menunjukkan keterlibatan siswa yang masih rendah, baik dari segi partisipasi dalam diskusi maupun pemahaman terhadap materi. Hal ini tercermin dari nilai observasi dan hasil angket siswa yang hanya mencapai kategori “cukup” dan “kurang”, serta persentase ketuntasan belajar siswa yang masih di bawah standar, yaitu 54,17%.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II melalui penerapan metode role playing, terjadi peningkatan yang signifikan. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Skor observasi aktivitas siswa meningkat ke kategori “baik sekali”, hasil angket menunjukkan siswa merasa lebih mudah memahami materi, dan ketuntasan belajar secara klasikal meningkat menjadi 87,5%. Dengan demikian, metode bermain peran terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan bermakna, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran fikih.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
 Harianto. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
 Ivana, D., & Astuti, P. (2021). *Classroom Action Research dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
 Ngalm Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
 Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.