

Implementasi Metode *Role Play* Berbantuan Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fikih Di Kelas VII D Mts As'adiyah Uloe

Ahmad Syafi'i
UIN Alauddin Makassar
Email: ahmadsyafii312@gmail.com

Darnaningsih
IAIN Sorong
Email: darna@iainsorong.ac.id

Diterima: [2025-03-13]

Direvisi: [2025-11-13]

Disetujui: [2025-11-21]

Abstract

This study aims to describe the improvement of student learning outcomes in learning Fikih material on the Provisions of Makkum Masbuk through the application of the Role Play learning method assisted by Kahoot. The research subjects were students of class VII D MTs As'adiyah Uloe. This study used a classroom action research design (PTK) consisting of two cycles. Data collection was done through observation, tests, and documentation. The results showed that the application of the Kahoot-assisted Role Play learning method can significantly improve student learning outcomes. This is indicated by the increase in student learning outcomes from 60% in the pre-cycle, 80% in cycle I, and 100% in cycle II.

Keywords: *Role Play method, Kahoot, learning Fikih*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan domain urgen dalam mengembangkan karakter dan kemampuan intelektual siswa (Wulandari & Fauzi, 2021). Pada mata pelajaran Fikih, pemahaman terhadap konsep hukum Islam dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari menjadi fokus utama (Al Khadziq & Achadi,

2023). Pandangan siswa madrasah terhadap pembelajaran Fikih umumnya beragam, tergantung pada pendekatan pengajaran dan minat individu siswa. Sebagian siswa memandang Fikih sebagai mata pelajaran yang penting karena berkaitan langsung dengan pemahaman tentang syariah dan aplikasinya dalam keseharian, sehingga mereka merasa perlu menguasainya untuk menjalankan ajaran agama dengan benar (Zulkifli & Hady, 2021). Namun, ada pula siswa yang merasa bahwa pembelajaran Fikih cenderung teoretis dan kurang menarik jika metode pengajarannya monoton, seperti ceramah yang dominan. Hal ini dapat menurunkan minat belajar dan membuat mereka kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak (Ulandari et al., 2023). Oleh karena itu, pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual, seperti model pembelajaran kooperatif atau penggunaan teknologi, dianggap lebih efektif dalam membantu siswa memahami dan menghargai materi Fikih.

Masalah yang sering muncul dalam pembelajaran Fikih adalah rendahnya tingkat keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Nasikah et al., 2023). Kurangnya strategi pembelajaran yang beragam dan partisipasi pasif siswa dalam proses belajar mengajar merupakan dua elemen yang berkontribusi terhadap hal ini (Syafi'i & Bulan, 2022).

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, metode yang bersifat interaktif sangat dibutuhkan. Metode *Role Play* adalah salah satu pendekatan yang dapat menstimulasi keterlibatan aktif siswa dengan cara memerankan situasi nyata atau skenario yang berkaitan dengan materi pembelajaran (Karnia et al., 2023). Dengan memainkan peran, siswa tidak hanya menghafal teori tetapi juga memahami aplikasi praktis dari konsep yang dipelajari, terutama dalam pembelajaran Fikih yang melibatkan penerapan hukum-hukum Islam (Suryani & Ismail, 2022).

Metode *Role Play* adalah jantung dari pembelajaran aktif yang sangat sejalan dengan Kurikulum Merdeka. Dalam metode ini, siswa bukan hanya penerima pasif informasi, melainkan pelaku langsung dalam proses belajar. Mereka berinteraksi, berkolaborasi, dan memecahkan masalah dalam situasi yang simulasi (Yusuf & Handriadi, 2022). Hal ini memungkinkan siswa mengembangkan kompetensi abad 21 yang sangat dibutuhkan di era modern, seperti komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Selain itu, *Role Play* juga mengubah suasana belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Dengan kata lain, *Role Play* adalah cara yang efektif untuk mewujudkan tujuan Kurikulum Merdeka

yang mana penekanannya ialah pembelajaran harus diorientasika pada siswa dan relevan dengan kehidupan nyata (Carmelia et al., 2023).

Di sisi lain, perkembangan teknologi juga menghadirkan berbagai peluang untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik (Syafi'i & Rapi, 2022). Salah satu teknologi yang dapat diintegrasikan adalah aplikasi Kahoot, sebuah platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media evaluasi atau penguatan materi (S. Azmi et al., 2023). Dengan bantuan Kahoot, guru dapat menyajikan materi dalam bentuk kuis yang menyenangkan, sehingga siswa berminat dan termotivasi untuk belajar.

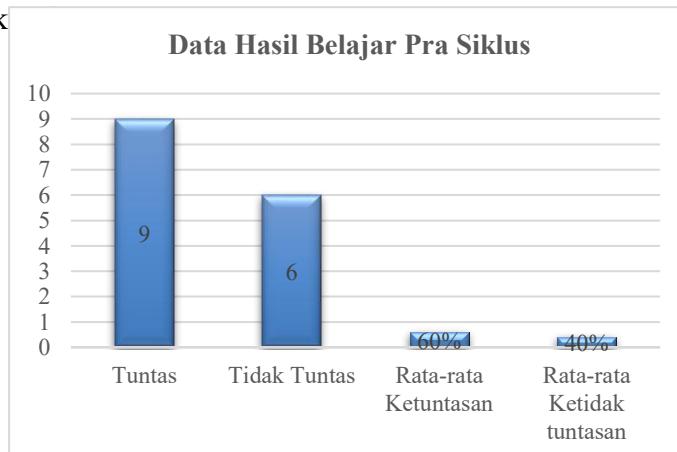
Berikut beberapa penelitian yang fokus pada peningkatan hasil belajar menggunakan metode *Role Play* terintegrasi media Kahoot. *Pertama*, Laila Azmi mengungkapkan dalam hasil penelitiannya bahwa penerapan metode *Role Play* menghasilkan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pada pretest adalah 43,25 pada siklus pertama, namun nilai rata-rata pada posttest meningkat menjadi 69,5. Skor rata-rata pada pretest adalah 48,5 pada siklus kedua, tetapi skor rata-rata pada posttest naik menjadi 76,0 (L. Azmi, 2023). *Kedua*, Risda Hanum dalam penelitiannya memaparkan bahwa Di MAN 2 Kota Padang, metode pembelajaran *Role Play* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Hasil belajar siswa siklus I yaitu 63,15 meningkat sebesar 21,94% menjadi 85,09 (Hanum, 2023). *Ketiga*, penelitian Fithidayati mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Sebelum tindakan, nilai rata-rata siswa adalah 59, yang mewakili hanya 30% dari total siswa. Rata-rata kelas meningkat menjadi 71,5 pada tindakan siklus I, dengan 66,6% dari semua siswa yang hadir menunjukkan ketuntasan. Siklus II menunjukkan peningkatan rata-rata kelas menjadi 80,1 dan tingkat ketuntasan sebesar 93,3% (Fithidayati, 2023). Berdasarkan fakta-fakta tersebut di atas, dapat dipahami bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan ketika metode bermain peran digunakan mata pelajaran Fikih.

Penelitian ini menawarkan kontribusi yang signifikan dengan mengadopsi Kahoot sebagai media gamifikasi. Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penggunaan Kahoot memungkinkan adanya peningkatan interaktivitas dan keterlibatan peserta didik secara real-time. Elemen kompetisi sehat yang dihadirkan oleh Kahoot turut andil dalam memberi motivasi pada siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan

gambaran mengenai efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran, tetapi juga menyumbangkan pengetahuan baru terkait potensi Kahoot sebagai alat bantu yang inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Implementasi metode *Role Play* yang dipadukan dengan Kahoot diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya aktif dalam proses bermain peran, tetapi juga dapat segera menguji pemahaman mereka melalui kuis interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode *Role Play* berbantuan Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Fikih.

Secara teoritis, metode role play yang dipadukan dengan media interaktif seperti Kahoot diyakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dan partisipatif. Namun, kenyataannya di kelas VII D MTs As'adiyah Uloe, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih masih rendah dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran cenderung pasif, sehingga diperlukan penerapan nyata metode ini untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Dari hasil observasi peneliti terhadap guru Fikih menyatakan bahwa materi Ketentuan Maknum Masbuk dirasa cukup dengan menjelaskan tata caranya, menampilkan video tutorialnya, dan diperaktikkan oleh guru. Kemudian, durasi pembelajaran Fikih yang terbilang sedikit, membuat metode *Role Play* menjadi tugas rumah dan didokumentasikan. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Berik



Gambar 1. Data Hasil Belajar Pra Siklus

Menurut data hasil belajar siswa di atas, dapat dipahami bahwa masih relatif rendah. 6 orang siswa dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 40%,

sementara 9 orang siswa memiliki tingkat ketuntasan 60%. Ketidaktuntasannya hasil belajar siswa disebabkan oleh skor hasil belajar yang tidak melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM). Selain itu, faktor lain yang mempengaruhi juga yaitu strategi dan sumber belajar yang digunakan oleh guru, sehingga untuk menstimulus hasil dan minat belajar yang baik itu dibutuhkan proses yang tidak mudah. Melalui PTK ini, guru bersama rekan sejawat melakukan perbaikan metodologi pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Play* dan Kahoot.

Mengacu pada data dan fakta tersebut, peneliti tergugah melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Metode *Role Play* Berbantuan Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Fikih di Kelas VII D MTs As’adiyah Uloe”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas, yang sering dikenal dengan istilah PTK. PTK adalah sebuah jenis penelitian yang digunakan oleh para pengajar (guru atau dosen) di kelas mereka sendiri. Tujuan utama PTK adalah untuk meningkatkan atau memperbaiki standar pembelajaran. PTK pada dasarnya merupakan upaya guru untuk mengatasi masalah yang muncul selama proses belajar mengajar di kelas (Aminah, 2020). Ada dua siklus dalam penelitian ini dengan empat langkah dalam setiap siklusnya yaitu persiapan, pelaksanaan, pemantauan, dan analisis.

Metode tes, observasi, dan dokumentasi merupakan tiga metode utama yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini. Ketiga metode ini saling melengkapi dan memberikan gambaran yang komprehensif tentang efektivitas tindakan yang dilakukan dalam PTK.

Analisis statistik deskriptif juga digunakan dalam penelitian ini. Dalam PTK, analisis statistik deskriptif adalah teknik untuk meringkas atau menggambarkan data yang dikumpulkan untuk penelitian. Sederhananya, analisis ini membantu peneliti melihat data penelitian dengan lebih jelas. Dalam PTK, Teknik analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa, aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, serta perubahan yang terjadi setelah diterapkan tindakan tertentu (Aminah, 2020).

Untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar siswa, penelitian ini menggunakan KKM sebagai nilai standar untuk mengetahui berhasil tidaknya suatu tindakan yang dilakukan oleh guru atau peneliti. Adapun KKM yang ditetapkan ialah 73.

Dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 8 orang perempuan, penelitian ini dilakukan terhadap 15 orang siswa kelas VII D. Di MTs As'adiyah Uloe yang beralamat di Jl. As'adiyah Desa Uloe

Kec. Dua Boccoe Kab. Bone Prov. Sulawesi Selatan, penelitian ini dilaksanakan. Penelitian ini memerlukan waktu dua bulan.

PEMBAHASAN

A. Tahap Perencanaan (*Planing Step*)

Tahap persiapan PTK sangat penting karena pada tahap inilah guru merencanakan dengan cermat setiap aspek dari proyek penelitian tindakan kelas. Berikut beberapa aktivitas yang dilakukan guru di tahap ini.

Pertama, menganalisis. Melalui tes awal, guru menemukan banyak siswa kesulitan memahami perbedaan antara makmum dan imam dalam sholat berjamaah. *Kedua*, memilih metode. Pada materi ketentuan Makmum Masbuk, guru memutuskan menggunakan metode *Role Play* karena dapat melibatkan siswa secara aktif dan membantu mereka memahami konsep, kontekstualisasi materi, peningkatan keterampilan kerja sama, komunikatif, dan menyenangkan. Pada tahap II, guru menggunakan Kahoot. Platform ini digunakan untuk memberikan umpan balik instan dan meningkatkan motivasi belajar. *Ketiga*, membuat RPP. Guru merancang RPP yang meliputi kegiatan demonstrasi *Role Play*, diskusi kelompok, dan kuis Kahoot. *Keempat*, mempersiapkan media. Guru membuat skenario *Role Play* yang menggambarkan situasi makmum masbuk dalam salat berjamaah, serta menyusun pertanyaan Kahoot yang menguji pemahaman siswa tentang syarat-syarat menjadi makmum masbuk.

Selain keempat langkah di atas, guru juga menyiapkan kamera atau hp yang akan digunakan untuk mendokumentasikan seluruh proses pembelajaran, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Dokumentasi ini sangat penting sebagai bukti bahwa penelitian telah dilakukan dan sebagai bahan untuk refleksi.

B. Tahap Tindakan (*Acting Step*)

Tahap pelaksanaan dalam PTK adalah tahap di mana guru benar-benar menerapkan rencana yang telah didesain sebelumnya. Guru akan melakukan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk mengimplementasikan metode *Role Play* berbantuan Kahoot dalam pembelajaran Fikih materi Makmum Masbuk.

Pertama, penjelasan materi. Guru menjelaskan secara singkat tentang materi Ketentuan Makmum Masbuk, menekankan pada hal-hal yang akan diperlakukan dalam *Role Play*. Hal-hal yang ditekankan pada materi ini yaitu konsep, tata cara, adab, hingga hikmah makmum masbuk. Guru menjelaskan menggunakan metode ceramah dengan bantuan power point. Penggunaan metode ceramah dengan Power Point merupakan salah satu cara efektif untuk menyampaikan materi tentang makmum masbuk. Visualisasi yang menarik, dapat memudahkan siswa mencerna pembahasan yang abstrak.

Kedua, demonstrasi. Guru memberikan contoh demonstrasi gerakan salat sebagai imam dan makmum masbuk yang benar. Demonstrasi langsung

merupakan metode pembelajaran yang sangat efektif, terutama untuk materi seperti tata cara salat. Dengan metode ini, guru dapat mencontohkan gerakan dengan akurat, memberikan penjelasan yang ringkas serta padat, memberikan contoh perbedaan gerakan imam dan makmum masbuk, mendeskripsikan posisi tubuh, melakukan pengulangan, dan mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam mengamati, mempraktikkan, dan menanyakan bagian yang belum jelas.

Ketiga, Role Play. Setiap kelompok melakukan *Role Play* salat berjamaah sesuai dengan peran yang telah ditentukan. Guru memberikan skenario sederhana, seperti makmum masbuk datang terlambat, makmum masbuk lupa rukun salat, makmum masbuk ingin mengulang rakaat yang terlewat. Setiap siswa akan mendapat bagian untuk menjadi makmum masbuk.

Keempat, diskusi dan evaluasi. Diskusi pertama yang dilakukan ialah diskusi kelompok. Setiap kelompok mendiskusikan hasil *Role Play* mereka, mengenai hal apa yang telah dilakukan dengan benar dan hal apa yang hendak diperbaiki. Diskusi kedua adalah diskusi kelas. Guru memfasilitasi diskusi kelas untuk membahas hasil *Role Play* seluruh kelompok. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan seperti: a) apa saja kesulitan yang ditemui selama *Role Play*? b) apa yang harus dilakukan jika makmum masbuk datang terlambat? dan c) bagaimana cara mengganti rakaat yang terlewat? Selanjutnya evaluasi. Guru memberikan evaluasi terhadap pemahaman siswa mengenai materi Makmum Masbuk berdasarkan hasil *Role Play* dan diskusi. Dalam hal ini guru memberikan penguatan mengenai praktik makmum masbuk yang benar diberi reward dan praktik makmum masbuk yang salah diluruskan.

Kelima, penutup. Guru menyimpulkan materi Makmum Masbuk dengan menekankan pentingnya memahami dan mengamalkan ketentuan menjadi makmum masbuk. Selanjutnya uji kompetensi individu. Guru memberikan menyajikan soal-soal pilihan ganda terkait materi Ketentuan Makmum Masbuk. Pada siklus I, guru menggunakan kertas kecil yang berisi pertanyaan, kemudian siswa menjawab. Namun, setelah diamati hasil belajar siswa dan dilakukan refleksi, hasil belajar siswa belum sepenuhnya meningkat. Hal ini disebabkan karena beberapa siswa belum berminat untuk materi Ketentuan Makmum Masbuk. Oleh sebab itu, pada siklus II, guru menggunakan Kahoot sebagai platform kuis menggantikan soal dalam bentuk kertas untuk membantu guru meningkatkan hasil belajar dan minat siswa.

C. Tahap Pengamatan (*Observing Step*)

Tahap observasi merupakan bagian penting dalam siklus PTK. Guru pada tahap ini mengamati secara langsung proses pembelajaran yang telah dilakukan. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data yang relevan dengan penelitian, sehingga dapat dijadikan dasar untuk melakukan refleksi dan perbaikan pada siklus berikutnya.

Pertama, membuat instrumen observasi. Guru dan rekan sejawat membuat lembar observasi yang berisi indikator-indikator yang diamati. Indikator-indikator tersebut meliputi aktivitas siswa selama *Role Play*,

interaksi guru-siswa selama pembelajaran, penggunaan media Kahoot, dan tingkat keterlibatan siswa dalam diskusi.

Kedua, melakukan observasi. Guru dan rekan sejawat mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas. Guru juga terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran sambil mengamati. Selain itu, guru juga menggunakan alat bantu seperti hp untuk mendokumentasikan proses pembelajaran.

Ketiga, mengumpulkan data. Guru mencatat hasil observasi pada lembar observasi yang telah disiapkan. Selanjutnya, guru mengumpulkan data hasil belajar siswa. Pada siklus I, guru mengumpulkan kertas berisi soal pilihan ganda yang dibagikan kepada setiap siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa. Pada siklus II, guru mengumpulkan data hasil belajar siswa melalui Kahoot. Platform ini tidak hanya menyediakan soal berbasis game, melainkan skor hasil jawaban siswa, sehingga guru dengan mudah mendownload skor hasil belajar dalam bentuk Ms. Excel.

Keempat, menganalisis data observasi. Guru dan rekan sejawat menganalisis data observasi untuk mengidentifikasi pola-pola tertentu yakni siswa yang aktif, siswa yang pasif, dan kesulitan yang sering muncul. Guru dan rekan sejawat juga membandingkan hasil observasi dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Setelah itu, guru dan rekan sejawat mencari bukti-bukti yang mendukung atau bertentangan dengan hasil penelitian terkait peningkatan hasil belajar siswa menggunakan metode *Role Play* berbantuan Kahoot pada pembelajaran Fikih materi Ketentuan Makmum Masbuk.

D. Tahap Refleksi (*Reflecting Step*)

Refleksi bertujuan untuk menilai efektivitas tindakan yang telah dilaksanakan dan menentukan langkah selanjutnya. Berikut adalah beberapa aktivitas guru pada tahap refleksi dalam PTK.

Tahap refleksi pada PTK merupakan momen krusial untuk mengevaluasi seluruh proses yang telah dilakukan. Pada tahap ini, guru akan menganalisis data yang telah terkumpul, baik data kuantitatif maupun kualitatif, untuk kemudian merefleksikan segala sesuatu yang telah terjadi selama pelaksanaan PTK.

Pertama, guru dan rekan sejawat mengumpulkan dan mengorganisir data. Guru mengumpulkan seluruh data yang telah dikumpulkan selama proses pembelajaran, seperti hasil tes, catatan lapangan, video rekaman, dan hasil kuis baik menggunakan kertas ataupun Kahoot. Data-data tersebut kemudian diorganisir dan dikelompokkan sesuai dengan variabel yang ingin dianalisis.

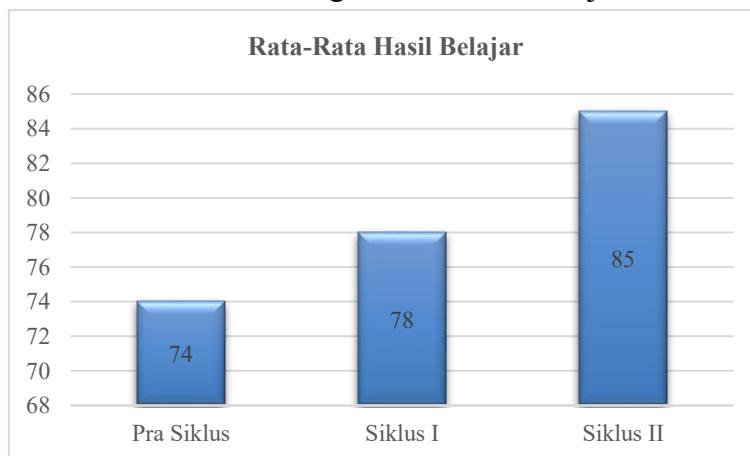
Kedua, menganalisis data. Guru menganalisis data kuantitatif yaitu nilai rata-rata tiap siklus, frekuensi hasil belajar, persentase hasil belajar, dan peningkatan nilai dari siklus ke siklus. Selain itu, guru juga menganalisis data kualitatif, seperti catatan lapangan, hasil observasi, dan tanggapan siswa. Analisis kualitatif ini bertujuan untuk memahami makna di balik angka-angka dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Ketiga, membandingkan data dan menarik kesimpulan. Guru

membandingkan data hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2 untuk melihat adanya peningkatan atau penurunan. Berdasarkan hasil analisis data, guru menarik kesimpulan mengenai sejauh mana penerapan metode *Role Play* berbantuan Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Maknum Masbuk. Setelah itu, guru menjelaskan secara rinci temuan-temuan yang diperoleh selama penelitian, baik yang sesuai dengan hipotesis maupun yang tidak sesuai.

Keempat, merefleksikan proses pembelajaran dan membuat rekomendasi. Guru mencari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Berdasarkan hasil refleksi, guru memberikan rekomendasi untuk perbaikan pembelajaran di masa mendatang. Rekomendasi ini bisa berupa perbaikan pada metode pembelajaran, media pembelajaran, atau pengelolaan kelas.

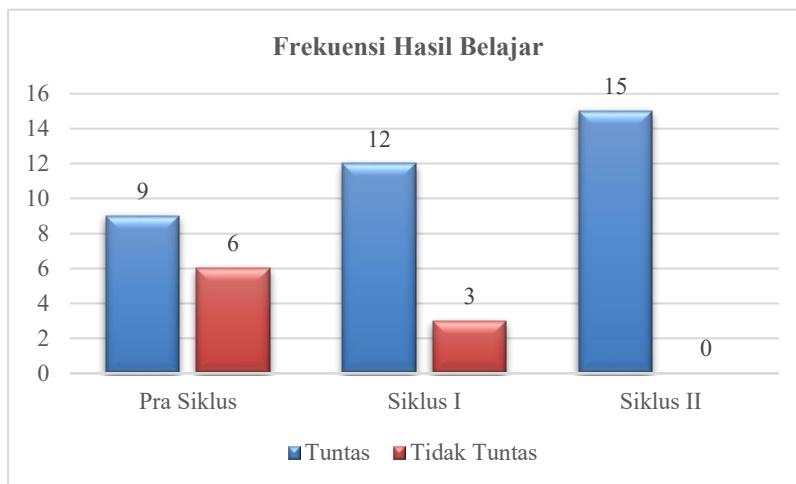
Berikut ini adalah data tentang rata-rata hasil belajar siswa.



Gambar 2. Rata-Rata Hasil Belajar

Berdasarkan data di atas, dapat dipahami bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada penelitian ini mengalami peningkatan. Dapat dilihat pada pra siklus, rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan skor 74. Pada siklus I menunjukkan skor 78. Ini menandakan rata-rata hasil belajar meningkat 4 skor dibanding pra siklus. Kemudian, pada siklus II, rata-rata hasil belajar menunjukkan skor 85. Ini mengisyaratkan dari siklus I ke siklus II bertambah 7 skor.

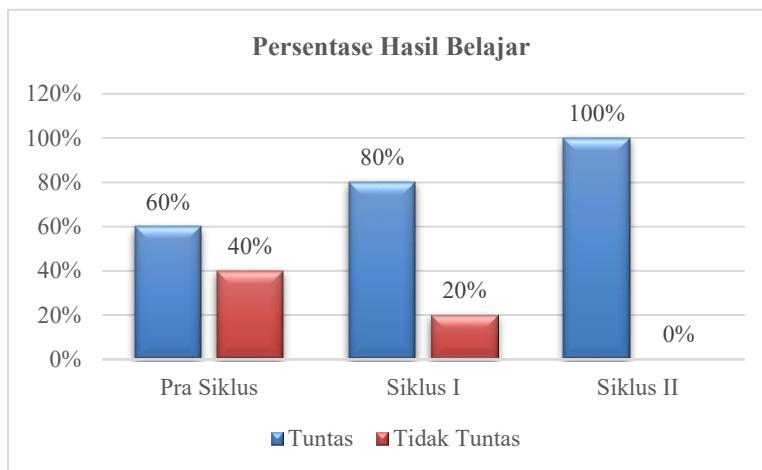
Selanjutnya, penulis menyajikan data terkait frekuensi hasil belajar.

**Gambar 3.** Frekuensi Hasil Belajar

Berdasarkan diagram di atas, dapat dipahami bahwa frekuensi hasil belajar siswa terbagi kepada dua kategori yakni tuntas dan tidak tuntas. Kategori tuntas ditunjukkan oleh balok berwarna biru, sedangkan kategori tidak tuntas ditunjukkan oleh balok warna oranye.

Pada pra siklus, jumlah siswa yang tergolong dalam kategori tuntas ialah 9 dan tidak tuntas ialah 6. Pada siklus I, jumlah siswa dengan kategori tuntas ialah 12 dan tidak tuntas ialah 3. Ini menandakan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa menggunakan metode *Role Play*. Meski demikian, tindakan ini belum sepenuhnya menyasar semua siswa karena masih terdapat 3 orang siswa yang belum tuntas. Selanjutnya, siklus II menunjukkan bahwa jumlah siswa dengan kategori tuntas ialah 15 dan tidak tuntas 0. Ini mengisyaratkan bahwa tindakan sudah mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Jadi, semua siswa di kelas VII D sudah mampu meningkatkan hasil belajar mereka melalui penggunaan metode *Role Play* berbantuan Kahoot.

Berikutnya adalah sajian data terkait persentase ketuntasan hasil belajar.



Gambar 4. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan data di atas, dapat dipahami bahwa kategori tuntas ditunjukkan oleh balok berwarna biru, sedangkan kategori tidak tuntas ditunjukkan oleh balok warna oranye. Dari data tersebut, dapat disintesikan bahwa tindakan yang dilakukan guru selalu mengalami peningkatan.

Pada pra siklus, ketuntasan hasil belajar siswa menunjukkan persentase 60% dan tidak tuntasan hasil belajar siswa menunjukkan persentase 40%. Pada siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar siswa ialah 80% dan persentase tidak tuntasan hasil belajar siswa ialah 20%. Terjadi peningkatan sebesar 40% untuk kategori tuntas dan penurunan sebesar 40% untuk kategori tidak tuntas. Selanjutnya, pada siklus II, persentase ketuntasan hasil belajar siswa ialah 100% dan persentase ketidak tuntasan hasil belajar siswa ialah 0%. Terjadi peningkatan sebesar 20% dari siklus I untuk kategori tuntas begitupula dengan kategori tindak tuntas.

Metode *Role Play* memang memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pertama, pelibatan aktif. Dalam *Role Play*, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Mereka harus berpikir kritis, berkomunikasi, dan mengambil keputusan, seolah-olah mereka berada dalam situasi nyata (Fithidayati, 2023). Kedua, pengalaman langsung. *Role Play* memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Mereka dapat merasakan dan memahami konsep yang sulit secara abstrak dengan cara yang lebih konkret (Hanum, 2023). Ketiga, peningkatan pemahaman konsep. Melalui *Role Play*, siswa dapat menghubungkan pengetahuan yang mereka miliki dengan situasi nyata. Hal ini membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik dan mendalam (Suryani & Ismail, 2022). Keempat, peningkatan keterampilan sosial. *Role Play* melatih siswa untuk berinteraksi dengan orang lain, bekerja sama dalam

kelompok, dan mengelola konflik. Keterampilan-keterampilan ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari (Fithidayati, 2023). Kelima, meningkatkan motivasi. *Role Play* yang dirancang dengan menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Mereka akan lebih antusias mengikuti pembelajaran jika merasa terlibat dan tertantang (L. Azmi, 2023). Keenam, meningkatkan kepercayaan diri. Dengan berpartisipasi dalam *Role Play*, siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berkomunikasi dan berbicara di depan umum (Wijayanti, 2021).

Penerapan metode *Role Play* menjadi efektif karena disupport oleh beberapa hal. *Pertama*, guru merencanakan *Role Play* dengan baik, mulai dari pemilihan topik, pembuatan skenario, hingga pembagian peran. Kedua, topik yang dipilih relevan dengan materi pelajaran dan menarik bagi siswa. Ketiga, guru memberikan instruksi yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Keempat, guru menciptakan suasana yang aman dan nyaman sehingga siswa merasa bebas untuk berkreasi dan berekspresi. Kelima, guru melakukan evaluasi setelah *Role Play* untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran.

Metode *Role Play* juga mengkombinasikan berbagai metode pembelajaran lain seperti ceramah dan demonstrasi untuk mencapai hasil yang optimal. Dalam konteks pembelajaran Fikih materi Ketentuan Makmum Masbuk, guru memulai dengan ceramah singkat tentang pengertian makmum masbuk dan tata cara salatnya. Setelah itu, guru memberikan demonstrasi langsung mengenai gerakan-gerakan salat makmum masbuk. Kemudian, siswa diajak untuk melakukan *Role Play* dengan bermain peran sebagai imam dan makmum masbuk secara bergantian. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan teori, tetapi juga melihat secara langsung dan mempraktikkan sendiri gerakan-gerakan salat makmum masbuk. Kombinasi metode ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini juga dibahas dalam penelitian Harahap (2023) mengungkapkan bahwa perpaduan kedua metode ini dapat memaksimalkan pembelajaran di kelas, khususnya pada praktik ibadah.

Metode *Role Play* juga memiliki eksistensi yang sangat relevan dan bermakna dalam pembelajaran Fikih, khususnya dalam konteks Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa, sangat mendukung penerapan metode *Role Play*. *Pertama*, metode *Role Play* berpusat pada siswa. *Role Play* mendorong siswa untuk menjadi subjek belajar yang aktif. Mereka tidak hanya

menerima informasi, tetapi juga mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung (Karnia et al., 2023). *Kedua*, metode *Role Play* mengembangkan keterampilan abad 21. *Role Play* membantu siswa mengembangkan keterampilan seperti komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah, yang merupakan keterampilan penting di abad 21 (Nafiah, 2024). *Ketiga*, metode *Role Play* memberi pemahaman konsep yang lebih mendalam. Melalui *Role Play*, siswa dapat memahami konsep-konsep Fikih secara lebih mendalam dan konkret. Mereka tidak hanya menghafal aturan, tetapi juga memahami alasan di balik aturan tersebut (Marini et al., 2023). *Keempat*, metode *Role Play* dapat meningkatkan motivasi belajar. *Role Play* yang dirancang dengan menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Mereka akan lebih antusias mengikuti pembelajaran jika merasa terlibat dan tertantang (Karnia et al., 2023). *Kelima*, metode *Role Play* menghubungkan teori dengan praktik. *Role Play* memungkinkan siswa untuk menghubungkan teori yang mereka pelajari dengan situasi nyata. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna (Marini et al., 2023).

Setelah pelaksanaan tindakan, guru dan rekan sejawat melakukan uji kompetensi terhadap pemahaman konsep siswa. Oleh sebab itu, guru memberikan soal kepada siswa berupa pilihan ganda. Pada siklus I, guru menyajikan soal latihan kepada siswa menggunakan kertas. Penggunaan kertas sebagai media pemberian soal latihan kepada siswa kurang efektif, meskipun soal latihan di kertas merupakan metode pembelajaran yang sudah lama digunakan. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal. *Pertama*, kurang interaktif. Soal di kertas bersifat statis dan tidak memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Siswa harus menunggu koreksi dari guru untuk mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah. Ketiadaan elemen interaktif seperti animasi, suara, atau video membuat soal latihan di kertas terkesan monoton dan kurang menarik bagi siswa yang terbiasa dengan teknologi. *Kedua*, keterbatasan waktu. Proses koreksi soal latihan di kertas membutuhkan waktu yang cukup lama, terutama jika jumlah siswa banyak. Hal ini dapat menghambat proses pembelajaran dan membuat siswa merasa bosan menunggu hasil. Dalam era yang serba cepat, siswa menginginkan umpan balik yang cepat dan instan. Soal latihan di kertas tidak dapat memenuhi kebutuhan ini. *Ketiga*, kurangnya personalisasi. Soal latihan di kertas umumnya dirancang untuk seluruh siswa dalam kelas, tanpa mempertimbangkan perbedaan kemampuan dan gaya belajar masing-masing siswa. Soal yang tidak relevan dengan minat dan kebutuhan siswa akan

membuat mereka kurang termotivasi untuk mengerjakannya. *Keempat*, kemudahan akses informasi. Dengan adanya internet, siswa memiliki akses yang mudah terhadap berbagai sumber informasi dan alat belajar yang lebih interaktif. Soal latihan di kertas menjadi kurang menarik dibandingkan dengan aplikasi belajar online, game edukasi, atau video pembelajaran. *Kelima*, lingkungan belajar modern. Siswa saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sangat tergantung pada teknologi. Penggunaan gadget dan perangkat digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mereka. Soal latihan di kertas dianggap kuno dan kurang relevan dengan gaya belajar mereka (Khariono et al., 2021).

Berdasarkan beberapa hal yang telah diuraikan di atas, maka guru dan rekan sejawat sepakat untuk menggunakan Kahoot sebagai platform uji kompetensi siswa pengganti kertas. Kahoot telah menjadi pilihan populer dalam menguji kompetensi siswa karena sejumlah keunggulan yang dimilikinya dibandingkan dengan metode tradisional menggunakan kertas. Berikut beberapa pertimbangan guru dan rekan sejawat terhadap pemanfaatan Kahoot. *Pertama*, interaktivitas yang tinggi. Pertanyaan ditampilkan secara real-time di layar, menciptakan suasana yang lebih dinamis dan menarik. Elemen kompetisi yang ada di Kahoot mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan menjawab pertanyaan dengan cepat. Siswa langsung mengetahui jawaban mereka benar atau salah, sehingga mereka dapat segera melakukan koreksi (L. Azmi, 2023). *Kedua*, personalisasi. Kahoot memungkinkan guru untuk mengatur tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa. Guru dapat membuat kuis dengan berbagai topik, sehingga lebih relevan dengan minat dan kebutuhan siswa. Durasi kuis dapat disesuaikan, sehingga guru dapat mengatur waktu yang sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran (Fithidayati, 2023). *Ketiga*, analisis data yang cepat. Kahoot menyediakan laporan yang detail mengenai kinerja siswa, seperti jawaban yang benar, waktu yang digunakan, dan peringkat. Guru dapat dengan mudah mengidentifikasi siswa yang perlu mendapatkan perhatian lebih dan materi yang perlu diulang. Data yang diperoleh dari Kahoot dapat digunakan untuk memperbaiki metode pembelajaran dan menyesuaikan materi pelajaran (S. Azmi et al., 2023). *Keempat*, fleksibilitas. Kahoot dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan smartphone. Guru dapat mengundang siswa dari kelas lain untuk mengikuti kuis bersama. Bahkan, dapat diterapkan pada pembelajaran yang sama tetapi kelas yang berbeda (Fithidayati, 2023). *Kelima*, efektivitas belajar. Elemen permainan dan kompetisi yang ada di Kahoot

meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan menjawab pertanyaan secara berulang, siswa dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep yang telah dipelajari (Ibad, 2022). Keenam, Efisiensi. Proses pembuatan, pelaksanaan, dan penilaian kuis dengan Kahoot jauh lebih efisien dibandingkan dengan menggunakan kertas. Tidak perlu lagi mencetak kertas soal dan lembar jawaban (L. Azmi, 2023).

PENUTUP

Berdasarkan pemaparan secara detail di atas, dapat disimpulkan bahwa implementasi metode *Role Play* berbantuan Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Fikih materi Ketentuan Makmum Masbuk di kelas VII D MTs As'adiyah Uloe Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase hasil belajar siswa yang cukup drastis dari siklus ke siklus, yakni dari 60% pada pra siklus, meningkat menjadi 80% pada siklus I, dan mencapai 100% pada siklus II.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan ini mengindikasikan bahwa: 1) metode *Role Play* telah berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Melalui peran, siswa dapat lebih mudah memahami konsep materi yang diajarkan dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata, 2) penggunaan media Kahoot sebagai pendukung dalam pembelajaran peran semakin memperkaya pengalaman belajar siswa. Kahoot memberikan nuansa kompetisi yang sehat dan umpan balik instan, sehingga memotivasi siswa untuk terus belajar dan meningkatkan pemahamannya, dan 3) kombinasi antara metode *Role Play* dan media Kahoot telah berhasil mengatasi kendala pembelajaran sebelumnya yaitu siswa kurang aktif, motivasi belajar rendah, dan kesulitan memahami konsep Makmum Masbuk.

Penulis hendak menegaskan beberapa hal yang akan dijadikan rekomendasi. Bagi guru, dapat mempertimbangkan untuk lebih sering menggunakan metode pembelajaran peran dan media Kahoot dalam kegiatan belajar mengajar. Kombinasi kedua metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi sekolah, dapat memfasilitasi guru dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penerapan metode pembelajaran aktif, seperti ruang kelas yang fleksibel dan akses internet yang memadai. Bagi siswa, diharapkan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga dapat mengembangkan

kemampuan sosial, komunikasi, dan pemecahan masalah melalui metode pembelajaran peran.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Khadziq, M. F., & Achadi, M. W. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada Mata Pelajaran Fikih. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 200–211. <https://doi.org/https://doi.org/10.46963/alliqo.v8i2.1500>
- Aminah, S. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dan Best Practice Bimbingan PTK Bagi Pengawas Sekolah/Madrasah*. Nizamia Learning Center.
- Azmi, L. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Ibadah Melalui Penerapan Metode Role Playing pada Siswa Kelas VII. 1 Di MTsN 10 Bireuen Tahun Ajaran 2023/2024. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5(4), 261–265. <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/rrj.v5i4.774>
- Azmi, S., Amrullah, A., Baidowi, B., Kurniati, N., & Kurniawan, E. (2023). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Menggunakan Ispring Suite dan Kahoot Bagi Guru-Guru SMAN 2 Gerung Lombok Barat. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 9–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/rengganis.v3i1.309>
- Carmelia, U. A. S., Pertiwi, A. P., Arsyah, R. N., Audina, M., Chaerunnisa, H., & Marini, A. (2023). Penerapan Metode PBL Dengan Bantuan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di Sd. *Journal Of Innovation Research And Knowledge*, 3(5), 1149–1160.
- Fithidayati, F. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih Materi Hutang Piutang Melalui Metode Role Play Siswa Kelas IX. 5 di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTSN) 1 Pesisir Selatan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 1459–1471.
- Hanum, R. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Fiqih Melalui Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas XI PK 1 MAN 2 Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 4510–4515. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14151>
- Harahap, S. D. (2023). Penerapan Metode Drill pada Praktek Ibadah untuk Anak Usia Dini di RA Darussalam Huta Siantar. *JURNAL TILA: Tarbiyah Islamiyah Lil Athfaal*, 3(1), 389–398. <https://doi.org/https://doi.org/10.56874/tila.v3i1.1356>
- Ibad, W. (2022). Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Prestasi Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *QUDWATUNA*, 5(1), 54–72.
- Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121–136. <https://doi.org/https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>

- Khariono, H., Parlika, R., Kusuma, H. A., & Setyawan, D. A. (2021). Pemanfaatan Bot Telegram Sebagai E-Learning Ujian Berbasis File. *Jurnal Informatika Polinema*, 7(4), 65–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.33795/jip.v7i4.696>
- Marini, A., Sulistiani, I. R., & Hasan, N. (2023). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas X di MA Al Ma'arif Singosari Kabupaten Malang. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 8(5), 12–20.
- Nafiah, T. (2024). Menumbuhkembangkan Keterampilan 4C Melalui Problem Based Learning (PBL) Terintegrasi Role Playing dan Game Quizziz. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan: JURDIKBUD*, 4(1), 106–114. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v4i1.2735>
- Nasikah, D., Aristiyanto, R., Salafudin, S., & Mahmudah, U. (2023). Pendampingan Pembelajaran Fiqih Melalui Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Nurul Yaqin Pengkol Tambakrejo Bojonegoro. *Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 568–579. <https://doi.org/https://doi.org/10.33507/tarbi.v2i2.1337>
- Suryani, E., & Ismail, Y. (2022). Upaya Peningkatan Minta Belajar Fikih Melalui Metode Role Playing Di Kelas VII MTS Yaspen Muslim Desa Pematang Tengah. *Journal of Islamic Studies*, 1(1). <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jkes/home>
- Syafi'i, A., & Bulan, S. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Fikih pada Siswa Kelas VII D di MTs As' adiyah Uloe Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS (Think, Pair, and Share). *Bacaka: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2). <https://www.ejournal-bacaka.org/index.php/jpai/article/view/78>
- Syafi'i, A., & Rapi, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran: Menerapkan Model Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 52–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v14i1.470>
- Ulandari, Y., Rahman, Y., Khairuddin, K., & Trisno, B. (2023). Interaksi Edukatif Guru dan Murid dalam Pembelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Ponpes Daarul Aula Bukit Tigo Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21744–21752. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9964>
- Wijayanti, E. Y. (2021). Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Metode Role Playing. *AL-TARBIYAH: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*, 31(1), 40–56. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24235/ath.v31i1.8494>
- Wulandari, A., & Fauzi, A. (2021). Urgensi Pendidikan Moral dan Karakter dalam Membentuk Kepribadian Peserta Didik. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 6(1), 75–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.35316/edupedia.v6i1.1393>

- Yusuf, M., & Handriadi, H. (2022). Mengidentifikasi Pembelajaran Inovatif. *Mauizhah: Jurnal Kajian Keislaman*, 12(1), 38–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.55936/mauizhah.v12i1.88>
- Zulkifli, M., & Hady, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Langsung dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 44–56.