

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI JUAL BELI
MELALUI PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN
PADA MURID KELAS VI MI HIDAYATULLAH
PAHARANGAN KECAMATAN BERUNTUNG BARU
KABUPATEN BANJAR**

Oleh: Hj. Rusdiana Hamid dan Abdurahman¹

Abstrak

Dengan menggunakan metode bermain diperoleh bahwa hasil belajar siswa semakin meningkat pada pembelajaran fiqih materi ketentuan jual beli. Hal ini dapat dilihat dari tes hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata nilai pada pertemuan pertama yaitu 6,42 dan pertemuan kedua 6,85. Kemudian meningkat pada siklus II yakni pertemuan pertama 7,14 dan pertemuan kedua 7,71. Dapat dikatakan berhasil karena hasil yang dicapai sudah memenuhi nilai ketuntasan belajar 7,00. Kegiatan guru dalam pembelajaran berjalan baik dengan persentase pada siklus I pertemuan pertama 75% dan skor rata-rata 2,57, pertemuan kedua 85,71% dengan skor rata-rata 3,03. Adapun persentase siklus II pertemuan pertama 86,22% dengan skor rata-rata 3,14, pertemuan kedua 100% dengan skor rata-rata 3,60.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan agama merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan, bahkan termuat dalam undang-

¹Penelitian ini dilakukan Hj. Rusdiana Hamid sebagai Dosen Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin pada Jurusan PAI dan melibatkan Abdurrahman sebagai mahasiswa pada Jurusan PAI tahun 2008.

undang pendidikan nasional, karena pendidikan agama mutlak diberikan kepada setiap jenjang dan jenis pendidikan. Mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi, baik dari lembaga khusus pendidikan agama maupun lembaga pendidikan umum.

Hal tersebut dapat dijelaskan dalam Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang memuat secara khusus tujuan pendidikan Nasional yaitu:

”Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.²

Berdasarkan ketentuan di atas secara implisit tergambar bahwa kemampuan dan keprofesionalan seorang guru sangat diperlukan. Kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat sangat penting dalam rangka penguasaan murid terhadap materi pembelajaran. Dengan metode pembelajaran yang efektif dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak, mengarahkan perkembangan jasmani dan rohani untuk mampu menjalankan peranan dan tujuan hidupnya.³

Strategi dan pendekatan pembelajaran yang tepat dapat menentukan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan akan mampu menumbuhkan keaktifan dan prestasi belajar

²Undang-Undang Republik Indonesia, *Sistem Pendidikan Nasional*, No. 20 Tahun 2003, h. 75-76

³Ahmad D. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: PT Al-Ma'arif, 1992), h. 19

murid. Pembelajaran yang bermutu sekaligus bermakna tercipta manakala mampu memberdayakan segenap kemampuan dan kesanggupan peserta didik.⁴

Bermain peran adalah bentuk metode pembelajaran yang memiliki fungsi sebagai alat pendidikan. Bermain peran dapat digunakan agar anak didik mendapatkan keterampilan menggunakan bahasa lisan dan mengembangkan kemampuan pengungkapan pikiran. Dapat pula dikatakan bahwa melalui peran yang dimainkan mampu menumbuhkan kembangkan kepercayaan diri dan kesadaran sosial agar murid memiliki sikap bekerja sama.

Ditetapkannya kegiatan bermain peran menunjukkan upaya guru dalam mengajak murid memperagakan hal-hal yang ditirukan melalui suatu permainan. Murid dibelajarkan tentang suatu peristiwa, tentang suatu kegiatan, atau tentang suatu perilaku yang seharusnya dikerjakan.

Kegiatan belajar mengajar di MI Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar dalam pembelajaran Fiqih di kelas VI diberikan materi pokok jual beli yang meliputi (1) ketentuan jual beli, (2) faedah jual beli, (3) syarat sah jual beli. Kenyataan yang dihadapi di lapangan, pemahaman murid dalam pelaksanaan jual beli masih belum maksimal. Murid belum mengerti ketentuan jual beli serta bagaimana cara mempraktekkan jual beli sesuai dengan ketentuannya.

Kondisi objektif di lapangan selama ini pembelajaran tentang materi jual beli di MI Hidayatullah Paharangan masih bersifat verbalistik, guru hanya menyajikan bahan ajar dengan menjelaskan dari buku teks dan kurang menunjukkan hal-hal nyata terhadap praktik jual beli. Hal ini berakibat rendahnya nilai hasil belajar murid dalam materi jual beli. Pada tahun ajaran 2010/2011 rata-rata kelas 6,43 hal ini masih berada di

⁴Mansyur, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Depag dan Universitas Terbuka 1995), h. 1

bawah standar ketuntasan minimum 7,0. Melihat kenyataan di atas maka perlu diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam rangka meningkatkan hasil belajar materi jual beli sesuai dengan silabus yang digunakan pada semester genap di kelas VI materi yang diajarkan tentang materi ketentuan jual beli dan praktiknya dengan menggunakan metode bermain peran.

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan hasil belajar murid di kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar?
2. Apakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar murid pada materi jual beli di kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar.

Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan 2 kali pertemuan tatap muka. Selama proses pembelajaran di kelas dilaksanakan, pengamatan dilakukan melalui teman sejawat baik terhadap aktifitas guru maupun kegiatan murid dalam belajar. Pada akhir kegiatan dilakukan tes untuk melihat sejauh mana perubahan hasil belajar murid.

Untuk memecahkan permasalahan yang telah dirumuskan perlu dikemukakan dugaan sementara. Dugaan sementara itu sering dikenal dengan istilah hipotesis; sebagai suatu jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbuktinya data yang terkumpul.⁵

⁵Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h. 62

B. Gambaran Lokasi Penelitian

Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar didirikan pada tahun 1965 yang dibangun oleh masyarakat setempat di bawah pimpinan Bapak Marhanang yang diamanahkan untuk menjabat sebagai kepala sekolah pertama. Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan mempunyai status swasta dengan Nomor Statistik Sekolah (NSS) 152630301017, pada UPT Kecamatan beruntung Kementerian Pendidikan Nasional Kabupaten Banjar.

Sejak berdirinya sekolah pada tahun 1965 sampai dengan sekarang (2011), Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar telah menjalani 7 (tujuh) periode pergantian kepemimpinan kepala sekolah, sebagaimana tercantum dalam tabel sebagaimana berikut di bawah ini.

Tabel 1. Kepemimpinan Kepala Sekolah MI Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar

No	Periode	Nama Kepala Sekolah	Masa Jabatan
1	I	Marhanang	1965 – 1976
2	II	Muhrani	1976 – 1980
3	III	K.H.Muhyiddin Arifin	1980 – 1987
4	IV	Abdul Latif	1987 – 2000
5	V	Suriansyah	2000 – 2004
6	VI	Zainuddin	2004 – 2006
7	VII	Abd. Rahman, A.Ma	2006 – Sekarang

1. Keadaan Guru dan Karyawan

Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar dipimpin oleh seorang Kepala Sekolah dan dibantu oleh sejumlah tenaga pengajar yang terdiri dari 7 orang tenaga pengajar

yang pada umumnya tenaga pengajar tersebut berlatar belakang pendidikan alumni Diploma 2 dan Madrasah Aliyah.

Untuk lebih jelasnya mengenai data tentang keadaan guru dan latar belakang pendidikan maupun pengalaman mengajarnya dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 2. Keadaan Guru MI Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar Tahun Pelajaran 2011 / 2012

No	Nama / NIP	Pendidikan	Jabatan/ Mengajar
1	Abd. Rahman, A.Ma	D.II	Kepsek/Guru Mapel
2	Aswadi Thahir, S.Th.I	S.1	Guru Mapel
3	Ahmad Musthafa	MAN	Guru Kelas
4	Muliadi	SMA	Guru Kelas
5	Mardiyah	MAN	Guru Kelas
6	Rukayah	PGAN	Guru Kelas
7	Zainuddin	MAN	Guru Mapel

Dari 7 orang tenaga pengajar di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan pada umumnya sebagian mempunyai berlatar belakang pendidikan alumnus Diploma 2 dan SMA/MAN.

2. Keadaan Siswa MI Hidayatullah Paharangan

Siswa yang belajar di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar pada tahun ajaran 2011/2012 seluruhnya berjumlah 54 siswa yang terdiri Dari 7 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan yang tersebar di beberapa kelas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Keadaan Siswa MI Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar Tahun Pelajaran 2011/2012

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jml	Wali Kelas
		L	P		
1	I (Satu)	1	2	3	Mardiyah
2	II (Dua)	4	6	10	Ahmad Musthafa
3	III (Tiga)	5	6	11	Muliadi
4	IV (Empat)	6	6	12	Rukayah
5	V (Lima)	5	6	11	Aswadi Thahir, S.Th.I
6	VI (Enam)	3	4	7	Zainuddin
JUMLAH		24	30	54	

C. Hasil Penelitian

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam KBM 2 x 35 menit yang sudah direncanakan pada pertemuan pertama ini dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 4. Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama (Siklus I)

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor
		Ya	Tidak	Pertemuan 1
I	Kegiatan Awal			
1	Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, LKS, alat evaluasi, dan lembar observasi guru dan siswa)	✓	-	4
2	Menyiapkan media/alat belajar	✓	-	4
3	Memeriksa kesiapan siswa	✓	-	4
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	✓	-	4
5	Melaksanakan appersepsi/pre tes	-	✓	1
6	Memotivasi siswa	✓	-	3
II	Kegiatan Inti Pembelajaran			
7	Mengorganisasikan siswa dalam	✓	-	3

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor
		Ya	Tidak	Pertemuan 1
	kelompok			
8	Menjelaskan cara kerja dalam kelompok sebagai pemain dan sebagai pengamat	-	✓	1
9	Memberi petunjuk tentang tata cara pembelajaran bermain peran	✓	-	3
10	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	✓	-	3
11	Membuat skenario untuk bermain peran sesuai materi yang diajarkan	✓	-	3
12	Membimbing siswa bermain peran pada materi ketentuan jual beli	✓	-	3
13	Menganalisis dan mengevaluasi temuan dalam pembelajaran bermain peran	✓	-	2
14	Memberi penguatan/reward siswa yang berhasil melakukan dengan baik & benar	✓	-	3
15	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	-	✓	1
16	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	-	✓	1
17	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	-	✓	1
18	Membagi/mengerjakan lembar kerja siswa (LKS)	✓	-	3
19	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran	✓	-	2
20	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	✓	-	3
21	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	✓	-	3
22	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	✓	-	2
23	Melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	-	✓	1
III	Kegiatan Akhir			

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor
		Ya	Tidak	Pertemuan 1
24	Melaksanakan tes akhir kepada siswa	✓	-	3
25	Menyampaikan hasil penilaian/tes kepada siswa	✓	-	3
26	Memberikan penghargaan	✓	-	3
27	Memberikan tugas/PR sebagai pengayaan	✓	-	3
28	Menutup pelajaran	✓	-	2
Jumlah		21	7	72
Rata-rata				2,57
Kategori				Cukup Baik

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentasi} &= \frac{\text{Jumlah Jawaban}}{\text{Jumlah Aspek}} \times 100\% \\
 &= \frac{21}{28} \times 100\% = 75\%
 \end{aligned}$$

Dari persentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru telah berjalan dengan cukup baik namun masih belum sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Ada beberapa aspek yang belum dilaksanakan dengan optimal, seperti tidak adanya appersepsi/pre test, tidak menjelaskan cara kerja dalam kelompok sebagai pemain dan sebagai pengamat, tidak mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, pembelajaran tidak sesuai dengan alokasi waktu yang digunakan, serta tidak melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa.

Dalam pertemuan 1 siklus I ini memperoleh skor rata-rata 2,57 termasuk kategori cukup. Guru secara intensif memberikan bimbingan terhadap metode bermain peran yang

dilakukan siswa pada mata pelajaran fiqih, namun karena baru pertama kali dilaksanakan menggunakan metode bermain peran sehingga tidak maksimal diperagakan. Berdasarkan temuan ini direkomendasikan untuk perbaikan kualitas tahapan-tahapan mengajar yang masih memperoleh skor 1 dan 2 agar lebih ditingkatkan.

Dengan demikian dari data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara kondusif dan tujuan pembelajaran masih belum tercapai dan perlu dilaksanakan pertemuan kedua sehingga dapat menghasilkan hasil yang lebih baik.

1. Observasi Siswa Dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Aktivitas siswa dalam pembelajaran fiqih pada materi ketentuan jual beli dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini.

Tabel 5.Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM Pertemuan Pertama (Siklus I)

No	Indikator/Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru				√	
2	Menjawab pertanyaan guru				√	
3	Mengajukan pertanyaan yang belum jelas			√		
4	Menanggapi/mengerjakan Lembar Kerja Siswa				√	
5	Penghayatan siswa pada peran yang dimainkan		√			
6	Aktivitas siswa dalam bermain peran jual beli				√	
7	Disiplin siswa dalam memainkan peran jual beli		√			
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran			√		
9	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam					√

	pembelajaran dengan metode bermain peran					
10	Menyimpulkan hasil pembelajaran bermain peran tentang materi ketentuan jual beli			√		
	Total Skor	34				

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sebagai berikut:

Rumus :

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Aspek}} \times 100\% \\ &= \frac{34}{50} \times 100 = 68\% \end{aligned}$$

Berdasarkan persentasi tersebut di atas dapat disimpulkan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar cukup aktif, walaupun dalam aspek-aspek tertentu masih ada yang belum optimal, misalnya penghayatan siswa pada peran yang dimainkan serta kurangnya disiplin siswa dalam bermain peran. Hal ini perlu pertemuan pembelajaran dan penyampaian materi kembali agar mencapai hasil yang baik dan sesuai dengan ketuntasan belajar bagi siswa.

2. Tes Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tes belajar yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran pertemuan pertama siklus I (instrumen terlampir) dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini.

Tabel 6. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Pertama (Siklus I)

No	Nilai	Frekuensi	Nilai x Frekuensi	Persentase Ketuntatasan
1	10	-	-	-

2.	9			
3.	8	1	8	14,29% / T
4.	7	2	14	28,57% / T
5.	6	3	18	42,86% / TT
6.	5	1	5	14,29% / TT
7.	4			
8	3	-	-	-
Jumlah		7	45	100%
Rata-Rata		-	6,42	-

Berdasarkan data tabel di atas, sebagian besar siswa masih mendapatkan nilai di bawah 7, yakni yakni nilai 6 sebanyak 3 orang (42,86%), dan nilai 5 sebanyak 1 orang (14,29%). Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai 7 ada 2 orang (28,57%). Dari 7 orang siswa, hanya ada 1 orang siswa yang mendapatkan di atas 7, yakni nilai 8 sebanyak 1 orang (14,29). Secara keseluruhan hal ini termasuk dalam kategori di bawah ketuntasan belajar.

Skor rata-rata nilai hasil tes belajar siswa pada materi ketentuan jual beli melalui penerapan metode bermain peran yang diuraikan pada tabel di atas adalah 6,42. Hal ini berarti masih di bawah persyaratan ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh kurikulum yaitu rata-rata 7,00.

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam KBM 2 x 35 menit yang sudah direncanakan pada pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini.

Tabel 7. Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Kedua (Siklus I)

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor
		Ya	Tidak	Pertemuan 2
I	Kegiatan Awal			
1	Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, LKS, alat evaluasi, dan lembar observasi guru dan	✓	-	4

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor
		Ya	Tidak	Pertemuan 2
	siswa)			
2	Menyiapkan media/alat belajar	✓	-	4
3	Memeriksa kesiapan siswa	✓	-	4
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	✓	-	4
5	Melaksanakan appersepsi/pre tes	✓	-	3
6	Memotivasi siswa	✓	-	4
II	Kegiatan Inti Pembelajaran			
7	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok	✓	-	3
8	Menjelaskan cara kerja dalam kelompok sebagai pemain dan sebagai pengamat	✓	-	3
9	Memberi petunjuk tentang tata cara pembelajaran bermain peran	✓	-	3
10	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	-	✓	1
11	Membuat skenario untuk bermain peran sesuai materi yang diajarkan	✓	-	4
12	Membimbing siswa bermain peran pada materi ketentuan jual beli	✓	-	3
13	Menganalisis dan mengevaluasi temuan dalam pembelajaran bermain peran	✓	-	3
14	Memberi penguatan/reward siswa yang berhasil melakukan dengan baik & benar	✓	-	3
15	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	-	✓	1
16	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	✓	-	3
17	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	✓	-	3
18	Membagi/mengerjakan lembar kerja siswa (LKS)	✓	-	3
19	Menunjukkan penguasaan materi	✓	-	4

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor
		Ya	Tidak	Pertemuan 2
	pelajaran			
20	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	✓	-	4
21	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	✓	-	4
22	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	✓	-	2
23	Melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	-	✓	1
III	Kegiatan Akhir			
24	Melaksanakan tes akhir kepada siswa	✓	-	4
25	Menyampaikan hasil penilaian/tes kepada siswa	-	✓	1
26	Memberikan penghargaan	✓	-	3
27	Memberikan tugas/PR sebagai pengayaan	✓	-	3
28	Menutup pelajaran	✓	-	3
Jumlah		24	4	85
Rata-rata				3,03
Kategori				Baik

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentasi} &= \frac{\text{Jumlah Jawaban}}{\text{Jumlah Aspek}} \times 100\% \\
 &= \frac{24}{28} \times 100 = 85,71\%
 \end{aligned}$$

Dari persentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru telah berjalan dengan cukup baik namun masih belum sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya.

Ada beberapa aspek yang belum dilaksanakan dengan optimal, seperti tidak menyampaikan hasil penilaian sebelumnya kepada siswa, tidak mengaitkan materi dengan realitas kehidupan, serta tidak melaksanakan pembelajaran secara runtut.

Berdasarkan data tabel tersebut di atas dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan skor pada tahapan-tahapan mengajar melalui metode bermain peran dalam pertemuan 2 siklus I ini, khususnya tahapan kegiatan inti dengan skor 4 kualifikasi amat baik. Dari kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain diketahui bahwa skor pelaksanaan pembelajaran adalah rata-rata 3,03 termasuk kualifikasi Baik, sehingga dapat dinyatakan tujuan pembelajaran sudah tercapai.

Dengan demikian dari data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara kondusif dan tujuan pembelajaran sudah tercapai, namun perlu ditingkatkan dan dilaksanakan tindakan kelas dan pertemuan selanjutnya dapat menghasilkan hasil yang lebih baik.

1. Observasi Siswa Dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Aktivitas siswa dalam pembelajaran fiqih pada materi ketentuan jual beli dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini.

Tabel 8. Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM Pertemuan Kedua (Siklus I)

No	Indikator/Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru				√	
2	Menjawab pertanyaan guru				√	
3	Mengajukan pertanyaan yang belum jelas			√		
4	Menanggapi/mengerjakan Lembar Kerja Siswa				√	

5	Penghayatan siswa pada peran yang dimainkan			√		
6	Aktivitas siswa dalam bermain peran jual beli					√
7	Disiplin siswa dalam memainkan peran jual beli		√			
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					√
9	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran dengan metode bermain peran					√
10	Menyimpulkan hasil pembelajaran bermain peran tentang materi ketentuan jual beli				√	
	Total Skor				39	

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Aspek}} \times 100\% \\ &= \frac{39}{50} \times 100 = 78\% \end{aligned}$$

Berdasarkan persentase pada tabel tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar lebih meningkat dari pertemuan pertama. Hal ini karena pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada materi yang disampaikan sudah mulai dipahami sedangkan pada pertemuan pertama masih canggung, sehingga pada pertemuan kedua ini siswa sehingga mudah untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, walaupun masih ada beberapa aspek yang masih belum optimal seperti disiplin dalam bermain peran.

Oleh karena itu perlu dilanjutkan lagi pertemuan pada siklus kedua dengan penyampaian materi kembali supaya meningkatkan aktivitas belajar bagi siswa dan mencapai hasil yang lebih baik.

2. Tes Hasil Belajar Siswa

Hasil tes belajar yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran siklus I pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 9. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Kedua (Siklus I)

No	Nilai	Frekuensi	Nilai x Frekuensi	Persentase Ketuntasan
1	10	-	-	-
2	9			
3	8	1	8	14,29% / T
4	7	4	28	57,14% / T
5	6	2	12	28,57% / TT
6	5			
7	4	-	-	-
8	3	-	-	-
Jumlah		7	48	100%
Rata-Rata		-	6,85	-

Berdasarkan data tabel di atas, pada dasarnya siswa sudah mengalami banyak peningkatan dalam tes hasil belajar. Sebagian besar siswa sudah meningkat dengan mendapatkan nilai 7 yaitu sebanyak 4 orang (57,14%), dan nilai 8 sebanyak 1 orang (14,29%). Dari 7 orang siswa, hanya ada 2 orang siswa yang mendapatkan nilai di bawah 7, yakni nilai 6 sebesar 28,57%. Secara keseluruhan hal ini termasuk dalam kategori baik.

Skor rata-rata nilai hasil tes belajar siswa pada materi ketentuan jual beli melalui penerapan metode bermain peran adalah rata-rata 6,85. Hal ini berarti masih belum mencukupi persyaratan ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh kurikulum yaitu rata-rata 7,0. Karena nilai tes hasil belajar (6,85) masih di bawah (7,0) rata-rata nilai tes siswa tersebut perlu

ditingkatkan lagi dan untuk itu tindakan kelas perlu dilanjutkan pertemuan pembelajaran kembali pada siklus kedua.

a. Refleksi Tindakan Kelas Siklus I

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) dan hasil tes belajar pertemuan pertama dan kedua tindakan kelas siklus I, maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran mata pelajaran fiqih dengan penerapan metode bermain peran sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ketentuan jual beli dinyatakan cukup efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan presentasi 75% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 85,71% pada pertemuan kedua. Skor rata-rata 2,57 pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 3,03 pada pertemuan kedua, dan termasuk kategori baik, namun belum mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Hal ini dilihat dari kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran, masih ada beberapa aspek yang belum optimal seperti pelaksanaan pembelajaran tidak sesuai dengan alokasi waktu yang digunakan, tidak adanya appersepsi/pre test, tidak melaksanakan pembelajaran secara runtut, serta tidak mengaitkan materi dengan realitas kehidupan atau pengetahuan lain yang relevan.
- 2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui metode bermain peran cukup mendukung dan sangat membantu siswa memahami pelajaran serta dapat meningkatkan prestasi siswa dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada:

- a) Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang meningkat yakni 68% pada pertemuan pertama, meningkat menjadi 78% pada pertemuan kedua. Hal ini termasuk dalam kategori baik.
 - b) Hasil tes belajar siswa juga mengalami peningkatan pada pertemuan pertama rata-rata nilai 6,42, dan pertemuan kedua rata-rata nilai 6,85.
- 3) Berdasarkan temuan tersebut, maka kegiatan pembelajaran pada materi ketentuan jual beli dengan menggunakan metode bermain peran masih perlu ditingkatkan lagi dan untuk itu tindakan kelas perlu dilanjutkan pertemuan pembelajaran kembali pada siklus II.

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) 2 x 35 menit yang sudah direncanakan pada pertemuan pertama siklus kedua ini dapat dilihat pada tabel sebagaimana berikut di bawah ini:

Tabel 10. Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama (Siklus II)

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor
		Ya	Tidak	Pertemuan 1
I	Kegiatan Awal			
1	Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, LKS, alat evaluasi, dan lembar observasi guru dan siswa)	✓	-	4
2	Menyiapkan media/alat belajar	✓	-	4
3	Memeriksa kesiapan siswa	✓	-	4
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	✓	-	4
5	Melaksanakan appersepsi/pre tes	✓	-	3

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor
		Ya	Tidak	Pertemuan 1
6	Memotivasi siswa	✓	-	4
II	Kegiatan Inti Pembelajaran			
7	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok	✓	-	3
8	Menjelaskan cara kerja dalam kelompok sebagai pemain dan sebagai pengamat	✓	-	3
9	Memberi petunjuk tentang tata cara pembelajaran bermain peran	✓	-	4
10	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	✓	-	4
11	Membuat skenario untuk bermain peran sesuai materi yang diajarkan	✓	-	4
12	Membimbing siswa bermain peran pada materi ketentuan jual beli	✓	-	3
13	Menganalisis dan mengevaluasi temuan dalam pembelajaran bermain peran	✓	-	3
14	Memberi penguatan/reward siswa yang berhasil melakukan dengan baik & benar	✓	-	3
15	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	-	✓	1
16	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	✓	-	3
17	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	✓	-	3
18	Membagi/mengerjakan lembar kerja siswa (LKS)	✓	-	3
19	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran	✓	-	4
20	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	✓	-	4
21	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	✓	-	4

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor
		Ya	Tidak	Pertemuan 1
22	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	✓	-	3
23	Melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	-	✓	1
III	Kegiatan Akhir			
24	Melaksanakan tes akhir kepada siswa	✓	-	4
25	Menyampaikan hasil penilaian/tes kepada siswa	✓	-	3
26	Memberikan penghargaan	✓	-	3
27	Memberikan tugas/PR sebagai pengayaan	✓	-	4
28	Menutup pelajaran	✓	-	4
Jumlah		26	2	94
Rata-rata				3,35
Kategori				Baik

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$\text{Persentasi} = \frac{\text{Jumlah Jawaban}}{\text{Jumlah Aspek}} \times 100\%$$

$$= \frac{26}{28} \times 100 = 86,22\%$$

Dari persentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru telah berjalan dengan maksimal. Semua aspek telah dilaksanakan dengan baik, sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Hanya beberapa aspek yang belum dilaksanakan dengan optimal.

Dalam pertemuan pertama siklus II ini memperoleh skor rata-rata 3,35 secara keseluruhan hal ini termasuk kategori Baik. Dari kegiatan tersebut diketahui pula bahwa materi pembelajaran yang diperankan siswa sudah berjalan dengan maksimal. Sebagian besar siswa sudah memahami pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan presentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sangat baik. Hal ini menampilkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran telah tercapai.

1. Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran fiqih pada materi ketentuan jual beli yang benar menurut agama Islam dengan menggunakan metode bermain peran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 11. Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM Pertemuan Kedua (Siklus II)

No	Indikator/Aspek Yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru					√
2	Menjawab pertanyaan guru				√	
3	Mengajukan pertanyaan yang belum jelas			√		
4	Menanggapi/mengerjakan Lembar Kerja Siswa					√
5	Penghayatan siswa pada peran yang dimainkan				√	
6	Aktivitas siswa dalam bermain peran jual beli					√
7	Disiplin siswa dalam memainkan peran jual beli			√		
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran				√	
9	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran					√
10	Menyimpulkan hasil pembelajaran bermain peran tentang materi ketentuan jual beli				√	
	Total Skor	43				

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Aspek}} \times 100\% \\ &= \frac{42}{50} \times 100 = 84\% \end{aligned}$$

Dari persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar lebih aktif dari siklus pertama. Hal ini karena pembelajaran ketentuan jual beli dengan penerapan metode bermain peran sudah lebih disukai anak karena semuanya aktif belajar dan lebih mudah memahami pelajaran. Aktivitas siswa dalam siklus II pertemuan pertama ini sudah meningkat dan pembelajaran berjalan dengan baik dan maksimal.

2. Tes Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tes hasil belajar yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran pertemuan pertama siklus II dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 12. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa (Siklus II Pertemuan 1)

No	Nilai	Frekuensi	Nilai x Frekuensi	Persentase Ketuntatasan
1	10	-	-	-
2	9	-	-	-
3	8	2	16	28,57% / T
4	7	4	28	57,14% / T
5	6	1	6	14,29% / TT
6	5	-	-	-
7	4	-	-	-
8	3	-	-	-
Jumlah		7	50	100%
Rata-Rata		-	7,14	-

Berdasarkan data tabel diatas, pada dasarnya siswa sudah mengalami banyak peningkatan dalam tes hasil belajar. Dari 7 orang siswa, hanya ada 1 orang siswa yang mendapatkan nilai di bawah 7, yakni nilai 6 sebanyak 1 orang atau 14,29%. Sebagian besar nilai siswa sudah meningkat dengan mendapatkan nilai 7 yaitu sebanyak 4 orang (57,14%), dan nilai 8 sebanyak 2 orang (28,57). Secara keseluruhan termasuk dalam kategori baik.

Skor rata-rata nilai hasil tes belajar siswa pada materi ketentuan jual beli melalui metode bermain peran yang telah diuraikan pada tabel di atas adalah 7,14. Hal ini berarti di atas persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan oleh kurikulum yaitu 7,00 sudah terpenuhi. Hal ini perlu dilanjutkan lagi pertemuan kedua dengan penyampaian materi kembali untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Hasil observasi dari teman sejawat dalam KBM 2 x 35 menit yang sudah direncanakan pada pertemuan kedua ini dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 13. Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Kedua (Siklus II)

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor
		Ya	Tidak	Pertemuan 2
I	Kegiatan Awal			
1	Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, LKS, alat evaluasi, dan lembar observasi guru dan siswa)	✓	-	4
2	Menyiapkan media/alat belajar	✓	-	4
3	Memeriksa kesiapan siswa	✓	-	4
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	✓	-	4
5	Melaksanakan appersepsi/pre tes	✓	-	4
6	Memotivasi siswa	✓	-	4
II	Kegiatan Inti Pembelajaran			
7	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok	✓	-	3

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor
		Ya	Tidak	Pertemuan 2
8	Menjelaskan cara kerja dalam kelompok sebagai pemain dan sebagai pengamat	✓	-	3
9	Memberi petunjuk tentang tata cara pembelajaran bermain peran	✓	-	4
10	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	✓	-	4
11	Membuat skenario untuk bermain peran sesuai materi yang diajarkan	✓	-	4
12	Membimbing siswa bermain peran pada materi ketentuan jual beli	✓	-	3
13	Menganalisis dan mengevaluasi temuan dalam pembelajaran bermain peran	✓	-	3
14	Memberi penguatan/reward siswa yang berhasil melakukan dengan baik & benar	✓	-	3
15	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	✓	-	3
16	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	✓	-	4
17	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	✓	-	3
18	Membagi/mengerjakan lembar kerja siswa (LKS)	✓	-	3
19	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran	✓	-	4
20	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	✓	-	4
21	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	✓	-	4
22	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	✓	-	3
23	Melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	✓	-	3
III	Kegiatan Akhir			
24	Melaksanakan tes akhir kepada	✓	-	4

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor
		Ya	Tidak	Pertemuan 2
	siswa			
25	Menyampaikan hasil penilaian/tes kepada siswa	✓	-	3
26	Memberikan penghargaan	✓	-	4
27	Memberikan tugas/PR sebagai pengayaan	✓	-	4
28	Menutup pelajaran	✓	-	4
Jumlah		28	-	101
Rata-rata				3,60
Kategori				Baik Sekali

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentasi} &= \frac{\text{Jumlah Jawaban}}{\text{Jumlah Aspek}} \times 100\% \\
 &= \frac{28}{28} \times 100 = 100\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan presentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sangat baik dan sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Kemudian agar lebih meningkatkan kualitas pembelajaran, tahapan-tahapan dalam aspek mengajar yang masih memperoleh skor 3 agar lebih ditingkatkan. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

1. Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran metode bermain peran pada

materi ketentuan jual beli yang benar dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 14. Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM Pertemuan Kedua (Siklus II)

No	Indikator/Aspek yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru					√
2	Menjawab pertanyaan guru				√	
3.	Mengajukan pertanyaan yang belum jelas				√	
4	Menanggapi/mengerjakan Lembar Kerja Siswa					√
5	Penghayatan siswa pada peran yang dimainkan				√	
6.	Aktivitas siswa dalam bermain peran jual beli				√	
7	Disiplin siswa dalam memainkan peran jual beli				√	
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					√
9	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran					√
10	Menyimpulkan hasil pembelajaran bermain peran tentang materi ketentuan jual beli					√
	Total Skor	45				

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Aspek}} \times 100\% \\
 &= \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%
 \end{aligned}$$

Dari persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar lebih

aktif dari pertemuan pertama siklus II. Hal ini karena melalui metode bermain peran anak lebih aktif belajar dan lebih semangat sehingga lebih mudah memahami materi pelajaran ketentuan jual beli. Pada dasarnya pertemuan kedua siklus II sudah teratasi, siswa sudah mampu menjawab mengetahui ketentuan jual beli pada mata pelajaran fiqih dengan lebih baik sehingga proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan aktif dan menyenangkan.

2. Tes hasil belajar siswa

Berdasarkan tes hasil belajar yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran pertemuan kedua siklus II dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 15. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Kedua (Siklus II)

No	Nilai	Frekuensi	Nilai x Frekuensi	Persentase Ketuntatasan
1	10			
2	9	1	9	14,28% / T
3	8	3	24	42,86% / T
4	7	3	21	42,86% / T
5	6			
6	5	-	-	-
7	4	-	-	-
8	3	-	-	-
Jumlah		7	54	100%
Rata-Rata		-	7,71	-

Berdasarkan data tabel di atas, pada dasarnya siswa sudah mengalami banyak peningkatan dalam tes hasil belajar, tidak ada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 7. Sebagian besar siswa sudah meningkat prestasi belajarnya dengan mendapatkan nilai 7 yaitu sebanyak 3 orang (42,86%), nilai 8 sebanyak 3 orang (42,86%), dan nilai 9

sebanyak 1 orang (14,28%). Secara keseluruhan termasuk dalam kategori baik sekali.

Skor rata-rata nilai hasil tes belajar siswa pada materi jual beli melalui penerapan metode bermain peran yang adalah 7,71. Hal ini berarti sudah di atas persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan oleh kurikulum yaitu 7,00 sudah terpenuhi dan telah mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

b. Refleksi Tindakan Kelas Siklus II

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran dan hasil tes belajar pertemuan pertama (1) dan pertemuan kedua (2) pada tindakan kelas siklus II, maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam materi ketentuan jual beli cukup efektif dilaksanakan pada pembelajaran fiqih sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Hal ini terbukti pada siklus II dari pertemuan pertama 86,22% dan pertemuan kedua sudah mencapai keseluruhan, yakni 100%. Skor rata-rata 3,35 pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 3,60 pada pertemuan kedua, hal ini termasuk kategori baik sekali. Berdasarkan presentasi dan skor rata-rata tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sangat baik dan sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.
- 2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sangat

membantu siswa memahami pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada:

- a) Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang meningkat yakni 84% pada pertemuan pertama menjadi 90% pada pertemuan kedua. Hal ini termasuk kategori baik sekali.
 - b) Hasil tes belajar siswa juga mengalami peningkatan pada pertemuan pertama rata-rata nilai 7,14 dan pertemuan kedua rata-rata nilai 7,71. Hal ini berarti sudah di atas persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan oleh kurikulum fiqh yaitu 7,00 sudah terpenuhi dan telah mengalami peningkatan yang cukup signifikan
- 3) Berdasarkan temuan tersebut, maka kegiatan pembelajaran pembelajaran metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqh pada materi ketentuan jual beli yang benar dinyatakan berhasil sangat efektif, karena berada di atas indikator ketuntasan belajar yang ditetapkan kurikulum yakni 7,00.

D. Simpulan

Dari temuan yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan 2 siklus dengan 4 kali pertemuan 4 x (2 x 35 menit) melalui observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam KBM, penilaian formatif, maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran fiqh dengan metode bermain peran pada materi ketentuan jual beli pada siswa kelas VI Madrasah

Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan sudah dapat berjalan dengan baik sebagaimana kita lihat dari persentasi dan skor rata-rata siklus I dan II.

1. Kegiatan belajar mengajar materi ketentuan jual beli dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan sebagaimana direncanakan guru berlangsung dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari presentase hasil observasi teman sejawat terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti yaitu persentase siklus I pertemuan pertama 75% dengan skor rata-rata 2,57 dan pertemuan kedua 85,71% dengan skor rata-rata 3,03. Adapun persentase siklus II mengalami peningkatan secara signifikan yaitu pertemuan pertama 86,22% dengan skor rata-rata 3,335 dan pertemuan kedua 100% dengan skor rata-rata 3,60. Hal ini termasuk kategori baik sekali.
2. Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang meningkat dari persentase siklus I yakni 68% pada pertemuan pertama menjadi 78% pada pertemuan kedua. Kemudian persentase siklus II lebih meningkat lagi yakni dari yakni 84% pada pertemuan pertama menjadi 90% pada pertemuan kedua.
3. Berdasarkan tes hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata nilai pada pertemuan pertama yaitu 6,42 dan pertemuan kedua 6,85. Kemudian meningkat pada siklus II yakni pada pertemuan pertama 7,14 dan pada pertemuan kedua 7,71. Dengan demikian dapat dikatakan berhasil karena hasil yang dicapai sudah memenuhi ketuntasan dalam belajar yang targetnya nilai ketuntasan belajar 7,00. Dengan adanya kerja sama yang baik antara siswa dan guru sehingga menghasilkan prestasi yang baik untuk siswa.

4. Tindakan kelas pada mata pelajaran fiqih dalam materi ketentuan jual beli melalui metode bermain peran di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah Paharangan dinyatakan berhasil dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan tercapai dengan pelaksanaan siklus I dan siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta, Rineka Cipta, 1998

Mansyur, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, Depag dan Universitas Terbuka 1995

Marimba, Ahmad D., *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung, PT Al-Ma'arif, 1992

Undang-Undang Republik Indonesia, *Sistem Pendidikan Nasional*, No. 20 Tahun 2003