

ABSTRAK

Ilham Aditya Mahendra, 1910110111, Efektivitas Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Pembelajaran Fiqih Di Mts Negeri 1 Kudus, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kudus, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan metode *role playing*, faktor pendukung dan penghambat dalam proses pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Kudus, dan dampak setelah diterapkannya metode *role playing* dalam pembelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Kudus.

Penelitian ini merupakan peneliti lapangan (*field research*) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan bersifat deskriptif dalam peneliti secara langsung menggali informasi di lokasi penelitian yaitu MTs Negeri 1 Kudus. Sumber data yang didapatkan peneliti yakni melalui data primer yang diperoleh dari informan diantaranya yakni waka kurikulum, guru fiqih, dan peserta didik MTs Negeri 1 Kudus. Kemudian data sekunder diperoleh dari kegiatan observasi, dan dokumentasi. Selanjutnya dilakukan tahap pengujian keabsahan data dengan menggunakan metode triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu. Sedangkan analisis data yang digunakan peneliti yaitu melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Proses pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Kudus yaitu perencanaan pelaksanaan dan evaluasi. Di tahap perencanaan guru menyiapkan RPP, media pembelajaran dan bahan ajarnya. Untuk pelaksanaannya guru memberikan materi melalui tayangan berupa slide, gambar, atau video, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan menentukan peran masing-masing, mempersiapkan properti permainan serta menata setting, kemudian permainan dimulai. Berikutnya adalah evaluasi untuk mengecek seberapa paham peserta didik akan materi yang sudah dipelajari dengan memberikan tugas kepada peserta didik. 2) Faktor pendukung penerapan metode *role playing* yang berasal dari guru yaitu mempersiapkan dan penguasaan terkait metode *role playing*. Lalu dari peserta didik yang menjadi faktor pendukung pembelajaran adalah semangat dan antusias peserta didik itu sendiri. Peneliti juga menemukan faktor penghambat pelaksanaan metode ini yaitu faktor dari guru, dan sarana prasarana yang ada. Guru membutuhkan waktu yang panjang untuk mempersiapkan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Kemudian soal kendala dari faktor sarana prasarana, yaitu peserta didik harus mempersiapkan properti tambahan agar suasana bermain peran lebih terlihat *real*, jika dirasa memerlukan biaya dan waktu yang lama untuk mempersiapkan properti tambahan tersebut, dapat disiasati dengan membawa dari rumah. 3.) Dampak setelah diterapkannya metode *role playing* adalah memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan sehingga hal tersebut berpengaruh ketika diberikan tugas oleh guru dengan mudah.

Kata Kunci: Efektivitas, Metode Pembelajaran, *Role Playing*