

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Profil MTs Negeri 1 Kudus

Nama	: Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kudus
NSM	: 121133190001
NPSN	: 20364173
Alamat	: Jl. Prambatan Kidul, Mijen, Prambatan Kidul, Kec. Kaliwungu, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah
Desa	: Prambatan Kidul
Kecamatan	: Kaliwungu
Kabupaten	: Kudus
Provinsi	: Jawa Tengah
Kode Pos	: 59331
E-mail	: mts_negeri_kudus@yahoo.co.id
Telepon	: 0291431777
Status	: Terakreditasi A
No.SK Pendirian	: 16 TH 1978
No. SK Izin Oprasional	: 16 TH 1978
Tahun Berdiri	: 1979 M
Kepala Madrasah	: Hj. Rodliyah, S.Ag., M.S.I.

2. Letak Geografis

Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kudus yang terletak di Desa Prambatan Kidul, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kudus memiliki lokasi yang sangat strategis untuk kegiatan pembelajaran. Terletak di dalam kompleks pendidikan dan perumahan, lingkungannya jauh dari kebisingan lalu lintas jalan raya. Akses menuju madrasah gampang dijangkau memakai kendaraan umum. Lokasi ini juga memiliki keuntungan sebab berdekatan dengan MIN Kudus, MAN 2 Kudus, SMAN 2 Kudus, SMKN 1 Kudus, SMK Ma'arif Kudus, Universitas Muhammadiyah Kudus, serta area perumahan penduduk. Dengan lingkungan yang demikian, Madrasah MTsN 1 Kudus menjadi tempat yang sangat cocok untuk pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar.⁸³

⁸³ Dokumentasi Sejarah MTs Negeri 1 Kudus, dikutip dari <https://mtsn1kudus.sch.id/post/sejarah-mts-negeri-1-kudus> pada 28 Oktober 2023 pukul 14.02 WIB.

3. Visi, Misi, dan Tujuan

a. Visi

“Terwujudnya Madrasah Berbudhi Pekerti Mulia, Berprestasi Prima, dan Berbudaya Peduli Lingkungan”

b. Misi

- 1) Merealisasikan insan yang berkarakter Islami, berakhlakul karimah mandiri, inovatif, kreatif dan kompetitif.
- 2) Merealisasikan proses pendidikan selaras dengan sistem pendidikan nasional dan keunggulan lokal.
- 3) Merealisasikan peserta didik yang berprestasi di bidang akademik dan non akademik.
- 4) Mengembangkan kemampuan bakat minat secara optimal melalui kegiatan ekstrakurikuler
- 5) Meningkatkan SDM Madrasah yang lebih berkompeten.
- 6) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan stakeholder dalam pengembangan madrasah.
- 7) Menumbuhkan budaya cinta dan kepedulian pada lingkungan.

c. Tujuan

- 1) Peserta didik bisa membaca Al Qur'an dengan baik, benar dan tahfidz Juz Amma serta surat-surat pendek.
- 2) Seluruh peserta didik menjalankan sholat wajib lima waktu dan sholat sunnah.
- 3) Peserta didik terbiasa untuk bersodaqoh.
- 4) Peserta didik terbiasa menjalankan salam, senyum, dan salim (S3).
- 5) Peserta didik naik kelas 100% secara normatif.
- 6) Peserta didik lulus UM 100 % dengan peningkatan nilai rata-rata mata pelajaran ujian madrasah.
- 7) Peserta didik lulus UN 100% dengan peningkatan nilai rata-rata mata pelajaran ujian nasional.
- 8) Peserta didik bisa meraih juara pada event/lomba akademik dan non akademik tingkat kabupaten, provinsi, dan nasional.
- 9) Peserta didik bisa melanjutkan pendidikan dan diterima di sekolah/madrasah favorit di Kudus dan sekitarnya.
- 10) Peserta didik bisa menampilkan kreatifitas seni dan olah raga pada event yang diselenggarakan oleh madrasah ataupun luar madrasah.

- 11) Peserta didik bisa mengembangkan bakat minat dalam bidang ketrampilan dan kecakapan hidup (*life skill*).
- 12) Warga madrasah memiliki sikap disiplin, jujur, kerjasama, dan akhlakul karimah.
- 13) Warga madrasah memiliki jiwa nasionalisme dan loyalitas pada madrasah.
- 14) Sumber daya manusia (SDM) madrasah memiliki kinerja yang berkompeten dan berkualitas.
- 15) Warga madrasah dan stakeholder menerapkan manajemen partisipatif dalam pengembangan madrasah.
- 16) Warga madrasah memiliki kepekaan dalam menciptakan lingkungan madrasah yang aman, tertib, sehat, bersih, asri dan indah.⁸⁴

4. Kurikulum

a. Struktur Kurikulum

Pola, desain, dan susunan mata pelajaran yang wajib diambil siswa dalam kegiatan pembelajaran dikenal dengan struktur kurikulum. Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional yang terintegrasi dengan Kurikulum Kementerian Agama dan sejalan dengan visi, misi, dan tujuan MTs Negeri 1 Kudus diadopsi oleh sekolah ini. Dalam hal ini, siswa MTs Negeri 1 Kudus akan mendapat pendidikan umum dan pengajaran yang serupa dengan yang diberikan oleh Kementerian Pendidikan Nasional di sekolah negeri, serta pengajaran agama yang serupa dengan yang diberikan oleh Kementerian Agama di madrasah.

MTs Negeri 1 Kudus menjalankan sejumlah upaya dan program yang bertujuan untuk membangun prinsip-prinsip keagamaan dan kompetensi siswa. Membaca Al-Qur'an, membaca doa dan Asmaul Husna di awal kelas, melaksanakan shalat Dzuhur berjamaah, mengamalkan salam, mengasah kemampuan khitobah, dan melakukan kegiatan ibadah lainnya adalah contoh-contoh program yang dijalankan di sekolah ini. Di lain sisi, MTs Negeri 1 Kudus juga menawarkan berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang dirancang untuk membantu siswa menemukan minat dan bakatnya.

⁸⁴ Dokumentasi Visi, Misi, dan Tujuan MTs Negeri 1 Kudus, dikutip dari <https://mtsn1kudus.sch.id/post/sejarah,-visi-dan-misi-madrasah> pada 1 November 2023 pukul 14.24 WIB.

Dengan memadukan antara Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional dan Kurikulum Kementerian Agama, serta mengembangkan program-program dan kurikulum madrasah, diharapkan bisa menciptakan individu yang cerdas, terampil, memiliki moral yang baik, serta memiliki kepribadian dan budi pekerti yang kuat.⁸⁵

b. Muatan Kurikulum

Muatan kurikulum yang diterapkan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kudus yaitu kelas VII dan VIII memakai kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan program pembelajaran intrakurikuler yang dirancang untuk membekali siswa dengan konten yang beragam dan waktu yang cukup untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan kompetensinya. Tujuan dari kurikulum ini adalah untuk mengefektifkan kurikulum sebelumnya yang terkesan sulit dan tidak mampu menyamai tingkat kompetensi siswa. Tetapi kelas IX tetap mengikuti kurikulum K13 (kurtilas). Tujuan kurikulum 2013 adalah membantu peserta didik mencapai potensi maksimalnya agar bisa hidup sebagai individu dan warga negara yang taat, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif yang mampu memberikan kontribusi positif bagi komunitas, negara, negara, dan peradaban global.

c. Pembagian Jam Mengajar MTs Negeri 1 Kudus

Kegiatan pembelajaran di sekolah berkaitan erat adanya pembuatan jadwal pelajaran untuk membantu pihak sekolah dalam mengatur siklus pembelajaran peserta didik tiap-tiap tahunnya sesuai kebijakan yang berlaku. Penyusunan jadwal sangat diperlukan pendidik dalam menjalankan kegiatan pembelajaran di sekolah. Jadwal mengajar berisi mata pelajaran beserta batasan alokasi waktu proses pembelajaran terbagi rata tiap-tiap kelas dan tingkatan jenjang kelas peserta didik untuk seluruh pendidik berlandaskan jadwal yang sudah ditetapkan. Pembagian jadwal mengajar berguna memudahkan manajemen waktu dalam proses belajar mengajar oleh pendidik dan peserta didik, menghindari jam pelajaran yang mungkin akan berbenturan dengan pendidik lainnya, serta mempermudah target tujuan rencana capaian hasil pembelajaran yang efektif.

⁸⁵ Dokumentasi Kurikulum MTs Negeri 1 Kudus, dikutip dari [https://mtsn1kudus.sch.id/post/kurikulum-mtsn-1-kudus-\(ktsp-dan-k13\)](https://mtsn1kudus.sch.id/post/kurikulum-mtsn-1-kudus-(ktsp-dan-k13)) pada 1 November 2023 pukul 14.22 WIB.

Pembelajaran yang bisa berjalan dengan efektif nantinya akan gampang menghantarkan peserta didik memahami materi yang disampaikan secara menyeluruh dan gampang untuk dipahami. Di lain sisi, tiap-tiap pendidik tentu mempunyai tuntutan perihal jumlah jam minimal yang harus diampu oleh pendidik selama satu minggu selaras dengan kebijakan sertifikasi yang berlaku. Sehubungan dengan hal itu, dibuat pembentukan susunan jadwal yang relevan dan terstruktur supaya penerapan pembelajaran di sekolah yang dijalankan bisa maksimal dan berjalan dengan efektif menciptakan keselarasan dalam pelaksanaannya. Beberapa aspek yang harus ada dalam penyusunan jadwal diantaranya, pembagian jam mengajar pendidik, jumlah rombongan belajar, jumlah ruang kelas, dan jumlah tenaga pendidik tiap-tiap mata pelajarannya. Berikut ini adalah pembagian jam mengajar para tenaga pendidik tahun akademik 2023/2024 di MTs Negeri 1 Kudus.

5. Sarana Prasarana

Sarana dan prasarana dalam pendidikan menjadi aspek yang sangat penting yang tidak bisa dipisahkan dari kualitas dan kuantitas sekolah. Berlandaskan hasil observasi yang dijalankan peneliti di MTs Negeri 1 Kudus sudah cukup baik dan memadai kegiatan peserta didik. Berikut ini beberapa sarana dan prasarana yang ada di MTs Negeri 1 Kudus diantaranya, yakni:

- a. Ruang kelas yang nyaman dan dilengkapi dengan LCD proyektor, AC bagi kelas unggulan (boarding), papan tulis dan sebagainya. Total dari semua ruang kelas yakni 33 kelas, dimana tiap-tiap tingkatan kelas memiliki 11 ruang kelas.
- b. Ruang kepala madrasah, ruang wakil kepala kurikulum, ruang guru, ruang BK dan ruang TU.
- c. Mushola dan toilet yang bersih.
- d. Ruang penunjang kegiatan pembelajaran diantaranya; perpustakaan, laboratorium IPA, laboratorium computer, lapangan basket, lapangan upacara (indoor).
- e. Ruang keterampilan dan kesenian yakni ruang studio podcast, ruang riset (Ad-dzikra corner), ruang Komunitas Seni Budaya Siswa (KSBS), sanggar belajar.
- f. Ruang meeting dan ruang aula sebagai sebagai tempat untuk pertemuan atau rapat dengan orang-orang penting.
- g. Unit Kesehatan Siswa (UKS) juga tersedia, yakni sebagai tempat pertolongan pertama jika ada peserta didik yang sakit.
- h. Koperasi, tempat parkir yang luas dan kantin.

Di lain sisi, Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kudus juga dilengkapi dengan fasilitas asrama untuk peserta didik yang disebut dengan *boarding school Asy-Syafi'iyah*. Kapasitas ruangan ini diselaraskan dengan jumlah peserta didik yang tinggal di asrama. Dengan rincian total bisa diperhatikan dalam tabel.

Tabel 4.1 Jumlah Barang dalam ruangan

Nama Barang	Jumlah
Meja	180
Kursi	242
Almari	61
AC	30
Kipas Angin	8
Komputer	116
LCD Proyektor	35
Printer	16
Papan tulis dan papan data	13

6. Struktur Organisasi

Sebagai lembaga pendidikan sudah sepatutnya memiliki susunan kepengurusan organisasi atau struktur organisasi. Struktur organisasi ini memiliki peran yang cukup sentral terutama dalam penyusunan kegiatan sekolah atau madrasah. Di lain sisi, struktur organisasi juga bisa memberikan kejelasan perihal tugas dan tanggung jawab tiap-tiap bidang yang ada dalam struktur organisasi itu. Sehingga dengan adanya bidang-bidang itu diharapkan nantinya bisa mencapai tujuan organisasi secara keseluruhan.

7. Kondisi Pendidik, Peserta didik dan Tenaga Kependidikan di MTs Negeri 1 Kudus

a. Keadaan Pendidik (Guru) dan Pegawai

Satu dari sekian komponen pendidikan yang tidak bisa terlepas dari proses belajar mengajar adalah hadirnya seorang guru. Guru dalam hal ini menjadi sosok penting terutama dalam suksesnya kegiatan belajar didalam kelas sebab dengan adanya guru kegiatan belajar mengajar bisa berjalan. Berikut adalah daftar guru yang ada di MTs Negeri 1 Kudus:

b. Keadaan Peserta Didik

Jumlah peserta didik di MTs Negeri 1 Kudus tahun ajar 2023/2024 sebanyak 1056 siswa, yang memuat kelas VII, kelas VIII, dan kelas IX.

8. Kegiatan Ekstrakurikuler

Siswa di sekolah atau universitas berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler, yang merupakan pengalaman belajar non-formal yang biasanya mereka ikuti di luar jam belajar yang dijadwalkan. Tiap-tiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga universitas menawarkan kegiatan itu. Tujuan kegiatan ekstrakurikuler adalah memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berkembang di bidang lain selain akademik, antara lain kepribadian, bakat, dan kemampuan.

Sekolah atau siswa sendiri yang menyelenggarakan kegiatan mandiri ini untuk merintis kegiatan di luar jam pelajaran sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler itu bisa memuat olahraga, seni, pengembangan kepribadian, dan kegiatan lain yang bermanfaat bagi pertumbuhan pribadi siswa. Di MTs Negeri 1 Kudus, kegiatan ekstrakurikuler meliputi:⁸⁶ ekskul pramuka, ekskul kesenian memuat qira'ah, kaligrafi, vocal/paduan suara, teater, terbang zipin, lalu ada ekskul olahraga dan beladiri pencaksilat, ekskul bakat/minat berbicara dalam kegiatan khitobah, bakat/minat menulis kegiatan mading dan majalah madrasah, bakat/minat membaca dala kegiatan tadarus Al-qur'an dan baca kitab, bakat/minat gemar mapel dalam kegiatan komputer (ICT), menjahit, elektronika, Palang Merah Remaja (PMR), Patroli Keamanan Sekolah (PKS), Kelompok Ilmiah Remaja (KIR).

B. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data penelitian merupakan pembahasan penelitian yang sudah dijalankan untuk mengidentifikasi ciri-ciri utama data yang berkaitan dengan objek penelitian. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 11 September 2023 sampai dengan 17 Oktober 2023. Berlandaskan rumusan masalah maka paparan data penelitian yaitu; (1) Bagaimana proses pelaksanaan *role playing* pada mata pelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Kudus. (2) Apa saja aspek pendukung dan penghambat guru dalam pelaksanaan metode *role playing* pada mata pelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Kudus. (3) Dampak sesudah diterapkannya metode *role playing* dalam pembelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Kudus.

Berikut merupakan deskripsi data penelitian yang sudah peneliti dapatkan, yakni:

⁸⁶ Dokumentasi Kegiatan Ekstrakurikuler MTs Negeri 1 Kudus, dikutip dari <https://mts1kudus.sch.id/post/ekstrakurikuler-> pada 1 November 2023 pukul 15.10 WIB.

1. Proses Pelaksanaan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Fiqih di MTs Negeri 1 Kudus

Penggunaan metode *role playing* dalam mata pelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Kudus dilakukan di kelas IX sebagai respons pada keadaan di mana sejumlah peserta didik terlihat bosan selama proses pembelajaran. Memilih strategi pengajaran yang tepat sangat penting untuk memastikan bahwa siswa menerima materi secara efisien dan memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini bertujuan agar peserta didik yang mempelajari fiqh tidak hanya mampu menerapkan materi secara benar dalam praktik, namun juga memiliki pemahaman teoritis terhadapnya. Penggunaan metode *role playing* diyakini bisa membantu siswa meminimalisir kejenuhan, lebih bersemangat dalam belajar, dan merasa lebih nyaman dalam belajar. Metode *role playing* diduga bisa menjadi pengganti yang cocok diimplementasikan dalam proses pembelajaran ini.

Metode *role playing* bisa dideskripsikan secara umum sebagai metode pembelajaran yang melibatkan bermain peran. Deskripsi lain muncul dari pandangan peserta didik berlandaskan pemahamannya pada metode *role playing*.

“Setahu saya, metode *role playing* itu bermain peran kak, seperti bermain sosiodrama atau mungkin kita memperlihatkan peran kita di dunia pembelajaran”⁸⁷

Proses pembelajaran memerlukan tahapan perencanaan, yang merupakan langkah-langkah penyusunan suatu program untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Guru melakukan perencanaan melalui penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media yang akan dipakai, dan juga menyiapkan bahan ajarnya.

“Yang perlu disiapkan, yang pertama RPP, media pembelajaran dan bahan ajarnya. Sebab RPP itu sangat penting ya dalam suatu pembelajaran, dan juga media pembelajaran yang akan dipakai juga, dan bahan ajar yang akan dipelajari”⁸⁸

⁸⁷ Safira Firstania Embun Callista, Wawancara oleh penulis, 17 Oktober 2023, Wawancara, Transkrip.

⁸⁸ Noor Sa'diyah, Wawancara oleh penulis, 17 Oktober 2023, wawancara, transkrip.

Metode pembelajaran dalam proses penerapannya tentu saja ada langkah-langkah yang dilakukan oleh seorang guru. Langkah-langkah yang dilakukan oleh guru yaitu memberikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi. Sesudah hal itu dilakukan langkah selanjutnya adalah guru menayangkan melalui slide, gambar, atau video untuk bahan pengamatan peserta didik, kemudian guru membentuk kelompok dan memberikan kesempatan pada kelompok-kelompok itu agar bisa menanggapi tayangan itu, selanjutnya dari kelompok itu diharapkan untuk melakukan bermain peran.

“Pembelajaran kan macam-macam metodenya ya, untuk *role playing* sendiri pertama masuk ya ada apersepsi dan nanti juga penyampaian tujuan dan juga ada motivasinya. Kemudian masuk ke langkah-langkah, yang pertama anak-anak ditayangkan untuk pengamatan terlebih dahulu lewat slide, gambar, bahkan mungkin video, kemudian siswa memberikan tanggapan, kemudian kita bisa membuat kelompok dalam arti menanggapi tayangan itu, dari kelompok itu anak-anak diharapkan untuk bermain peran.”⁸⁹

2. Aspek Pendukung dan Penghambat dalam Pelaksanaan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Negeri 1 Kudus

Guru menguraikan beberapa aspek pendukung dan penghambat yang dihadapi selama pembelajaran *role playing* saat peneliti melakukan wawancara. Beberapa aspek yang mendukung kelancaran pelaksanaan metode *role playing* di antaranya adalah semangat, antusiasme, dan keingintahuan peserta didik.

“Pendukungnya banyak ya, antusias dan semangat siswa itu satu sisi jadi aspek pendukung bagi saya, rasa ingin tau siswa.”⁹⁰

Berikutnya, guru menyampaikan aspek-aspek yang bisa menghambat kesuksesan metode *role playing*. Guru mengindikasikan bahwa beberapa kendala melibatkan waktu yang cukup lama dalam pelaksanaannya dan juga adanya keterbatasan.

⁸⁹ Noor Sa'diyah, Wawancara oleh penulis, 17 Oktober 2023, Wawancara, Transkrip.

⁹⁰ Noor Sa'diyah, Wawancara oleh penulis, 17 Oktober 2023, Wawancara, Transkrip.

“Untuk penghabatnya menurut saya ga ada sih, walaupun ada hanya bagian kecil kayak property itu bisa di siasati ya kayak harus bawa dari rumah, dan juga memerlukan waktu yang lama.”⁹¹

3. Dampak Sesudah Diterapkannya Metode Role Playing dalam Pembelajaran Fiqih di MTs Negeri 1 Kudus

Suatu metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dikatakan efektif jika peserta didik bisa memahami suatu materi yang disampaikan guru dengan memakai metode itu, membuat peserta didik itu menjadi berkembang, antusiasme peserta didik pada materi pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik MTs Negeri 1 Kudus merasa senang, antusias dan merasa memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

“Sangat memudahkan, misalnya kemarin itu ada materi khiyar, perdagangan nah misalnya ada murid yang cenderung bosan melihat tulisan-tulisan doang terus kan dia bisa memunculkan metode bermain peran itu insya Allah memudahkan murid2 yang seperti itu, sebab memudahkan memahami suatu materi dengan bermain peran.”⁹²

Safira firstani embun callista juga memaparkan perihal dia merasa senang dalam pelaksanaan proses pembelajaran memakai metode role playing:

“Senang, sebab saya bisa berdemonstrasi dengan teman2 tidak hanya cenderung menghadapi tulisan saya gitu.”⁹³

Ungkapan perihal perkembangan peserta didik sesudah proses pembelajaran memakai metode *role playing* disampaikan oleh safira firstani embun callista:

“Kemarin sesudah pembelajaran ada langan harian to, nah mungkin sesudah ulangan itu merasa lebih gampang dalam memahami materinya, sebab sudah melakukan praktik bermain perannya jadi lebih gampang memahami materi.”⁹⁴

⁹¹ Noor Sa'diyah, Wawancara oleh penulis, 17 Oktober 2023, Wawancara, Transkrip.

⁹² Safira Firstania Embun Callista, Wawancara oleh penulis, 17 Oktober 2023, Wawancara, Transkrip.

⁹³ Safira Firstania Embun Callista, Wawancara oleh penulis, 17 Oktober 2023, Wawancara, Transkrip.

⁹⁴ Safira Firstania Embun Callista, Wawancara oleh penulis, 17 Oktober 2023, Wawancara, Transkrip.

C. Analisis Data Penelitian

Pada bagian analisis data penelitian membahas perihal keterkaitan antara data yang ditemukan dilapangan baik melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan teori-teori yang relevan. Ada juga hasil dari analisis peneliti perihal efektivitas metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Kudus, yakni:

1. Analisis Proses Pelaksanaan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Fiqih di MTs Negeri 1 Kudus

Roestiyah mendeskripsikan metode bermain peran sebagai kemampuan peserta didik untuk mengambil peran atau memainkan karakter dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Pernyataan itu sejalan dengan pemahaman Safira Firstania Embun Callista perihal deskripsi perihal metode pembelajaran *role playing*.

Kelancaran suatu proses pembelajaran bisa tercapai jika semua aspek yang terkait dengan proses itu sudah dipersiapkan dengan baik sebelumnya. Seorang guru dalam melakukan tugasnya tentunya memiliki keterampilan dalam menyusun rencana pembelajaran ataupun melakukan interaksi dengan peserta didik, mengelola kelas, serta memakai sumber belajar termasuk didalamnya media pembelajaran, seperti yang sudah dijelaskan oleh peneliti di bab sebelumnya. Hal itu sejalan dengan pernyataan Noor Sa'diyah yang sudah menyiapkan RPP, media pembelajaran dan bahan ajar sebelum melakukan suatu proses pembelajaran.

Pada awal proses pembelajaran, memberikan apersepsi biasanya dipandang sebagai hal kecil yang terkadang diabaikan. Tetapi data di lapangan seringkali mengungkapkan bahwa saat siswa menghadapi problematika mendasar dalam proses pembelajaran, maka akibatnya bisa fatal. Ketidakkampuan siswa dalam memecahkan masalah atau menemukan konsep ternyata sangat mendapat pengaruh dari kurangnya persiapan saat apersepsi, yang pada akhirnya menyebabkan hilangnya tujuan pembelajaran atau jauh dari harapan.⁹⁵

⁹⁵ Fariz Pangestu Al-Muwattho, dkk, "Pengaruh Pemberian Apersepsi Terhadap Kesiapan Belajar Siswa Pada Pelajaran Akuntansi Kelas Xi SMA Islamiyah Pontianak" <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/viewFile/24076/75676575771#:~:text=Apersepsi%20memiliki%20kaitan%20yang%20erat,bagi%20siswa%20dalam%20proses%20pembelajaran.> Diakses pada 29 November 2023

Secara umum tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menyadarkan seseorang agar timbul keinginan dan kemauan untuk melakukan tindakan guna menyelesaikan suatu tugas tertentu atau mencapai suatu tujuan. Tujuan motivasi bagi seorang guru adalah untuk membangkitkan keinginan dan kemauan siswanya untuk meningkatkan hasil belajarnya guna mencapai tujuan pendidikan yang selaras dengan harapan dan kurikulum.⁹⁶

Hal diatas sejalan dengan pernyataan Noor Sa'diyah yang memberikan apersepsi dan motivasi pada peserta didiknya sebelum proses pembelajaran dimulai dengan harapan tercapainya tujuan pembelajaran.

Perencanaan yang teliti dan terstruktur dengan baik menjadi kunci kesuksesan dalam menerapkan metode *role playing*. Langkah-langkah atau proses pembelajaran juga perlu diperhatikan dengan seksama dalam implementasi metode ini.

Berlandaskan B. Uno, ada sembilan langkah yang harus dikuasai oleh seorang guru sebelum menerapkan metode *role playing*, yakni: 1) Pemanasan, 2) Memilih pemain, 3) Menata panggung, 4) Guru menunjuk sejumlah peserta didik sebagai pengamat, 5) Permainan *role playing* dimulai, 6) Guru dan peserta didik mendiskusikan permainan, 7) Permainan peran ulang, 8) Pembahasan diskusi dan evaluasi, dan 9) Pengalaman.⁹⁷ Dengan merujuk pada kesembilan langkah itu, diharapkan kelemahan dan kekurangan yang ada pada metode *role playing* bisa ditekan dan diminimalkan sehingga tidak terlalu mengganggu. Hal ini bertujuan agar penerapan metode itu bisa berjalan dengan lancar selaras dengan fungsinya dan tujuannya, terutama dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqih.

Sejalan dengan pernyataan diatas, proses pembelajaran fiqih yang dilakukan oleh Noor Sa'diyah yang menerapkan metode *role playing* di MTs Negeri 1 Kudus.

Berlandaskan pengamatan peneliti, ada sedikit perbedaan antara langkah-langkah yang dijelaskan oleh B. Uno dalam penerapan metode *role playing* dengan yang diterapkan oleh Noor Sa'diyah dalam pembelajaran Fiqih. Selanjutnya, peneliti akan menganalisis perbedaan itu untuk mendapatkan pemahaman yang lebih jelas, yakni:

⁹⁶ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1998), 73.

⁹⁷ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 26-28.

a. Pemanasan

Pada tahapan ini, guru mengenalkan dan menjelaskan problematika dengan detail serta memberikan contoh pada peserta didik. Tahap ini dilakukan pada saat guru menayangkan suatu slide, gambar, atau video sebagai gambaran awal pada peserta didik perihal materi yang akan diajarkan,

b. Memilih pemain

Guru bersama peserta didik melakukan diskusi perihal karakter dari tiap-tiap tokoh dalam skenario dan melanjutkannya dengan menentukan siapa yang akan memerankan tokoh itu. Pada tahap ini, dalam memilih pemain, guru bisa menentukan peserta didik yang dianggap cocok untuk memerankan suatu tokoh atau memberikan kebebasan pada peserta didik untuk mengusulkan dan mendeskripsikan peran yang ingin mereka mainkan.

c. Menata panggung

Pada fase ini, guru berkolaborasi dengan peserta didik untuk membahas lokasi dan cara peran itu akan dimainkan, serta kebutuhan properti yang diperlukan untuk mendukung penerapan metode ini. Guru memberikan tugas pada peserta didik untuk menyiapkan properti dan pengaturan yang bisa mendukung kelancaran pelaksanaan metode *role playing*.

d. Guru menunjuk sejumlah peserta didik sebagai pengamat

Guru memilih sejumlah peserta didik untuk menjadi pengamat, dan mereka juga ikut terlibat dalam permainan peran. Meskipun tugas utama mereka adalah mengamati, guru memberikan tanggung jawab agar mereka bisa aktif berpartisipasi dalam permainan peran, meskipun sebagai figur atau pemain pelengkap. Kegiatan ini dilakukan secara bersamaan dengan proses pemilihan pemain.

e. Permainan *role playing* dimulai

Permainan peran dijalankan secara spontan. Tahap ini dijalankan sesudah guru membuat kelompok dari sejumlah peserta didik yang ditunjuk, maka langkah selanjutnya adalah pelaksanaan permainan peran dari materi yang sudah ditayangkan sebelumnya.

f. Guru dan peserta didik mendiskusikan permainan

Bersama dengan peserta didik, guru mengadakan diskusi perihal permainan dan melakukan evaluasi pada peran yang sudah dimainkan. Selama diskusi ini, mungkin muncul saran-saran perbaikan, dan sejumlah peserta didik mungkin ingin

mengganti peran mereka. Di lain sisi, alur cerita juga bisa mengalami perubahan jika memungkinkan, sebab sifat permainan ini bersifat spontan.

g. Permainan peran ulang

Permainan ulang mengindikasikan bahwa suatu permainan peran akan dijalankan kembali dengan harapan bisa berlangsung lebih baik. Peserta didik diharapkan bisa memainkan peran mereka dengan lebih baik dan selaras dengan skenario. Meskipun demikian, dalam metode *role playing* yang diterapkan oleh Noor Sa'diyah, tidak ada pengulangan permainan itu, kemungkinan sebab jumlah materi yang banyak dan keterbatasan waktu.

h. Pembahasan diskusi dan evaluasi

Melakukan diskusi dan evaluasi yang lebih mengacu pada situasi sebenarnya, sebab saat permainan peran dijalankan, banyak peran yang mungkin di luar dugaan dan logika. Kegiatan ini mencerminkan bahwa permainan bisa diulang hingga dua kali, tetapi disayangkan bahwa keterbatasan waktu pembelajaran tidak memungkinkan untuk mengulangi *role playing*. Seharusnya, metode ini bisa diulang sekali lagi selaras dengan pandangan B. Uno yang menuturkan bahwa *role playing* bisa diulang jika hasil yang pertama belum optimal.

i. Pengalaman

Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk berbagi pengalaman mereka perihal permainan peran yang sudah dilakukan, dan proses ini dilanjutkan dengan menyusun kesimpulan. Melalui pendekatan ini, peserta didik akan memperoleh pembelajaran perihal kehidupan. Saat *role playing* atau drama berlangsung, peserta didik terlihat sangat antusias dan penuh semangat. Mereka yang tidak sedang bermain peran memiliki tugas untuk mengamati dan memahami materi yang diperankan oleh teman-teman mereka.

Penjelasan di atas menyajikan perbedaan antara penerapan metode *role playing* berlandaskan teori dengan implementasinya di MTs Negeri 1 Kudus oleh Bu Sa'diyah. Untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik, guru menugaskan mereka untuk mengerjakan soal sebelum mengakhiri pembelajaran. Soal-soal yang diberikan bersifat sederhana dan memuat pertanyaan perihal materi yang sudah dipelajari. Pendekatan ini sangat bermanfaat untuk menilai sejauh mana pemahaman peserta didik pada materi yang sudah disampaikan dan diperankan. Di lain sisi, ini juga

membantu dalam menganalisis aspek-aspek pendukung dan penghambat dalam penggunaan metode *role playing*, sehingga bisa meningkatkan efektivitasnya di masa mendatang.

Berlandaskan pernyataan B. Uno dan Noor Sa'diyah, terlihat bahwa implementasi metode *role playing* oleh Noor Sa'diyah bersama peserta didiknya memiliki sedikit perbedaan dengan teori *role playing* yang sudah dijelaskan sebelumnya. Perbedaan yang dicatat oleh peneliti adalah bahwa, menurut teori, seharusnya ada pengulangan permainan jika hasilnya dianggap kurang optimal dan dilakukan evaluasi dua kali. Tetapi, dalam pembelajaran yang dipraktikkan oleh Noor Sa'diyah, hanya ada satu sesi permainan yang langsung diikuti dengan komentar dan evaluasi, diselaraskan dengan keterbatasan waktu pembelajaran.

Secara menyeluruh, peneliti menilai bahwa cara, urutan, dan aspek utama metode *role playing* yang diterapkan oleh Noor Sa'diyah sudah selaras dengan teori yang ada. Yang menarik adalah kemampuan kreatif Noor Sa'diyah dalam mengadaptasi metode *role playing* ini selaras dengan keadaan peserta didik dan sarana prasarana yang tersedia, sehingga pembelajaran ini menjadi lebih efektif dan cocok untuk diterapkan di MTs Negeri 1 Kudus.

2. Analisis Aspek Pendukung dan Penghambat dalam Proses Pelaksanaan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Fiqih di MTs Negeri 1 Kudus

Suatu pelaksanaan proses pembelajaran, ada berbagai aspek dan aspek yang mempengaruhi tingkat kesuksesannya. Sehubungan dengan hal itu, perlu dilakukan analisis pada aspek-aspek pendukung dan penghambat dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Hal ini berlaku juga dalam penerapan metode *role playing* yang memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan.

Semua peserta didik memiliki kesempatan untuk aktif berpartisipasi dan mengembangkan bakat mereka, serta memiliki kebebasan dalam pengambilan keputusan dan berekspresi secara penuh. Skenario bisa diterapkan dalam berbagai waktu dan kondisi, memungkinkan guru untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik melalui pengamatan saat permainan berlangsung. Metode *role playing* juga bisa menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Tetapi, kekurangannya memuat ketidakaktifan peserta didik yang tidak ikut bermain, membutuhkan waktu yang cukup lama, serta memerlukan area yang luas. Di lain sisi, suara

pemain dan tepuk tangan penonton bisa mengganggu konsentrasi kelas lain.⁹⁸

Berlandaskan hal diatas bisa diketahui bahwasanya karakter peserta didik, guru, sarana dan prasarana, serta kondisi kelas yang bersih dan luas sehingga terasa nyaman saat pembelajaran berlangsung merupakan aspek yang bisa mendukung kesuksesan atau kelancaran dalam proses pelaksanaan metode *role playing*. Dalam konteks ini, peneliti sejalan dengan pendapat mereka bahwa semangat peserta didik, sikap mental, dan keterampilan guru dalam mengajar, sarana prasarana, serta kondisi kelas merupakan aspek-aspek yang mendukung kelancaran pembelajaran *role playing*.

Adanya aspek pendukung senantiasa diiringi dengan kemungkinan adanya aspek penghambat dalam suatu proses pembelajaran. Hal itu juga dialami Noor Sa'diyah saat proses pelaksanaan metode *role playing* yaitu waktu persiapan yang cukup panjang dan juga keterbatasan properti yang diperlukan dalam proses pelaksanaan metode *role playing* itu sendiri.

Tiap-tiap sesi pembelajaran, guru harus bisa mengatasi dan mencari solusi pada aspek pendukung dan penghambat yang mungkin timbul. Noor Sa'diyah, sebagai guru mata pelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Kudus, secara kreatif menyiasati keterbatasan properti dengan membawa properti yang diperlukan dari rumah peserta didik untuk mendukung pelaksanaan metode *role playing*.⁹⁹

Berlandaskan perbandingan antara uraian diatas dengan data yang sudah didapatkan maka peneliti bisa menyimpulkan bahwa aspek pendukung dan penghambat metode *role playing* berasal dari guru, peserta didik, lingkungan, dan sarana prasarana yang tersedia. Berikut adalah hasil analisisnya.

Saat menjalankan metode *role playing*, ada beberapa aspek pendukung yang mempengaruhi kelancaran proses itu. Aspek pertama adalah dari segi guru, di mana guru harus memastikan kesiapan diri sebelum memulai pembelajaran. Guru juga perlu memiliki pemahaman yang baik pada metode *role playing*, memberikan instruksi yang jelas agar peserta didik memahami peran mereka, dan menyesuaikan peran dengan karakteristik atau kompetensi peserta didik. Aspek kedua datang dari peserta didik,

⁹⁸ Jumanta Hamdayana, *Metode Pengajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), 114.

⁹⁹ Noor Sa'diyah, Wawancara oleh penulis, 17 Oktober 2023, Wawancara, Transkrip.

di mana semangat yang tinggi dan suasana yang mengasyikkan bisa membuat mereka senang dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran *role playing*. Aspek lingkungan dan sarana prasarana juga memiliki peran penting dalam mendukung kelancaran metode *role playing*. Keberadaan ruangan kelas yang cukup besar memberikan kenyamanan dan fasilitas yang memadai, termasuk properti yang dipakai, menciptakan suasana *role playing* yang mendekati keadaan riil di lapangan. Di lain sisi, penataan setting dan posisi yang baik dalam ruangan juga bisa meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran *role playing*.

3. Analisis Dampak Sesudah Diterapkannya Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Fiqih di MTs Negeri 1 Kudus

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memaparkan bahwa efektivitas adalah kemampuan untuk menghasilkan dampak yang sangat positif dan pengaruh positif (kesan, dampak). Sehubungan dengan hal itu, bisa ditarik suatu simpulan bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila mempunyai dampak yang positif, dan jika semua tujuan sudah terpenuhi maka dikatakan efektif.

Menurut data yang dikumpulkan peneliti melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama penelitian, kualitas aktivitas dan pemahaman siswa mendapat pengaruh secara positif oleh metode *role playing*. Sejalan dengan ungkapan dari Rakhmad Basuki bahwasanya peserta didik lebih aktif saat diterapkannya metode *role playing* dalam proses pembelajaran, sebab metode itu melibatkan peserta didik secara langsung untuk bermain peran, ungkapan yang sama diutarakan oleh Safira bahwasanya dia merasa lebih memudahkan dalam memahami materi, hal itu diperkuat dengan pernyataannya perihal mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dengan mudah.

Berlandaskan analisis data yang dilakukan didapat kesimpulan bahwa: 1) Proses pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Kudus yaitu perencanaan pelaksanaan dan evaluasi. Dalam tahap perencanaan, guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran, dan bahan ajar. Untuk pelaksanaan pembelajaran, guru menyampaikan materi memakai berbagai media, seperti slide, gambar, atau video. Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok dan diberikan peran masing-masing, sementara guru menyiapkan properti permainan dan menata

setting. Sesudah itu, permainan dimulai. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik pada materi yang sudah dipelajari, biasanya dengan memberikan tugas pada mereka. 2) Aspek pendukung dalam menerapkan metode role playing melibatkan guru yang harus mempersiapkan dan menguasai metode itu, di lain sisi peserta didik memberikan dukungan melalui semangat dan antusiasme mereka. Peneliti juga menemukan aspek penghambat, di antaranya adalah waktu yang dibutuhkan guru untuk persiapan pembelajaran dengan metode role playing yang cukup lama. Di lain sisi, ada kendala terkait sarana prasarana, di mana peserta didik harus menyiapkan properti tambahan untuk membuat suasana permainan lebih realistis. Tetapi, untuk mengatasi kendala biaya dan waktu, peserta didik bisa membawa properti dari rumah. 3.) Dampak sesudah diterapkannya metode *role playing* adalah memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan sehingga hal itu berpengaruh saat diberikan tugas oleh guru dengan mudah.

Meskipun ada kekurangan dan aspek penghambat dalam pembelajaran ini, penerapan metode role playing terbukti memberikan kontribusi positif pada peningkatan pemahaman peserta didik.