

BAB II KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Metode Bermain Peran (*role play*)

a. Pengertian Metode Bermain Peran (*role play*)

Bermain peran merupakan sarana memperoleh pengetahuan sekaligus menumbuhkan apresiasi, ekspresi, dan kreativitas. Hal ini dicapai dengan mengadopsi peran berdasarkan materi yang sedang dipelajari.¹ Siswa dapat belajar menerima sifat, karakter, dan pandangan orang lain dalam suasana yang tidak biasa melalui permainan peran. Melalui permainan peran, siswa dapat menggunakan sudut pandang orang lain untuk mengeksplorasi skenario umum. Bisa jadi tujuan pencarian ini adalah untuk mempengaruhi sikap dan tindakan siswa yang seharusnya bisa menghargai kepribadian orang lain. Tentu saja, hal ini sangat bermanfaat dalam menyelesaikan konflik dengan orang lain dan dapat meningkatkan ikatan atau menumbuhkan pandangan positif terhadap orang lain secara umum.²

Tujuan dari metode *role playing* adalah untuk membantu siswa memahami siapa mereka dalam lingkungan sosial, membiasakan diri dengan situasi sosial masyarakat, dan mengeksplorasi masalah yang belum terpecahkan.³ Dalam ayat 31 QS. Al-Maidah, Allah berfirman:

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيكَ كَيْفَ يُوَارِي سَوْءَةَ أَخِيهِ قَالَ يُوَارِي سَوْءَةَ أَخِيهِ
أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُوَارِي سَوْءَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ

Artinya: “Kemudian Allah mengutus seekor burung gagak menggali tanah untuk diperlihatkan kepadanya (Qabil). Bagaimana dia seharusnya menguburkan mayat saudaranya. Qabil berkata, "Oh, celaka aku! Mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, sehingga aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" Maka jadilah dia termasuk orang yang menyesal.”(QS. Al-Maidah: 31).

¹Bahaking Rama, *Teori Dan Pelaksanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam* (Makasar: Alauddin University Press, 2014).

²Een Y.Heanilah, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Media Akademi, 2015).

³Junaidah, “PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM PROSES PEMBELAJARAN Junaidah,” *Azkiya: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam* 19, no. 8.5.2017 (2022): 2003–5, www.aging-us.com.

Siswa mendapat manfaat dari metode bermain peran dalam pembelajaran karena membantu mereka memahami gagasan tentang peran, melihat bahwa ada banyak peran, dan mempertimbangkan tindakan yang mereka lakukan di sekitar orang lain. Selain itu, pengetahuan ini dapat membantu masyarakat mengadopsi perilaku pemecahan masalah yang demokratis dan sopan.

Tujuan bermain peran dalam pendidikan adalah untuk membantu siswa memahami berbagai perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain dengan menggunakan permainan untuk menyampaikan perasaan, sikap, perilaku, dan nilai-nilai. Permainan peran merupakan suatu gagasan teater yang sangat mendidik, seperti terlihat dari definisi di atas. Tujuannya adalah agar siswa tetap terlibat dan memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan guru.

b. Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran (*role play*)

Kegiatan bermain peran siswa mengambil peran dan terlibat dalam dialog pura-pura dengan orang lain. Anak-anak yang memainkan permainan semacam ini memiliki pemahaman yang lebih baik tentang diri mereka sendiri, perasaan mereka, dan orang lain di sekitar mereka.⁴

Bermain peran dalam pendidikan bertujuan untuk memecahkan masalah dengan memerankan, mendiskusikan, menganalisis, dan mendemonstrasikannya. Hal ini bertujuan melalui *role play* akan terjadi:⁵

- 1) Anak-anak berinteraksi dengan orang lain melalui peran, di mana mereka memikul tanggung jawab tertentu sesuai dengan tema pilihannya.
- 2) Melatih empati, kasih sayang, kebencian, kemarahan, kegembiraan, dan peran lainnya. Penonton secara emosional menginvestasikan dirinya dalam upaya untuk menunjukkan dengan tepat emosi yang sekarang mengganggu dan mengendalikan pemain, sementara aktor kehilangan dirinya dalam karakter yang dia gambarkan.'

⁴Deni Damayanti, *Senang Dan Bahagia Menjadi Guru PAUD* (Yogyakarta: Araska, 2018).

⁵ Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, and Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: CTSD (Center for Teaching Staff Development), 2019).

- 3) Cari tahu bagaimana perasaannya.
- 4) Dapatkan wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsi mereka.

Menurut Martinis Yamin yang ditulis dalam karyanya Syamsiah Nur dan Mardiyah menyatakan bahwa perolehan kemampuan, sikap, dan bakat dicapai melalui proses pembelajaran yang netral terhadap usia dan dimulai pada usia muda dan berlangsung hingga kematian. Perubahan perilaku seseorang sebagai akibat dari pengalaman yang diperoleh dengan mendengarkan, menyalin, membaca, dan melihat adalah cara lain untuk mendefinisikan pembelajaran.⁶

Lingkungan belajar yang efektif dan menarik harus diciptakan oleh guru. Pembelajaran melibatkan penggunaan strategi, metode, dan taktik, khususnya dalam pendidikan agama Islam (PAI). Selain itu para ahli psikologi bermain seperti Huges, Johnson, Christie & Yawkey sependapat bahwa bermain dapat memberi empat manfaat positif terhadap perkembangan diri anak, antara lain:

- 1) Mengembangkan kreativitas.

Bermain sebagai kegiatan yang membutuhkan daya imajinasi. Penalaran logika, maupun pemikiran untuk memecahkan suatu masalah. Setiap anak dituntut untuk kreativitas dalam bermain agar dapat mengimbangi kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak lain. Masing-masing individu bersikap kompetitif tetapi masih dalam kerangka pola aturan-aturan kesepakatan kelompok sosial. Oleh karena itu, kreativitas bermain harus tetap sportif, menjunjung nilai-nilai kejujuran mau mengakui kekalahan dan menerima kemenangan bermain sosial melibatkan kemampuan untuk berkomunikasi, kerjasama, menghargai dan menerima orang lain, dan menyesuaikan orang lain.

- 2) Mengembangkan keterampilan sosial.

Bermain sosial dapat melatih kemampuan untuk mengontrol diri, mengurangi sifat-sifat egois dan mengembangkan keterampilan berkomunikasi dengan orang lain. Kemampuan tersebut erat hubungannya dengan kemampuan menyesuaikan diri dengan orang lain dalam kelompok sosial.

⁶ Syamsiah Nur and Mardiah Mardiah, "Pentingnya Profesionalisme Guru Dalam Pendidikan," *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 02 (2020): 215–28, <https://doi.org/10.46963/alliqo.v5i02.245>.

3) Mengembangkan kemampuan psikomotor.

Kegiatan bermain yang banyak menggunakan keterampilan psikomotorik kasar seperti bermain sepak bola, petak umpet, gobak sodor, secara aktif kegiatan bermain tersebut menguras energi fisik dan cukup melelahkan. Kegiatan bermain tersebut dirasakan sebagai suatu kegiatan yang tidak akan membosankan, tetapi menyenangkan memberi kepuasan dan hal ini cenderung di ulang lagi di kemudian hari.

4) Mengembangkan kemampuan berbahasa.

Bermain sosial ditandai dengan interaksi antara satu orang dengan orang lain. Keterampilan sosial yang baik memerlukan kemampuan berbahasa yaitu suatu keterampilan yang membutuhkan pembendaharaan kata, mengolah kalimat dan mengungkapkan ekspresi emosi, pikiran atau pendapat kepada orang lain dalam bahasa.

5) Sebagai alat terapi untuk mengatasi permasalahan psikis.

Bermain merupakan kegiatan mengungkapkan apa yang relevan dengan ranah afektif, perasaan, emosi, pikiran, maupun konatif setiap anak. Dalam pandangan psikoanalisa klasik yang dikemukakan oleh Sigmund Freud, bermain merupakan sarana katarsis yaitu suatu kegiatan yang bermanfaat untuk mengatasi masalah-masalah konflik psikoemosional individu. Oleh karena itu, permainan ini memberi pengaruh terhadap psikoterapis bagi anak-anak yang sedang mengalami masalah secara psikoemosional.⁷

c. Pelaksanaan Metode Bermain Peran (*role play*)

Menurut Roestiyah yang ditulis Desi Angela, Dkk menyatakan bahwa prosedur pelaksanaan bermain peran adalah sebagai berikut:⁸

- 1) Mempersiapkan media, instrumen, dan naskah untuk kegiatan bermain peran.
- 2) Guru harus menjelaskan kepada siswa untuk menyajikan strategi ini, menjelaskan bahwa melalui permainan peran,

⁷ Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Tiga Tahun Pertama* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2007).

⁸ Desi Angela, Syukri, and Desni Yuniarni, "Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran," *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 66, no. 1997 (2015): 37–39, <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/Dinamika/article/view/919>.

siswa harus mampu menyelesaikan masalah hubungan sosial di dunia nyata yang muncul di masyarakat.

- 3) Guru menghadirkan sekelompok anak yang masing-masing akan mengambil peran dan mencari jawaban atas permasalahan yang sesuai dengan peran tersebut. Dan ketika diberi tanggung jawab tertentu, anak-anak lain juga menjadi penonton.
- 4) Untuk menarik perhatian siswa, guru hendaknya memilih masalah yang urgent. Pendidik dapat memberikan penjelasan yang menarik untuk mendorong anak-anak mencoba mencari tahu apa yang terjadi dengan masalah tersebut.
- 5) Biarkan anak memilih peran yang ingin mereka mainkan.
- 6) Guru harus mampu menjelaskan kejadian sekaligus menetapkan adegan agar anak dapat memahaminya.
- 7) Berikan penjelasan sebanyak-banyaknya kepada para aktor agar mereka memahami situasi, mengetahui peran utamanya, serta dapat meniru dan berkomunikasi secara efektif.
- 8) Anak-anak yang tidak berpartisipasi menjadi pengamat yang terlibat yang juga dapat mendengarkan dan memberikan saran dan kritik terhadap kegiatan yang akan dilakukan selama bermain peran.
- 9) Ketika situasi menjadi tidak terkendali, hentikan permainan peran dan mulailah percakapan umum.
- 10) Menindaklanjuti temuan diskusi, harus diadakan tanya jawab.⁹

d. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran (*role play*)

Guru menggunakan metode pembelajaran *role-playing* sebagai sarana menyajikan beberapa sudut pandang terhadap mata pelajaran yang sama sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui permainan *role-playing*. Metode bermain peran mempunyai manfaat sebagai berikut: (1) Siswa mampu menikmati permainan dan membuat penilaian, (2) Berdasarkan pengalaman yang diperoleh dari bermain game, guru dapat melihat perkembangan siswanya, (3) Siswa akan mengingat pertemuan itu dengan baik dan menganggapnya berkesan, (4) Siswa akan menganggapnya sangat menarik, dan lingkungan kelas akan menjadi hidup, (5) Menumbuhkan rasa persatuan yang kuat, (6) Mampu mengenali dan belajar dari

⁹Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012).

permainan yang siswa lakukan, dan (7) Menumbuhkan kreativitas parapendidik.¹⁰

Berikut kelemahan dari metode *role-playing*: (1) Dibutuhkan banyak waktu untuk menerapkan metode ini. (2) Ketika seorang guru memberikan instruksi yang salah dan gagal, hal itu tidak hanya menimbulkan citra negatif tetapi juga meningkatkan kemungkinan bahwa tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak akan tercapai. (3) Meskipun penggunaan metode bermain peran dalam materi pembelajaran dapat dilakukan, namun tidak semuanya sesuai untuk penggunaan tersebut.

2. Pembelajaran fiqh di MTs

a. Pengertian dan tujuan pembelajaran fiqh di MTs

Fiqh merupakan sistem atau kumpulan hukum yang mengatur bagaimana manusia hendaknya berinteraksi dengan Allah SWT (Hablum-Minallah), orang lain (Hablum-Minannas), dan makhluk lain (Hablum-Ma'al-Ghairi). Kemampuan menjalankan ibadah dan muamalah secara baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari, serta pemahaman yang akurat tentang kaidah hukum Islam, semuanya ditekankan oleh fiqh.¹¹

Pembelajaran fiqh di Madrasah Tsanawiyah berdasarkan keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor: 165 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 BAB IV Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Mata Pelajaran Bahasa Arab di Madrasah bertujuan untuk:¹²

- 1) Mengetahui pokok-pokok hukum Islam dan menguasai kaidah-kaidah serta amalan-amalan dalam melakukan hubungan manusia dengan Allah, yang dituangkan dalam fiqh ibadah, dan dengan manusia lain, yang dituangkan dalam fiqh muamalah.
- 2) Mengetahui pokok-pokok hukum Islam dan menguasai kaidah-kaidah serta amalan-amalan dalam melakukan hubungan manusia dengan Allah, yang dituangkan dalam fiqh ibadah, dan dengan manusia lain, yang dituangkan dalam fiqh muamalah.

¹⁰Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016).

¹¹ Nur Amin, "Konsep Fikih Dan Ibadah Dalam Islam," [mgmpmadrasah.com](https://www.mgmpmadrasah.com/2017/11/konsep-fikih-dan-ibadah-dalam-islam_23.html), 2017, https://www.mgmpmadrasah.com/2017/11/konsep-fikih-dan-ibadah-dalam-islam_23.html.

¹² Lukman Hakim Saifuddin, *Keputusan Menteri Agama Tentang Nomor 184 Tahun 2019*, 2019.

b. Ruang lingkup materi pembelajaran fiqih di MTs

Ruang Lingkup Fiqih diantaranya sebagai berikut:

1) Hubungan manusia dengan Allah

Siswa diajarkan bahwa jenis ibadah yang pertama dan utama adalah hubungan vertikal dengan Allah SWT. Di antara pokok bahasan yang dibahas adalah rukun Islam, Zakat, puasa, shalat, dan thaharah.

2) Hubungan manusia dengan manusia

Agar menjadi anggota masyarakat yang terhormat dan bercita-cita menjadi teladan bagi orang lain, peserta didik mendapat bimbingan dan pendidikan. Materi terdiri atas: Pinjam meminjam, sewa menyewa, jual beli, shadaqah, upah, makanan dan minuman yang halal dan haram, infak, barang titipan dan temuan.

Berdasarkan pada uraian di atas dapat dipahami bahwa peserta didik harus mengamalkan pelajaran yang diperoleh dalam mata pelajaran fiqh yang meliputi interaksi antara manusia dengan Tuhan serta manusia dengan manusia.

3. Pengertian Karakter

a. Pengertian Karakter

Menurut Pusat Bahasa Depdiknas karakter berarti jiwa, kepribadian, budi pekerti, bawaan, hati, sifat, perilaku, dan watak. Karakter biasa dimaknai sebagai cara pandang atau berperilaku seseorang yang setiap individu mempunyai ciri khas masing-masing yang digunakan untuk hidup serta berkolaborasi baik dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Manusia bisa mempunyai karakter yang bagus merupakan manusia yang bisa bertanggung jawab atas perbuatannya. Karakter dapat disebut sebagai nilai-nilai tingkah laku yang berhubungan antara manusia dengan Allah Swt, diri sendiri, lingkungan dan sesama manusia lainnya yang biasanya terwujud dalam pikiran, sikap, tata karma, estetika, adat istiadat, dan perkataan.¹³ Penerapan pendidikan karakter dalam agama Islam sudah dicontohkan oleh Rasulullah SAW, dalam diri Rasulullah SAW sudah terdapat nilai-nilai karakter baik dan mulia.

Menurut Thomas Lickona yang dikutip oleh Heri Gunawan, pendidikan karakter merupakan pendidikan yang

¹³Fitrotun Nikmah, “Implementasi Konsep At Tawasuth Ahlussunnah Wal Jama’ah Dalam Membangun Karakter Anak Di Tingkat Sekolah Dasar(Analisis Khittah Nahdlatul Ulama),” *Jurnal Tarbawi* 15, no. 1 (2018): 87–88.

berupaya untuk membentuk karakter seseorang melalui pengajaran prinsip-prinsip moral yang terwujud dalam perilakunya, seperti integritas, tanggung jawab, budi pekerti yang baik, dan menghargai hak milik orang lain danlainnya.¹⁴ Menurut Ramli yang dikutip oleh Heri Gunawan, pendidikan karakter diartikan sebagai yang mempunyai hakikat dan tujuan yang sama dengan pendidikan moral, yaitu mengembangkan kepribadian anak agar dapat tumbuh menjadi anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Oleh karena itu, pendidikan karakter dalam konteks pendidikan Indonesia merupakan pengajaran yang dalam rangka pengembangan kepribadian generasi penerus, memuat prinsip-prinsip moral yang bersumber dari budaya bangsa.¹⁵

Karakter dapat membangun individu yang lebih baik yang sesuai dengan nilai positif serta norma yang berlaku dalam masyarakat. Penerapan karakter bagi peserta didik dilaksanakan dengan maksud untuk memfasilitasi peserta didik agar menjadi individu yang mempunyai kesantunan, rasa hormat, kualitas moral yang baik, kewarganegaraan yang baik, sikap kritis serta menjadi insan yang kehadirannya dapat diterima baik dalam masyarakat.

b. Tujuan Karakter

Karakter berupaya meningkatkan kualitas dan hasil pengajaran dengan menekankan pada pengembangan akhlak dan budi pekerti luhur peserta didik sesuai dengan syarat kelulusan setiap mata pelajaran. Dengan dilaksanakannya pendidikan karakter di sekolah, diyakini siswa akan mampu menggunakan dan menyempurnakan pengetahuan yang dimiliki, menyerapnya, serta mempersonalisasikan moral dan nilai-nilai karakter sehingga tertanam dalam kehidupan sehari-hari.

Karakter dalam bidang pendidikan mengarah pada pembentukan budaya madrasah, seperti penanaman nilai-nilai yang mendasari kebiasaan, dan tradisi perilaku sehari-hari yang ditanamkan oleh semua anggota madrasah atau sekolah dan masyarakat sekitarnya. Menurut Abdul Majid yang ditulis

¹⁴Heri Gunawan, *Pendidikan Karakter: Konsep Dan Implementasi* (Bandung: Alfabeta, 2014).

¹⁵Gunawan.

kembali oleh Zulkifli Agus menyatakan bahwasannya dalam penanaman karakter mempunyai beberapa tujuan, yaitu:¹⁶

- 1) Menjembatani pengembangan serta penguatan nilai- nilai moral untuk modal dasar hidup dalam lingkungan masyarakat yang terbentuk pada perilaku peserta didik, baik saat masih berada di lingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah. Pengembangan serta penguatan pendidikan karakter ini tidak sekadar pemberian ilmu pengetahuan saja, tetapi suatu proses untuk menjadikan peserta didik lebih memahami nilai- nilai karakter yang telah diajarkan dan menerapkan pada kehidupan sehari-hari.
- 2) Dapat memperbaiki perilaku peserta didik yang tidak sesuai dengan norma-norma atau nilai-nilai yang berlaku disekolah. Penerapan pendidikan karakter ini lebih mengarah pada perbaikan perilaku negatif peserta didik. Proses penerapan pendidikan karakter ini tidak ada unsur paksaan dan hanya sebatas pada proses pedagogis, yang lebih memfokuskan pada perbaikan sikap yang disesuaikan dengan pola pikir peserta didik. Yang biasanya berbentuk suatu keteladanan yang mudah dipahami oleh peserta didik.
- 3) Membina hubungan dama dilingkungan keluarga dan masyarakat dalam hal memerankan suatu tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama- sama. Hal tersebut berarti bahwa proses penerapan pendidikan karakter yang ada disekolah harus dibarengi dengan penerapan pendidikan karakter dilingkungan keluarga dan masyarakat. Jika ada kesenjangan antarapenerapan pendidikan karakter di sekolah dan di lingkungan rumah maka pendidikan karakter tidak akan pernah berhasil, karena penerapan pendidikan karakter disekolah hanyalah sebuah cuplikan kecil dari sebuah pendidikan karakter, apabila kita lihat interaksi seorang anak lebih banyak berada di lingkungan rumah dibandingkan di lingkungan sekolah. Oleh karena itu sangat mungkin sekali apabila karakter anak terbentuk dilingkungan rumah. Maka diperlukannya kerjasama antara keluarga serta sekolah dalam hal membentuk karakter yang baik untuk anak.¹⁷

¹⁶ Zulkifli Agus, “Pendidikan Karakter Menurut Abdul Majid Dan Dian Andayani Dalam Perspektif Islam,” *Jurnal Kajian Pendidikan Islam* 2 (2023): 279–90, <https://doi.org/10.58561/jkpi.v2i1.56>.

¹⁷ Abdul Majid, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012).

c. Fungsi Karakter

Menurut Zubaedi fungsi karakter mempunyai tiga fungsi utama, yaitu:¹⁸

- 1) Peran membangun dan mengembangkan potensi, atau bagaimana pendidikan karakter membantu siswa mencapai potensi maksimalnya dan menjadi pemikir yang bermoral, merupakan salah satu fungsi utamanya.
 - 2) Fungsi perbaikan dan penguatan, yang menyatakan bahwa pendidikan karakter berfungsi untuk menjadikan masyarakat, keluarga, sekolah, dan pemerintah menjadi lebih baik dan kuat sehingga dapat memikul tanggung jawab dan bekerja sama untuk membantu warga negara mencapai potensi maksimalnya dan membantu negara menjadi lebih baik yang mandiri, maju, dan sejahtera.
 - 3) Fungsi penyaring, pendidikan karakter mempunyai kemampuan untuk membedakan budaya-budaya yang tidak sesuai dengan nilai dan karakter suatu negara dengan budaya negara lain.¹⁹
- d. Nilai-nilai Pembentuk Karakter.

Dalam penerapan karakter di sekolah terdapat beberapa nilai-nilai yang harus ditanamkan pada peserta didik. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional nilai-nilai karakter yang harus diterapkan kepada peserta didik itu jumlahnya ada delapan belas. Dengan adanya pendidikan karakter ini semoga peserta didik dapat secara mandiri menggunakan pengetahuannya, mendalami, serta menanamkan akhlak mulia dan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Berikut penjelasan mengenai nilai-nilai pembentuk karakter:²⁰

1) **Religius**

Sikap religius adalah sikap yang berkaitan dengan hal-hal spiritual. Etika serta moral dapat dipupuk dalam kegiatan religius.²¹ Kegiatan religius memang penting diterapkan pada peserta didik. Kegiatan religius yang dapat diterapkan kepada

¹⁸ M.Pd. Dr. Zubaedi, M.Ag., *Desain Pendidikan Karakter*, IV (Jakarta: Kencana, 2015).

¹⁹ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter : Konsep Dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2011).

²⁰ Mardiah Baginda, "Nilai-Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah," *Jurnal Ilmiah Iqra'* 10, no. 2 (2018): 1–12, <https://doi.org/10.30984/jii.v10i2.593>.

²¹ Syamsul Kurniawan, *Pendidikan Karakter: Konsep Dan Implementasinya Secara Terpadu Di Lingkungan, Sekolah, Perguruan Tinggi Dan Masyarakat* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013).

peserta didik yaitu melaksanakan ibadah di tempat ibadah masing-masing, berdoa, melaksanakan kegiatan agama sesuai dengan agamanya masing-masing, dan merayakan hari raya keagamaan sesuai dengan agamanya masing-masing.

2) **Toleransi**

Toleransi adalah suatu bentuk refleksi dari perilaku hormat, yang biasanya ditunjukkan dengan sikap menghargai perbedaan Perilaku atau sikap toleransi umumnya muncul saat adanya perbedaan pendapat, biasanya perbedaan tersebut tidak sesuai dengan keinginan kita, tetapi kita harus menghargai sekaligus menghormati perbedaan tersebut. Sikap toleransi dapat juga diartikan sebagai perilaku yang tidak memaksakan kehendak kepada orang lain, dan menghargai orang lain yang berbeda pendapat dengannya.

3) **Jujur**

Jujur mempunyai arti suatu sikap yang terbuka dan konsisten mengenai apa yang dikatakan dan yang dilakukan. Kejujuran sama halnya dengan kesabaran dan keikhlasan, karena hal tersebut mudah untuk dikatakan tetapi dalam implementasinya membutuhkan kesadaran. Yang dapat dilaksanakan oleh pihak sekolah dalam menanamkan sikap jujur ini yaitu dengan adanya kantin jujur. Kantin jujur merupakan tempat yang digunakan untuk makan dan minum disekolah, dengan adanya kantin jujur ini bertujuan agar peserta didik terlatih jujur dalam hal mengambil makanan maupun minuman yang dibeli. Dengan adanya kantin jujur menjadi salah satu parameter dalam menilai sikap jujur pada peserta didik.

4) **Kerja Keras**

Kerja keras biasa diartikan sebagai semangat dalam belajar, semangat dalam hal bekerja serta tidak bermalasan. Kerja keras adalah sikap yang menampakkan upaya bersungguh-sungguh dalam hal melaksanakan dan menyelesaikan sesuatu pekerjaan. Kerja keras dapat juga diartikan sebagai semangat, pantang menyerah serta diikuti dengan keyakinan yang kuat untuk berhasil dan mencapai cita-cita.

5) **Disiplin**

Sikap disiplin merupakan keadaan yang terbentuk melalui suatu proses dan serangkaian sikap yang menampakkan nilai-nilai kepatuhan, kesetiaan, ketaatan dan ketertiban terhadap suatu peraturan. Sikap disiplin dapat membentuk peserta didik agar tidak mudah putus asa terhadap sesuatu yang

telah dicapai, dengan cara mengembangkan ketrampilannya serta bekerja sesuai dengan manajemen waktu.

6) Mandiri

Mandiri merupakan suatu bentuk kerja keras dalam mengerjakan suatu pekerjaan, khususnya untuk peserta didik bekerja keras dalam hal belajar, melakukan segala hal secara mandiri dan tanpa bergantung kepada orang lain.

7) Kreatif

Kreatif merupakan suatu sikap kompeten dalam hal mengerjakan sesuatu, mendapatkan cara praktis dalam menyelesaikan pekerjaan, dan tidak meniru karya orang lain.

8) Demokratis

Demokratis dapat diartikan sebagai cara bersikap, cara berpikir, serta bertindak yang menganggap sama antara hak dan kewajiban. Sikap yang menunjukkan demokratis yaitu sikap yang menjamin tegaknya suatu keadilan dan mengadakan pergantian pemimpin secara sistematis.

9) Rasa Ingin Tahu

Peserta didik memang harus semestinya mempunyai karakter rasa ingin tahu yang tinggi. Dengan mempunyai karakter rasa ingin tahu yang tinggi, peserta didik akan memiliki keinginan untuk terus belajar serta mencari penjelasan disetiap kejadian yang telah terjadi.

10) Cinta Tanah Air

Cinta tanah air merupakan rasa menghargai, rasa menghormati, rasa kebangsaan, rasa memiliki, dan ketaatan seseorang terhadap negaranya, yang biasanya terlihat dari sikap melindungi serta menjaga tanah airnya, sikap rela berkorban demi kepentingan negaranya, dan melestarikan budaya yang ada dinegaranya

11) Semangat Kebangsaan

Rasa semangat kebangsaan merupakan suatu cara dalam bertindak. berpikir serta dalam berwawasan dimana lebih mementingkan kepentingan bangsa dan negara dibandingkan kepentingan pribadi. Semangat kebangsaan ini dapat disebut sebagai suatu bentuk keterkaitan individu dengan tanah air dan adat istiadat leluhur.

12) Cinta Damai

Cinta tanah air merupakan suatu rasa memiliki, rasa menghargai, rasa kebangsaan, rasa menghormati yang dimiliki oleh seseorang pada tanah airnya, yang biasanya dapat terlihat dari sikap membela tanah airnya, rela berkorban untuk tanah

airnya, melindungi dan menjaga tanah airnya, dan mempunyai rasa cinta terhadap adat istiadat serta budaya yang ada di negaranya.

13) Menghargai Prestasi

Sikap menghargai prestasi berarti suatu tindakan atau sikap yang dapat mendorong individu dalam menghasilkan suatu karya yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara serta menghormati, mengakui keberhasilan orang lain.

14) Komunikatif atau Bersahabat

Komunikatif atau bersahabat merupakan suatu perbuatan yang memperlihatkan senang bergaul dan bekerja sama dengan orang lain. Biasanya tercermin seorang guru yang mengucapkan salam (bagi umat Islam) dan menyapa peserta didiknya.

15) Gemar Membaca

Gemar membaca merupakan suatu sikap atau kebiasaan dalam menyediakan waktu untuk membaca suatu bacaan yang mempunyai banyak manfaat pada dirinya.

16) Tanggung Jawab

Sikap tanggung jawab merupakan sikap seseorang dalam melaksanakan tugas ataupun pekerjaan dengan sepenuh hati, berusaha keras dalam mencapai hasil yang maksimal, serta dapat berdisiplin dalam melaksanakan pekerjaan.

17) Peduli lingkungan

Peduli dengan lingkungan sekitar yaitu ikut dalam hal merawat lingkungan sehingga menjadikan lingkungan menjadi bersih, sehat, rapi dan asri.

18) Peduli sosial atau kerja sama

Sikap peduli sosial yaitu suatu sikap yang selalu peduli dengan lingkungan, orang sekitar, dengan kata lain yaitu suatu sikap yang selalu memberikan bantuan kepada orang lain yang membutuhkannya.

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil pencarian penelitian terdahulu, peneliti belum menjumpai karya skripsi yang sama dengan yang peneliti ajukan. Namun, peneliti menemukan karya skripsi atau jurnal yang berkaitan dengan judul skripsi yang akan diteliti peneliti. Karya tersebut antara lain :

1. Jurnal penelitian yang disusun oleh Abdul Waris “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Fiqih

Materi Shalat Berjamaah Pada Siswa Kelas VII MTs Noor Iman Samarinda”²²

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa Penerapan metode *role playing* pada siswa kelas VII MTs Noor Iman Samarinda terdiri dari tiga tahapan yaitu tahapan satu persiapan dan instruksi, tahapan dua tindakan dramatik dan diskusi, dan tahapan tiga evaluasi bermain peran. Persamaan antar penelitian peneliti adalah sama menggunakan metode penelitian kualitatif dan membahas pembelajaran bermain peran (*role play*). Sedangkan perbedaan dengan penelitian peneliti adalah fokus Penelitian tentang pembelajaran *role playing* mata pelajaran fiqh materi shalat, sedangkan penelitian peneliti tentang metode bermain peran (*role play*) pada pembelajaran fiqh dalam meningkatkan pendidikan karakter.

2. Skripsi yang disusun oleh Ridwan “Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas IX H MTs Darul Huda Mayak”²³

Hasil penelitian memperlihatkan dalam proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, terjadi perubahan- perubahan aktivitas siswa, yaitu para peserta didik menjadi lebih leluasa dalam pembelajaran serta mereka ikut berdiskusi dengan teman kelompoknya. Selain itu, tingkat keaktifan siswa juga mengalami kenaikan. Persamaan antar penelitian peneliti adalah sama membahas pembelajaran bermain peran (*role play*). Sedangkan perbedaan dengan penelitian peneliti adalah peneliti menggunakan metode kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Fokus Penelitian tentang metode *role playing* dalam meningkatkan keaktifan siswa, sedangkan penelitian peneliti tentang metode bermain peran (*role play*) dalam meningkatkan pendidikan karakter siswa.

3. Skripsi yang disusun oleh Muhammad Sofyan “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Muamalah Melalui Penerapan

²²Abdul Waris, “Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Shalat Berjamaah Pada Siswa Kelas VII MTs Noor Iman Samarinda,” *Jurnal Taarbiyah & Ilmu Keguruan* 1, no. 1 (2019).

²³Ridwan, “Implementasi Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas IX H MTs Darul Huda Mayak Tahun 2021” (IAIN Ponorogo, 2021).

Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas IX di MTs Baitis Salmah Ciputat”.²⁴

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX-A pada mata pelajaran Fiqih Muamalah yang dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar pada setiap siklusnya. Selain itu, siswa juga lebih aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran dengan dilibatkan langsung dalam proses penyampaian materi sehingga siswa cenderung lebih mudah memahami materi penjelasan dari gurunya dengan merasa senang. Persamaan antar penelitian peneliti adalah sama membahas pembelajaran bermain peran (*role play*) Sedangkan perbedaan dengan penelitian peneliti adalah peneliti menggunakan metode kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Fokus Penelitian tentang upaya meningkatkan hasil belajar fiqih muamalah melalui penerapan metode *role playing*, sedangkan penelitian peneliti tentang metode bermain peran (*role play*) mata pelajaran fiqih dalam meningkatkan pendidikan karakter siswa.

4. Jurnal penelitian yang disusun oleh Risda Hanum “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Fiqih Melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas XI PK 1 MAN 2 Kota Padang”.²⁵

Berdasarkan hasil belajar siswa Kelas XI PK 1 MAN 2 Kota Padang ditemukan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran fiqih masih sangat rendah. Rata-rata hasil belajar siswa masih berada di bawah KKM. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan mendapatkan informasi tentang upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran fiqih melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) di Kelas XI PK 1 MAN 2 Kota Padang. Persamaan antar penelitian peneliti adalah sama membahas pembelajaran bermain peran (*role play*). Sedangkan perbedaan dengan penelitian peneliti adalah peneliti menggunakan metode kualitatif sedangkan penelitian ini

²⁴Muhammad Sofyan, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Muamalah Melalui Penerapan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas IX Di MTs Baitis Salmah Ciputat Tahun 2019” (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019).

²⁵Risda Hanum, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Fiqih Melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas XI PK 1 MAN 2 Kota Padang,” *Jurnal Pendidikan & Konseling* 5, no. 2 (2023).

menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Fokus Penelitian tentang metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian peneliti tentang metode bermain peran (*role play*) dalam meningkatkan pendidikan karakter siswa

5. Jurnal penelitian yang disusun oleh Afaf Wafiqoh Nusaibah,dkk. “Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Membentuk Akhlakul Karimah Peserta Didik Era Milenial ”.²⁶

Penerapan metode *role playing* pada siswa kelas VII MTs Noor Iman Samarinda terdiri dari tiga tahapan yaitu tahapan satu persiapan dan instruksi, tahapan dua tindakan dramatik dan diskusi, dan tahapan tiga evaluasi bermain peran. Persamaan antar penelitian peneliti adalah sama membahas pembelajaran bermain peran (*role play*) dan sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaan dengan penelitian peneliti adalah Fokus Penelitian tentang metode pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran akidah akhlak untuk membentuk akhlakul karimah peserta didik era milenial, sedangkan penelitian peneliti tentang metode bermain peran (*role play*) mata pelajaran fiqih dalam meningkatkan pendidikan karakter siswa.

C. Kerangka Berfikir

Guru merupakan sumbu utama dalam pendidikan, salah satunya yaitu penentu kemajuan bangsa dan negara, guru juga mempunyai tugas untuk membimbing serta mengajar peserta didik agar mempunyai pengetahuan yang luas dan mempunyai ketrampilan yang sesuai dengan bidangnya. Selain itu, guru juga mempunyai tanggung jawab untuk mendidik dan membentuk karakter peserta didik agar mempunyai tingkah laku dan sikap yang baik dilingkungan sekolah maupun dalam lingkungan masyarakat. Fungsi seorang guru adalah membimbing, membina, dan mengarahkan siswanya. Dalam hal membimbing, membina, mengarahkan peserta didik untuk meningkatkan pendidikan karakter khususnya dalam mata pelajaran fiqih,disini guru dapat menerapkan metode bermain peran(*role play*).

Metode bermain peran mempunyai kualitas unik yang membedakannya dari strategi pengajaran lainnya. Secara khusus, siswa diajarkan materi melalui penggunaan kisah yang didramatisasi.

²⁶Afaf Wafiqoh Nusaibah et al., “Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Membentuk Akhlakul Karimah Peserta Didik Era Milenial,” *Tarlim : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.32528/tarlim.v4i2.5146>.

Perlu diketahui bahwa pokok bahasan fiqh berbeda dengan disiplin ilmu lain dalam beberapa hal. Materi tentang hukum syariah atau aturan-aturan dalam beribadah dan muamalah yang dibahas dalam topik fiqh bersumber dari Al-Qur'an dan hadits. Siswa harus mampu memahami baik teori maupun amaliyah (praktik) yang terkandung di dalamnya. Dalam penerapan metode bermain peran (*role play*) dapat membantu guru dalam menanamkan nilai religius, nilai sosial kemasyarakatan, dan nilai keagamaan pada mata pelajaran fiqh. Dengan penanaman nilai-nilai tersebut diharapkan dapat meningkatkan pendidikan karakter peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka berfikir

