

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sadar, disengaja, dan penuh tanggungjawab oleh orang dewasa kepada anak sehingga muncul interaksi dari keduanya supaya anak mencapai kedewasaan yang diinginkan serta berlangsung terus menerus.<sup>1</sup> Tujuan pendidikan secara umum adalah pendidikan sebagai petunjuk, peuntun, dan pembimbing, untuk peserta didik supaya bisa tumbuh, bersaing, dan mempertahankan kehidupannya sesuai dengan potensi dan konsep diri yang sebenarnya.<sup>2</sup> Pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses kegiatan belajar mengajar. Dalam prosesnya, guru memiliki peran penting dalam menumbuh kembangkan potensi yang dimiliki peserta didik.

Guru merupakan salah satu hal terpenting dalam pendidikan, sampai saat ini guru masih berpusat dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Guru masih dianggap sebagai orang yang serba bisa yang bertugas memfasilitasi, memonitor dalam ilmu pengetahuan.<sup>3</sup> Sementara peserta didik diposisikan sebagai obyek pembelajaran. Guru merupakan salah satu media guna mengatasi problematika peserta didik dan meningkatkan kualitas pendidikan bangsa. Menguasai berbagai strategi dari mulai pendekatan, metode dan teknik merupakan keharusan bagi seorang guru.

Di dalam lingkup pendidikan, guru merupakan perantara ilmu dan pengetahuan. Guru dapat mengartikan ilmu pengetahuan menjadi paket informasi yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat dengan mudah menyerapnya. Guru juga menciptakan pelajaran yang kreatif supaya ilmu

---

<sup>1</sup> Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), 70.

<sup>2</sup> Dedi Mulyasa, *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 5.

<sup>3</sup> Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 2.

pengetahuan menjadi sesuatu yang menarik.<sup>4</sup> Strategi pendidikan diartikan sebagai perencanaan untaian kegiatan termasuk penggunaan metode serta pemanfaatan sumber daya dalam pembelajaran. Strategi disusun agar tercapai tujuan pembelajaran.<sup>5</sup> Maka dari itu, sebelum menentukan strategi diperlukan rumusan tujuan yang jelas supaya dapat diukur tingkat keberhasilannya.

Pembelajaran merupakan kegiatan membelajarkan peserta didik dinilai dari perubahan perilaku dan meningkatkan pengetahuan serta pengalaman pada peserta didik.<sup>6</sup> Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang disusun untuk mendukung kegiatan belajar peserta didik dengan memperhatikan kejadian eksternal yang berperan pada rangkaian kejadian internal yang berlangsung pada peserta didik. Dalam proses pembelajaran seorang guru dituntut untuk mengetahui dan menguasai materi yang diajarkan serta harus mampu mengelola proses pembelajaran.

Beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu adalah pola interaksi antara peserta didik dengan guru, sumber belajar serta metode yang digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung. Metode yang sesuai dalam pembelajaran akan membantu guru dalam menyampaikan materi, sehingga peserta didik lebih memperhatikan dan mencapai hasil optimal. Perhatian peserta didik berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan pembelajaran dari materi yang akan disampaikan oleh guru. Dalam mengajar, guru perlu menemukan cara lain yang lebih efektif dan efisien agar peserta didik mampu mengerti dan menyimpan memori materi pelajaran dengan lebih baik. Guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan suasana kelas atau agar dapat meningkatkan informasi. Guru perlu berusaha mengatur lingkungan belajar agar bergairah atau menarik bagi peserta didik.

---

<sup>4</sup> Beni S. Ambarjaya. *Model-Model Pembelajaran Kreatif*, (Bandung : Tinta Emas, 2008), 5.

<sup>5</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), 186.

<sup>6</sup> M. Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar Dan Pembelajaran (Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional)*, (Yogyakarta: Teras, 2012), 8.

Proses belajar mengajar tidak bisa meninggalkan metode. Metode mempunyai peran yang sangat besar dalam proses pembelajaran. Guru wajib selalu menggunakan metode saat mengajar. Metode yang diterapkan juga harus sinkron dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dalam menggunakan metode pembelajaran, guru harus mempertimbangkan faktor kesesuaian antara metode pembelajaran dengan tujuan, materi, kondisi peserta didik, kemampuan guru, sumber dan fasilitas, serta situasi dan suasana pembelajaran juga waktu yang ada. Oleh sebab itu, guru harus bisa memilih metode pembelajaran yang dianggap mampu membelajarkan peserta didik menjalani proses pembelajaran yang dilakukan agar tujuan pembelajaran bisa terlaksana serta hasil belajar pun diharapkan bisa ditingkatkan. Guru dapat menentukan metode pembelajaran dengan memperhatikan tujuan dan materi yang disampaikan.

Menyusun pengalaman belajar peserta didik adalah hakikat strategi pembelajaran. Dalam pendidikan, metode digunakan sebagai cara untuk merealisasikan strategi pembelajaran yang sudah ditentukan. Dapat dijelaskan pula bahwa metode yaitu pengimplementasian rencana yang dirangkai dalam kegiatan yang nyata supaya tujuan yang sudah disusun dapat terlaksana dengan optimal.<sup>7</sup> Berbeda dengan metode, strategi adalah cara yang akan digunakan guru untuk memilih kegiatan pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran. Sedangkan metode yaitu cara yang akan digunakan guru yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk menggapai tujuan dan materi pembelajaran.

Tugas utama sebagai guru adalah memudahkan pembelajaran peserta didik. Untuk itu, guru tidak hanya harus bisa menyediakan suasana belajar yang harmonis dan menarik, namun juga bisa membuat pembelajaran yang berkesan. Hal ini berarti bahwa guru harus membuat suasana pembelajaran yang dapat menarik minat para peserta didik.<sup>8</sup> Saat pembelajaran, guru sering kali dihadapkan dengan pelajar yang berbeda dari segi kemampuan peserta didik. Oleh sebab itu kepakaran guru dalam menentukan metode pembelajaran sangat diperlukan.

---

<sup>7</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan desain sispem pembelajaran*, (Jakarta: Kencana), 187.

<sup>8</sup> Hamzah B. uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, ( Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 213.

Selain berpotensi merangsang peserta didik untuk belajar secara aktif, metode pembelajaran juga bisa menjabarkan ide, dan berusaha menarik hati peserta didik serta bisa menciptakan pembelajaran yang berarti.

Pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang memperhatikan keseimbangan yang bersifat menyenangkan dan juga memberikan kesempatan untuk mengembangkan rasa ingin tahu seluas-luasnya demi menguasai kompetensi tertentu.<sup>9</sup> Pembelajaran yang menarik bukan sekedar menyenangkan tanpa terget dan tujuan, akan tetapi ada sesuatu hal yang ingin dicapai yaitu pengetahuan dan ketrampilan baru. Untuk itu pembelajaran yang menarik adalah sebagaimana yang diharapkan peserta didik, guru mesti bisa memberikan fasilitas kepada peserta didik agar dapat berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dengan cara yang mudah, tetapi tetap menyenangkan.<sup>10</sup> Dengan pembelajaran tersebut, peserta didik bisa lebih termotivasi dan juga aktif dalam belajar, karena tidak akan cepat merasa bosan. Selain itu, mereka juga bisa belajar dengan suasana yang menyenangkan, penuh semangat, gembira serta percaya diri menyampaikan pendapat secara terbuka.

Menjadi seorang guru maka akan dituntut pula mengembangkan cara-cara baru, yang bervariasi, inovatif dan kreatif. Guru merupakan pengelola kegiatan pembelajaran sebagai faktor kunci keberhasilan dalam pelaksanaan. Pembelajaran yang menarik sangat diharapkan oleh peserta didik untuk selalu bisa disajikan oleh guru dalam setiap pertemuan. Pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang memperhatikan keseimbangan yang bersifat menyenangkan dan juga memberikan kesempatan untuk mengembangkan rasa ingin tahu seluas-luasnya demi menguasai kompetensi tertentu.<sup>11</sup>

Selama ini, peserta didik sudah belajar lebih banyak menerima materi pelajaran, namun jarang diajarkan bagaimana

---

<sup>9</sup> Erwin Widiasworo, *Strategi Dan Metode Mengajar Peserta Didik di Luar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, inspiratif dan komunikatif*, (Yogyakarta: ar-ruzz media, 2017), 17.

<sup>10</sup> Erwin, *Strategi Dan Metode Mengajar Peserta Didik di Luar*, 18.

<sup>11</sup> Erwin Widiasworo, *Strategi Dan Metode Mengajar Peserta didik Di Luar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, inspiratif dan komunikatif*, (Yogyakarta: ar-ruzz media, 2017), 17.

cara belajar yang baik dan menarik. Diakui atau tidak, pada zaman modern ini sebagian besar pada pembelajaran Fiqih yang terjadi selama ini, guru masih memakai metode biasa atau sederhana, berupa ceramah yang hanya berpusat pada guru, sedangkan peserta didik hanya dijadikan obyek bukan sebagai subyek. Selain itu, kebanyakan guru hanya mengutamakan materi pembelajaran. Hal ini cenderung dapat membuat peserta didik merasa jenuh dalam memahami suatu materi karena terkesan kaku serta monoton sehingga terkesan membosankan dan berdampak pada rendahnya prestasi belajar.

Pada kenyataannya masih terdapat peserta didik yang cenderung pasif hanya mendengarkan dalam pembelajaran, gaduh, tidak mau bertanya meski mereka tidak memahami materi. Peserta didik tidak fokus pada pelajaran yang diajarkan oleh pendidik, sehingga hasil pembelajaran tidak seperti yang diharapkan. Sedangkan mata pelajaran Fiqih termasuk dalam mata pelajaran PAI yang berhubungan dengan ibadah dalam berbagai aspeknya dari hubungan dengan Allah, manusia dengan sesamanya, yaitu hubungan keluarga, orang lain yang berdampak pada tingkat pemahaman ibadah peserta didik sehari-hari, sehingga penggunaan berbagai metode serta media sangat diperlukan dalam menyampaikan pembelajaran Fiqih.

Hasil observasi pendahuluan di MTs NU Ma'rifatul Ulum sebelumnya diperoleh data bahwa guru mata pelajaran fiqih selalu berusaha menghidupkan suasana belajar mengajar. Para guru melakukan berbagai inovasi metode dalam pembelajaran yang salah satunya dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran). Metode ini merupakan metode pembelajaran yang melibatkan interaksi beberapa peserta didik tentang suatu tema dan situasi. Peserta didik memerankan tokoh yang sesuai dengan naskah atau dialog yang disiapkan oleh guru, dan mereka berinteraksi dengan lainnya melakukan peran terbuka. Dengan metode pembelajaran ini, guru akan mampu mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik selain kognitif karena melalui *role playing* peserta didik dilibatkan juga perasaannya saat memerankan sesuatu.

Melalui metode *role playing*, diharapkan peserta didik bisa memaknai serta merasakan apa yang mereka lakukan, dan juga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran Fiqih, sehingga tercapai hasil yang diinginkan

dalam pembelajaran. Selain itu, metode ini bisa meningkatkan pemahaman mereka agar lebih cepat merespon materi pembelajaran yang diberikan. Hal itu dilakukan untuk membuat suasana belajar menjadi menarik agar peserta didik tidak merasa jenuh.

Metode *role playing* diterapkan oleh guru mata pelajaran Fiqih untuk diaplikasikan di kelas VIII salah satunya pada materi pelajaran Zakat. Fiqih sebagai mata pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda dari mata pelajaran yang lain. Materi Fiqih memuat pedoman praktik tentang hukum-hukum ibadah dan muamalah. Selain itu diharapkan setelah mempelajari fiqih, peserta didik diharapkan dapat mengimplementasikan hasil belajar mereka di dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk praktik nyata. *Role Playing* pada materi Zakat agar peserta didik memiliki pengalaman belajar yang berkesan sebelum mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Penerapan metode *role playing* ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional. Hal itu dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata pencapaian KKM peserta didik di materi zakat. Walaupun ada kelemahan dan faktor penghambat dalam pelaksanaannya, namun dapat dicarikan solusi terbaik sehingga metode *role playing* ini dapat digunakan sebagai sarana untuk mencapai prestasi belajar yang komprehensif.

Berdasarkan kondisi tersebut, menarik untuk dikaji tentang penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran zakat di Kelas VIII MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus dengan judul "**Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas VIII MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020**".

## B. Fokus Penelitian

Tiga aspek fokus dalam penelitian ini, yaitu pelaku (*actor*), tempat (*place*), dan aktifitas (*activity*). Berikut uraiannya:

1. Pelaku dalam penelitian ini yaitu guru pengampu pelajaran Fiqih dan peserta didik kelas VIII yang akan menjadi subyek pembelajaran.

2. Tempat merupakan tempat penelitian itu dilakukan, yaitu di MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus yang melakukan metode pembelajaran *role playing*.
3. Aktifitas merupakan kegiatan yang akan diamati oleh peneliti yaitu kegiatan pembelajaran fiqih dengan pokok bahasan di bab zakat dengan menerapkan metode *role playing* di MTs NU Ma'rifatul Ulum di kelas VIII. Penelitian ini akan mengamati mulai dari guru mengawali pembelajaran hingga selesainya pembelajaran dengan metode *role playing*.

#### C. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas VIII MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana Faktor Pendukung dan Penghambat terhadap Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas VIII MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020?

#### D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Fiqih di kelas VIII MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus 2019/2020.
2. Mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat terhadap penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Fiqih di kelas VIII MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020.

#### E. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan peneliti, diharapkan mampu memberi manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Penelitian ini bisa menjadi sumber referensi dan dapat menambah pembahasan dan wawasan terkait

penerapan metode *role playing* pada pembelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah.

2. Secara praktis

a. Lembaga

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

b. Guru

Guru diharapkan lebih inovatif dalam menyampaikan pembelajaran terutama menggunakan metode *Role Playing* untuk materi pelajaran tertentu dan sesuai syariat.

**F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan diperlukan agar memudahkan dalam pembahasan penelitian serta mendapatkan hasil yang utuh, terarah dan juga penyajian yang konsisten dalam penelitian. Sistematika penulisan dalam penelitian ini terbagi menjadi lima bab, yaitu:

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi mengenai gambaran umum penelitian yang meliputi latar belakang, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penulisan dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan kajian pustaka yang berisi mengenai teori-teori yang berkaitan dengan judul, penelitian terdahulu dan kerangka berfikir.

Bab III berisi metode penelitian. meliputi jenis dan pendekatan, *setting* penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, serta teknik analisis data.

Bab IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan, yang penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Gambaran umum lokasi penelitian. Bagian ini memberikan penjelasan tentang gambaran umum dari lokasi penelitian yaitu MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus. Meliputi profil Madrasah, sejarah berdirinya Madrasah, letak geografis Madrasah, konteks visi, misi, tujuan dan metode pembelajaran *role playing* pada pelajaran Fiqih, keadaan



tenaga pendidik dan peserta didik, sarana prasarana, serta struktur organisasi Madrasah.

2. Deskripsi data penelitian, berisi:
  - a. Data tentang penerapan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Fiqih di kelas VIII MTs NU Ma'rifatul Ulum Tahun Pelajaran 2019/2020.
  - b. Data tentang faktor pendukung dan penghambat serta solusi penerapan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Fiqih di kelas VIII MTs NU Ma'rifatul Ulum Tahun Pelajaran 2019/2020.
3. Analisis data penelitian dan pembahasan berisi tentang:
  - a. Analisis penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pelajaran Fiqih di kelas VIII MTs NU Ma'rifatul Ulum Tahun Pelajaran 2019/2020.
  - b. Analisis faktor pendukung dan penghambat serta solusi penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pelajaran Fiqih di kelas VIII MTs NU Ma'rifatul Ulum Tahun Pelajaran 2019/2020.

Bab V merupakan bagian terakhir/ penutup yang berisi kesimpulan, saran-saran yang terkait dengan penelitian yang peneliti lakukan.