

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Efektivitas Pembelajaran

###### a. Deskripsi Efektivitas

Efektivitas bersumber dari kata bahasa Inggris “*effective*”, yang bermakna sukses, ketepatan, atau pencapaian tujuan yang diinginkan. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memaparkan bahwa efektivitas adalah sesuatu yang mempunyai dampak atau akibat, berhasil membuahkan hasil, dan merupakan hasil dari suatu usaha atau tindakan. Sejumlah prinsip yang dipelajari bisa ditentukan transferibilitasnya (kemampuan memindahkan) untuk mengukur keefektifan. Suatu strategi dianggap efektif jika memungkinkan pencapaian tujuan lebih cepat dibandingkan dengan strategi yang lain. Suatu strategi tertentu akan lebih efektif dalam mencapai tujuan jika strategi itu menghasilkan kemampuan yang lebih besar untuk mentransfer pengetahuan atau keterampilan dibandingkan strategi lain. Efektivitas adalah pencapaian suatu tujuan selaras dengan rencana dan persyaratan, termasuk penggunaan sumber daya seperti waktu, ruang, dan data.<sup>18</sup> Supardi menuturkan bahwa kombinasi yang tersusun antara manusia, material, dan peralatan lainnya disebut efektivitas. Melakukan perubahan pada perilaku menuju kearah yang positif dan selaras dengan perbedaan dan potensi individu bisa menciptakan pembelajaran yang efektif.<sup>19</sup> Berlandaskan uraian teori di atas bisa ditarik suatu simpulan adanya suatu pengaruh, akibat, atau kesan dapat dipahami sebagai efektivitas. Efektivitas memuat lebih dari sekedar menyampaikan pesan atau memberikan pengaruh, hal ini juga berkaitan dengan pencapaian tujuan, penetapan profesionalisme, standar, dan target, serta ketersediaan materi terkait program, sumber daya, dan metode. Fasilitas atau tujuan juga bisa berdampak pada tujuan yang ingin dicapai.

Kesuksesan suatu proses interaksi antara siswa dan guru dalam suatu lingkungan pendidikan dalam mencapai tujuan pembelajaran bisa dianggap sebagai ukuran efektivitas

---

<sup>18</sup> Riri Syafitri Lubis, dkk, “*Efektivitas Pembelajaran Model Grasha-Riechmann Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa*” (Seminar Nasional Matematika dan Aplikasi: 2017).

<sup>19</sup> Afifatu Rohmawati, “*Jurnal Pendidikan Usia Dini*”, Vol. 9 No. 1 (2015), 18.

pembelajaran. Efektivitas suatu pekerjaan ditentukan oleh produktivitasnya atau hasil yang dihasilkannya dalam kaitannya dengan kualitas, kuantitas, dan waktu. Efektivitas merupakan ukuran sejauh mana pencapaian sudah dicapai. Tingkat efektivitas meningkat seiring dengan pencapaian yang dicapai.<sup>20</sup>

#### **b. Deskripsi Pembelajaran**

Pembelajaran adalah upaya yang bertujuan dan dilakukan secara sengaja dengan penuh kesadaran. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yang melibatkan pendidik dan peserta didik. Pembelajaran sebagai suatu proses yang dirancang guru bisa menumbuhkan kreativitas dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswanya, dan juga bisa memberikan pengetahuan lebih pada siswa untuk membantunya menguasai materi.<sup>21</sup>

Pembelajaran adalah suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dan siswa saling mempengaruhi selama kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang dimaksudkan dalam lingkungan belajar. Pengajaran, kurikulum, peserta didik, fasilitas, dan administrasi pendidikan merupakan bagian dari aktivitas dan proses sistematis yang disebut dengan pembelajaran. Masing-masing bagian terhubung satu sama lain dan tidak berdiri sendiri atau berfungsi secara mandiri. Dalam pengertian ini, pencapaian tujuan pembelajaran memerlukan desain dan pengelolaan kegiatan pembelajaran yang efektif.

Guru harus memiliki kemampuan membuat rencana pembelajaran, berinteraksi dengan siswa, menjalankan kelas, dan memakai sumber belajar, seperti media pembelajaran, untuk memenuhi tanggung jawabnya sebagai pengelola pembelajaran.

##### **1) Rencana Pembelajaran**

Menyusun tindakan-tindakan yang akan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan yang sudah ditentukan disebut dengan perencanaan. Perencanaan bisa dilakukan secara tepat dan sesuai jadwal, serta bisa disusun berlandaskan kebutuhan dalam jangka waktu khusus.

Program perencanaan yang dibuat sebagai peta jalan pelaksanaan pembelajaran pada tiap-tiap kegiatan dalam proses pembelajaran disebut rencana pelaksanaan

---

<sup>20</sup> Afifatu Rohmawati, "Jurnal Pendidikan Usia Dini", Vol. 9 No. 1 (2015), 205.

<sup>21</sup> Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2010),

pembelajaran (RPP). RPP dibuat dengan memakai silabus sebagai pedoman. William H. Newman menuturkan bahwa memilih apa yang akan dilakukan adalah proses perencanaan. Sejumlah keputusan luas dan penjelasan tujuan, serta penetapan kebijakan, program, metode dan prosedur unik, serta kegiatan berlandaskan jadwal harian merupakan bagian dari perencanaan.<sup>22</sup> Kauffman menuturkan bahwa perencanaan adalah proyeksi perihal apa yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang absah dan bermanfaat.<sup>23</sup>

## 2) Bahan Ajar

Sejumlah ahli memberikan deskripsi perihal bahan ajar. Muhaimin memaparkan bahwa segala jenis bahan dipakai sebagai bahan ajar untuk membantu instruktur/pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. *National center for vocation education research Ltd/ National center for competency based training* memperkuat bahwa segala jenis bahan yang dipakai untuk mendukung pendidik dan instruktur dalam memfasilitasi kegiatan pengajaran dan pembelajaran di kelas disebut sebagai bahan ajar. Materi tertulis atau tidak tertulis bisa dijadikan sebagai bahan ajar. Panne menuturkan bahwa bahan ajar adalah segala bahan atau sumber belajar yang dipakai oleh pendidik dan peserta didik secara metodis.<sup>24</sup>

## 3) Media Pembelajaran

Penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran akan jauh lebih efektif melalui pemakaian media pembelajaran. Salah satu alat yang tersedia untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran adalah media. Sebab media memiliki beragam kualitas, maka media harus dipilih dengan hati-hati dan tepat agar bisa dipakai dengan tepat.<sup>25</sup>

Delapan manfaat pemakaian media untuk mengatur proses belajar mengajar diidentifikasi oleh Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. Manfaat itu memuat: (1) penyampaian materi pembelajaran

---

<sup>22</sup> Abdul Madjid, *Perencanaan Pengajaran; Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 16.

<sup>23</sup> Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 1997), 2.

<sup>24</sup> Ina Magdalena, dkk, "ANALISIS BAHAN AJAR" *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* Vol. 2 No. 2, Juli 2020, 314.

<sup>25</sup> Amelia Putri Wulandari, dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran dala Proses Belajar Mengajar", *Jurnal on Education* Vol. 05 No. 02, Januari-Februari 2023, 3931.

yang bisa dibuat seragam; (2) proses pembelajaran yang lebih menarik dan jelas; (3) lingkungan belajar yang lebih interaktif; (4) efisiensi tenaga dan waktu; (5) hasil belajar siswa yang lebih berkualitas; (6) media yang memungkinkan pembelajaran terjadi dimana saja dan kapan saja; (7) sikap siswa yang positif pada materi dan proses pembelajaran sebab adanya pemakaian media; dan (8) perubahan positif pada peran guru.<sup>26</sup>

### c. Aspek-Aspek Efektivitas

Sejumlah aspek berikut bisa menentukan efektivitas dalam suatu program:<sup>27</sup>

#### 1) Aspek Pengaturan dan ketentuan

Pengaturan dibuat untuk memastikan bahwa kegiatan yang berkelanjutan terus berjalan sesuai arah yang diinginkan. Aspek ini memuat sejumlah peraturan yang mempunyai kaitan langsung dengan peserta didik atau pendidikan. Aturan ini akan lebih efektif jika difungsikan dengan baik.

#### 2) Aspek Tugas dan Fungsi

Apabila suatu tokoh atau satu dari sekian lembaga pendidikan mampu melaksanakan tugas dan fungsinya dengan baik, maka hal itu bisa disebut efektif. Tiap-tiap orang atau kelompok dalam hal ini perlu menyadari tanggung jawabnya dan bekerja dengan baik selaras dengan rencana.

#### 3) Aspek Rencana atau Program

Suatu program diperlukan untuk melaksanakan rencana. Suatu tujuan tidak akan bekerja sama dengan tujuan lain jika tidak ada rencana. Dalam hal ini, memiliki rencana yang sudah diprogram akan memastikan bahwa kegiatan berjalan dengan lancar.

#### 4) Aspek Tujuan atau Kondisi Ideal

Sasaran dan keadaan ideal yang dimaksudkan dicapai dengan mengarahkan hasil proses selaras dengan tujuan yang sudah ditentukan.

---

<sup>26</sup> Amelia Putri Wulandari, dkk, "*Pentingnya Media Pembelajaran dala Proses Belajar Mengajar*", 3932.

<sup>27</sup> Latifatul Muasaroh, *Aspek-Aspek Efektivitas*, (Yogyakarta: Literatul Buku, 2011), 13-14.

## 2. Metode Pembelajaran

### a. Deskripsi Metode Pembelajaran

Ada sejumlah elemen penting dalam kegiatan pembelajaran yang bisa membantu pelaksanaan dan efektivitasnya secara keseluruhan. Metode pembelajaran merupakan salah satu unsur yang paling krusial. Secara linguistik, istilah “*method*” berasal dari bahasa Inggris dan istilah “*methodos*” berasal dari bahasa Yunani. *Methodos* berasal dari kata *meta* yang bermakna sesudah atau melampaui, dan *hodos* yang bermakna jalan atau cara. Sederhananya, metode adalah strategi yang dipakai untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan.<sup>28</sup>

Metode adalah serangkaian tindakan (apa yang perlu dilakukan) yang disusun secara logis dan sistematis.<sup>29</sup> Metode adalah suatu pendekatan metodis dalam bekerja yang mempermudah dalam menjalankan suatu aktivitas dan mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Metode adalah alat untuk mencapai tujuan, selaras dengan apa yang dipaparkan oleh Syaiful Bahri Djaramah yang dikutip dalam buku “Profesi dan Etika Keguruan”.<sup>30</sup> Suatu prosedur atau serangkaian langkah yang dipakai untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan bisa disebut sebagai metode. Metode dipakai dalam pengajaran bahasa sebagai kerangka umum untuk menyusun proses pembelajaran. Prosedur ini memuat sejumlah langkah metodis yang dibangun berlandaskan pendekatan yang dipilih. Dengan kata lain, pendekatan ini dilandaskan pada metode yang dipilih dan memuat rencana komprehensif untuk menyajikan bahasa secara sistematis tanpa unsur-unsur yang bertentangan.<sup>31</sup>

Belajar secara umum dipahami sebagai suatu aktivitas yang mengarah pada perubahan perilaku pada diri individu. Menurut deskripsi itu, belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan guru untuk mempengaruhi perubahan perilaku yang

---

<sup>28</sup> Annisatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009), 47.

<sup>29</sup> Dedy Yusuf Aditya, “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, *Jurnal SAP* Vol. 1 No. 2, Desember 2016, 166.

<sup>30</sup> Vicky Kurniawan, Skripsi: *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Ibadah Melalui Penerapan Metode Role Playing pada Siswa Kelas VII di MTs Assa’adain Serua*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2017), 18-19.

<sup>31</sup> Iskandarwassid, Dadang Sunendar, “*Strategi Pembelajaran Bahasa*” (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 41.

positif pada diri siswanya. Sarana dan metode pembelajaran suatu generasi, atau bagaimana fasilitas pembelajaran dipakai secara efektif, juga termasuk dalam deskripsi proses pembelajaran. Hal ini jelas berbeda dengan proses pembelajaran yang dilihat sebagai sarana dimana siswa memperoleh kepemilikan dan akses pada isi pelajaran.<sup>32</sup> Komponen pembelajaran adalah aspek manusiawi (siswa dan guru), benda (buku, papan tulis, kapur tulis, dan alat bantu belajar), ruang (ruangan, ruang kelas audio visual), dan prosedur yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>33</sup>

#### **b. Prinsip-Prinsip Metode Pembelajaran**

Guru tidak memilih strategi pengajaran secara acak untuk tiap-tiap pertemuan kelas, melainkan ditentukan oleh proses yang selaras dengan pengembangan tujuan pembelajaran khusus. Pendekatan apa pun yang dipakai dalam aktivitas pembelajaran harus mempertimbangkan prinsip-prinsip berikut yang melandasi urgensi dalam aktivitas pembelajaran:

##### 1) Prinsip motivasi dan tujuan belajar

Dalam proses belajar, motivasi mempunyai kekuatan yang luar biasa. Tanpa motivasi, belajar ibarat tidak memiliki jiwa atau bahan bakar di mobil Anda.

##### 2) Prinsip kematangan dan perbedaan individual

Tiap-tiap anak mempunyai tingkat kepekaan atau kecerdasan yang berlainan, dan mereka memiliki tingkat kepekaan sendiri-sendiri dalam belajar.

##### 3) Prinsip penyediaan peluang dan pengalaman praktis

Belajar melalui peluang sebesar-besarnya bagi keterlibatan siswa dan pengalaman langsung anak-anak jauh lebih penting daripada belajar melalui kata-kata.

##### 4) Integrasi pemahaman dan pengalaman

Pembelajaran yang bisa mengimplementasikan pengalaman nyata dalam suatu siklus pembelajaran diperlukan untuk penyatuan pemahaman dan pengalaman. Prinsip pembelajaran ini dilandaskan pada gagasan bahwa pengalaman datang sebelum pembelajaran dan bahwa pengalaman pribadi siswa memberikan dasar untuk

---

<sup>32</sup> Ubabuddin, “*Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*”, Jurnal Edukatif Vol V No. Januari-Juni (2019), 21.

<sup>33</sup> Fakhrurrazi, “*Hakikat Pembelajaran yang Efektif*”, Jurnal At-Takfir Vol. XI No. 1 Juni 2018, 86.

memahami apa yang diajarkan atau dimaksudkan untuk dipelajari.

5) Prinsip fungsional

Pengalaman hidup yang bermanfaat di kemudian hari bisa didapat dengan menjalani proses belajar.

6) Prinsip menggembirakan

Proses pembelajaran tidak pernah berakhir dan sejalan dengan kebutuhan dan tuntutan dunia yang senantiasa mengalami perubahan dan perkembangan. Perihal pentingnya belajar sepanjang hayat, strategi pembelajaran tidak boleh memberikan kesan berat, sebab akan menyebabkan anak kehilangan minat belajar dengan cepat.<sup>34</sup>

**c. Fungsi Metode Pembelajaran**

1) Metode sebagai alat motivasi ekstrinsik

Sardiman menuturkan bahwa motivasi ekstrinsik dimaknai sebagai: “Motivasi aktif yang timbul dari rangsangan luar yang bisa mendorong belajar dalam diri individu.”<sup>35</sup> Sehubungan dengan hal itu, bisa ditarik kesimpulan bahwa metode berfungsi sebagai sarana pendukung motivasi ekstrinsik, yang bermakna metode merupakan alat stimulus eksternal yang bisa menginspirasi minat belajar peserta didik dari luar. Hal ini bertujuan agar pembelajaran bisa diterima oleh peserta didik dengan gampang dan menyenangkan.

2) Metode sebagai strategi pengajaran

Roestiyah N.K menuturkan bahwa “Agar siswa bisa belajar dengan cara yang mengarah pada hasil yang diinginkan, guru perlu memiliki strategi. Mempelajari cara memakai metode pengajaran atau teknik presentasi merupakan salah satu langkah dalam memilih strategi”.<sup>36</sup>

3) Metode sebagai alat untuk mencapai tujuan

Dikatakan bahwa metode adalah “sebuah instrumen untuk mencapai tujuan, dan guru bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan memakai metode secara tepat”. Metode bisa dianggap sebagai sarana yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran.” Keselarasan antara

---

<sup>34</sup> Pupuh Fathurrohman & M. Sobri, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2010), 56-58.

<sup>35</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 82-83.

<sup>36</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, 84.

metode dan pembelajaran harus dijaga, sehingga keduanya saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika tidak, maka perumusan tujuan itu menjadi tidak bermakna.<sup>37</sup>

Penelitian menyimpulkan bahwa guru sebaiknya memilih metode pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran, sehingga metode itu bisa berfungsi sebagai alat efektif dalam mencapai tujuan pengajaran secara maksimal.

#### **d. Macam-Macam Metode Pembelajaran**

Dalam aktivitas pembelajaran, ada sejumlah metode yang bisa diimplementasikan, yakni:<sup>38</sup>

##### 1) Metode Ceramah

Istilah komunikasi lisan, ekspositori, dan metode ceramah sering dipakai untuk menggambarkan teknik ceramah. Metode ini diimplementasikan oleh pendidik dengan penyampaian materi pembelajaran secara lisan di kelas, di mana guru bisa memakai alat bantu pengajaran untuk membantu siswa memahami penjelasan yang diberikan.

##### 2) Metode Tanya Jawab

Dalam pendidikan, metode tanya jawab dipakai di mana pendidik mengajukan pertanyaan dan siswa memberikan jawaban pada bahan materi yang ingin mereka pelajari.

##### 3) Metode Diskusi

Dengan mengimplementasikan metode diskusi, guru bisa menyajikan materi sambil membiarkan siswa terlibat dalam perdebatan, menyuarakan pendapat, menarik kesimpulan, dan menghasilkan sejumlah solusi pada suatu problematika.

##### 4) Metode *Drill*

Metode *drill* adalah suatu cara mengajar dimana siswa diberikan latihan oleh pendidik atas apa yang sudah dipelajarinya secara berulang-ulang untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan khusus.

##### 5) Metode Demonstrasi

Saat seorang guru atau ahli memakai metode demonstrasi, mereka memperlihatkan pada semua siswa suatu benda nyata, suatu benda tiruan, atau suatu proses.

---

<sup>37</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, 85.

<sup>38</sup> Suwarna, dkk, *Pengajaran Mikro*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006), 105.



Metode eksperimen adalah metode di mana guru dan siswa mencoba suatu kegiatan sambil mengamati prosedur dan hasil percobaan, dimana metode eksperimen ini sering kali disamakan dengan metode demonstrasi.

6) Metode Pemberian Tugas

Salah satu jenis pembelajaran adalah pendekatan berbasis tugas atau metode pemberian tugas, dimana siswa menerima tugas dari gurunya dan kemudian diharapkan untuk menyelesaikannya dan menyerahkan tugas yang sudah dikerjakan. Pekerjaan rumah (PR) dan metode pembelajaran ini bukanlah hal yang sama.

7) Metode Simulasi

Meniru suatu perbuatan merupakan strategi pengajaran metode simulasi.

8) Metode Karyawisata

Guru mengimplementasikan metode yang disebut metode karyawisata, yang mana pendidik membawa siswa ke objek khusus untuk mempelajari mata pelajaran yang dibahas di kelas.

9) Metode Pemecahan Masalah

Guru memanfaatkan metode pemecahan masalah sebagai strategi pengajaran untuk membantu siswa mencari, mengidentifikasi, dan memecahkan suatu problematika.

10) Metode Eksperimen

Seorang guru dan siswa berkolaborasi dalam sebuah proyek sebagai latihan praktis dalam aktivitas pembelajaran berlandaskan pengetahuan yang ada saat mengimplementasikan metode pengajaran eksperimen.

11) Metode Kerja Kelompok

Dalam konteks pendidikan dan pengajaran, sekelompok orang yang memuat sejumlah individu yang bersifat pedagogis dimana ada hubungan timbal balik antar individu dan sikap saling percaya dikenal dengan metode kelompok.

12) Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran adalah strategi pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan siswa melakukan demonstrasi singkat perihal sejumlah perilaku dalam konteks unik untuk menyoroti karakteristik individu. Kemudian dilanjutkan dengan pertanyaan diskusi yang berkaitan dengan masalah yang baru saja diperagakan.

## 13) Metode DIAD

Metode DIAD merupakan teknik komunikasi verbal atau tertulis yang fokus pada saling menginformasikan identitas masing-masing.

14) Metode Kubus Pecah (*Broken Square*)

Metode kubus pecah melibatkan penyusunan pecahan-pecahan persegi menjadi persegi utuh dengan bekerja dalam kelompok beranggotakan empat atau lima orang.<sup>39</sup>

**e. Aspek-Aspek Yang Diperhatikan Dalam Pemilihan Metode Pembelajaran**

Saat memilih strategi pembelajaran, ada sejumlah aspek yang perlu dipertimbangkan yang mempengaruhi pembelajaran. Aspek-aspek ini adalah:

- 1) Tujuan pembelajaran atau kompetensi peserta didik.
- 2) Karakteristik bahan pelajaran atau materi pelajaran.
- 3) Waktu yang dipakai.
- 4) Aspek peserta didik dan fasilitas, media, dan sumber belajar.

**3. Metode Pembelajaran *Role Playing***

**a. Deskripsi Metode Pembelajaran *Role Play***

*Role* secara harfiah bermakna peran, di lain sisi *play* bermakna bermain. Salah satu dari banyak metode pembelajaran berbasis pengalaman adalah bermain peran. Siswa bisa mengekspresikan emosinya lewat latihan bermain peran tanpa dibatasi oleh kata-kata atau gerak tubuh. Salah satu metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran adalah bermain peran, dengan menekankan pada kreativitas dan ekspresi peserta didik dalam menggambarkan imajinasi mereka terkait dengan materi pelajaran, tanpa keluar dari batas-batas bahan ajar. Penerapan metode *role playing* memberikan fasilitas bagi peserta didik untuk belajar secara aktif melalui partisipasi dalam bermain peran.<sup>40</sup>

Bermain peran merupakan metode yang menugaskan peserta didik untuk menjelajahi materi pelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan memahami melalui pengalaman, dengan cara memerankan karakter hidup atau benda mati.

---

<sup>39</sup>[http://file.upi.edu/Direktori/Fip/Jur.\\_Pend.\\_Luar\\_Sekolah/195404021980112001-Ihat\\_Hatimah/Jenis\\_Metode\\_Pembelajaran.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/Fip/Jur._Pend._Luar_Sekolah/195404021980112001-Ihat_Hatimah/Jenis_Metode_Pembelajaran.pdf) diakses pada 7 Juli 2023, pukul; 02.00 WIB.

<sup>40</sup> Ismawati Alidah Nurhasanah, dkk. “Penerapan Metode *Role Playig* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hiduup Dengan Lingkungannya”, Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1 (2016), 613.

Sejumlah orang biasanya terlibat dalam kegiatan ini, tergantung pada peran yang dimainkan. Pengalaman yang didapat siswa sesudah proses pembelajaran selesai menjadi penekanan utama metode *role play*.<sup>41</sup>

Zainal Aqib memaparkan bahwa dengan metode bermain peran, dua siswa atau lebih terlibat dalam percakapan perihal suatu subjek atau keadaan. Kemampuan siswa dalam mengambil peran atau memerankan tokoh dalam dramatisasi permasalahan sosial atau psikologis inilah yang disebut Roestiyah sebagai metode *role play*. Wina Sanjaya menuturkan bahwa metode bermain peran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang termasuk dalam simulasi, dimana tujuannya adalah untuk menciptakan peristiwa sejarah, merekonstruksi peristiwa aktual, atau menyajikan situasi-situasi yang mungkin terjadi di masa depan.<sup>42</sup>

Bentuk simulasi yang populer dalam pendidikan sosial dan hubungan antar instansi adalah *role playing* atau permainan peran. Pengertian simulasi dalam bahasa Inggris (*simulation*) adalah meniru tindakan yang bersifat pura-pura atau dalam keadaan nyata. Dari sinilah istilah simulasi berasal. Dengan membiarkan pengguna memerankan skenario, simulasi ini bertujuan untuk mendorong diskusi. Pada kenyataannya, dengan “melakukan sesuatu” dalam lingkungan simulasi, simulasi lebih tepat untuk menyempurnakan keterampilan khusus.<sup>43</sup> Setting, permainan, aturan, tujuan, dan penyajian model simulasi nyata semuanya digabungkan dalam permainan simulasi, yang menggabungkan aspek simulasi dan permainan.<sup>44</sup>

Interpretasi kolaboratif, komunikatif, dan peristiwa adalah beberapa pengalaman belajar yang didapat melalui metode ini. Melalui diskusi dan demonstrasi, siswa berusaha menyelidiki hubungan interpersonal melalui penggunaan permainan peran. Mereka secara bersamaan bisa

---

<sup>41</sup> Riry Hardiyana, “Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi dengan Metode Bermain Peran (*Role Playing*): 153.

<sup>42</sup> Ernani, Ahmad Syarifuddin, “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang”, *Jurnal Ilmiah PGMI*, Vol 2, No 1, (2016), 31.

<sup>43</sup> Triyo Supriyanto, dkk, *Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Malang: UIN Malang Press, 2006), 131

<sup>44</sup> Arief S. Sadirman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2007), 77.

mengeksplorasi sikap, nilai, perasaan, dan metode berbeda dalam pemecahan masalah.<sup>45</sup>

Metode *role playing* adalah metode pengajaran yang membantu tiap-tiap siswa menemukan signifikansi pribadi dalam lingkungan sosialnya dan mengatasi masalah pribadi dengan kelompok sosialnya. Dalam dimensi sosial, metode ini memudahkan masyarakat untuk bekerja sama menganalisis kondisi sosial, terlebih problematika antar manusia. Pendekatan ini juga mendukung proses pembentukan sikap yang konsisten pada informasi yang akan disajikan dalam sejumlah cara.

#### **b. Langkah-Langkah Metode Role Playing**

Ada sejumlah hal yang harus dilakukan agar metode *role playing* bisa berfungsi dengan baik saat diimplementasikan, yakni:<sup>46</sup>

##### 1) Pemanasan

Pemanasan bisa dimaknai sebagai cara untuk memperkenalkan jenis cerita yang akan mereka perankan. Guru membahas keadaan cerita dan sejumlah karakter aktor sampai semua siswa menyadari cerita yang akan mereka sajikan. Guru mencoba memperkenalkan siswanya pada masalah yang perlu dipecahkan oleh semua orang.

##### 2) Memilih pemain

Para pemain bisa dipilih oleh guru baik dengan menugaskan siswa secara berkelompok atau langsung.

##### 3) Menata panggung

Dalam hal ini, pendidik berbicara dengan siswa perihal persyaratan, lokasi peran, dan bagaimana peran itu akan dilakukan. Menetapkan adegan bisa semudah membicarakan skenario yang menjelaskan bagaimana seharusnya permainan peran berlangsung, termasuk siapa yang muncul pertama kali dan seterusnya.

##### 4) Guru menunjuk sejumlah peserta didik sebagai pengamat

Sejumlah peserta didik ditunjuk sebagai pengamat oleh guru. Penting untuk diingat bahwa pengamat ini juga berpartisipasi aktif dalam permainan peran. Dalam hal ini, guru hendaknya memberikan peran pada siswa meskipun mereka seharusnya menjadi pengamat sehingga mereka bisa berpartisipasi penuh dalam latihan bermain peran.

---

<sup>45</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Gblol*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), 44

<sup>46</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 26-28.

5) Permainan *role playing* dimulai

Permainan peran terjadi dengan sendirinya. Banyak siswa yang pada awalnya masih ragu dengan peran yang harus mereka mainkan. Mereka bahkan mungkin memerankan bagian yang bukan bagiannya. Guru bisa segera mengakhiri permainan peran itu dan melanjutkan ke peran berikutnya jika sudah melenceng terlalu jauh dari jalur yang diharapkan.

## 6) Guru dan peserta didik mendiskusikan permainan

Guru dan siswa secara bersamaan menganalisis dan mendiskusikan permainan yang sudah dimainkan. Rekomendasi untuk peningkatan muncul selama penilaian, termasuk potensi siswa untuk meminta pertukaran peran atau bahkan modifikasi plot kecil (non-historis). Namun, hasil evaluasi dan diskusi tidak menimbulkan masalah apa pun.

## 7) Permainan Peran Ulang

Dalam permainan berikutnya, seharusnya prosesnya berjalan lebih lancar dan meningkat. Peserta didik diharapkan bisa berperan dengan lebih baik selaras dengan alur cerita yang sudah ditentukan.

## 8) Pembahasan diskusi dan evaluasi

Kenyataan atau realita menjadi fokus utama dari pembahasan diskusi dan evaluasi. Sebab banyak peran yang dimainkan melampaui batas realitas. Contohnya seorang siswa mungkin mengambil peran sebagai pembeli. Dia membayar lebih untuk barang-barang yang dia beli. Hal itu bisa didiskusikan.

## 9) Guru dan peserta didik diajak berbagai pengalaman

Untuk melanjutkan tema *role play*, guru mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam sejumlah pengalaman sebelum menarik kesimpulan. Siswa akan bercerita perihal kejadian saat ayah mereka memberikan teguran keras, misalnya. Guru kemudian membahas bagaimana siswa harus menangani keadaan itu.

Djamarah dan Zain menuturkan bahwa metode *role playing* bisa dilakukan dengan sejumlah langkah, yakni:<sup>47</sup>

- 1) Pilihlah problematika sosial yang diminati siswa untuk dibahas terlebih dahulu.
- 2) Jelaskan kepada kelas pokok persoalan dalam bentuk narasi.

---

<sup>47</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 100.

- 3) Memastikan siswa mana yang mau atau mampu menjalankan peran yang ditugaskan pada mereka di depan kelas.
- 4) Jelaskan pada pendengar perihal peran mereka dalam drama itu.
- 5) Sebelum para aktor mengambil peran mereka, beri mereka waktu singkat untuk melakukan tawar-menawar.
- 6) Saat situasi percakapan menjadi tegang, akhiri drama sosial itu.
- 7) Melakukan diskusi kelas untuk menyelesaikan problematika yang diangkat oleh sosiodrama di bagian penutup.
- 8) Ingatlah untuk mengevaluasi hasil drama sosial sebagai informasi untuk pemikiran masa depan.

Di lain sisi J.J Hasibuan menuturkan bahwa metode *role playing* dilakukan dengan sejumlah langkah, yakni:<sup>48</sup>

- 1) Memilih subjek dan tujuan simulasi.
- 2) Skenario yang akan disimulasikan dijelaskan secara umum oleh guru.
- 3) Guru bertugas mengatur peran kelompok, menyiapkan perlengkapan, menyiapkan ruangan, dan detail lainnya.
- 4) Memilih orang-orang untuk mengambil peran.
- 5) Guru memberikan rincian perihal peran yang akan dilakukan.
- 6) Guru memberikan kesempatan pada kelompok dan pemain peran untuk bersiap-siap.
- 7) Mencari tahu kapan dan di mana simulasi akan berlangsung.
- 8) Implementasi simulator.
- 9) Mengevaluasi dan memberikan komentar.
- 10) Latihan ulang.

#### c. Tujuan Metode *Role Playing*

Berlandaskan jenis belajarnya, berikut adalah sejumlah tujuan dari *role playing*, yakni:<sup>49</sup>

- 1) Siswa belajar sambil berbuat, siswa melakukan peran khusus yang konsisten dengan kenyataan.
- 2) Siswa yang menonton drama belajar dengan meniru, saat mereka mulai mengidentifikasi pelaku dan tindakan mereka.

---

<sup>48</sup> J.J Hasibuan dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1988), 28.

<sup>49</sup> Oemar Hamalik, *Perencanaan Pembelajaran Berlandaskan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), 199.

- 3) Pengamat memberikan tanggapan pada perilaku yang ditunjukkan pemain untuk belajar melalui umpan balik. Mengembangkan proses berpikir dan gagasan yang melandasi perilaku keterampilan yang didramatisasi adalah tujuannya.
- 4) Memperoleh pengetahuan melalui praktek, evaluasi, dan belajar. Keterampilan peserta bisa menjadi lebih baik dengan menggunakan teknik yang sama pada keterampilan berikutnya.

Saefuddin dan Berdiati menuturkan bahwa metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) memiliki sejumlah tujuan, yakni:<sup>50</sup>

- 1) Diharapkan bisa memberikan penerapan praktis dari apa yang sudah diajarkan.
- 2) Menyajikan ide-ide mendasar dari materi kuliah.
- 3) Mengembangkan kesadaran akan masalah hubungan sosial.
- 4) Meningkatkan rasa ingin tahu dan keinginan siswa untuk belajar.
- 5) Menawarkan cara untuk mengungkapkan emosi yang tersembunyi di balik hasrat.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing***

Tiap-tiap metode pembelajaran pasti memiliki keunggulan dan kelemahan dalam implementasinya, demikian pula dengan metode bermain peran. Walaupun memiliki banyak keunggulan, penting untuk diingat bahwa metode ini juga memiliki kelemahan. Sehubungan dengan hal itu, guru harus bisa mengatasi aspek-aspek itu.

Beberapa keunggulan dari metode bermain peran melibatkan partisipasi aktif semua peserta didik dan memberikan kesempatan untuk mengembangkan bakat kolaboratif mereka, memberikan kebebasan dalam pengambilan keputusan dan ekspresi penuh, skenario bisa diselaraskan dengan sejumlah kondisi, guru bisa mengevaluasi peserta didik lewat pengamatan saat permainan berlangsung, dan pengalaman pembelajaran yang mengasyikkan bisa dihasilkan. Tetapi, metode ini juga memiliki kelemahan, seperti kurangnya partisipasi dari sejumlah peserta didik yang bisa membuat mereka kurang aktif. Di lain sisi, memerlukan waktu yang cukup lama, membutuhkan tempat yang luas, dan fokus kelas

---

<sup>50</sup> Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Isla Berbasis PAIKEM*, (Semarang: RaSAIL Media Group, 2008), 84.

lain mungkin akan terpengaruh oleh kebisingan yang ditimbulkan oleh suara pemain dan tepuk tangan penonton atau pengamat.<sup>51</sup>

Ada kelebihan dan kekurangan pemakaian *role playing* dalam pendidikan yang perlu diketahui oleh para pendidik. Kelebihan dan kekurangan pendekatan *role playing* adalah sebagai berikut.

1) Kelebihan metode *role playing*

- a) Siswa mempersiapkan diri untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam teks yang akan dibawakan. Siswa harus memiliki ingatan yang kuat dan tahan lama, jadi tanggung jawab pemain untuk memahami dan menghargai makna cerita secara keseluruhan.
- b) Kemampuan berpikir kreatif dan mandiri akan diajarkan pada siswa. Anggota yang lain harus memberikan pendapatnya selaras dengan waktu yang diberikan saat mereka memainkan peran.
- c) Bakat bawaan siswa bisa dikembangkan guna memberikan kondisi bagi munculnya atau tumbuhnya seni drama di luar kelas.
- d) Kerja sama anggota kelompok dimungkinkan dan bisa didorong.
- e) Menerima dan berbagi tanggung jawab satu sama lain menjadi kebiasaan dalam diri siswa.
- f) Bahasa lisan bisa ditingkatkan menjadi ucapan yang jelas dan bisa dimengerti oleh orang lain.<sup>52</sup>

Suyono dan Hariyanto menuturkan bahwa metode *role playing* memiliki sejumlah kelebihan, yakni:<sup>53</sup>

- a) Siswa didorong untuk berpartisipasi aktif sebab menyenangkan.
- b) Memungkinkan eksperimen tanpa memerlukan keadaan dunia nyata.
- c) Bisa melihat sejumlah hal abstrak.
- d) Tidak memerlukan kemampuan komunikasi yang rumit.
- e) Interaksi siswa semakin intensif dan memiliki kekuatan untuk menyatukan kelas.

---

<sup>51</sup> Jumanta Hamdayana, *Metode Pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 114.

<sup>52</sup> Aswan Zain Djamarah, Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2006), 89-90.

<sup>53</sup> Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 21.



- f) Menciptakan suasana positif bagi siswa yang lemah, kurang mampu, dan kurang bersemangat.
  - g) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis karena siswa harus mengevaluasi, mensintesis, dan menganalisis informasi.
- 2) Kekurangan metode *role playing*
- a) Metode *role playing* memerlukan banyak waktu.
  - b) Membutuhkan imajinasi dan daya cipta yang tinggi;
  - c) Tidak semua mata pelajaran bisa disajikan dengan metode ini.
  - d) Mayoritas siswa yang dipilih untuk peran mengalami rasa malu saat melakukan adegan khusus.
  - e) Kegagalan dalam melaksanakan *role playing* tidak hanya akan meninggalkan kesan negatif, tetapi juga tidak mencapai tujuan pembelajaran.<sup>54</sup>

Taniredja menuturkan bahwa kekurangan metode *role playing*, yakni:<sup>55</sup>

- a) Aktivitas *role playing* yang sedang berlangsung akan terhenti jika guru tidak mengetahui cara mengimplementasikan metode *role playing*.
- b) Memerlukan waktu yang tidak sebentar.
- c) Mayoritas siswa menjadi kurang terlibat saat mereka tidak mengambil bagian dalam bermain peran.
- d) Kebisingan pemain dan penonton seringkali mengganggu kelas lain.

**e. Solusi Untuk Mengatasi Kelemahan Metode *Role Playing***

Upaya untuk mengatasi kekurangan-kekurangan dalam metode bermain peran (*role playing*), yakni:

- 1) Guru perlu menjelaskan pada peserta didik bahwa pengenalan metode ini melibatkan penggunaan bermain peran (*role playing*) dengan tujuan agar peserta didik bisa menyelesaikan masalah hubungan sosial yang sesungguhnya terjadi dalam masyarakat atau relevan dengan materi pelajaran yang sedang dibahas. Peserta didik yang bertindak sebagai pengamat juga diberikan tugas-tugas khusus.
- 2) Guru perlu memilih masalah yang penting agar bisa menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Guru harus bisa menjelaskan dengan baik dan memikat agar

---

<sup>54</sup> Djumingin, Sulastriningsih, *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*, (Makasar: Baadan Penerbit, 2011), 175.

<sup>55</sup> Taniredja, *Model Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 42.

peserta didik merasa tertarik untuk mencari solusi pada masalah itu.

- 3) Untuk memastikan pemahaman peserta didik pada peristiwa itu, guru perlu memiliki kemampuan untuk menggambarkan saat adegan berlangsung melalui sebuah cerita.
- 4) Beban atau cakupan materi pelajaran yang akan dijadikan bahan dramatisasi harus diselaraskan dengan batas waktu yang tersedia. Sehubungan dengan hal itu, diperlukan upaya agar para pemain bisa berbicara dan melakukan gerakan selaras dengan skenario atau materi pelajaran yang sudah ditentukan, tanpa keluar dari peran yang sudah diberikan.<sup>56</sup>

#### 4. Mata Pelajaran Fiqih

##### a. Deskripsi Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran fiqh adalah satu dari sekian komponen Pendidikan Agama Islam yang mempengaruhi bagaimana fiqh diperkenalkan, dipahami, diingat, dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari selaras dengan syariat Islam yang berlaku. Fiqih juga membantu menyelaraskan cara pandang individu pada kehidupan sehingga tertanam dalam hukum Islam.

Secara linguistik, fiqh adalah *al-fahm* (pemahaman), yakni mengetahui batinnya secara mendalam dan memahami secara menyeluruh. Istilah “fiqh” pada mulanya dipakai sebagai pemahaman pada Al-Qur’an, hadis, dan sejarah. Tetapi sesudah adanya spesialisasi dalam sejumlah ilmu agama, istilah fiqh hanya dibatasi pada pengertian hukum agama yang diimplementasikan pada perilaku manusia. Tetapi fiqh mengacu pada hukum-hukum aaliyah syariat yang bersumber dari dalil-dalil tafshili dan diselidiki serta ditemukan.<sup>57</sup>

Berlandaskan deskripsi di atas, bisa ditarik suatu simpulan bahwa fiqh merupakan hasil para ahli hukum mengambil kesimpulan dari hukum Allah guna memastikan hukum syariah yang berkaitan dengan perilaku akhlak yang ada dalam Al-Qur’an atau Sunnah Nabi Muhammad SAW.

Ada juga sejumlah pendapat yang memaparkan perihal deskripsi fiqh menurut istilah, yakni:

---

<sup>56</sup> Ari Yanto, “Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS”, Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. 1, No. 1, Januari (2015), 56-57.

<sup>57</sup> Lukman Zain, *Pembelajaran Fiqih*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), 3.

- 1) Abdul Wahhab Khallaf  
Berpendapat fiqh adalah “hukum-hukum syara’ yang bersifat praktis (*amaliah*) yang didapat dari dalil-dalil yang rinci.”<sup>58</sup>
- 2) Menurut A. Syafi’i Karim  
Fiqh ialah “suatu ilmu yang mempelajari syarat Islam yang bersifat *amaliah* (perbuatan) yang didapat dari dalil-dalil hukum yang terperinci dari ilmu itu.”<sup>59</sup>
- 3) Muhammad Khalid Mas’ud  
Mengemukakan “*In discussions of the nature of the law and practice what is implied by Islamic law is fiqh.*”<sup>60</sup>  
“Pembahasan yang berwujud hukum dan bersifat praktek yang dinyatakan secara tidak langsung oleh hukum Islam adalah fiqh.”
- 4) Menurut Ulama Syar’i  
“Fiqh adalah pengetahuan perihal hukum-hukum syari’ah Islam perihal perbuatan manusia yang diambil dari dalil-dalil secara rinci/detail.”<sup>61</sup>

#### **b. Tujuan Mata Pelajaran Fiqih**

Pembelajaran fiqh di Madrasah Tsanawiyah memiliki tujuan untuk memberikan bekal pada peserta didik sehingga mereka dapat:

- 1) Mengenal dan memahami pokok-pokok hukum Islam yang mengatur hukum-hukum dan amalan-amalan yang mengatur hubungan manusia dengan Allah sebagaimana dijelaskan dalam fiqh ibadah, dan hubungan manusia satu sama lain sebagaimana diatur dalam fiqh muamalah.
- 2) Menjalankan dan mengaplikasikan norma-norma hukum Islam secara tepat saat melakukan ibadah pada Allah. Pengalaman ini diharapkan bisa membangun ketaatan dalam menjalankan ibadah selaras dengan ketentuan hukum Islam.

Harapannya, pemahaman dan pengetahuan itu akan menjadi pedoman baik dalam kehidupan sosial ataupun pribadi. Tujuan dari proses pembelajaran fiqh adalah untuk membekali siswa dengan pengetahuan yang diperlukan untuk mengimplementasikan dasar-dasar hukum Islam dalam

---

<sup>58</sup> Ahmad Rofiq, *Hukum-Hukum Islam di Indonesia*, (Jakarta: Raja Garfindo Persada, 2000), 5.

<sup>59</sup> A. Syafi’i Karim, *Fiqh – Ushul Fiqih*, (Bandung: Pustaka Setia, 1997), 11.

<sup>60</sup> Muhamad Khalid Mas’ud, *Shatibi’s Philosophy of Islamic Law*, (Malaysia: Islamic Book Trust, 2000), 18.

<sup>61</sup> Muhamad Abu Zahroh, *Ushul al-Fiqih*, (Kairo: Dar al-Fikr al-Arobi), 5.

keseharian hidup, serta metode yang digunakan untuk mengamalkannya. Dengan melakukan hal itu diyakini mereka akan menjadi muslim yang taat dan memegang teguh syariat Islam secara kaffah (sempurna).

**c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih**

Ruang lingkup mata pelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah memuat regulasi hukum Islam yang mengarah pada menjaga keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah Swt dan hubungan manusia dengan sesama manusia. Ruang lingkup mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah memuat:

- 1) Aspek Fiqih ibadah memuat: ketentuan dan tata cara thaharah, shalat fardhu, shalat sunnah, dan shalat dalam keadaan darurat, sujud, adzan dan iqamah, berdzikir dan berdo'a sesudah shalat, puasa, zakat, haji dan umrah, qurban dan aqiqah, makanan, mengurus jenazah dan ziarah kubur.
- 2) Aspek Fiqih Muamalah memuat: ketentuan dan hukum jual beli, qiradh, riba, pinjam meminjam, utang piutang, gadai dan borg serta upah.<sup>62</sup>

**B. Penelitian Terdahulu**

Buku-buku dan penelitian terdahulu merupakan salah satu referensi relevan yang membantu mempersiapkan dan mengarahkan penelitian ini. Ada juga daftar penelitian terdahulu yang bisa dijadikan referensi, yakni:

1. Skripsi disusun oleh Mawaidah, Fakultas Tarbiyah Dan Pendidikan UIN Alauddin Makasar 2021 yang berjudul "Efektivitas Penerapan Metode Demonstrasi Pada Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Pokok Bahasan Shalat Jamak Qasar di Kelas VII MTs Darul 'Ulum Ath-Thahiriyah Pinrang". Penelitian itu memberikan gambaran efektivitas penerapan metode demonstrasi pada hasil belajar peserta didik mata pelajaran fiqih kelas VII.

Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian sekarang yaitu dalam objek penelitian dalam pembelajaran fiqih, implementasi pembelajarannya yang sama-sama pada mata pelajaran fiqih, dan subjeknya sama merujuk pada peserta didik tingkat MTs. Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian sekarang terletak pada pendekatan yaitu penelitian sekarang

---

<sup>62</sup> Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019, *Tentang Tujuan dan Ruang lingkup Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah (MTs)*, 29.

memakai kualitatif dan penelitian terdahulu memakai pendekatan kuantitatif.

2. Skripsi disusun oleh Muhammad Mukhorrobin, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri 2021 berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MA NU Ma’arif Kaliwungu Kudus”. Penelitian itu memberikan gambaran pengaruh metode *role playing* pada minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih.

Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian sekarang yaitu pada objek penelitian dalam mata pelajaran fiqih. Perbedaan terletak pada subjek penelitian, fokus masalah yang diteliti dan pendekatan yang dipakai. Penelitian terdahulu bersubjek pada MA NU Ma’arif Kaliwungu Kudus, penelitian terdahulu memakai pendekatan kuantitatif, serta fokus problematikkannya berfokus pada minat belajar.

3. Skripsi disusun oleh Umi Khoirin Nida, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kudus 2020, berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas VIII MTs NU Ma’rifatul Ulum Mijen Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020”. Penelitian itu memperlihatkan bagaimana penerapan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran fiqih di MTs NU Ma’rifatul Ulum Mijen Kelas VIII Tahun Pelajaran 2019/2020.

Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian sekarang terdapat pada pendekatan yaitu memakai pendekatan kualitatif, objeknya sama-sama pada mata pelajaran fiqih, dan sama-sama bersubjek pada MTs. Perbedaan penelitian terdahulu berfokus pada proses penerapannya saja.

4. Jurnal yang ditulis oleh Husnan Sulaiman dan Lyusni Anisa Dewi, Jurnal MASAGI Vol. 01; No. 01; 2022, berjudul “Implementasi Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dan Implikasinya Pada Pemahaman Siswa Pada Materi Memandikan Jenazah (Studi di Kelas IX MTsN 1 Garut)”. Jurnal itu memberikan gambaran bagaimana implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran fiqih materi memandikan jenazah kelas IX pada pemahaman siswa perihal praktik yang dilakukan.

Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian sekarang ada pada metodenya yang sama-sama memakai metode kualitatif, objeknya pada mata pelajaran fiqih, dan sama-sama bersubjek pada siswa MTs. Perbedaan penelitian terdahulu berfokus pada suatu materi saja yaitu materi memandikan jenazah.

5. Jurnal yang ditulis oleh Reza Syehma Bahtiar dan Diah Yovita Suryani, Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Volume 3 Number 1 Tahun 2019, yang berjudul “Metode *Role Playing* dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar”. Jurnal itu memberikan bagaimana prosedur penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan bercerita pengalaman kegiatan jual beli di pasar tradisional.

Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian sekarang ada pada metode yang memakai metode kualitatif, dan sama-sama membahas perihal metode *role playing* pada mata pelajaran fiqh. Perbedaan penelitian terdahulu ada pada subjek penelitiannya di Sekolah Dasar di lain sisi penelitian sekarang di MTs, penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan keterampilan bercerita.

**Tabel 2.1 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Ini Dengan Penelitian Terdahulu**

No.	Penelitian/ Asal/ Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Mawaidah, Fakultas Tarbiyah Dan Pendidikan UIN Alauddin Makasar 2021 berjudul “Efektivitas Penerapan Metode Demonstrasi Pada Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Pokok Bahasan Shalat Jamak Qasar di Kelas VII MTs Darul ‘Ulum Ath-Thahiriyah Pinrang”.	Objek penelitian dalam pembelajaran fiqh, implementasi pembelajarannya yang sama-sama pada mata pelajaran fiqh, dan subjeknya sama merujuk pada siswa MTs.	Penelitian sekarang memakai kualitatif dan penelitian terdahulu memakai pendekatan kuantitatif.
2.	Muhammad Mukhorrobin, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri 2021 berjudul “Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Pada Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh di MA NU	Objek penelitian dalam mata pelajaran fiqh.	Penelitian terdahulu pada bersubjek MA NU Ma’arif Kaliwungu Kudus, penelitian terdahulu memakai pendekatan kuantitatif, serta fokus

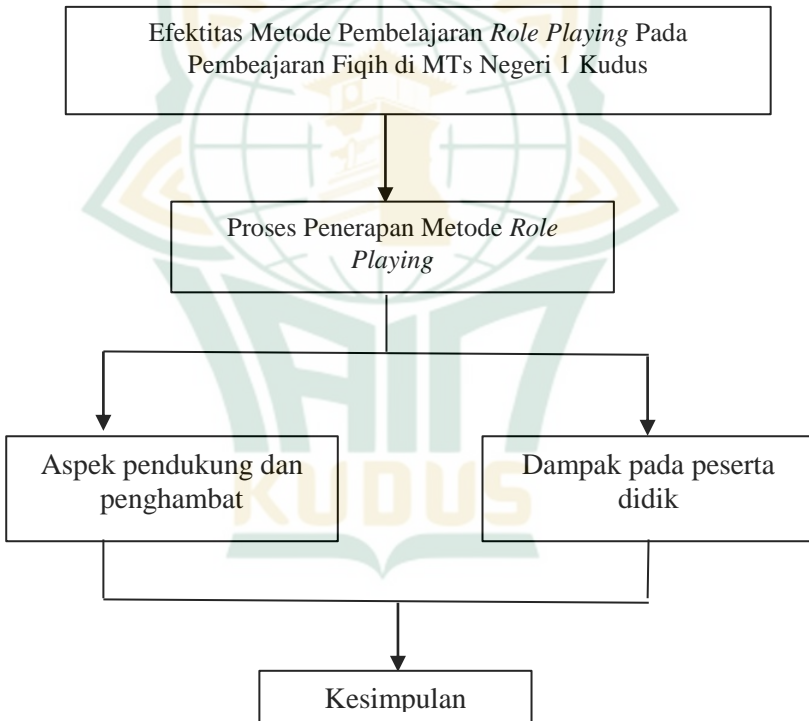
No.	Penelitian/ Asal/ Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Ma'arif Kaliwungu Kudus".		problematisannya berfokus pada minat belajar.
3.	Umi Khoirin Nida, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kudus 2020, berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas VIII MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020".	Memakai pendekatan kualitatif, objeknya sama-sama pada mata pelajaran fiqih, dan sama-sama bersubjek pada MTs.	Penelitian terdahulu berfokus pada proses penerapannya saja.
4.	Husnan Sulaiman dan Lyusni Anisa Dewi, Jurnal MASAGI Vol. 01; No. 01; 2022, berjudul "Implementasi Metode <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran Fiqih Dan Implikasinya Pada Pemahaman Siswa Pada Materi Memandikan Jenazah (Studi di Kelas IX MTsN 1 Garut)".	Metodenya yang sama-sama memakai metode kualitatif, objeknya pada mata pelajaran fiqih, dan sama-sama bersubjek pada siswa MTs.	Penelitian terdahulu berfokus pada satu materi saja yaitu materi memandikan jenazah.
5.	Reza Syehma Bahtiar dan Diah Yovita Suryani, Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Volume 3 Number 1 Tahun 2019, berjudul "Metode <i>Role Playing</i> dalam Peningkatan Keterampilan	Metode yang memakai metode kualitatif, dan sama-sama membahas perihal metode <i>role playing</i> pada mata pelajaran fiqih.	Subjek penelitiannya di Sekolah Dasar di lain sisi penelitian sekarang di MTs

No.	Penelitian/ Asal/ Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar <sup>63</sup> .		

**C. Kerangka Berfikir**

Sistem hubungan antar variabel yang disusun dari sejumlah teori yang sudah dijelaskan disebut dengan kerangka berpikir. Kerangka berpikir dikaji secara kritis dan metodis berlandaskan teori-teori yang sudah dikemukakan, sehingga menghasilkan suatu sistem hubungan antar variabel yang diteliti.<sup>63</sup>

**Gambar 2.1 Kerangka berfikir**



<sup>63</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2009), 92.