

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Metode Pembelajaran

Metode (*method*) secara harfiah berarti cara. Metode juga berasal dari bahasa Yunani, yaitu *metha* (melalui/melewati), dan *hodos* (jalan/ cara). Metode dapat bermakna cara yang harus dilewati dalam mencapai tujuan tertentu. Metode merupakan prosedur yang hasilnya adalah belajar serta bisa pula merupakan alat melalui makna-makna agar belajar menjadi aktif. Metode juga dimaknai sebagai kegiatan yang dilakukan guru untuk menghasilkan belajar.¹ Jadi metode adalah suatu cara yang diterapkan untuk menggapai tujuan yang telah ditentukan.²

Menurut Wina Sanjaya (2006) metode adalah cara yang dipergunakan dalam menerapkan rencana yang telah dirangkai dalam kegiatan nyata supaya tujuan dapat tercapai dengan optimal. Ini berarti metode memang digunakan untuk merealisasikan strategi yang sudah ditentukan. Metode dalam rangkaian proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Keberhasilan penerapan strategi pembelajaran tergantung pada cara guru dalam menggunakan metode, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin bisa di terapkan dengan penggunaan metode pembelajaran.³ Dalam pembelajaran terdapat metode yang harus digunakan oleh pendidik dan penggunaannya beragam sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Seorang guru bisa menjalankan tugasnya dengan baik jika ia memahami metode yang tepat dalam mengajar sesuai tujuan yang telah dirumuskan.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Di dalam

¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: Rosda, 2007), 136

² Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 1997), 53.

³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Persada Media, 2006), 147.

interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman-pengalaman belajar.⁴ Pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang terdiri atas dua kata yaitu belajar dan mengajar. Belajar adalah proses berubahnya perilaku berkat pengalaman dan latihan.⁵ Pembelajaran merupakan salah satu tugas utama guru. Salah satu aspek yang mempengaruhi serta ikut andil dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu adalah belajar. Sedangkan membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan, nilai, ide atau cara berpikir, sarana untuk mengekspresikan dirinya sehingga bisa menumbuhkan serta mendorong peserta didik untuk belajar merupakan pengertian dari mengajar.

Pembelajaran diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan dan menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mempelajarinya.⁶ Pembelajaran juga disebut kemampuan dalam mengelola secara operasional dan efisien terhadap komponen-komponen yang berkaitan dengan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut antara lain adalah tujuan pembelajaran, guru, peserta didik, materi pelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi.⁷ Jadi pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses mengorganisir dan mengelola komponen-komponen pembelajaran dari guru untuk peserta didik.

Menurut DeQueliy dan Gazali (2010) mengajar yaitu menanamkan ilmu pengetahuan kepada seorang dengan singkat dan tepat.⁸ Pembelajaran sebagai proses menambah pengetahuan melalui rangkaian kegiatan, dilakukan dengan sadar oleh seseorang dan menimbulkan perubahan dalam diri peserta didik sehingga terjadi perubahan yang positif, yang akhirnya akan didapatkan keterampilan, keahlian serta

⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), 28.

⁵ Noer Rahmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), 175.

⁶ Agus Supriyono, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya, 2011), 13.

⁷ Martinis Yamin, dan Bansu I. Ansari, *Taktik pengembangan Kemampuan Individual Siswa*, (Jakarta: Gaung Persada Perss, 2009),

⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Reneka Cipta, 2010), 30.

pengetahuan baru. Peran guru dalam pembelajaran antara lain menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, efektif dan inovatif serta kreatif sehingga hasil belajar peserta didik menjadi optimal.

Maka metode pembelajaran dapat diartikan sebagai proses pengajaran yang dilaksanakan guru di sekolah dengan menerapkan metode tertentu. Metode pengajaran merupakan cara pelaksanaan dari proses pengajaran, atau soal bagaimana caranya materi pelajaran diberikan kepada peserta didik di sekolah.⁹ Metode pembelajaran juga diartikan sebagai cara yang digunakan dalam menjalankan fungsi dan perannya serta merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁰ Agar proses pembelajaran dilaksanakan secara aktif, pasti dibutuhkan metode yang sesuai didalamnya. Pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran ada pada efektivitas proses pembelajaran itu sendiri. Metode pembelajaran pada umumnya bertujuan untuk membimbing dalam belajar serta memungkinkan setiap peserta didik bisa belajar sesuai bakat dan kemampuan masing-masing.

2. Metode Pembelajaran *Role Playing*

Role playing (bermain peran) adalah metode pembelajaran yang bersifat simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang.¹¹ Dalam bermain peran, peserta didik mampu dikondisikan pada keadaan atau peristiwa tertentu di luar kelas meskipun kegiatan pembelajaran saat itu terjadi dalam ruangan kelas..

Role playing artinya mendramatiskan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial dan peserta didik diikutsertakan untuk memainkan peran tersebut. Bermain peran merupakan cara pembelajaran untuk membimbing

⁹ Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Disekolah*, (Jakarta, Reneka Cipta, 2009), 140.

¹⁰ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 7.

¹¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2013), 161.

peserta didik agar memainkan peran tertentu seperti yang terdapat di kehidupan masyarakat.¹² Peserta didik dimotivasi supaya berperan mengekspresikan sesuatu yang dihayati serta diarahkan untuk memperoleh kesempatan belajar dengan menyatakan gagasan, perasaan diringi dengan berbagai gerakan sehingga bisa dipahami. Guru dapat memberi motivasi kepada peserta didik dan memberi peran tertentu sesuai dengan skenario dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Salah satu metode pembelajaran yang difokuskan pada upaya pemecahan masalah yang berhubungan dengan sosial, terutama soal kehidupan nyata peserta didik adalah metode *role playing*. Pada metode ini, fokus utamanya ada pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu kondisi masalah yang secara nyata dihadapi. Pengalaman belajar yang didapatkan dari metode ini diantaranya kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan orang lain, kemampuan kerjasama, dan komunikatif

Metode *role playing* adalah cara menguasai materi pelajaran dengan pengembangan imajinasi serta penghayatan peserta didik.¹³ Peserta didik memainkan peran sesuai dengan pemain yang ditentukan, mereka berinteraksi dengan melakukan peran terbuka. Metode ini bisa digunakan untuk mempraktikkan materi pelajaran dan peserta didik mendapat kesempatan untuk memerankannya sehingga memungkinkan menemukan masalah yang akan dihadapi dalam kehidupan sesungguhnya. Bermain peran merupakan sejenis permainan gerak yang terdapat tujuan, aturan dan sekaligus ada unsur senang dan juga menarik didalamnya. Metode ini menuntut guru untuk selalu memperhatikan dan menemukan kelemahan dari peran yang dimainkan peserta didik.¹⁴ Dari penjelasan tersebut, diharapkan dengan penggunaan metode *role playing*,

¹² Asis Saefuddin, Eka Berdiati, *Pembelajaran Efektif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 133.

¹³ Hasan Basri, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*, (Bandung, CV Pustaka Setia, 2015), 97.

¹⁴ Martinis Yamin, *Sertifikasi Profesi Keguruan di Indonesia*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007) cet ke 2, 167

peserta didik mampu memposisikan dalam situasi diri sendiri orang lain serta mendalami pikiran dan perasaan orang lain. Pembelajaran itu dapat menjembatani teori-teori yang terdapat di buku dan peristiwa yang nyata akan mudah dipahami oleh peserta didik.

Penjelasan ulasan diatas dapat di tarik kesimpulan, bahwa metode *role playing* merupakan suatu metode yang bertujuan untuk membuat peserta didik mendapatkan jati diri dalam dunia sosial, mengenal kasus-kasus sosial di sekitar masyarakat dan berdiskusi menggali solusi yang belum dipecahkan. Allah berfirman dalam QS. Al-Maidah ayat 31 sebagai berikut:

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَ أَخِيهِ
 قَالَ يَوَيْلَئِي أَعْجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُوْرِي سَوْءَ أَخِي
 فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣١﴾

Artinya :” Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya[410]. berkata Qabil: "Aduhai celaka Aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" karena itu jadilah Dia seorang diantara orang-orang yang menyesal.” (QS. Al-Maidah ayat 31).¹⁵

Ayat diatas dapat memberi uraian jelas tentang bagaimana peran yang dilakukan Qabil mampu memberi kesan mendalam sehingga menyesali perbuatannya karena melihat sendiri secara langsung perbuatan dirinya dari seekor burung gagak. Dengan memanfaatkan metode pembelajaran *role playing*, peserta didik belajar dengan

¹⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung : CV Penerbit J-ART, 2005), 113.

konsep peran dan menyadari adanya peran yang berbeda serta memikirkan perbuatan dirinya dengan sesama. Pembelajaran tersebut dapat pula menyokong dalam proses pengembangan sikap santun dan demokratis dalam menghadapi masalah.

a. Konsep Pendekatan *Role Playing*

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas komponen. Komponen yang berkaitan dengan pembelajaran antara lain tujuan, materi, kegiatan pembelajaran, metode, sarana prasarana, evaluasi, sumber pembelajaran, peserta didik, dan guru. Adapun komponen yang terpenting yaitu peserta didik yang dijadikan sebagai subyek, sedangkan guru menjadi fasilitator dalam pembelajaran.

Guru sebagai fasilitator sangat menentukan bagaimana peserta didik sebagai subyek belajar melakukan kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik.¹⁶ Guru sebagai fasilitator akan memberikan fasilitas agar mendapatkan kemudahan dalam proses pembelajaran, contohnya saja dengan membuat suasana belajar yang sedemikian rupa, sesuai dengan perkembangan peserta didik sehingga interaksi yang ada akan berlangsung secara efektif.¹⁷ Aktivitas peserta didik berpengaruh pada penguasaan kompetensi sehingga sangat menentukan prestasi belajarnya.

Dalam menjalankan tugasnya, guru selalu dihadapkan pada beragam pilihan karena kenyataan yang ada terkadang tidak sejalan dengan yang diharapkan, seperti bahan pembelajaran yang paling tepat, metode penyajian yang paling efektif, media yang paling cocok, prosedur yang efisien, sumber belajar yang lengkap, dan juga sistem evaluasi yang

¹⁶ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 16.

¹⁷ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rajawali Press, 1990), 143.

sesuai. Sudah seharusnya guru membuat kegiatan pembelajaran yang sesuai sehingga peserta didik tertarik untuk mengikutinya. Ketertarikan peserta didik akan membuat mereka lebih aktif dan membuat mereka paham dengan materi yang dipelajari.

Penerapannya, pembelajaran *role playing* ini dengan pendekatan SAVI, yaitu pendekatan belajar berdasarkan aktivitas yang berarti bergerak aktif secara fisik dengan memanfaatkan indra dan menjadikan seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam kegiatan belajar.¹⁸ Adapun aspek belajar dengan SAVI adalah: Somatis yaitu belajar dengan bergerak serta berbuat, auditori yaitu belajar dengan mendengar dan juga berbicara, visual yaitu belajar dengan mengamati, intelektual yaitu belajar dengan memecahkan masalah serta merenungkan¹⁹

Seorang guru diharapkan dapat memberi fokus pengajaran pada pengembangan kecerdasan, emosi dan fisik peserta didik sehingga karakternya dapat terbentuk. Tugas guru yaitu menyiapkan situasi pengalaman untuk membantu peserta didik dalam perkembangannya secara optimal. Sebab itu, guru hendaknya senantiasa menyiapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yaitu bagaimana guru menyesuaikan keseluruhan mata pelajaran yang dibutuhkan dan minat peserta didik agar menjadi kreatif, inovatif dan mandiri.

Pembelajaran biasanya dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan buku-buku paket serta LKS (lembar kerja siswa) sebagai sumber belajar. Penggunaan media biasanya juga terbatas pada fasilitas yang dimiliki sekolah/madrasah. Jika sarana belajar tidak memenuhi, guru lah yang bisa mengusahakan sebisanya. Adakalanya guru lupa

¹⁸ Hamruni, *Edutainment Dalam Pendidikan Islam Dan Teori-Teori Pembelajaran Quantum*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Uin Sunan Kalijaga, 2009) Cet. Ke-2, 129.

¹⁹ Hamruni, *Edutainment Dalam Pendidikan Islam Dan Teori-Teori Pembelajaran Quantum*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Uin Sunan Kalijaga, 2009) Cet. Ke-2, 130.

memanfaatkan sebagian benda di sekitar sebagai media pembelajaran. Pembelajaran yang terus berlangsung seperti itu akan menjadikan peserta didik kurang motivasi dirinya untuk belajar dan juga kurang bersemangat mengikuti pelajaran di dalam kelas serta cenderung merasa bosan.

b. Tujuan Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, manfaat atau tujuan pembelajaran *role playing* adalah supaya peserta didik mampu menghayati serta menghargai perasaan orang lain, mampu belajar tentang bagaimana cara bertanggungjawab, mampu belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, merangsang kelas untuk berfikir dalam memecahkan masalah.²⁰

Adapun tujuan digunakannya metode tersebut sesuai dengan jenis belajar, yaitu:

- 1) Belajar dengan berbuat, yaitu berperan tertentu sejalan dengan kondisi sebenarnya. Bertujuan agar mampu mengembangkan keterampilan interaktif atau keterampilan reaktif.
- 2) Belajar dengan peniruan, yaitu sebagai pengamat drama peserta didik meniru tokoh dan tingkah laku mereka.
- 3) Belajar dengan balikan, yaitu pengamat mengomentari perilaku pemeran-pemeran yang sudah ditampilkan, tujuannya untuk mengembangkan aspek kognitif yang mendasari perilaku dalam permainan drama.
- 4) Belajar dengan pengkajian, penilaian, serta pengulangan yaitu peserta didik bisa memperbaiki keterampilannya dengan cara mengulangi dalam penampilan selanjutnya.²¹

²⁰ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), 100.

²¹ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), 199.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Setiap metode pembelajaran tentu memiliki kelebihan serta kekurangan dalam penggunaannya, begitu juga dengan metode *role playing*. Meskipun memiliki banyak kelebihan dalam penggunaannya, namun perlu diingat bahwa metode ini juga mempunyai kekurangan. Oleh sebab itu guru harus bisa menyikapi hal-hal tersebut.

Beberapa kelebihan metode *role playing* diantaranya adalah seluruh peserta didik bisa unjuk gigi berpartisipasi dan memiliki kesempatan untuk mengembangkan bakatnya dalam bekerja sama, bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, skenario bisa dipergunakan pada kondisi yang berbeda, peserta didik mampu dievaluasi guru melalui pengamatan ketika permainan sedang berlangsung, permainan dapat menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan. Adapun kekurangannya adalah jika ada peserta didik yang tidak ikut serta, mereka menjadi kurang aktif. Selain itu juga membutuhkan waktu yang lama, butuh area yang luas, dan seringnya suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat dapat mengganggu konsentrasi kelas lain.²²

d. Langkah-Langkah Metode *Role Playing*

Pembelajaran akan berjalan lancar bilamana sudah disiapkan terlebih dahulu segala sesuatunya. Perencanaan yang cermat dan matang adalah kunci keberhasilan dalam *role playing*. B. Uno menjabarkan bahwa ada 9 langkah yang perlu diperhatikan guru sebelum melakukan *role playing*. Langkah-langkahnya adalah:

1) Pemanasan

Guru mengenalkan permasalahan pada peserta didik sebagai suatu hal yang perlu dipelajari serta dipahami. Bagian selanjutnya adalah mengutarakan permasalahan dengan disertai contoh yang jelas, bisa timbul dari khayalan

²² Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2016), 114.

peserta didik maupun dari yang sudah disiapkan oleh guru.

2) Memilih Partisipan

Guru dan peserta didik membahas karakter dari setiap tokoh lalu menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihannya, guru bisa memilih peserta didik yang pas atau mereka sendiri yang mengajukan diri untuk memerankan siapa serta menjabarkan peran-perannya.

3) Menata Setting

Guru berdiskusi dengan peserta didik tentang dimana bagaimana peran itu dimainkan serta apa saja keperlumann yang dibutuhkan. Penataan setting bisa secara sederhana dan kompleks. Membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran merupakan hal yang paling sederhana. Seperti siapa dulu yang akan berperan atau berdialog, kemudian di ikuti oleh siapa, begitu seterusnya. Sedangkan penataan setting yang kompleks meliputi aksesoris atau property seperti pakaian, dan lain sebagainya. Konsep sederhana memungkinkan bisa diterapkan karena intinya bukan kemewahan panggung, namun pada proses permainan itu sendiri.

4) Menyiapkan Pengamat (Observer)

Guru menunjuk beberapa peserta didik sebagai pengamat. Namun perlu diingat bahwa mereka disini juga mesti terlibat dalam permainan peran.

5) Permainan Peran Dimulai.

Permainan dilakukan dengan spontan. Diawal akan banyak peserta didik yang masih merasa bingung memainkan perannya atau kurang pas dengan peran yang semestinya. Bahkan, mungkin ada yang memainkannya tetapi bukan yang seharusnya diperankan. Apabila permainan peran sudah terlalu keluar jauh pada alur cerita, guru bisa memberhentikannya agar segera memasuki langkah berikutnya.

6) Diskusi dan Evaluasi

Guru mendiskusikan permainan tadi dengan peserta didik kemudian mengadakan evaluasi terkait peran-peran yang dimainkan. Ajuan atau saran perbaikan akan muncul. Mungkin ada yang ingin berganti peran atau bahkan skenarionya akan sedikit mengalami perubahan. Apapun hasil diskusi serta evaluasi tidakterlalu menjadi masalah.

7) Permainan Peran Ulang.

Seharusnya, pada permainan yang kedua akan berjalan lancar dan lebih baik. Peserta didik dapat berperan lebih sesuai dengan alur cerita yang ada.

8) Diskusi dan Evaluasi Kedua

Diskusi dan evaluasi ini lebih mengarah pada kenyataan, karena ketika permainan peran dilakukan, banyak peran yang mungkin melewati batas kenyataan. Contohnya seorang peserta didik berperan sebagai pemberi zakat, tetapi tidak hafal niatnya. Hal ini bisa dijadikan sebagai bahan untuk diskusi.

9) Pengalaman dan Kesimpulan

Para peserta didik diajak agar berbagi pengalaman tentang permainan yang sudah dimainkan kemudian dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan.²³

Berpegang pada langkah-langkah metode bermain diatas, diharapkan kekurangan yang terdapat pada metode tersebut bisa diminimalisir sehingga bisa berjalan dengan lancar dan bermanfaat sesuai dengan fungsi dan tujuannya, terlebih dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Fiqih

3. Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran yang diajarkan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) salah satunya adalah Fiqih. Yang mana pelajaran fiqih mempelajari tentang amalan beribadah dan

²³ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 26-28.

muamalah yang bersumber dari Wahyu Allah SWT yang seharusnya dilaksanakan dengan benar. Sehingga dalam menjalankannya harus sesuai dengan tuntunan . Apabila ada permasalahan dapat dicarikan jalan keluar karena kondisi zaman yang selalu maju dan berkembang.

Fiqh secara bahasa berasal dari kata *Faqiha-yafqahu -Fiqhan* yang bermakna “paham atau mengerti”. Sedangkan secara etimologi merupakan hukum-hukum syara’ yang bersifat amaliah yang didapat dari dalil-dalil secara rinci.²⁴

Fiqh secara syara’ ialah ilmu pengetahuan tentang hukum-hukum syara’ bersifat amaliah, yang diambil dari dalil-dalil secara terperinci.²⁵ Umumnya fiqh ialah ilmu yang mempelajari berbagai macam syariat dan berbagai peraturan hidup untuk umat manusia, yang sifatnya individu maupun masyarakat sosial. Ilmu fiqh merupakan kumpulan ilmu yang sangat banyak pembahasannya, terdiri dari berbagai ragam jenis hukum syara’ dan aturan hidup, untuk keperluan seseorang, kelompok maupun masyarakat umum manusia.²⁶ Adapun mata pelajaran fiqh ialah salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam yang biasanya ada pada madrasah, yang dikembangkan baik berupa ajaran ibadah ataupun mu’amalah meliputi aktivitas proses pembelajaran, bimbingan serta latihan.²⁷

Jadi fiqh adalah praktek dan kebiasaan kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan hukum. Hukum di dalam fiqh tidak bisa diubah dan relatif tetap. Penguasaan terhadap Fikih akan sangat menentukan kualitas pemahaman tentang disiplin ilmu kajian tafsir, hadits serta yang lainnya karena menyangkut kehidupan umat manusia, baik yang berkaitan dengan ibadah maupun muamalah.

Pengertian fiqh menurut penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwa fiqh merupakan mata pelajaran yang

²⁴ Ahmad Falah, *Materi dan pembelajaran Fiqh MTs-MA*, (Kudus: Daros STAIN Kudus, 2009), 2.

²⁵ Abdul Wahab Khallaf, *Ilmu Usul Fiqih*, (Semarang: Dina Utama, 1994), 1.

²⁶ Syafi’i Karim, *Fiqh Usul Fiqih*, (Bandung: Pustaka Setia, 2001), 11.

²⁷ Ahmad Falah, *Materi dan pembelajaran Fiqh MTs-MA*, (Kudus: Daros STAIN Kudus, 2009), 6.

diajarkan oleh guru pada peserta didik terkait materi amaliyah yang mengatur kehidupan sehari-hari sesuai dalil-dalil Al-Quran dan Hadits sebagai landasan hukumnya.

Mata pelajaran Fiqih memuat materi yang bersifat teori dan juga *amaliyah* (praktek). Anak tentu diharapkan mampu memahami sekaligus dapat mempraktikannya dengan benar. Materinya pun dapat disesuaikan dengan kondisi kehidupan sehari-hari yang terjadi pada peserta didik dan masyarakat luas. Apabila dipraktikkan dalam proses kegiatan belajar mengajar tentunya akan dapat menggugah minat anak terhadap pembelajaran fiqih itu sendiri.

Pembelajaran fiqih dapat mengantarkan peserta didik dalam memahami hukum dan tata cara pelaksanaan untuk diterapkan pada kehidupan sehari-hari, sehingga dapat menjadi muslim yang taat menjalankan ibadahnya dengan sempurna dan bertaqwa kepada Allah SWT. Tujuan adanya pembelajaran fiqih di jenjang pendidikan Madrasah adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui serta memahami prinsip, qoidah serta tata cara menjalankan hukum Islam terkait aspek ibadah dan muamalah sebagai pedoman dalam kehidupan pribadi maupun sosial.
- b. Mengamalkan hukum Islam dengan baik dan benar sebagai perwujudan dari ketaatan dalam melaksanakan ajaran Islam hubungannya manusia dengan Allah SWT, manusia dengan manusia dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungan sekitarnya.²⁸

Ruang lingkup Fiqih yang dipelajari di Madrasah Tsanawiyah kelas VIII meliputi:

- | | |
|---------|-------------------------------|
| Bab I | : Sujud Syukur |
| Bab II | : Sujud Tilawah |
| Bab III | : Puasa |
| Bab IV | : Zakat |
| Bab V | : Shadaqah, Hibah, dan Hadiah |
| Bab VI | : Haji dan Umroh |

²⁸ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor. 000912 Tahun 2013, Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Agama Islam dan Bahasa Arab, Jakarta, Menteri Agama Republik Indonesia, hlm. 48.

Bab VII : Makanan dan Minuman

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa materi fiqih itu sangat penting untuk kehidupan, karena menerangkan aspek ibadah namun muamalah juga penting dalam kehidupan untuk peserta didik paham dan mengerti agar mampu diterapkan dalam kehidupan mereka dengan baik, dan materi pembelajaran fiqih Madrasah Tsanawiyah adalah membahas tentang ibadah, yang artinya dengan kehidupan sehari-hari maupun muamalah, yang dapat dipelajari secara mendalam dengan kesesuaian tingkat jenjang pendidikan, kedewasaan atas peserta didik.

4. Konsep dan Karakteristik *Role Playing* Terhadap Mata Pelajaran Fiqih

Metode *role playing* dalam penerapannya memiliki karakteristik tersendiri seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. *role playing* memiliki ciri khas yang berbeda dengan metode pembelajaran yang lain yaitu pembelajaran dikondisikan menjadi sebuah cerita drama dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Maka dari itu dibutuhkan naskah drama sebelum kegiatan ini berlangsung. Naskah drama berisi tentang dialog peserta didik yang berperan menjadi sebagai tokoh sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan.

Perlu diketahui pula bahwa materi pelajaran fiqih juga memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran yang lain. Mata pelajaran fiqih memuat materi tentang hukum syariat atau ketentuan dalam melaksanakan ibadah maupun muamalah yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadits.²⁹ Di dalamnya juga memuat teori dan juga amaliyah (praktik) yang harus bisa dipahami oleh peserta didik.

Terkait dengan praktik dan *role playing*, peneliti menilai ada kecocokan antara materi fiqih yang terkait dengan praktik pelaksanaan ibadah dan muamalahnya dengan *role playing* yang mana naskah dramanya memuat

²⁹ Ahmad Falah, *Materi dan pembelajaran Fiqih MTs-MA*, (Kudus: Daros STAIN Kudus, 2009), 6.

tentang praktik disertai penokohnya. Namun perlu diketahui bahwa tidak semua pelajaran atau materi dalam fiqh bisa cocok disampaikan menggunakan metode *role playing*. Untuk itu guru harus lebih selektif dalam memilih materi yang akan disampaikan apalagi materi fiqh karena berkaitan langsung dengan hukum dan ketetapan agama.

Dalam penelitian ini, peneliti menilai materi yang dipilih guru fiqh yaitu materi zakat sudah tepat karena dalam praktik zakat ada beberapa komponen tokoh yang harus ada dan memiliki tugas dan perannya masing-masing. Dengan begitu peserta didik dapat merasakan praktik belajar langsung sebelum dihadapkan pada kondisi riil di masyarakat.

5. Zakat dalam Pembelajaran *Role Playing*

Di dalam penelitian ini pembelajaran dengan metode *role playing* dilaksanakan pada mata pelajaran fiqh khusus pada materi zakat. Zakat dipilih guru sebagai materi untuk disampaikan menggunakan metode *role playing* ini karena materi ini cukup kompleks dan memiliki syarat rukun untuk beberapa orang yang berperan dalam pelaksanaan zakat. Berikut adalah KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) dan materi zakat kelas VIII yang diperankan dalam *role playing* ini.

a. Kompetensi Inti

- 1) K1-1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- 2) KI-2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- 3) KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- 4) KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan

mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di Sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori.

b. Kompetensi Dasar

- 1) Menghayati hikmah zakat
- 2) Membiasakan sikap dermawan sebagai implementasi dari pemahaman tentang hikmah zakat
- 3) Menganalisis ketentuan pelaksanaan zakat
- 4) Mendemonstrasikan pelaksanaan

c. Materi Zakat

- 1) Dalil mengenai zakat, Allah Swt. Berfirman dalam QS. al-Baqarah : 43;
- 2) Menurut bahasa (lughat), zakat berarti tumbuh; berkembang; kesuburan atau bertambah atau Zakat menurut bahasa dapat pula berarti membersihkan atau mensucikan;
- 3) Menurut syariat adalah kewajiban pada harta tertentu untuk diberikan kepada kelompok tertentu dalam waktu tertentu;
- 4) Fitrah secara bahasa berarti bersih atau suci. Menurut istilah, zakat fitrah adalah sejumlah harta berupa bahan makanan pokok yang wajib dikeluarkan oleh seorang muslim menjelang hari raya idul fitri dengan tujuan membersihkan jiwa dengan syarat tertentu dan rukun tertentu;
- 5) Melaksanakan zakat fitrah hukumnya fardhu `ain atau wajib atas setiap muslim dan muslimah;
- 6) Rukun zakat fitrah adalah: Niat, ada pemberi zakat fitrah (muzakki), ada penerima zakat fitrah (mustahik) dan ada barang atau makanan pokok yang dizakatkan;
- 7) Syarat Wajib Zakat Fitrah adalah: Islam, Masih hidup pada waktu terbenam matahari pada malam hari raya idul fitri, Mempunyai kelebihan makanan baik untuk dirinya maupun keluarganya, berupa makanan pokok penduduk setempat;

- 8) Tujuan utama zakat fitrah adalah untuk :Membersihkan diri yang berzakat dan Memberi makan kepada fakir dan miskin;
- 9) Benda yang dapat dipergunakan untuk membayar zakat fitrah adalah bahan makanan pokok daerah setempat;
- 10) Menurut bahasa (*lughat*), harta adalah segala sesuatu yang diinginkan sekali oleh manusia untuk memiliki, menyimpan dan memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut syara', harta adalah segala sesuatu yang dapat dimiliki (dikuasai) dan dapat digunakan (dimanfaatkan) menurut ghalibnya (lazim);
- 11) Golongan Mustahik Zakat adalah fakir, miskin, amil, muaf, riqab, gharim, sabilillah dan ibnu sabil. Sedangkan yang tidak boleh menerima zakat adalah Nabi saw dan keturunannya, orang kaya, orang kafir, orang yang wajib dinafkahi oleh muzakki, dan budak.³⁰

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 cukup berkaitan dengan judul skripsi yang akan diteliti peneliti. Karya tersebut antara lain:

1. Skripsi hasil penelitian Nur Uzlifah Mahasiswi Program Kualifikasi Guru RA dan Madrasah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang pada tahun 2011 yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Sholat Berjamaah melalui metode *Role Play* Kelas VII B MTs Al-Iman Kota Magelang”.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa ada peningkatan hasil belajar kognitif pada peserta didik pada mata pelajaran fiqh materi shalat berjamaah dengan

³⁰ Ahmad Hidayat, dkk., *Fiqih*. (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia 2015), 64

menggunakan metode *role playing*. Rata-rata hasil belajar Fiqih peserta didik yang diajarkan dengan metode tersebut secara signifikan lebih unggul dari pada peserta didik yang diajarkan dengan metode biasa.³¹

Persamaan antara penelitian peneliti adalah sama-sama menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran di MTs, dan sama-sama pada rumpun agama pada pembelajaran fiqih. Pendekatan yang dipakai juga sama, yaitu pendekatan kualitatif. Sedangkan perbedaan dengan penelitian peneliti yaitu pada kelas penelitian, jika Nur Uzlifah meneliti pada kelas VII maka peneliti pada kelas VIII. Selain itu materi yang disampaikan juga berbeda, pada penelitian Nur Uzlifah memaparkan materi shalat berjama'ah, pada materi penulis mengulas mengenai materi zakat.

2. Skripsi hasil penelitian Meti Safitri Mahasiswi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta 2015 yang berjudul "Pengaruh Metode Role Playing (Bermain Peran) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Cempaka 1 Putih".

Hasil penelitiannya menunjukkan kalau metode *role playing* sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada kegiatan belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia dibanding dengan pemberian pembelajaran konvensional.³²

Persamaannya penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti ialah sama-sama menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran, yaitu sama-sama ingin membuat peserta lebih semangat serta antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Untuk perbedaan antara penelitian peneliti adalah jenjang penelitian yang mana penelitian peneliti pada jenjang Madrasah

³¹ Nur Uzlifah, Upaya Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Sholat Berjamaah melalui metode *Role Play* Kelas VII B MTs Al-Iman Kota Magelang, Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang 2011, 45.

³² Meti Safitri, Pengaruh Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Cempaka 1 Putih, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta 2015, 63.

Tsanawiyah (MTs), sedangkan dalam penelitian Meti Safitri pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Selain itu dari segi pendekatan yang digunakan dalam penelitian juga berbeda, peneliti dalam penelitiannya menggunakan pendekatan kualitatif. Sedangkan dalam penelitian Meti Safitri menggunakan pendekatan kuantitatif.

3. Jurnal hasil penelitian karya Ziadatus Sha'adhah Mahasiswi Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember pada tahun 2013 yang berjudul "Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Untuk Mengurangi Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMPN 1 Sukowono"

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar dengan metode *role playing* pada materi aritmatika sosial mampu mengembangkan kreatifitas peserta. Selain itu juga dapat meminimalisir kesalahan peserta didik dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Hal ini diketahui dengan II siklus, yang mana pada akhir tes siklus I sebagian peserta didik kurang memahami konsep pada materi sosial sehingga sebagian besar tidak bisa menjawab soal. Akan tetapi, setelah pelaksanaan tes akhir pada siklus II, semua jenis kesalahan mengalami penurunan.³³

Persamaan dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan metode *role playing* dalam penelitian. Pendekatan dalam penelitian sama-sama menggunakan penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaan dengan penelitian penulis yaitu pada penelitian karya Ziadatus Sha'adhah, subyek penelitian penelitian adalah kelas VII, pada penelitian peneliti di terapkan pada kelas VIII. Selain itu perbedaan juga terdapat pada jenis mata pelajaran. Jika Ziadatus Sha'adhah menerapkan pada mata pelajaran Matematika, maka peneliti menerapkan pada mata pelajaran Fiqih. Jenis penelitian karya Ziadatus Sha'adhah

³³ Ziadatus Sha'adhah, dkk., "Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Mengurangi Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMPN 1 Sukowono", dalam kadikma, no. 2 (2013): 34.

memakai penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), Sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*).

C. Kerangka Berfikir

Metode *role playing* merupakan merupakan metode pembelajaran pengembangan dan penyampaian materi melalui mendramatisasikan suatu peran. Metode ini dapat membuat kerja otak akan lebih aktif. Diharapkan pembelajaran yang berlangsung juga tidak monoton serta materi yang di berikan oleh guru dapat cepat dipahami, mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan meminimalisir kejenuhan, rasa bosan dan tekanan pada peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penerapan metode ini, perlu diketahui tahapan atau langkah-langkah penerapannya serta dianalisis faktor pendukung dan penghambatnya. Jika dalam penelitian ini ditemukan masalah atau faktor penghambat, maka perlu dicarikan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Dapat solusi yang bersifat kondisional saat pembelajaran ataupun solusi yang bersifat antisipatif. Selanjutnya setelah dianalisis data yang sudah terkumpul, maka akan didapatkan hasil dan kesimpulan dari penelitian ini untuk mendapatkan jawaban dari rumusan masalah yang diangkat peneliti.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berfikir dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

