

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memainkan kontribusi yang amat vital sebagai ujung tombak bagi kemajuan suatu negara. Lewat sistem pendidikan, individu bisa mengembangkan beragam pengetahuan, kreativitas, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang akhirnya akan menciptakan peluang pekerjaan dan membentuk budaya yang positif. Kualitas pendidikan yang optimal harus melibatkan seluruh aspeknya, termasuk peserta didik sebagai input awal yang akan diperkaya melalui proses pendidikan. Hal ini memuat tujuan, materi, metode, strategi, dan evaluasi pendidikan yang semuanya harus memiliki standar kualitas tinggi.² Ki Hajar Dewantara menuturkan bahwa saat anak-anak tumbuh, mereka harus menerima pendidikan. Dengan kata lain, melalui pendidikan, guru membantu anak mengembangkan seluruh kekuatan dan kemampuan bawaannya sehingga mereka bisa hidup sebagai manusia yang aman, damai, dan bahagia serta berkontribusi pada masyarakat secara keseluruhan.³ Pendidikan adalah upaya yang disengaja oleh manusia untuk memperoleh kemampuan agar bisa berpartisipasi aktif dalam membentuk masa depan. Selaras dengan UU RI No. 20 Tahun 2003 perihal Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1, yang menuturkan bahwa:

“Tujuan pendidikan adalah menciptakan lingkungan dan proses belajar yang disengaja dan dipikirkan matang-matang sehingga memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam hal kecerdasan, moralitas, pengendalian diri, kepribadian, kekuatan spiritual keagamaan, dan bidang-bidang lain yang mereka inginkan, masyarakat, bangsa dan negara.”

Peran guru tidak hanya sebagai fokus utama pembelajaran, tetapi sebagai orang yang memfasilitasi, memotivasi, dan membimbing. Peran guru sebagai fasilitator adalah menciptakan lingkungan yang ramah untuk belajar. Sebagai motivator, pengajar berupaya untuk memikat dan menggerakkan siswa agar berpartisipasi

² Muhammad Mukhorrobin, Skripsi: *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus*, (Kudus: IAIN KUDUS, 2021), 1.

³ Sukadari dan Sulistyono, *Ilmu Pendidikan Seri 1 (Konsep Dasar)*, (Yogyakarta: Cipta Bersama, 2017), 29-30.

aktif dalam kegiatan kelas. Di lain sisi, pendidik berfungsi sebagai pembimbing (*guider*) dan membantu dalam upaya mengenal tiap-tiap peserta didik secara individu.⁴

Guru dan siswa adalah dua aspek yang terlibat dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang dicapai melalui interaksi kedua pihak atau melalui proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, para pendidik secara sengaja dan metodis merencanakan kegiatan pengajarannya dan berpedoman pada seperangkat rencana dan peraturan pendidikan yang digabungkan ke dalam kurikulum.⁵ Jika subjek pembelajaran dilibatkan di dalamnya, bukan sekedar mendengar saja, maka pembelajaran akan lebih efektif.⁶ Dalam era modern ini, mayoritas pendidik mengadopsi pendekatan pengajaran tradisional yang cenderung otoriter dan berfokus pada guru (*teacher centered*), dengan peserta didik dianggap sebagai objek bukan subjek. Para pengajar lebih banyak memberikan ceramah, sementara peserta didik hanya berperan sebagai pendengar pasif. Situasi ini menyebabkan kejenuhan di kalangan peserta didik dan menyulitkan mereka dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.⁷

Sebagai seorang pendidik, diperlukan kemampuan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang beragam, inovatif, dan kreatif. Seorang guru memiliki peran penting sebagai pengelola kegiatan pembelajaran, yang menjadi aspek kunci kesuksesan pelaksanaannya. Peserta didik mengharapkan agar tiap-tiap pertemuan dihadirkan pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang menarik merupakan pembelajaran yang seimbang antara aspek keceriaan dan memberikan peluang pada peserta didik untuk mengeksplorasi rasa ingin tahu mereka secara optimal, dengan tujuan menguasai kompetensi khusus.⁸ Satu dari sekian kunci kesuksesan mengajar adalah memiliki dan menguasai metode mengajar yang baik dan

⁴ Sopan Amri dan Iif Khoeru Ahmadi, *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2010), 5.

⁵ Nabila Tusysyahidah, dkk., "*Learning Achievement: Trial of Role Playing Methods for Active and Innovative Student*", Ihsa Institute Jurnal Kampret, Vol. 2, No. 2, Januari (2023): 70.

⁶ Ahmad Ridwan, dkk., "*The Development of Fiqh Learning Methods Based on Audiovisual Media to Improve Student Learning Outcomes*", International Conference on Islam, Law, and Society (INCOILS), Vol. 1, No. 2 (2021): 334.

⁷ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ae-Ruzz Media, 2014), 17.

⁸ Umi Khoirin Nida, Skripsi: *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas VIII MTs NU Ma'arifatul Uhum Mijen Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*, (Kudus: IAIN KUDUS, 2020), 4

tepat.⁹ Pemilihan dan penerapan metode harus memperhitungkan sejauh mana metode itu efektif dan relevan dengan materi yang sedang diajarkan.¹⁰ Hasil belajar siswa bisa mendapat pengaruh dari metode yang dipakai dalam proses pembelajaran. Jika guru dan siswa berkolaborasi dalam kegiatan belajar mengajar, maka akan dihasilkan hasil belajar yang baik.¹¹

Dalam proses pendidikan, metode memainkan kontribusi yang amat vital dalam mencapai tujuan. Pada kenyataannya, metode yang dipakai untuk mengajarkan konsep atau materi pada siswa dianggap sebagai upaya artistik, dan dihargai di atas konten itu sendiri. Sehubungan dengan hal itu, penerapan metode yang tepat memiliki dampak besar pada kesuksesan pelaksanaan proses pembelajaran. Penggunaan metode yang tidak benar bisa mengakibatkan penggunaan waktu yang tidak efisien.¹² Banyak aspek yang mempengaruhi pemilihan metode pengajaran, antara lain siswa, tujuan, keadaan, sumber daya, dan guru. Pendidik yang mengajar harus selaras dengan tujuan yang ingin dicapai dari suatu kompetensi dasar agar materi pelajaran bisa diserap semaksimal mungkin. *Role playing* merupakan salah satu teknik pembelajaran fiqh yang bisa diimplementasikan.¹³

Peneliti memutuskan untuk fokus pada mata pelajaran fiqh sebab di dalamnya ada kombinasi antara aspek teori dan pengetahuan praktis. Pemilihan ini didasarkan pada pemahaman bahwa pembelajaran fiqh bukan hanya melibatkan teori semata, tetapi juga memuat pemahaman yang jelas perihal penerapan praktik. Dalam tiap-tiap sub diskusi, peneliti menganggap penting adanya elemen praktik supaya guru tidak mendominasi sepenuhnya dalam proses pembelajaran. Satu dari sekian aspek yang diperhatikan adalah kecenderungan guru untuk berbicara terlalu banyak, yang bisa

⁹ Saepul Bahri, "Implementation of the Demonstration Method in Islamic Religious Education Learning Aspect of Fiqh in Class XI SMAN 1 Bodeh Pemalang" UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 1215. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/icis/article/view/1180>

¹⁰ Muhammad Mukhorrobin, Skripsi: *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus*, (Kudus: IAIN KUDUS, 2021), 2

¹¹ Dea Kamelia, "Overcome the Difficulty of Understanding Shalat with the Demonstration Method", *Jurnal Ilmu Terapan dan Industri Indonesia (ESA)* Vol. 2, No. 1, (2023), 134.

¹² Muhammad Mukhorrobin, Skripsi: *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus*, (Kudus: IAIN KUDUS, 2021), 2.

¹³ Nabila Tusysyahidah, dkk., "Learning Achievement: Trial of Role Playing Methods for Active and Innovative Student", *Ihsa Institute Jurnal Kampret*, Vol. 2, No. 2, Januari (2023): 70.

menyebabkan kebosanan dan kekurangan semangat belajar di kelas. Sebagai dampaknya, peserta didik bisa kehilangan fokus, terlibat dalam aktivitas seperti melamun, bermain, atau bahkan tidur sendirian.¹⁴ Mempelajari fiqh memerlukan pengajaran teoritis dan praktis. Tujuan mempelajari fiqh adalah untuk mengamalkannya, jika memuat perintah maka harus diikuti, jika mengandung larangan, maka harus dihindari dan ditinggalkan. Dalam deskripsi ini, menerapkan fiqh dalam kehidupan sehari-hari sama pentingnya dengan memahami dan mempelajarinya.¹⁵

Satu dari sekian pembelajaran dalam pendidikan Islam yang kiranya penting dalam urusan syari'at di kehidupan sehari-hari ialah pada bidang studi Fiqih, tentunya dalam bidang studi ini membahas bagaimana tata cara beribadah dala hal mendekati diri pada Allah. Baik ibadah mahdhah ataupun ghairu mahdhah. Selain membahas masalah tata cara ataupun hukum ibadah, Fiqih juga membahas persoalan interaksi atau berhubungan sosial pada sesama manusia dalam urusan dunia. Satu dari sekian materi dalam mata pelajaran fiqh yakni materi muamalah (*jual beli*). Fiqh muamalah merupakan kaidah yang mengatur bagaimana masyarakat berperilaku dalam sejumlah aspek kehidupan sehari-hari, seperti jual beli, utang piutang, kerjasama dagang, perkumpulan, koperasi penggarapan tanah, dan persewaan.¹⁶

Satu dari sekian metode pembelajaran yang bisa melibatkan peserta didik aktif dalam proses belajarnya adalah metode *role playing* (bermain peran), salah satu teknik pembelajaran yang bisa diimplementasikan adalah bermain peran. Dalam konteks mempelajari perilaku dan nilai-nilai sosial, bermain peran juga merupakan satu dari sekian metode penilaian pendidikan yang bisa membantu orang lebih memahami perspektif mereka sendiri dan perasaan, pendapat, dan cara

¹⁴ Muhammad Mukhorrobin, Skripsi: *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus*, (Kudus: IAIN KUDUS, 2021), 3.

¹⁵ Erliana, Skripsi: *Penerapan Metode Demonstrasi dalam Pembelajaran Fiqih Materi Ibadah Kurban Siswa Kelas IX di MTs Darul Ilmi Banjarbaru*, (Banjarmasin: Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2022), 3.

¹⁶ Muhammad Sofyan, Skripsi: *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Muamalah Melalui Penerapan Metode Role Playing pada Siswa Kelas IX di MTs Baitis Salmah Ciputat*, (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta: 2019), 3-4.

berpikir orang lain. Salah satu keuntungan bermain peran adalah bisa membantu seseorang dalam mengubah sikap atau perilaku.¹⁷

Jadi agar pembelajaran fiqih bisa mencapai hasil sesuai yang diharapkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Pembelajaran Fiqih di MTs Negeri 1 Kudus”

B. Fokus Penelitian

Merujuk pada latar belakang permasalahan yang sudah disebutkan diatas, peneliti memilih untuk memfokuskan penelitian pada tiga aspek utama, yakni pelaku (*actor*), lokasi (*place*), dan aktivitas (*activity*). Rincian lebih lanjut bisa dijelaskan, yakni:

1. Pelaku dalam penelitian ini melibatkan guru yang mengajar mata pelajaran Fiqih dan peserta didik kelas IX yang akan menjadi objek pembelajaran.
2. Lokasi adalah tempat di mana penelitian itu dilakukan, yakni di MTs Negeri 1 Kudus yang sudah menerapkan metode pembelajaran *role playing*.
3. Aktivitas merupakan kegiatan yang akan diobservasi oleh peneliti adalah kegiatan pembelajaran fiqih dengan menerapkan metode *role playing* di MTs Negeri 1 Kudus.

C. Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang dan fokus penelitian yang sudah diuraikan, peneliti menyusun beberapa rumusan problematika yang akan dibahas dalam penulisan skripsi ini, yakni:

1. Bagaimana proses penerapan metode pembelajaran *role playing* pembelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Kudus?
2. Apa saja aspek pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Kudus?
3. Apa dampak pada peserta didik sesudah diterapkannya metode *role playing* dalam pembelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang sudah peneliti uraikan diatas, tujuan dari penelitian yang akan dicapai dalam pelaksanaan penelitian, yakni:

¹⁷ Muhammad Sofyan, Skripsi: *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Muamalah Melalui Penerapan Metode Role Playing pada Siswa Kelas IX di MTs Baitis Salmah Ciputat*, 7.

1. Mendeskripsikan proses pelaksanaan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Kudus.
2. Untuk mengetahui aspek-aspek yang mendukung dan menghambat pada saat proses pelaksanaan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Kudus.
3. Untuk mengetahui dampak sesudah diterapkannya metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Kudus.

E. Manfaat Penelitian

Ada juga manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yakni:

1. Manfaat Teoritis (Akademis)

Penelitian ini bisa menjadi sumber referensi tambahan yang bisa melengkapi pembahasan serta memperluas wawasan perihal metode *role playing* pada pembelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan bisa memberikan wawasan dan pertimbangan bagi lembaga pendidikan di tempat berlangsungnya penelitian ini agar ikut menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran.

- b. Bagi Guru

Para pendidik diharapkan bisa mengembangkan kreativitas mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama melalui penerapan metode *role playing*, dengan memilih materi yang selaras dengan syariat.

F. Sistematika Penelitian

1. Bagian Awal

Pada bagian ini berisi perihal halaman judul, halaman jurnal pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, dan tabel.

2. Bagian Isi

Pada bagian ini memuat 5 (lima) bab yang tiap-tiap babnya memuat beberapa sub bab dengan keterangan, yakni:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini memuat kajian teori, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

pada bab ini memuat jenis dan pendekatan, setting penelitian, subjek penelitian, sumber data, Teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, Teknik analisis data.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat gambaran obyek penelitian, deskripsi data dan analisis data.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

