

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran Fiqih

1. Pengertian belajar

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat tergantung pada proses belajar yang di alami masing-masing siswa baik di rumah maupun di sekolah. Definisi belajar pada dasarnya ialah tahapan perubahan perilaku siswa yang relatif positif dan menetap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.¹

Dalam perspektif agama islam belajar untuk memperoleh pengetahuan yang menggunakan memori dan sensori itu hukumnya wajib. Seperti firman Allah dan hadis Nabi SAW. Baik yang secara eksplisit maupun implisit mewajibkan orang untuk belajar agar memperoleh ilmu pengetahuan .

Allah berfirman Q.s Al-zumar ayat 9, yaitu :

أَمَّنْ هُوَ قَنِيتٌ ءَأَنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُو رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ
إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

Artinya : *(Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? Sesungguhnya, hanya orang-orang yang berakallah yang mampu menerima pelajaran.*

¹ Muhibbin Syah, 2003. *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. hlm.90 dan 101

Hadis riwayat Ibnu ashim dan thabrani, Rasulullah SAW. Bersabda, Wahai sekalian manusia, belajarliah! Karena ilmu pengetahuan hanya di dapat melalui belajar

Dari hasil teori diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kewajiban bagi tiap orang yang berakal untuk merubah prilaku dan cara berfikir seseorang dalam hidupnya supaya lebih baik dan terarah dalam hidupnya. Dalam hal ini pembelajaran yang diterapkan juga berpengaruh pada keberhasilan dalam belajar seseorang atau siswa itu tersendiri.

2. Pengertian, fungsi, dan tujuan mata pelajaran fiqh

a. Pengertian

Kata fiqh secara bahasa adalah al-faham (pemahaman). Fiqh disebut dengan ilmu atau pengetahuan yang terkait dengan agama yang menggunakan metode ilmiah dalam perumusannya, ilmu yang dipelajari dari Al-quran dan sunah Nabi Muhammad.

b. Fungsi

1) Fiqh sebagai Produk

Merupakan akumulasi (kumpulan, majmuah) hasil upaya para perintis fiqh terdahulu dan sudah tersusun secara lengkap dalam buku teks dan madzhab-madzhab.

2) Fiqh sebagai Proses

Proses pemahaman atas Al-quran, dan hadis dalam hubungannya dengan hukum-hukum perbuatan manusia

3) Fiqh sebagai Sikap

Merupakan alat penanaman karakter taqwa ke dalam bathin manusia

c. Tujuan

1) Menerapkan hukum-hukum syariat dalam kehidupan sehari-hari.

2) Mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum islam yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial

3) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum islam dengan baik dan benardan perwujudan ketaatan dalam menjalankan ajaran agama islam, hubungan dengan Allah, diri sendiri, orang lain, maupun dengan lingkungan.²

3. Materi Shalat

a. Pengertian Shalat

Shalat menurut bahasa adalah doa ada juga yang berpendapat shalat bermakna doa, ta'zim, rahmat, dan berkah serta bermakna puji. Menurut syara' shalat adalah hubungan antara hamba dan Tuhannya atau membaca doa untuk Nabi dinamakan shalat. Para fuqoha ada yang memulai pembahasan shalat dengan thoharoh yang menjadi syarat sah shalat, sesuai hadits berikut :

مفتاح الصلاة الظهور وتحريمها التكبير وتحليلها التسليم

Artinya : *Kunci shalat adalah thoharoh, tahrимnya ialah takbir dan tahlilnya ialah salam.*³

b. Hukum sholat

Shalat adalah kewajiban yang ditetapkan Allah terhadap kaum muslimin. Seperti firman Allah (Q.S. annisa :103) :

□□□□ □ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□
□□□□□ □□□□□□□ □□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□□□
(النساء : 103) □□□□□□□□□□

Artinya : *“Maka dirikanlah sholat oleh kalian sesungguhnya sholat itu telah ditetapkan kewajibannya atas kaum mukmin”* (Q.S. An nisa.103)

² Lukman Zain, *Pembelajaran Fiqih*, (Jakarta : Depag), hlm. 8 dan 11.

³ Teungku M. Hasbi Ash-Shiddieqi. *Kuliah ibadah ditinjau dari segi hukum dan hikmah*. Hlm. 104-106

c. Hikmah shalat

Allah berfirman :

□□□□ □ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□
□□□□ □□□●□□□□ □□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□

(العنكبوت : 45)

Artinya : “Dirikanlah sholat karena sholat itu dapat mencegah perbuatan keji dan munkar” (Al Ankabud:45) ⁴

d. Keutamaan shalat

Rosul bersabda :”Pokok masalahnya ialah islam dan tiangnya adalah shalat dan inti perjuangannya adalah berjihad dijalan Allah”(HR. Muslim)

e. Syarat shalat

Adapun syarat shalat ada dua yaitu:

1) Syarat wajib shalat

Syarat wajib shalat yaitu hal-hal yang menyebabkan seseorang diwajibkan shalat, yaitu sebagai berikut:

- a) Muslim
- b) Balig
- c) Berakal
- d) Suci dari hadas dan najis
- e) Sudah menerima dakwah islam
- f) Syarat sah shalat

2) Syarat sah shalat

Syarat sah shalat yaitu hal-hal yang mesti dilakukan menjelang dan sewaktu melakukan shalat, yaitu sebagai berikut:

- a) Bersih badan dari hadas kecil dan hadas besar
- b) Bersih badan, pakaian, dan tempat shalat dari najis
- c) Menutup aurat

⁴ Abu Bakar Jabir el Jazairi (*Pola Hidup Muslim*). Hlm. 52-59

- d) Menghadap qiblat
 - e) Shalat pada waktunya
- 3) Rukun shalat
- Rukun shalat adalah hal-hal yang harus dikerjakan ketika shalat, jika ditinggalkan maka shalatnya dianggap tidak sah atau batal. Adapun rukun shalat sebagai berikut:
- a) Niat shalat
 - b) Berdiri bagi yang mampu
 - c) Takbiratul ihram
 - d) Membaca surah al-Fatihah
 - e) Rukuk dengan tumakninah
 - f) Iktidal dengan tumakninah
 - g) Sujud dua kali dengan tumakninah
 - h) Duduk diantara dua sujud
 - i) Duduk tasyahud akhir
 - j) Membaca tasyahud akhir
 - k) Membaca salawat atas Nabi Muhammad saw
 - l) Mengucapkan salam yang pertama menoleh kekanan
 - m) Menertibkan rukun shalat harus urut dan tertib.⁵

B. Pengertian Metode Role Playing

Metode mengajar adalah cara untuk mencapai suatu tujuan dalam kegiatan belajar tujuan yang diharapkan ada bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan terjadi pada diri murid setelah melakukan kegiatan belajar.⁶ Ada banyak macamnya metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan tepat atau tidaknya metode pembelajaran tergantung pada jenis tujuan intruksional yang akan dicapai disamping faktor-faktor lain.⁷ Diantaranya adalah metode role playing.

⁵ Muh. Asnawi, *Fiqih kelas II*, CV. Aneka Ilmu Anggota IKAPI No. 002/JTE/82, Mei 2008

⁶ Oemar Hamalik. *Pengajaran Unit Pendekatan Sistem* .(Mandar Maju), hlm.98

⁷ Ibrahim, Nana Syaodah, *Perencanaan Pengajaran.Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 10210).

Metode role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang menyajikan bahan ajar dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian diminta beberapa murid untuk memerankannya.

1. Tujuan metode Role playing

Role playing / bermain peran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Ada juga yang berpendapat bermain peran bertujuan antara lain:

- a. Memahami perasaan orang lain
- b. Membagi pertanggung jawaban dan memikulnya.
- c. Menghargai pendapat orang lain.
- d. Mengambil keputusan dalam kelompok.
- e. Membantu penyesuaian diri dengan kelompok.
- f. Memperbaiki hubungan sosial.
- g. Mengenal nilai-nilai dan sikap-sikap.
- h. Melakukan ajar ulang atau memperbaiki sikap-sikap yang salah.

2. Manfaat penggunaan metode role playing

Manfaat metode ini bagi peserta didik sangatlah banyak diantaranya :

- a. Melatih untuk berinisiatif dan berkreasi saat memainkan perannya tanpa teks.
- b. Melatih untuk mengikuti isi pembicaraan, menganalisis dengan cepat dan mengambil keputusan dalam waktu singkat.
- c. Memupu bakat seni drama dan menumbuhkan serta bina kerjasama diantara para para pemeran.

- d. Membina dan mengembangkan bahasa lisan secara aktif maupun pasif.
- e. Sebagai alat peraga yang efektif memperlihatkan masalah sosial.⁸

3. Prosedur pembelajaran role playing

Pelaksanaan role playing dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

a. Persiapan

Mempersiapkan tema cerita dan menjelaskan mengenai peranan-peranan yang akan dimainkan serta pelaksanaannya

b. Penentuan pelaku atau pemeran

Setelah mengemukakan tema cerita pada peserta didik, guru memberi dorongan untuk melakukan peranan tersebut dan memberikan petunjuk atau contoh sederhana agar mereka siap mental.

c. Permainan sosiodrama

Para pelaku memainkan peranannya sesuai dengan imajinasi atau daya tangkap masing-masing, sampai pada suatu klimaks perdebatan yang hangat.

d. Diskusi

Permainan dihentikan para pemeran disilahkan duduk, dilanjutkan dengan diskusi yang di pimpin oleh guru . Diskusi berkisar tentang tingkah laku para pemeran maa terciptalah tanggapan, pendapat, dan kesimpulan.

e. Ulangan permainan

Selesai diskusi maka dilakukan ulangan permainan dengan memperhatikan saran-saran atau kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil diskusi.⁹

⁸ Zakiah Daradjat Dkk, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hlm 150 – 151.

C. Aplikasi

Melalui bermain peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan ketrampilan memecahkan masalah.

D. Hasil Belajar

Hasil belajar bisa terlihat dari perubahan pada diri seseorang atau peserta didik. Perubahan tersebut pada umumnya termanifestasikan dalam hal-hal sebagai berikut :

1. Kebiasaan;
2. Ketrampilan;
3. Pengamatan;
4. Berpikir asosiatif;
5. Berpikir rasional dan kritis;
6. Sikap;
7. Inhibisi;
8. Apresiasi;
9. Tingkah laku afektif.¹⁰

Hasil belajar bisa dilihat juga melalui tes atau biasa disebut tes hasil belajar atau *achievement test* ialah tes yang digunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan guru kepada murid-muridnya dalam jangka waktu tertentu.¹¹

Manfaat hasil belajar diantaranya:

1. Untuk mengetahui kemajuan hasil belajar diri
2. Untuk mengetahui indikator-indikator yang telah ditetapkan yang belum didiskusikan
3. Memotivasi diri untuk belajar lebih baik lagi

⁹ Ramayalis *Metodelogi Pendidikan Agama*, (Jakarta Pusat, Kalam Mulia), hlm.313 – 314

¹⁰ Depag RI, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta 2002, Hlm 46

¹¹ M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Jakarta : Remaja Rosdakarya, hlm. 33.

4. Memperbaiki strategi belajar ¹²

E. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari kata “*motif*” yang berarti segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu.¹³ Apa saja yang diperbuat manusia yang penting maupun yang kurang penting, yang berbahaya maupun yang tidak mengandung resiko, selalu ada motivasinya. Sardiman¹⁴ mengartikan *motif* sebagai upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Jadi motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif.

Motif menunjukkan suatu dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut mau bertindak melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi adalah “pendorongan”, yaitu suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.¹⁵

Motivasi mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. Dalam hubungannya dengan kegiatan belajar yang penting adalah bagaimana menciptakan suatu kondisi atau menciptakan suatu proses yang mengarahkan siswa melakukan aktivitas belajar. Memberikan motivasi kepada seseorang berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu.

Motivasi akan selalu terkait dengan persoalan kebutuhan, sebab seseorang akan terdorong untuk melakukan sesuatu bila merasa ada

¹² Mimin Haryanti, *Model dan Tehnik penilaian pada tingkat pendidikan*, Jakarta: Gaung persada press, 2008, hlm 117.

¹³ Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan. Remaja Rosdakarya* Bandung.1996. hlm 60

¹⁴ Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Jakarta. hlm 71

¹⁵ Sardiman. *Op. Cit.* hlm 76

sesuatu yang dibutuhkan. Menurut Morgan¹⁶, bahwa manusia hidup itu memiliki berbagai kebutuhan : kebutuhan untuk berbuat sesuatu untuk sesuatu aktivitas, kebutuhan untuk menyenangkan orang lain, kebutuhan untuk mencapai hasil, dan kebutuhan untuk mengatasi kesulitan.

2. Komponen Motivasi

Motivasi mengandung 3 komponen pokok yaitu :

- a) Menggerakkan berarti menimbulkan kekuatan pada individu ; memimpin seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu, misal : kekuatan dalam hal ingatan, respon-respon efektif, dan kecenderungan mendapat kesenangan.
- b) Mengarahkan atau menyalurkan tingkah laku, motivasi menyediakan suatu orientasi tujuan. Tingkah laku individu diarahkan terhadap sesuatu.
- c) Untuk menjaga dan menopang tingkah laku, lingkungan sekitar harus menguatkan (reinforce) intensitas dan arah dorongan-dorongan dan kekuatan-kekuatan individu.¹⁷

Sedangkan menurut Dimiyati¹⁸ berpendapat bahwa ada 3 komponen utama dalam motivasi yaitu :

- a) Kebutuhan. Kebutuhan akan terjadi bila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dan yang ia harapkan.
- b) Dorongan. Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Dorongan merupakan kekuatan mental yang berorientasi pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan. Dorongan yang berorientasi tujuan tersebut merupakan inti dari motivasi.
- c) Tujuan. tujuan adalah hal yang ingin dicapai oleh seorang individu. Tujuan tersebut mengarahkan perilaku, dalam hal ini adalah perilaku belajar.

¹⁶Sardiman..*Op. Cit.* hlm 76

¹⁷ Ngalim Purwanto. *OP. Cit* hlm 72

¹⁸ Sardiman..*Op. Cit.* hlm 83

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat didindikasikan bahwa motivasi merupakan hal yang sangat diperlukan dalam setiap melakukan kegiatan. Begitu pula dalam kegiatan belajar. Dengan adanya motivasi yang kuat akan dapat mencapai hasil yang diharapkan.

3. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Menurut Sardiman¹⁹ mengatakan bahwa motivasi yang ada pada diri setiap orang memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Tekun menghadapi tugas (suka bekerja keras, terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- b) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- c) Menunjukkan minat untuk sukses.
- d) Mempunyai orientasi ke masa depan.

Jika orang memiliki ciri-ciri tersebut, berarti orang tersebut memiliki motivasi yang cukup kuat. Ciri-ciri motivasi tersebut akan sangat penting kagiatan belajar mengajar, karena dengan demikian maka siswa akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

4. Tujuan Motivasi

Tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu. Bagi seorang guru, tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan yang diharapkan dan ditetapkan di dalam kurikulum sekolah. Apabila guru bermaksud memberikan motivasi kepada siswanya, ia harus berusaha mengetahui terlebih dahulu kebutuhan-kebutuhan siswa yang akan dimotivasinya.

¹⁹ Sardiman..*Op. Cit.* hlm 83

5. Fungsi Motivasi

Motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam belajar, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan oleh siswa. Para siswa yang memiliki motivasi yang tinggi, belajarnya lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi rendah. Fungsi motivasi dalam belajar²⁰ adalah sebagai berikut :

- a) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Jadi motivasi adalah sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dilakukan.
- b) Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai. Jadi motivasi memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c) Menyeleksi perbuatan, yaitu dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan-tujuan tersebut.

Motivasi mempunyai peran yang sangat penting dalam belajar, karena motivasi dapat mendorong siswa untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar harus selalu berusaha meningkatkan motivasi siswa, agar pencapaian hasil belajar dapat maksimal.

6. Upaya Peningkatan Motivasi

Motivasi yang kuat akan membuat siswa sanggup bekerja keras untuk mencapai tujuan yang ia harapkan sesuai dengan kebutuhannya. Dorongan seseorang untuk belajar menurut Maslow dalam bukunya Sardiman adalah sebagai berikut :

- a) Kebutuhan fisiologis, seperti lapar, haus, kebutuhan untuk istirahat, dan sebagainya.

²⁰ Sardiman. *Op. Cit.* hlm 83

- b) Kebutuhan akan keamanan, yakni rasa aman bebas dari rasa takut dan kecemasan.
- c) Kebutuhan akan cinta kasih, rasa diterima dalam suatu masyarakat atau golongan (keluarga, sekolah, kelompok).
- d) Kebutuhan untuk mewujudkan diri sendiri, yakni mengembangkan bakat dengan usaha mencapai hasil dalam bidang pengetahuan, sosial dan pembentukan pribadi.

7. Cara Membangkitkan motivasi di sekolah

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah yaitu dengan memberi angka, hadiah, saingan atau kompetisi, *ego-involvement*, memberi ulangan, memberi hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat, tujuan yang diakui.

Motivasi selain dari dalam diri siswa juga dapat dimulai dari lingkungan keluarga dan sekolah. Dengan adanya perhatian, dorongan dari keluarga dan sekolah, khususnya guru sebagai pengajar dapat menjadi penggerak motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa.

F. Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa pustaka sebagai acuan dalam penulisan skripsi. Beberapa pustaka tersebut adalah:

Skripsi, Nurul Aeni Mahasiswa IAIN Walisongo Semarang Fakultas Tarbiyah yang berjudul "Pengaruh Aktifitas Siswa Dalam Pembelajaran Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V111 MTS Riyadlotul Ulum Kunir Dempet Demak" Dalam proses pembelajaran materi system pernapasan manusia di MTS Riyadlotul Ulum dengan menggunakan metode Role Playing berdasarkan hasil dari analisis regresi menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, ini terbukti dari Freg lebih besar dari Ftabel 1%=7,17, dan Ftabel 5%=4,03. Ini berarti aktivitas siswa dalam pembelajaran Role Playing

memberikan pengaruh pasitif terhadap hasil belajar pada materi system pernapasan, serta siswa dapat terlihat langsung dengan memerankan tokohnya dan dapat menjiwai peran itu.²¹

Skripsi Nusrotun Nasihah Mahasiswa IAIN Walisongo Semarang Fakultas tarbiyah yang berjudul “Perbandingan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X Materi Pokok Pencemaran Lingkungan Antara Menggunakan Metode Role Playing Di MA Darul Taqwa Purwodadi Tahun Ajaran 2009/2010” Dari hasil penelitian di MA Darul Taqwa Purwodadi pembelajaran dengan menggunakan metode role playing di MA Darul Taqwa Kelas X materi pencemaran lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dalam proses pembelajaranpun lebih baik dari pada menggunakan metode ceramah, ini terlihat dari hasil perbedaan rata-rata nilai post tes eksperimen dan kontrol dari hasil pengujian hipotesis.²²

Skripsi Miftakul Khoiriyah, Mahasiswa IAIN Walisongo Semarang Fakultas Tarbiyah yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Aktif Role Playing untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Kelas V11 MTs Negeri Karang Tengah Demak” Dalam penelitian pembelajaran yang menggunakan metode Role Playing di MTSN Karang tengah Demak Kelas V11 dengan materi sistem pencernaan bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran biologi mengalami peningkatan baik dalam keaktifan dan hasil belajar kognitifnya. Ini terlihat dari hasil siklus I ketuntasan belajar kelas 45%. Dari siswa 40 individu yang tuntas belajar sebanyak 18 siswa dan 22 siswa belum tuntas. Pada siklus II ketuntasan siswa 34 dan 6 siswa yang belum tuntas, maka dari siklus I dan II

²¹Nurul Aeni, (063811008), *Pengaruh Aktifitas Siswa Dalam Pembelajaran Metode Role Playingil Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas VIII MTS Riyadlotul Ulum Kunir Dempet Demak*, Skripsi, (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2010)

²² Nusrotun Nasihah, (063811036), *Perbandingan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X Materi Pokok Pencemaran Lingkungan Menggunakan Metode Role Playing Di MA Darul Taqwa Porwodadi Tahun Ajaran 2009/2010*, Skripsi, (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2010)

mengalami peningkatan sebanyak 40%, dan hasil belajar kognitif dari siklus I dan II mengalami peningkatan sebesar 22,5%.²³

G. Hipotesis Tindakan Kelas

Dengan menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran Fiqih materi pokok tata cara sholat fardhu, hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Metode *role playing* sendiri bertujuan untuk membantu siswa memecahkan dilema dengan bantuan kelompok artinya melalui bermain peran siswa menyadari adanya peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Dengan demikian peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru, karena mereka terlibat langsung mengalami sendiri melalui peran-peran mereka .

Dengan metode ini peserta didik praktek langsung dalam pembelajaran yaitu tata cara sholat fardhu, karena itu akan tercipta pembelajaran yang kondusif serta dapat memahami dan memudahkan peserta didik dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

²³ Miftahul Khoiriyah, *Implementasi Pembelajaran Di Kelas VII MTS Negeri Karang Tengah Demak* , Skripsi, (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2010)